



# Othello

news

Organo Ufficiale della Federazione Nazionale Gioco Othello - F.N.G.O.

Anno 2 n. 2 Maggio 1986 - Spedizione in Abbonamento Postale Gruppo IV (70%) - Pubblicazione trimestrale gratuita a carattere informativo

## La federazione... un anno dopo

di LUIGI PUZZO

Crediamo di poter interpretare il pensiero degli associati e appassionati dell'Othello, nel dire che questo primo anno della F.N.G.O., per altro non ancora concluso, sia stato, pur nell'inevitabile fase di rodaggio, più che positivo.

A questo punto bisogna però fare una premessa; noi della F.N.G.O., per lo più giocatori praticanti, eravamo consapevoli che non avremmo risolto d'incanto i vari problemi che accompagnano tutti i nuovi giochi, né che l'Othello raggiungesse in poco tempo quella popolarità e diffusione che solo pochi e blasonati giochi hanno (anche se lo speriamo per un prossimo futuro).

Invece abbiamo fatto nostra la filosofia dei piccoli passi; poche cose ma concrete, che contemporaneamente ci hanno creato una base sia di diffusione che di esperienza.

Parallelamente, abbiamo stimolato iniziative locali, offrendo concretamente il nostro appoggio, sia con materiali di gioco e premi, che con il nostro intervento diretto.

Possiamo citare: il riuscitissimo torneo scolastico al RUIZ di ROMA, voluto e organizzato da Francesco Marconi e Bruno Militello; le manifestazioni sull'Othello organizzate dal bravissimo Ciro Annunziata nella regione Campania; la partecipazione della F.N.G.O. alla rassegna "Viaggi e Vacanze" il 12 e 13 aprile nel palazzo dei congressi a Roma, con il campione italiano 84 Augusto Brusca e chi scrive ad animare le giornate con introduzioni al gioco, simultanee e mini tornei.

Inoltre parteciperemo al convegno sui giochi "L'Atelier Gioco" che si terrà a Bologna l'8-9-10 settembre e dal 13 al 16 novembre saremo a Roma nella manifestazione sui giochi che il Centro Nazionale del Gioco organizza nei locali "Ferdinando Agnini".

A questo bisogna aggiungere i tornei già programmati ed effettuati: il C.I. 85, il "Master 85", l'Internazionale di Milano, l'Open di Napoli e il prossimo Open di Roma.

Insomma piccoli passi sì, ma sicuri e decisi nella direzione che già ci ha dato risultati positivi.

Come già accennato, il prossimo appuntamento è il 1° Torneo Roma Open. Ricordo che oltre alle consuete coppe riservate ai primi tre classificati del girone "Master" e delle "Speranze", ai vincitori dei rispettivi gironi, la Clementoni offrirà il soggiorno gratuito per due giorni, al C.I. Othello 86.

Inoltre il soggiorno andrà anche a chi, sempre nei rispettivi gironi, abbia conseguito il miglior punteggio sommando i piazzamenti ottenuti dalla partecipazione dei tornei di Milano, Napoli e il prossimo di Roma.

Il C.I. 86 avrà come sede, per la prima volta, la città di Firenze, una scelta guidata sia per la sua bellezza che per la sua centralità. Siamo ancora in una fase organizzativa che non ci consente di dare dettagli precisi a riguardo della sede, la data e lo svolgimento del torneo.

Comunque sarà, senz'altro, per la metà del mese di settembre, anche per permettere, al C.I. 86 di partecipare al successivo Campionato del Mondo che si disputerà niente di meno che a Tokio i primi di ottobre.

Beh, crediamo che ognuno ci farà più di un pensiero al C.I. Othello 86, perché oltre ad aggiudicarsi il massimo titolo italiano, potrà difendere i nostri colori in un paese così lontano e interessante.

## Atomi a Napoli

di CIRO ANNUNZIATA  
ZEUS

### CLASSIFICA FINALE

Concorrente	Punti	Buholz
- Augusto Brusca	11	53/4
- Vincenzo Peccherillo	10	56/8
- Alessandro Maccheroni	10	54/8
- Biagio Privitera	10	49/4
- Bruno Militello	9	53/2
- Ennio Peres	8	55/4
Brizzi Ettore	8	51/4
Agostino Braca	8	50/4
Chiara Santoianni	8	50/4
Ciro Annunziata	6	40/2
Gaetano Apicella	6	37/2
Silvia Orbitello	6	36/2
Antonella di Luggo	6	34/2
Gennaro Izzo	6	30/2
Marco Annunziata	4	46/2
Luigi Carbone	4	44/4
Stefano Aversa	4	40/4
Fiorenza Spinielli	4	20/0
Ivan Annunziata	2	35/4
Anna Laura di Luggo	2	18/0

struire castelli di sabbia, mi ha divertito.

Avevi cercato di organizzare il 24/2 al Cral dove lavori una prima manifestazione, mi è bastato bloccare una serratura e motivi cosiddetti tecnici te lo hanno impedito.

Hai insistito, hai modificato quattro volte la data e quattro volte il maestro e sei riuscito a farla in quella località sannita vicino Teles, Guardia Sanframondi, il 25/2 presso le Scuole Elementari.

Complimenti per la tua caparbità, so che se ti ficchi qualcosa in testa, ci metti del tempo (anche 4 anni, che è la mia unità di misura, controlla le feste a me dedicate, le Olimpiadi) ma ci riesci! Complimenti anche a quel maestro salernitano, Agostino Braca, che ha vinto tutte le partite tranne una; le avrebbe vinte tutte se un mio piccolo fulmine non avesse capovolto una pedina senza farvene accorgere, dando così gloria a uno scolarotto.

Per te è stato faticoso, quei lunghi viaggi, mangiare dove capita, trascurare tutto il resto,

ma lo hai fatto e i risultati tu puoi anche non vederli, puoi ritenerli minimi e non giustificabili tanto impegno, ma hai creato degli ATOMI.

Nonostante questa esperienza faticosa, hai ripetuto la prova a Salerno il 3 marzo presso il Gruppo Scacchistico Salernitano e in quell'occasione Agostino Braca e tu stesso insieme ad altri eravate dalla parte dei banchi mentre dalla cattedra Vincenzo Peccherillo dava lezioni di tattica e strategia.

Anche in quell'occasione sono intervenuto e un mio fulmine ha mandato in tilt il maestro facendoti vincere immeritatamente.

Finalmente si è arrivati al 9 marzo, la data prevista per la selezione al Campionato Italiano; tutto era pronto, il materiale, i giocatori che venivano anche da lontano, la stampa, la sede, ecc. Mi sono divertito moltissimo in tale occasione, ho creato dissapori tra la tua organizzazione e i responsabili televisivi e così è saltata la ripresa; ho bloccato l'uscita dell'arti-

colo sul principale quotidiano, il Mattino, nonostante l'impegno di Chiara Santoianni, alla quale non ho impedito per consolarla l'uscita su un periodico minore, Napoli Oggi, dei suoi veramente ben fatti articoli, e l'ho fatta risultare più brava giocatrice del torneo. Ho scagliato poi il fulmine più grande facendoti togliere all'ultimo momento la disponibilità della sede prevista.

Com'eri buffo, incazzato nero, poche ore prima del torneo, mentre con decine di telefonate fatte ovunque riuscivi a recuperare una sede alternativa e a informare tutti i partecipanti.

Del torneo è inutile parlarne, ci penserò quel giuda romano che mentre giocava godeva dei risultati calcistici, ma io come punitore dei reprobri gli ho fatto perdere la vittoria finale, lasciando ai veri romani i due trofei.

Che rimane di tutto ciò, te l'ho già detto, tu hai creato degli ATOMI A NAPOLI.

Leggo nella tua mente che mi vuoi chiedere cosa ci sarà domani, che ne sarà dell'Othello e della scuola napoletana: Peccherillo, Privitera, Braca, Brizzi, Chiara Santoianni, Antonella Di Luggo, Silvia Orbitello, oggi si sentono delusi, frustrati, ma i sintomi del risveglio sono in loro.

È facile e anche molto comodo cedere alla rassegnazione, ma raggiungere il successo, quell'isola che non c'è (esiste, e comel), comporta sacrifici, sembrerà di essere soli, ma ogni comune mortale deve trovare in sé le forze necessarie a superare tutti gli ostacoli, anche quelli che sembrano impossibili.

NAPOLI non si deve rassegnare, le delusioni appartengono al passato, ci sei tu adesso con la tua "capa tosta" che la farà rinascere; ZEUS ogni notte combatte i demoni delle tenebre e li vince, ricordati "Adda passà 'a nuttata!"

Si conclude così questa lunga e strana intervista, sicuramente non merito gli elogi di ZEUS, ha un carattere così fuori del normale che a volte fa paura ma in fondo è buono, anzi senza la barba che siamo abituati a vederGli, con quelle guance scavate e quel suo ultimo saluto (profetico?), mi ricorda qualcuno.

### TO OUR FOREIGN READERS

In this issue of Othello News Luigi Puzzo, President of F.N.G.O. reports about the activities organized by the Federation in this first year, since its birth in June 1985. The positive results are over the expectations we had one year ago.

The Open Tournament held in Naples on 9th March is reported as an amusing self-interview by Ciro Annunziata (page 1) and - more technical - by Alessandro Maccheroni (page 2).

Francesco Marconi and Bruno Militello organized a successful tournament in their school in Rom last February: their report on page 2 - Prof. Ennio Peres wrote on page 3 about the history of Othello including rules and first strategy for beginners.

Our address: F.N.G.O. - c/o CLEM TOYS 1.62019 RECANATI (MC).

To enter subscription at the F.N.G.O. please use the card on page 1 sending the fee of Lit. 10.000 (foreign membership) or the equivalent in your currency. The fee includes the subscription to "Othello News".

In questo numero:

pag. 1  
La federazione... un anno dopo  
Atomi a Napoli

Pag. 2  
1° Torneo Open di Napoli  
Torneo I.T.C. Ruiz  
Master Quiz in Tv

Pag. 3  
Othello: più facile imparare  
che smettere  
Telex dal mondo

Da spedire a:

F.N.G.O. c/o CLEM TOYS S.p.A.  
Casella postale 79 - 62019 RECANATI

Desidero iscrivermi alla F.N.G.O. come

- socio effettivo L. 15.000
- socio ordinario L. 5.000

allego l'importo in francobolli  
 allego assegno circolare intestato alla Federazione Nazionale Gioco Othello

Nome..... Cognome .....

indirizzo .....

nato a ..... il .....

professione/scuola..... tel. ....



# Othello: più facile imparare che smettere

di ENNIO PERES

Intorno al 1966 Martin Gardner, la massima autorità mondiale nel campo della matematica ricreativa, nel suo 3° volume di "Enigmi e giochi matematici" (Sansoni Edizioni) parlava diffusamente di un vecchio gioco di scacchiera, il "Reversi", descrivendolo come un gioco che "unisce la complessità della struttura con regole di deliziosa semplicità". Gardner terminava lo scritto rammaricandosi però della scarsa diffusione del gioco che, a suo avviso, "non merita di essere dimenticato".

Quattro anni più tardi, nel 1970, il giapponese Goro Hasegawa brevettava un gioco molto simile al "Reversi" battezzandolo "Othello". Non so se l'istituto nipponico aveva in precedenza letto il libro di Gardner,

raccolgendone l'appello, sta di fatto che da quel momento in poi il gioco ha conosciuto, quasi ovunque nel mondo, una crescente esplosione di consensi e popolarità. Analogo favore aveva del resto incontrato il "Reversi" nel decennio 1880-1890, quando si diffuse a macchia d'olio in Occidente, soprattutto in Inghilterra. E proprio due inglesi, Lewis Waterman e John W. Mollet, si contendettero per anni, a suon di carta bollata, la primogenitura dell'idea base del gioco. Sembra però che, con il nome di "Ribaltonc" un gioco analogo si praticasse in Germania già nel 1600, utilizzando delle carte da gioco invece di pedine (non c'è quasi mai nulla di nuovo sotto il sole...).

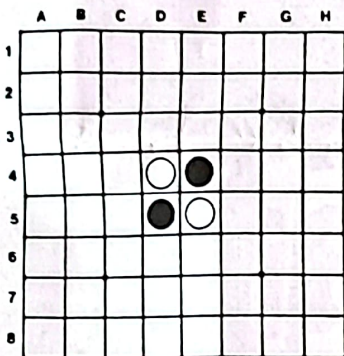


Fig. 1

La caratteristica principale dell'Othello è quella di possedere regole talmente semplici da poter essere apprese in pochi minuti anche da un bambino di 5-6 anni. Esse sono fondamentalmente le seguenti.

- Si gioca in due, su una scacchiera di 8x8 caselle, con 64 pedine bicolori (nera da un lato e bianca dall'altro).
- All'inizio del gioco si dispon-

gono, nelle 4 caselle centrali, 2 pedine con la faccia bianca in alto e due con quella nera, incrociate diagonalmente come illustrato in fig. 1.

- Per convenzione è il Nero a fare la prima mossa, questo ruolo deve essere quindi sorteggiato prima di iniziare; successivamente i due giocatori muoveranno, alternativamente una volta per uno.

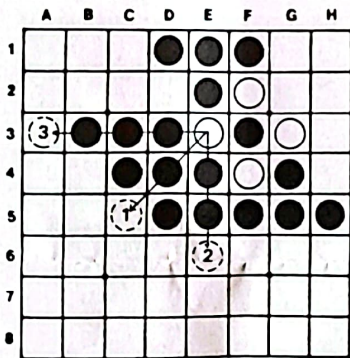


Fig. 2

- Ogni giocatore, quando è il suo turno, deve porre una pedina del proprio colore (una sola per mossa) in una casella vuota in modo da allinearla con un'altra dello stesso colore e racchiudere con questa una o più pedine dell'avversario, senza spazi vuoti nel mezzo. Questo allineamento può avvenire in qualsiasi direzione: orizzontale, verticale o diagonale; nella fig. 2 il Bianco, tra le tante possibilità, potrebbe muovere in:

- 1) C5 racchiudendo una pedina nera;
  - 2) E6 racchiudendone due;
  - 3) A3 racchiudendone tre.
- I pezzi avversari che vengono così a trovarsi incastrati tra due pezzi di colore opposto, si considerano catturati, ma invece di essere tolti dalla scacchiera, vengono girati in modo da mostrare l'altro colore. In fig. 3 è illustrata la nuova situazione sulla scacchiera se viene effettuata la mossa 3) indicata precedentemente in fig. 2.
  - Nel corso del gioco le pedine non si spostano più dalle caselle nelle quali vengono poste, mentre possono essere ribaltate più volte, senza alcun limite prefissato.
  - Se la pedina posata incastra in più direzioni più catene di pedine avversarie, queste ven-

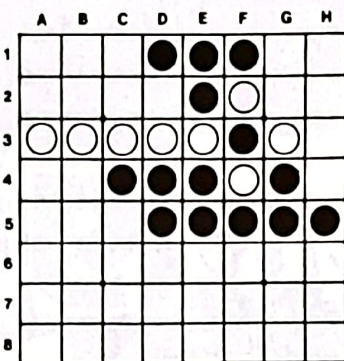


Fig. 3

gono capovolte tutte. Nella situazione illustrata in fig. 4, se il Bianco muove in E3, devono essere ribaltate tutte e sette le pedine nere che vengono così ad essere racchiuse grazie alle pedine bianche già presenti in C3, A7 ed E7. L'effetto di una tale mossa è illustrato in fig. 5.

- Le pedine avversarie vengono catturate solo con la pedina appena posata; le pedine che, per diversi motivi, dovessero venirsi a trovare tra altre di opposto colore, non devono essere ribaltate. In fig. 5 le pedine nere che sono presenti non devono essere ribaltate, anche se sono tutte racchiuse tra pedine bianche; esse non sono state infatti incastrate dalla pedina bianca posta in E3 (mossa illustrata in fig. 4), ma dal ribaltamento di pedine già presenti sulla scacchiera.

- Una mossa è lecita solo se con essa si cattura almeno un pezzo avversario; se non è possibile fare nessuna mossa lecita, si passa, mentre non si può scegliere di passare se si può fare almeno una mossa. Data la situazione illustrata in fig. 6, per esempio, il Bianco, non avendo nessuna mossa da fare, deve passare per forza. Nella situazione illustrata in fig. 7 invece il bianco è costretto a muovere in B1 o in G2, non può, anche

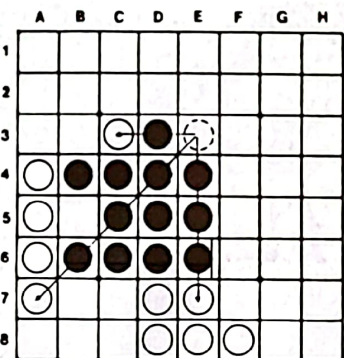


Fig. 4

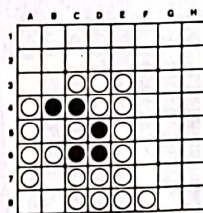


Fig. 5

desiderandolo, passare.

- La partita termina quando nessuno dei due giocatori può più muovere, e questo avviene in uno dei seguenti tre casi:
  - non ci sono più caselle vuote sulla scacchiera, cioè sono state giocate tutte le 64 pedine;
  - uno dei due giocatori ha catturato tutte le pedine dell'avversario;
  - pur essendoci ancora delle caselle vuote, nessuno dei due giocatori vi può accedere.

- Vince il giocatore che, al termine della partita, ha sulla scacchiera il maggior numero di pezzi del proprio colore. Naturalmente se si dovesse terminare con un ugual numero di pezzi bianchi e neri, si avrebbe un punteggio di parità.

**Le principali linee strategiche.** È facile rendersi conto che una pedina collocata in una delle quattro caselle d'angolo (quelle di coordinate A1, H1, A8 ed H8) non può essere più catturata dall'avversario; essa diviene cioè stabile e divengono stabili anche tutti i gruppi di pedine che le si aggregano intorno. In fig. 6, per esempio, sono stabili tutte le 21 pedine nere addensate intorno all'angolo H1, non possono cioè essere in nessun modo più ribaltate. La conquista di un angolo può essere quindi determinante ai fini della vittoria finale. Si può accedere ad un angolo,

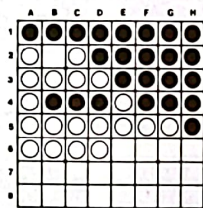


Fig. 6

però, solo mediante una mossa lecita, quindi solo se adiacente all'angolo si trova una pedina avversaria catturabile. È chiaro che ognuno dei due giocatori dovrà evitare di effettuare mosse che offrano all'altro l'accesso ad uno degli angoli. Bisogna quindi riuscire ad imbastire una strategia che costringa l'avversario a cedere un angolo, suo malgrado. Un modo di ottenere un simile obiettivo è quello di muovere ogni volta cercando di lasciare all'avversario il minor numero di mosse possibili. In fig. 7 il Bianco ha a disposizione solo due mosse e con ognuna di esse offre un angolo al Nero. È bene tener presente che nella prima fase di gioco non conviene mangiare troppe pedine. Il numero di mosse di ogni giocatore è, in genere, direttamente proporzionale alla quantità di pedine possedute dall'avversario.

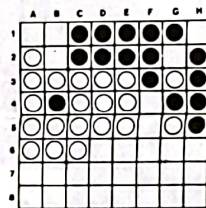


Fig. 7

Quindi più ci si gonfia di pedine, più mosse si offrono all'altro, viceversa, meno pedine si posseggono, meno mosse l'altro può fare. Bisogna comunque stare attenti, adottando questa strategia a non farsi mangiare tutte le pedine... In fig. 7 si nota che la posizione del Bianco è resa critica dalla barriera di pedine del suo colore che gli impedisce l'accesso alla parte inferiore della scacchiera. Una strategia molto praticata dai campioni è appunto quella di spingere l'avversario a costruirsi tali barriere, dette, in linguaggio tecnico, "muri". Altre strategie interessanti riuscite a trovarle facilmente da soli giocando. L'Othello è un gioco che si presta bene ad essere analizzato a fondo. Il problema è che nessuna verità è sicura al 100%. Può convenire infatti, in particolari situazioni, offrire un angolo all'avversario, o addirittura mettersi in condizioni di passare. Anche per questo: Othello è bello!

## TELEX DAL MONDO

FIRENZE: Il Campionato Italiano 1986 si terrà a Firenze il 20-21 settembre; il luogo sarà precisato quanto prima. Sono aperte le iscrizioni per lettera presso la F.N.G.O. o per telefono allo 06/4389307. TOKYO: Il 10° Campionato Mondiale di Othello si terrà a Tokyo 8-13/10/1986, presso l'Imperial Hotel. TOKYO: Il Campionato Nazionale Nipponico si svolgerà il 27 luglio a Tokyo. TOKYO: Il 7 aprile si è svolto il 1986 Othello Grand Master (Meijin), vinto da Ken'ichi Ishii, già detentore del titolo 1985, battendo in finale Nobuyuki Takizawa, 18 anni, fratello dell'attuale campione del mondo. Nobuyuki aveva sconfitto ed eliminato il fratello maggiore già nei round preliminari. COPENHAGEN: L'Open Internazionale di Copenhagen si è tenuto il 19-20 aprile, con la partecipazione della Danimarca, Gran Bretagna, Francia e Belgio. 1° Imre Leader (GB); 2° Pierre Jean-Gille (B); 3° Paul Ralle (F).

**Il prete della TUA Parrocchia predica bene razzola male**

PROVOCATION

**A** che gioco

**giochi**

**cerchi guai?**

**TOP  
SECRET**

**PROVOCATION®**

*Il dossier-gioco per provocare senza scrupoli*

*Si gioca anche in 10 (e più). Senza dadi.*



**SOCIETY**  
Clementoni