Othello:

Um minuto para aprender...
Uma vida inteira para tornar-se mestre

Por Brian Rose

Traduzido por Alfredo Jara (2016)

Othello e"Um minuto para aprender... Uma vida inteira para tornar-se mestre"são Marcas Registradas de Anjar Co., ©1973, 2004 Anjar Co., Todos os direitos reservados

Copyright © 2005 por BrianRose

Agradecimentos

Grande parte do material deste livro é baseado no material que apareceu na *Othello Quarterly*. Obrigado aos editores atuais e passados: Eddie Williams, Jonathan Cerf, George Sullivan, Ted Landau e Clarence Hewlett. Um obrigado especial vai para David Parsons pelo seu tremendo suporte ao Othello em geral e neste livro em particular.

Todos os diagramas deste livro foram produzidos com o WZebra. Obrigado ao Gunnar Andersson por fazer diversas alterações no programa por minha conta.

Obrigado ao Jonathan Cerf por fazer muitas sugestões que melhoraram muito o livro, e por me comprar o almoço muitas vezes ao longo dos anos.

Takeshi Murakami me apresentou muitas das ideias no Capítulo 13 e ofereceu alguns exemplos usados no livro. Obrigado por tudo, Takeshi.

A maior parte dos quebra-cabeças que aparecem no capítulo 15 foram criados por George Sullivan, David Toth, Jonathan Cerf, Geoffrey Hamilton, Philip Greenberg, Olivier Thill (incluindo meus favoritos, quebra-cabeças de 84 a 90), David Shaman e Iago Sangria.

Obrigado ao membros fundadores da associação norte-americana de Othello: Mark Weinberg, Jonathan Cerf, Mitch Soulliard, John Stoner, George Sullivan, Richard Levy e Roger Richards.

Obrigado ao Philip Greenberg e Bill Roman por me apresentarem ao jogo.

Obrigado à família Toth por fazer o primeiro campeonato que participei, e faze-lo tão divertido que quis voltar para mais.

Obrigado a Goro Hasegawa, o inventor do Othello, e a família Becker por apresentar este jogo ao mundo.

Conteúdo

Agradecimentos		**iii**
Introdução		**vii**
Parte I		
Capítulo 1	**Regras e notação**	**1**
Capítulo 2	**Cantos e discos estáveis**	**5**
Capítulo 3	**Discos de fronteira e paredes**	**9**
Capítulo 4	**Introdução às aberturas**	**17**
Capítulo 5	**Jogo básico na lateral**	**23**
Capítulo 6	**Estratégia básica de *endgame***	**31**
Capítulo 7	**Jogando na defesa**	**41**
Parte II		
Capítulo 8	**Teoria da paridade**	**47**
Capítulo 9	**Tesuji Parte I**	**57**
Capítulo 10	**Tesuji Parte II**	**69**
Capítulo 11	**Aberturas de livro**	**79**
Capítulo 12	***Midgame* avançado**	**89**
Capítulo 13	**Contagem no *endgame***	**99**
Capítulo 14	**Se tornando um expert**	**111**
Capítulo 15	**Quebra-cabeças**	**117**
Capítulo 16	**Análise de jogos**	**129**
Apêndice	**Recursos na internet**	**141**
Resposta dos exercícios		**143**
Glossário		**161**

Introdução

Este é o livro mais abrangente sobre estratégia de Othello já publicado. Escrito pelo campeão mundial de Othello de 2001, este livro foi escrito para todos, do novato ao expert que quer melhorar no Othello. Começando pela revisão das regras, ele constrói passo a passo das estratégias básicas para conceitos avançados usados pelos experts. Caso você esteja procurando por ajuda para ganhar de um familiar ou um amigo, ou se espera ser o próximo campeão mundial, este livro vai ajuda-lo a ganhar no Othello.

A **Parte I** (Capítulos 1-7) do livro é escrita primariamente com os jogadores novatos e intermediários em mente. Foi feito para ser lido do começo ao fim, com um capítulo acrescentando aos anteriores. A **Parte II** (Capítulos 8-16) cobre material mais avançado; estes capítulos podem ser lidos em qualquer ordem. Os exercícios aparecem no final de quase todos os capítulos. Alguns destes exercícios podem ser difíceis para jogadores novatos, mas minha esperança é que as respostas possam ajuda-lo a ter uma visão mais profunda de uma boa estratégia. O apêndice mostra onde encontrar recursos relacionados ao Othello na internet.

O **capítulo 1** revisa as regras do Othello e introduz a notação usada neste livro. Enquanto espero que a maioria dos jogadores esteja familiarizados com as regras, eu recomendo pelo menos ler rapidamente estecapítulo, que explica a notação utilizada em todo o livro.

O **capítulo 2** discute as estratégias mais básica doOthello, especialmente a conquista dos cantos e obtenção de discos estáveis. Conhecer estas estratégias é fundamental para entender as estratégias que virão no restante do livro.

O **capítulo 3** cobre a estratégia básica que força seu oponente a ceder o canto e discos estáveis. Entender este material pode dar um grande ganho imediato ao seu jogo.

O **capítulo 4** introduz o quesito aberturas e expande algumas ideias do capítulo 3.

O **capítulo 5** vai mostrar como jogar nas laterais, onde cometer um erro pode lhe custar o jogo. Dois conceitos críticos, paridade e tempo, são introduzidos.

O **capítulo 6** cobre a estratégia básica de *endgame*. Mesmo para os experts, o *endgame* é a parte mais difícil do jogo, e estecapítuloenfatiza a vitória da forma mais fácil possível. A parte mais difícil sobre *endgames* aparecem nos Capítulos 8 e 13.

O **capítulo 7** discute jogadas defensivas, feitas para evitar que seu oponente consiga fazer as mesmas boas jogadas que você está tentando fazer.

O **capítulo 8** explora a teoria da paridade, que faz com que seja muito mais fácil encontrar a jogada correta no *endgame*. Usar a teoria da paridade não é fácil, mas é importante para qualquer um que queira se tornar um expert.

Os **capítulos 9 e 10** cobrem o*tesuji*, boas jogadas que surgem em certas posições que ocorrem frequentemente para merecer atenção especial. O capítulo 9 discute os *tesujis* de ataque ao canto, enquanto o capítulo 10 examina*swindles*e outros *tesujis*.

O **capítulo 11** discute como construir seu livro de aberturas. Estecapítuloé feito principalmente para jogadores que querem se tornar experts.

O **capítulo 12** olha para estratégias de *midgame* em um nível avançado. Ainda queparte deste material seja desafiador, jogadores intermediários e avançados encontrarão algo de útil nestecapítulo.

O**Capítulo 13** se aprofunda na contagem de discos nos últimos movimentos do jogo. Estecapítuloé o mais difícil deste livro, mas mesmo jogadores intermediários devem ser capazes de entender a primeira parte que explica como contar nos dois últimos movimentos do jogo.

O**Capítulo 14** oferece sugestões em como se tornar um expert no Othello. Em particular, eu recomendo fortemente jogar torneios presenciais, onde você pode encontrar outros colegas fãs de Othello em competições ao vivo.

O**Capítulo 15** contém quebra-cabeças do tipo “pegue o canto”. Estes quebra-cabeças são uma forma excelente de melhorar sua habilidade de olhar jogadas futuras e se divertir ao mesmo tempo!

O**Capítulo 16** analisa um jogo da final de 2003 do Campeonato Mundial de Othello, mostrando como vários elementos discutidos neste livro combinados em um jogo entre os melhores jogadores do mundo.

O**Apêndice** mostra onde encontrar recursos relacionados ao Othello na internet.

Capítulo 1

Regras e notação

O diagrama 1-1 mostra a notação padrão do Othello. As colunas são identificada de ‘a’ a ‘h’ da esquerda para a direita, e as linhas são identificadas de ‘1’ a ‘8’ da parte superior para a inferior. Neste livro, as casas são referenciadas usando uma letra minúscula seguida de um número, por exemplo, ‘a1’ para o canto superior esquerdo e ‘h8’ para o canto inferior direito. Algumas casas recebem letras especiais, que são mostradas em maiúscula, como mostrado no Diagrama 1-2. Esta notação foi desenvolvida pelo inventor do Othello, Goro Hasegawa, e permanece até hoje. As casas B estão no centro das laterais, as casas C estão na lateral próximo ao canto, e as casas A ficam entre as casas B e C. As casas X estão adjacentes diagonalmente em relação aos cantos, com um X indicando perigo.

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1
2	a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2
3	a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3
4	a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4
5	a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5
6	a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6
7	a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7
8	a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8

Diagrama 1-1

	a	b	c	d	e	f	g	h
1		C	A	B	B	A	C	
2	C	X					X	C
3	A							A
4	B							B
5	B							B
6	A							A
7	C	X					X	C
8		C	A	B	B	A	C	

Diagrama 1-2
Nome dos quadrados

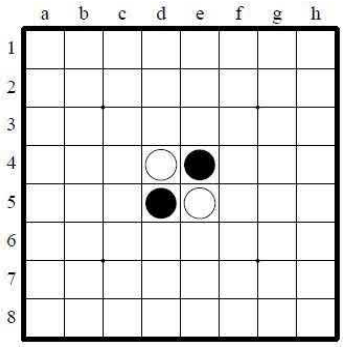


Diagrama 1-3
Movimento das pretas

Preto e Branco, escritas com letra maiúscula, se referem aos jogadores, enquanto que com letra minúscula se referem à cor dos discos. Por exemplo: “ao final do jogo, havia mais discos pretos que brancos, então o Preto ganha e o Branco perde”. O Preto e o Branco são referidos como “ele”, mas também podem ser “ela”, já que muitas mulheres jogam Othello, incluindo Carol Jacobs, que ganhou o Campeonato norte-americano de Othello duas vezes em seguida.

As direções da bússola (norte, sul, leste, oeste) são usadas às vezes para se referir à área do tabuleiro (superior, inferior, direita e esquerda, respectivamente).

Regras do jogo

1. O jogo começa com os discos pretos nas casas d5 e e4, e os discos brancos em d4 e e5, como mostrado no diagrama 1-3.
2. Os jogadores alternam suas rodadas, sendo que o Preto joga primeiro.
3. Uma jogada possível consiste em colocar um disco novo em uma casa vazia, e virando um ou mais discos do oponente.
4. Qualquer peça do oponente que fique entre o disco recém-colocado no tabuleiro e um disco da mesma cor que já esteja no tabuleiro deve ser virado. Esses "sanduíches" podem ser formados verticalmente, horizontalmente ou diagonalmente. Para formar um "sanduíche", todas as casas entre o novo disco e o disco da mesma cor que já estava no tabuleiro devem estar ocupados pelo oponente, sem casas vazias no meio.
5. As peças podem ser viradas em várias direções na mesma jogada. Qualquer peça que fique presa no "sanduíche" deve ser virada; o jogador que faz a jogada não pode deixar de virar um disco.
6. Um novo disco não pode ser jogado a menos que vire pelo menos um disco do oponente. Se o jogador não tiver jogadas legais, isto é, não importa onde o jogador coloque o novo disco, este não consegue virar um disco sequer, este jogador passa a jogada, e seu oponente continua a fazer jogadas consecutivas até que alguma jogada possível fique disponível para aquele jogador.
7. Se um jogador tiver pelo menos uma jogada possível disponível, ele deve fazer a jogada e não pode passar a rodada.
8. O jogo continua até que o tabuleiro esteja preenchido completamente ou que nenhum jogador tenha uma jogada possível disponível.

Contagem de pontos

A contagem de pontos é feita ao final do jogo. A forma usual de se determinar o placar é simplesmente contar os discos de cada cor, por exemplo, se há 34 discos pretos e 30 discos brancos, então o Preto ganha de 34-30. Se ambos os jogadores tem o mesmo número de discos, então o jogo ficou empatado.

Em um campeonato, se um jogador captura todos os discos do oponente, o placar do jogo é de vitória por 64-0 para aquele jogador, independente da quantidade de discos no tabuleiro. Além disso, em certos campeonatos, tais como o Campeonato Mundial, a casa vazia são pontuadas para o ganhador. Por exemplo, se ao final do jogo há 32 discos pretos e 29 discos brancos, com 3 casas vazias, o placar é anotado como vitória para o Preto por 35-29.

Exemplos

Os diagramas de 1-4 até 1-9 mostram uma sequência de jogadas do começo do jogo para demonstrar as regras. No diagrama 1-4, o Preto faz a primeira jogada em f5, cercando o disco branco em e5 entre o novo disco e o disco preto em d5. No diagrama, o número 1 do disco em f5 indica que este é o lugar onde a primeira jogada foi feita. O disco preto em forma de diamante em e5 indica que este disco era branco antes da jogada, e foi virado como resultado da jogada do Preto. Abaixo do diagrama, a frase “Jogada do Branco” indica que o Branco fará a próxima jogada no jogo. No diagrama 1-5, o Branco joga em f6, cercando o disco em e5 diagonalmente usando o disco branco existente em d4. Nodiagrama 1-7, o Branco joga em f4, virando discos em duas direções. O disco preto em f5 é cercado entre o novo disco em f4 e o disco branco em f6, enquanto o disco preto em e4 é cercado entre f4 e d4. No diagrama 1-9, o Branco joga em c5, cercando os discos pretos em d5 e e5 usando o disco branco existente em f5.

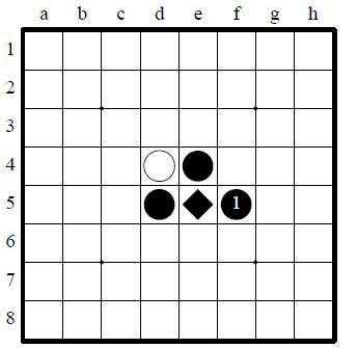


Diagrama 1-4
Jogada do Branco

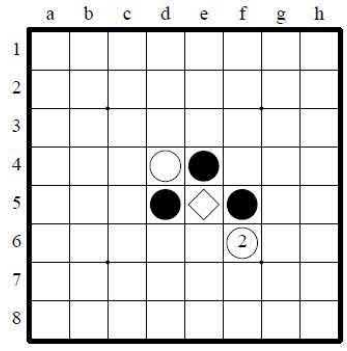


Diagrama 1-5
Jogada do Preto

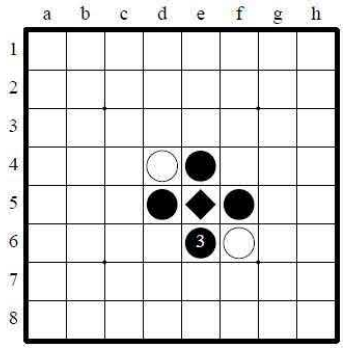


Diagrama 1-6
Jogada do Branco

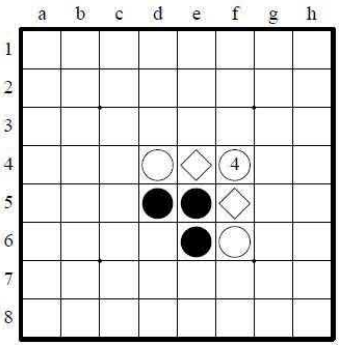


Diagrama 1-7
Jogada do Preto

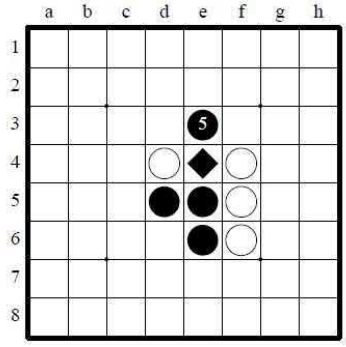


Diagrama 1-8
Jogada do Branco

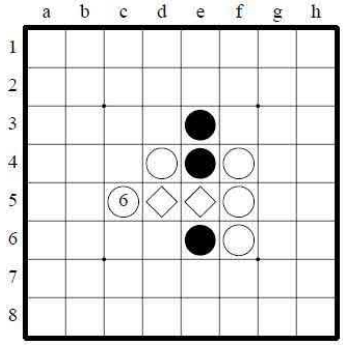


Diagrama 1-9
Jogada do Preto

Suponha que na posição mostrada no diagrama 1-10, o Preto jogue na f8. O diagrama 1-11 mostra a posição correta após essa jogada. O disco branco em e6 é completamente cercado pelos discos pretos, mas o Preto não consegue virar este disco, já que não estava cercado pela jogada em f8. O diagrama 1-12 mostra a posição em que o Branco não tem uma jogada possível. O Branco passa e o Preto joga novamente.

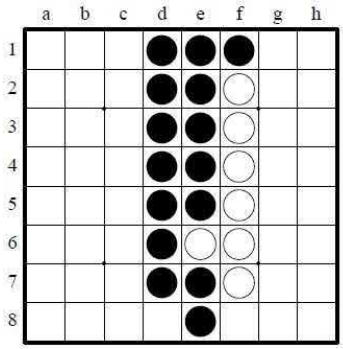


Diagrama 1-10
Jogada do Preto

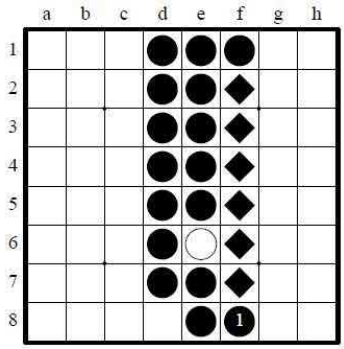


Diagrama 1-11
Jogada do Branco

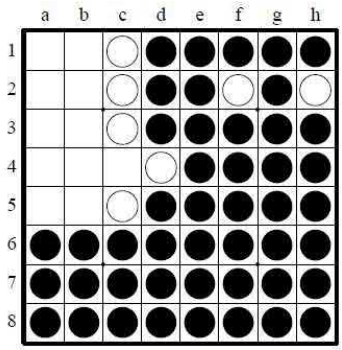


Diagrama 1-12
Branco passa

Jogando por uma transcrição

O diagrama 1-13 mostra o exemplo de uma transcrição de um jogo completo. Os números indicam a ordem que as jogadas foram feitas, mas não quais peças foram viradas. Para refazer o jogo, coloque um disco preto na casa marcada 1 (f5 neste caso), e vire as peças de acordo com as regras normais do jogo (e5 deve ser virado neste caso). Continue com a jogada do Branco na casa marcado 2, a jogada para Preto na casa marcado 3, etc.O diagrama 1-14 mostra a posição criada após a jogada 30, enquanto o diagrama 1-15 mostra a posição final. Transcrições parciais são usadas às vezes para indicar um sequência de jogadas (veja o diagrama 2-9, por exemplo).

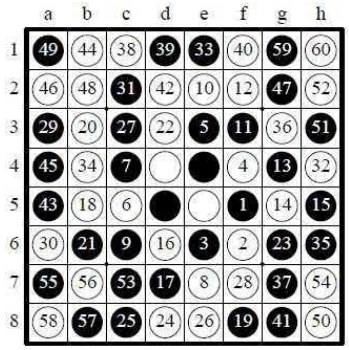


Diagrama 1-13
Transcrição

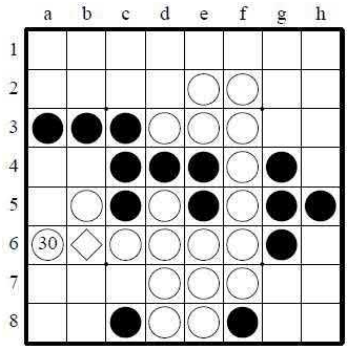


Diagrama 1-14
Depois da jogada 30

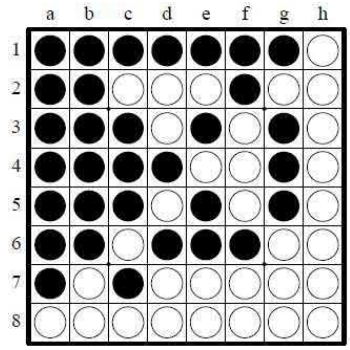


Diagrama 1-15
Posição final

Capítulo 2

Cantos e disco estáveis

Talvez a estratégia mais básica do Othello seja tomar os cantos. Pelas regras do jogo, é impossível virar um disco num canto, então se você conseguir tomar um canto, aquele disco será seu o resto do jogo. No diagrama 2-1, o disco em h8 deve ser branco ao final do jogo: mesmo se o Preto jogar tanto na g8 como na h7, ele não consegue capturar o disco na h8. Além disso, uma vez que você tenha um canto, geralmente é possível construir uma grande quantidade de disco que esteja protegida pelo canto e nunca será virado. Tais discos são chamados **discos estáveis**.

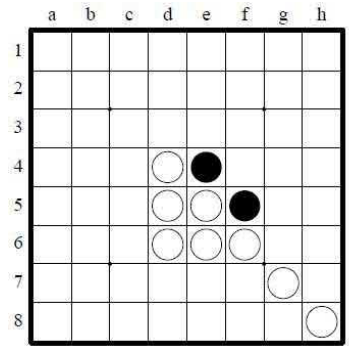


Diagrama 2-1

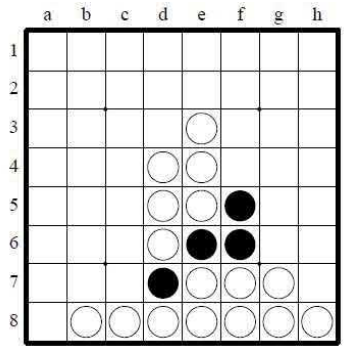


Diagrama 2-2

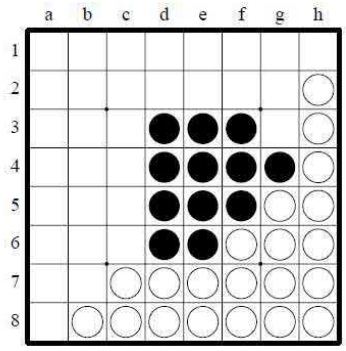


Diagrama 2-3

No diagrama 2-2, os discos na linha inferior são discos estáveis, e no diagrama 2-3, todos os 21 discos brancos são discos estáveis. Se isso não é óbvio para você, então gaste algum tempo se convencendo disso. Coloque essa posição no tabuleiro, e então tente virar os discos estáveis colocando os discos pretos onde quiser. Simplesmente não há forma para o Preto ficar por trás desses discos para cercá-los e virá-los. A possibilidade de conseguir discos estáveis torna os cantos muito valiosos, especialmente no começo do jogo.

Se tomar os cantos é tão bom, então deve ser óbvio que você não quer cede-lo ao seu oponente!Dada as regras do jogo, a única forma do seu oponente tomar o canto é se você jogar em uma das casas próximas ao canto, por exemplo, casas C ou X. As casas X são particularmente perigosas, e jogar numa casa X no começo do jogo é quase certeza que você irá ceder o canto adjacente. Por exemplo, no diagrama 2-4, o Branco acabou de jogar na casa X em g7. Apesar do Preto não poder tomar o canto h8 imediatamente, se ele puder estabelecer pelo menos um disco na diagonal c3-f6, então o Preto poderá tomar o canto.

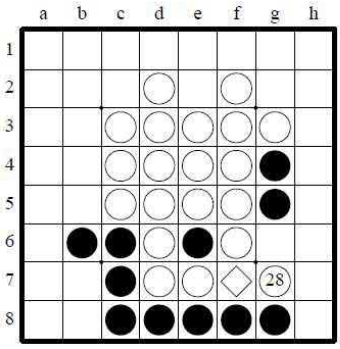


Diagrama 2-4
Jogada do Preto

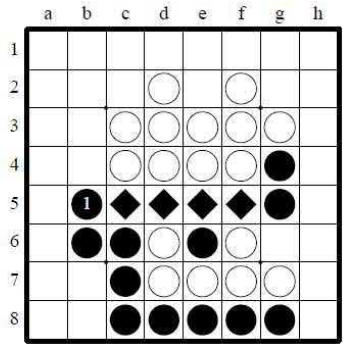


Diagrama 2-5
Jogada do Branco

Uma possibilidade para o Preto é jogar em b5, capturando o disco em e5, como mostrado no diagrama 2-5. Não importa onde o Branco jogue, ele não poderá recapturar o disco em e5, e o Preto poderá tomar o canto em h8 na sua próxima rodada. Uma vez que o Preto tenha o canto, todos seus discos na linha 8 se tornam discos estáveis, e mais tarde no jogo ele poderá criar discos estáveis na lateral direita também. Em geral, quanto mais cedo no jogo um canto for tomado mais valioso ele é, assim como o potencial de construir discos estáveis no canto é maior. Na maioria dos casos, mover para uma casa X muito cedo durante o jogo pode ser um erro fatal, apesar de que mais tarde no livro iremos examinar algumas circunstâncias excepcionais em que jogadas na casa X são úteis.

Enquanto jogadas na casa X geralmente permitem que o oponente tome o canto adjacente, para a casa C o grau de perigo depende fortemente das outras casas no mesmo canto. Por exemplo, nos diagramas 2-6, 2-7 e 2-8, o Preto vai rapidamente perder o canto h1. No diagrama2-6, o Branco simplesmente toma o canto na próxima jogada. No diagrama 2-7, o Branco pode jogar em h3;o Preto não tem como capturar o disco em h3, e o Branco poderá jogar em h1 na sua próxima rodada. Você consegue ver como o Branco vai capturar o canto h1 no diagrama 2-8?

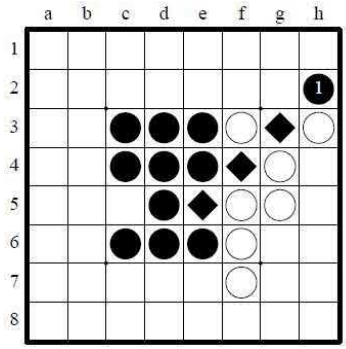


Diagrama 2-6
Jogada do Branco

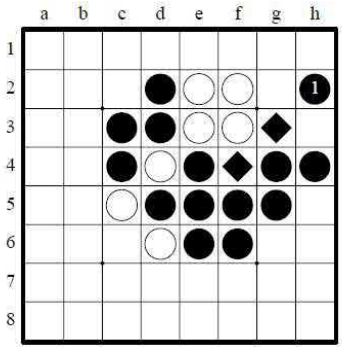


Diagrama 2-7
Jogada do Branco

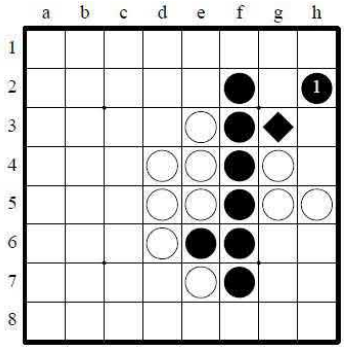


Diagrama 2-8
Jogada do Branco

Começando no diagrama 2-8, o Branco deve jogar em h3, ganhando acesso ao canto h1. Mesmo que o Preto capture o disco h3 jogando em h4, como no diagrama 2-9, o Branco ainda tem acesso ao canto, como mostrado no diagrama 2-10. Como estes diagramas sugerem, as casas C são geralmente as mais perigosas quando a casa A adjacente está vazia, permitindo o oponente atacar o canto jogando na casa A. Nós veremos muito mais exemplos como este nos capítulos seguintes.

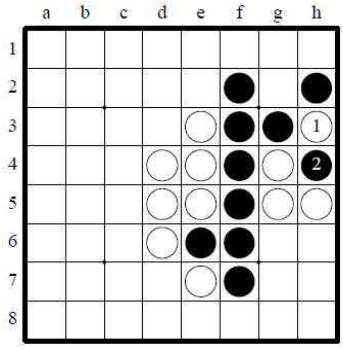


Diagrama 2-9

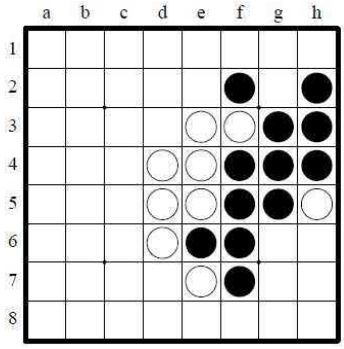


Diagrama 2-10
Jogada do Branco

Enquanto há muitas circunstâncias onde uma jogada na casa C é considerada ruim, muitas delas são jogadas perfeitamente boas, e frequentemente não geram o risco de ceder uma canto apesar de estar adjacente a este. Os diagramas 2-11, 2-12 e 2-13 mostram exemplos onde o Preto tem uma boa jogada na casa C em h2. No diagrama 2-11, h2 faz crescer os discos estáveis do Preto, e não oferecem nenhuma perspectiva do Branco tomar o canto h1. No diagrama 2-12, o Preto deve jogar em h2 para evitar que o Branco capture o canto h8. Uma vez que o faça, ele não está correndo risco imediato de perder o canto. No diagrama 2-13, o Preto pode jogar em h2 e mais tarde jogar na outra casa C em h7, sem correr nenhum risco de perder o canto. Como estes diagramas sugerem, a melhor hora de capturar uma casa C geralmente é quando você tem discos da sua cor nas outras casas ao longo da lateral.

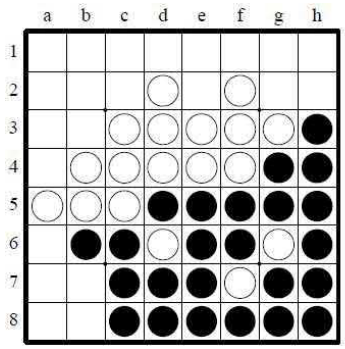


Diagrama 2-11
Jogada do Preto

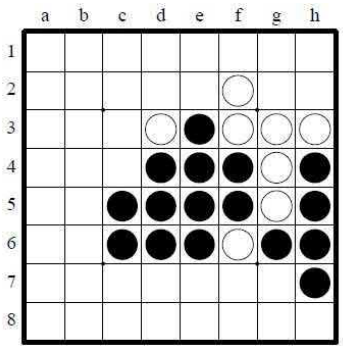


Diagrama 2-12
Jogada do Preto

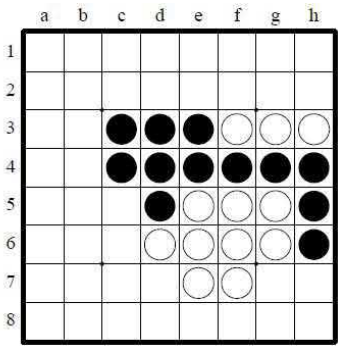
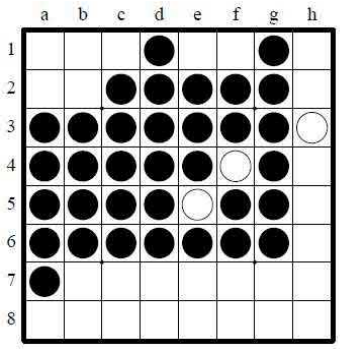


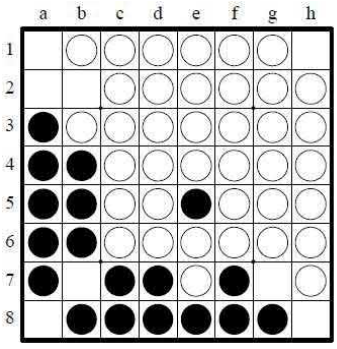
Diagrama 2-13
Jogada do Preto

Exercício

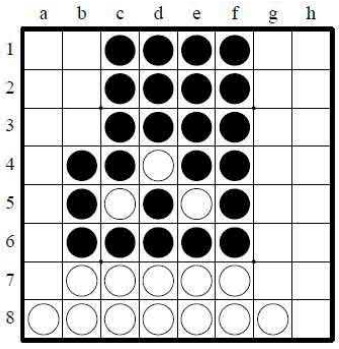
Em cadadiagrama, ache a melhor jogada. As respostas começam na página 143.



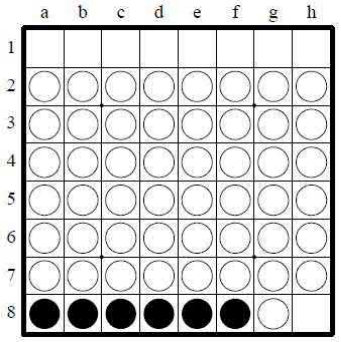
Exercício 2-1
Jogada do Branco



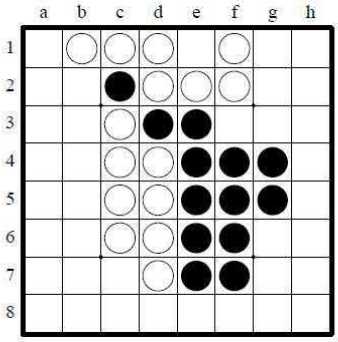
Exercício 2-2
Jogada do Preto



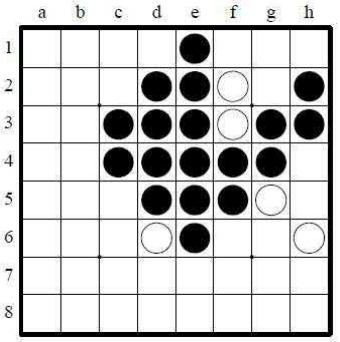
Exercício 2-3
Jogada do Branco



Exercício 2-4
Jogada do Preto



Exercício 2-5
Jogada do Preto



Exercício 2-6
Jogada do Branco

Capítulo 3

Discos de fronteiras e paredes

Nocapítulo 2, aprendemos sobre o valor dos cantos, e o risco de jogar nas casas X e C. Saber isso pode ser o suficiente para você ganhar de um novato, mas não vai conseguir chegar muito longe com um jogador mais experiente. Em jogos entre jogadores que sabem as estratégias apresentadas nocapítulo 2, nenhum deles jogará de forma voluntária em casas X e C que cedem o canto sem nenhum motivo. Se você quiser que seu oponente faça essa jogada, então você terá que força-lo a isso. Isto é, você quer criar uma situação onde as únicas jogadas disponíveis para seu oponente são jogadas ruins. Como fazer isso é o tema deste capítulo, e de quase todo o resto do livro.

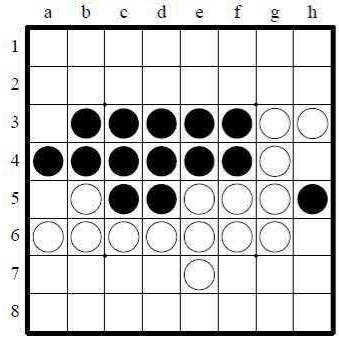


Diagrama 3-1
Jogada do Branco

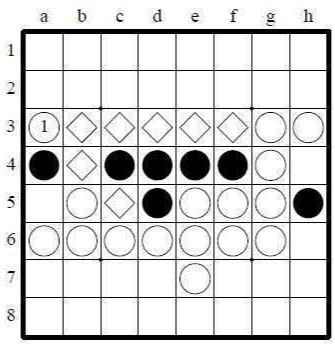


Diagrama 3-2
Jogada do Preto

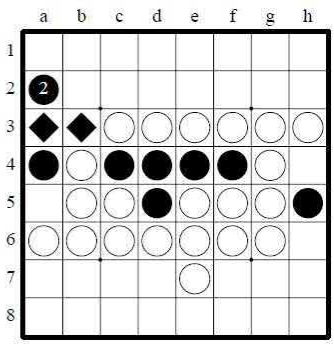


Diagrama 3-3
Jogada do Branco

O diagrama 3-1 mostra o tipo de posição que surge em jogos entre um expert (Preto) e um novato (Branco). Muitos novatos escolhem duas jogadas principalmente baseadas no número de discos virados, quantos mais discos virados, melhor, já que o objetivo do jogo é acabar com a maior quantidade de discos possível, então parece lógico querer muitas peças em todos os pontos do jogo. Seguindo esta lógica, o novato escolhe jogar em a3, virando sete discos, como mostrado nodiagrama 3-2. O problema com essa jogada se torna aparente depois que o Preto responde com a2, resultando na posição mostrada no diagrama 3-3.

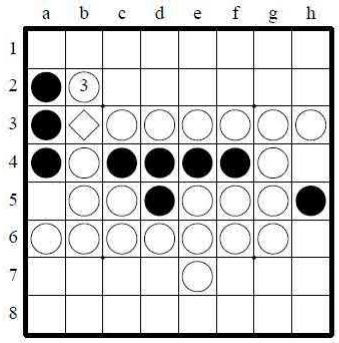


Diagrama 3-4
Jogada do Preto

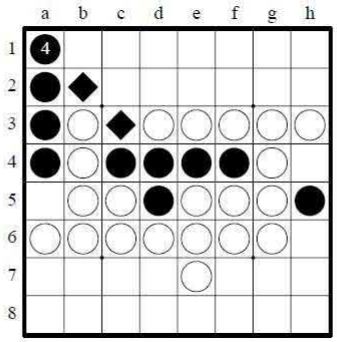


Diagrama 3-5
Jogada do Branco

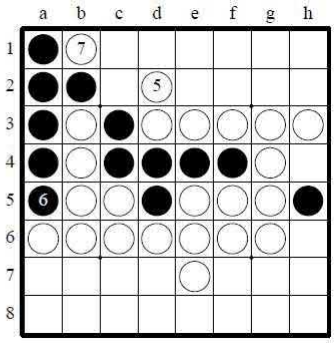


Diagrama 3-6

No diagrama 3-3, a única jogada possível para o Branco é na casa X b2, na qual o Branco é obrigado a jogar querendo ou não (diagrama 3-4). Este imediatamente entrega o canto a1 (diagrama 3-5), e preto vai eventualmente ganhar muitos discos estáveis ligados a este canto. Além disso, não será difícil para o Preto forçar o Branco jogar numa casa X numa das próximas jogadas. Por exemplo, suponha que o jogo continua com a sequência no diagrama 3-6, resultando na posição mostrada no diagrama 3-7. O Preto agora pode jogar ema7 (diagrama 3-8), que novamente deixa o Branco com somente uma jogada possível, especificamente a casa X b7 (diagrama 3-9).

Em situações como no diagrama 3-3 e diagrama 3-8, dizemos que o Branco **ficou sem jogadas**. Mais precisamente, o Branco ficou sem **jogadas seguras** (jogadas que não cedem um canto), e agora tem que ceder para o Preto os cantos e muitos discos estáveis. Como este exemplo mostra, virar muitos discos muito cedo durante o jogo pode levar a ficar sem jogadas. Uma vez que o jogador fique sem jogadas, é quase certa a derrota, porque seu oponente pode força-lo a fazer jogadas ruins que cedam os cantos.

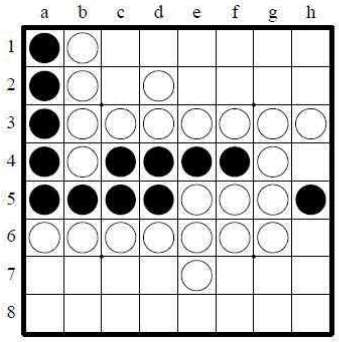


Diagrama 3-7
Jogada do Preto

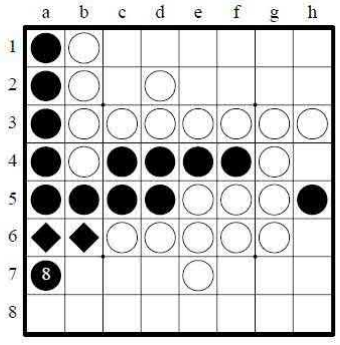


Diagrama 3-8
Jogada do Branco

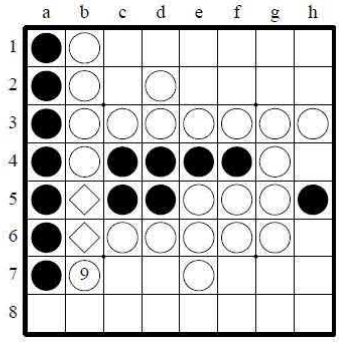


Diagrama 3-9
Jogada do Preto

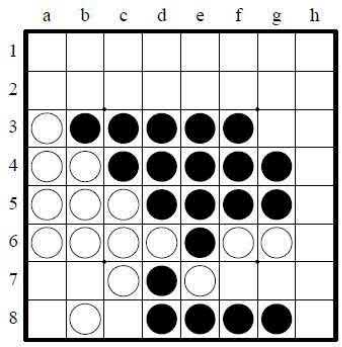


Diagrama 3-10
Jogada do Branco

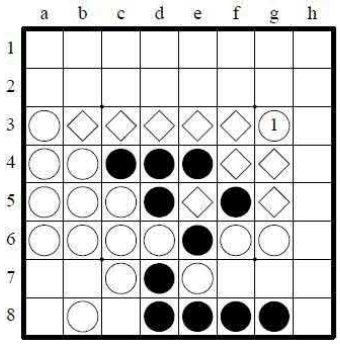


Diagrama 3-11
Jogada do Preto

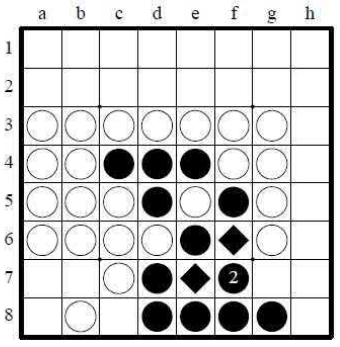


Diagrama 3-12
Jogada do Branco

Este ponto é tão crucial para entender o restante do material deste livro que apresento outro exemplo só para ter certeza que ficou perfeitamente claro. Começando no diagrama 3-10, o Branco vira quantos discos forem possíveis com g3 (diagrama 3-11), depois o Preto responde com f7 (diagrama 3-12). De novo, o Branco fica sem jogadas; as duas jogadas possíveis, c8 e g7, cedem um canto, e o Preto pode eventualmente forçar o Branco a ceder os outros cantos (ver exercício 3-7).

Para esclarecer mais ainda, preciso introduzir um jargão de Othello neste momento. **Discos de fronteira** são os discos que margeiam uma ou mais casas vazias. Apesar de que tecnicamente os discos nas laterais se encaixam nesta definição, eles não estão incluídos quando se fala de discos de fronteira. Uma **parede** é um grupo conectado de discos de fronteira da mesma cor. Por exemplo, no diagrama 3-10, os discos pretos em b3, c3, d3, e3, f3, f4, g4 e g5 são todos discos de fronteira e juntos formam uma parede. Discos que estão completamente cercados por outros discos, como e5 no diagrama 3-11, são chamados **discos de interior** ou **discos internos**. Uma jogada que cria muitos discos de fronteira é chamada de jogada ruidosa, e uma jogada **silenciosa** cria relativamente poucos disco de fronteira.

O verdadeiro problema com a jogada do Branco no diagrama 3-11 não é que ela vira muitos discos, mas vira os discos errados. Dos nove discos virados, sete (b3, c3, d3, e3, f3, g4 e g5) são discos de fronteira. Este é um exemplo extremo de uma jogada ruidosa, virando a parede inteira do Preto. No diagrama 3-10, o Branco pode escolher entre nove jogadas possíveis (b2, c2, d2, e2, f2, g2, g3, h4 e h5), enquanto que no diagrama 3-12, o Branco tem somente duas opções, c8 e g7. Por outro lado, as opções do Preto aumentam de sete no diagrama 3-10 para dezessete no diagrama 3-11.

Lembre que você deve virar pelo menos um disco do seu oponente para fazer a jogada. Construir uma parede longa deixa você sem nada para virar, cortando o acesso às casas do outro lado da parede. Enquanto isso, a mesma parede dá ao seu oponente uma grande quantidade de escolhas. Construir paredes e ficar sem jogadas geralmente andam lado a lado.

Outro exemplo deve fornecer mais visão da estratégia básica do Othello. Diagrama 3-13 mostra uma abertura usada regularmente por um jogador expert, levando à posição no diagrama 3-14. Começando nessa posição, usei o programa chamado WZebra (mais informações no apêndice) para avaliar a posição. De acordo com WZebra, configurado para ver 20 jogadas à frente, a melhor jogada do Branco é e2, e a posição vale +1,73 para o Branco. Em outras palavras, WZebra estima que se os dois lados jogarem corretamente a partir deste ponto, Branco irá vencer por cerca de dois discos (33-31).

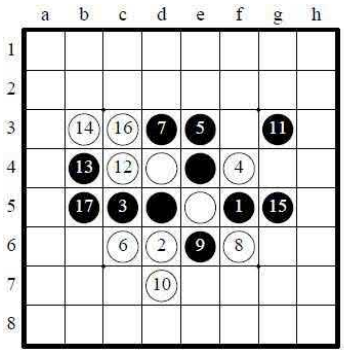


Diagrama 3-13

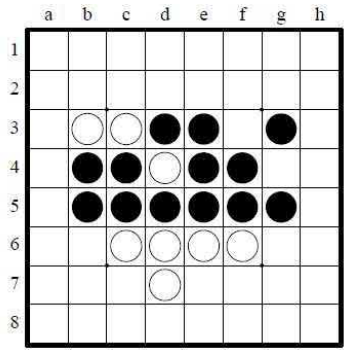


Diagrama 3-14
Jogada do Branco

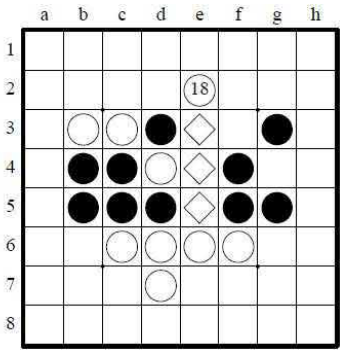


Diagrama 3-15
Branco +1,73

Depois, usei a mesma posição do diagrama 3-15, mas configurei o WZebra para que fosse a jogada do Branco ao invés do Preto. Você esperaria que o Branco tivesse uma vantagem maior, mas o WZebra avalia a posição como -8,84 para Branco (diagrama 3-16). Fazer com que fosse a jogada do Branco fez com que a posição fosse pior para este! Se continuássemos a fazer o Branco jogar várias jogadas em sequência, enquanto o Preto não faz nada, cada jogada do Branco cria mais e mais discos de fronteira, construindo paredes e eliminando suas opções. Eventualmente a posição no diagrama 3-18 é alcançada. O Branco fica sem nenhuma jogada, e tem uma grande desvantagem. Ter jogadas adicionais pode ser muito bom em outros jogos, mas não no Othello.

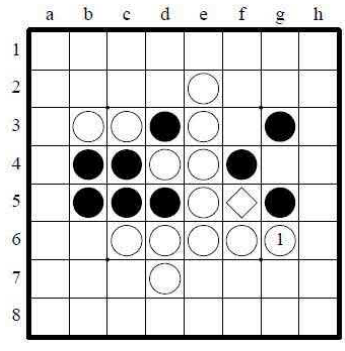


Diagrama 3-16
Branco -8,84

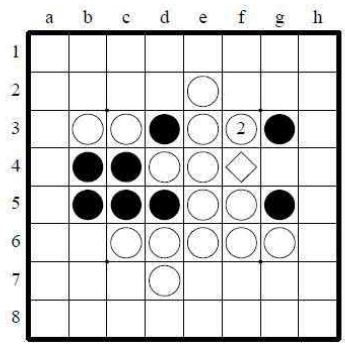


Diagrama 3-17
Branco -10,05

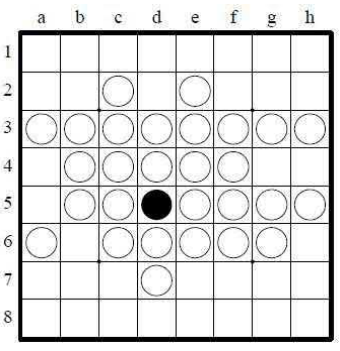


Diagrama 3-18
Branco -34,63

A ideia que ceder sua jogada é uma coisa boa é tão estranha que muitas pessoas não descobrem isso, mesmo depois de jogar Othello por anos.É claro, as regras do jogo não permitem passar uma jogada quando quiser, e há algumas circunstâncias nas quais você não vai querer passar, como perto do final do jogo quando você está tentando construir o máximo possível de discos estáveis. Contudo, devemos ter em mente que quando seria ideal passar a jogada, devemos procurar jogadas que se pareçam o máximo possível com um passe.

Em geral, isso quer dizer que jogadas silenciosas, que evitam criar muitos discos de fronteira, são melhor que jogadas ruidosas. Por exemplo no diagrama 3-19, c5 seria uma jogada ideal.Ela não cria novos discos de fronteira, e não cria nenhuma nova opção para o Branco. O resultado é muito parecido com o Preto passando a jogada, e agora o Branco deve usar sua última jogada segura (virar o disco em g3). No diagrama 3-20, Branco pode fazer a jogada silenciosa em g3. Esta jogada dá ao Preto somente uma nova opção, na h2. Já que h2 seria uma jogada terrível para o Preto, de novo o efeito seria parecido com o Branco passando a jogada, e o Preto teria que usar uma de suas jogadas remanescentes. No diagrama 3-21, a melhor jogada de Preto é e6. Apesar de certamente ser uma jogada silenciosa, não é tão boa como as duas jogadas anteriores, já que abre algumas jogadas seguras para Branco em d7 e f7.

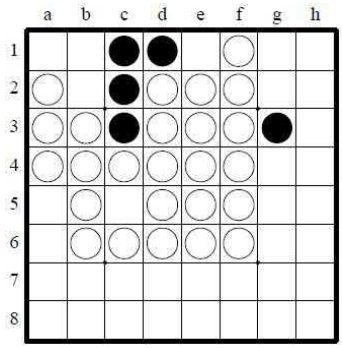


Diagrama 3-19
Jogada do Preto

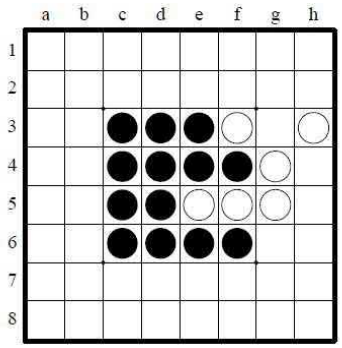


Diagrama 3-20
Jogada do Branco

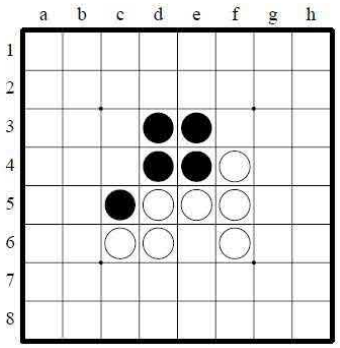


Diagrama 3-21
Jogada do Preto

Um dos problemas de fazer jogadas ruidosas é que elas geralmente levam a posições onde não há jogadas silenciosas disponíveis, enquanto que seu oponente consegue faze-las.O resultado é que uma jogada ruidosa leva a uma espiral de mais e mais jogadas ruidosas, o que dá ao seu oponente mais e mais jogadas silenciosas, até que eventualmente você é forçado a ceder os cantos. Um pouco mais de jargão ajuda a explicar este ponto. Um **disco envenenado** é um disco que transforma uma jogada potencialmente silenciosa em ruidosa. A jogada potencialmente silenciosa que foi arruinada pelo disco envenenado é chamado de **jogada envenenada**.

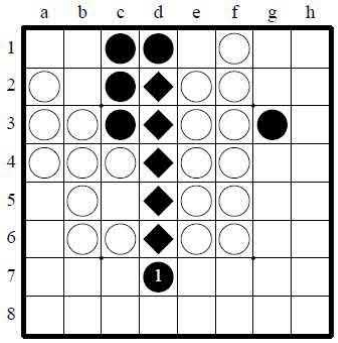


Diagrama 3-22
Jogada do Branco

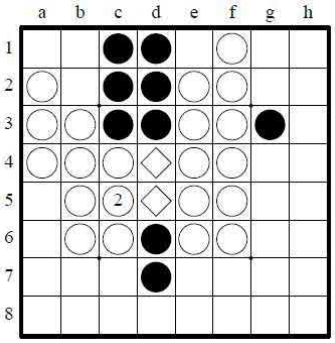


Diagrama 3-23
Jogada do Preto

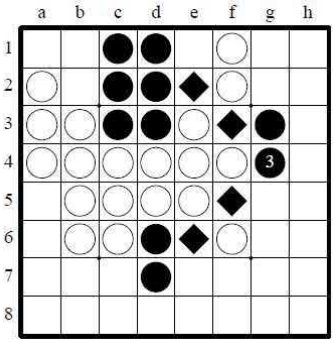


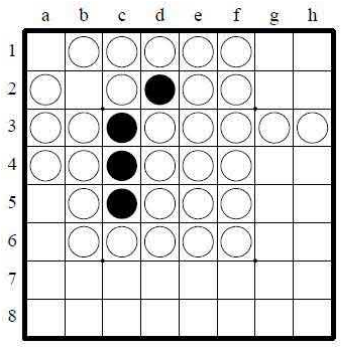
Diagrama 3-24
Jogada do Branco

Por exemplo, no diagrama 3-19 oPreto tem uma jogada perfeitamente silenciosa em c5. Contudo, suponha que o Preto jogue ao invés disso em d7, como mostrado no diagrama 3-22. Esta jogada pode não parecer ruidosa, porque está virando discos no meio do tabuleiro, mas se você olhar para o resultado cuidadosamente, você vai ver que cria cinco novos discos de fronteira (d2, d4, d5, d6 e d7). O Branco joga em c5 (diagrama 3-23), uma jogada silenciosa disponibilizada pela jogada ruidosa do Preto, e agora é a vez do Preto jogar novamente. Note como os discos extras em d6 e d7 são discos envenenados, arruinando muitas das jogadas potencialmente silenciosas do Preto. Se o Preto jogar em g4 (diagrama 3-24), ele vira f5 e e6 por causa do disco preto em d7. Isto forma outra jogada silenciosa para Branco em g5. Se o Preto tentar a6 ou g6 no diagrama 3-23, o disco preto em d6 quer dizer que o Preto teria que virar alguns discos de fronteira do Branco na linha 6. O Preto tem uma jogada silenciosa restante no diagrama 3-23, em c7, mas a jogada ruidosa em d7 transformou uma vitória certa em um jogo apertado.

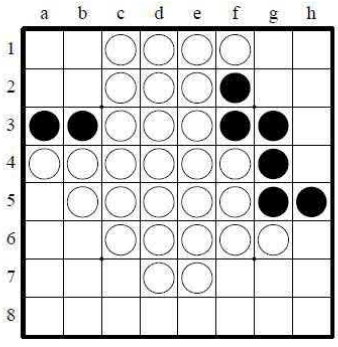
Se as ideias neste capítulo foram novas para você, então lhe dou boas-vindas ao grupo relativamente pequeno de jogadores que entendem o principal “segredo” da estratégia do Othello. Armado com esta informação você verá uma melhoria dramática no seu jogo! Contudo, como era o caso das estratégias básicas no capítulo 2, uma vez que você comece a encontrar jogadores que também conhecem o “segredo”, então você terá que cavar mais para ganhar. Os próximos quatro capítulos, sobre aberturas, jogadas na lateral, *endgame* e defesa cobrem o resto do que eu considero os fundamento da estratégia de Othello.

Exercícios

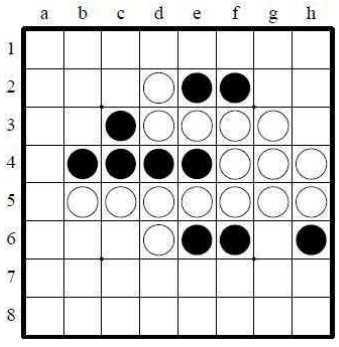
Em cada diagrama, ache a melhor jogada. As respostas começam na página 143.



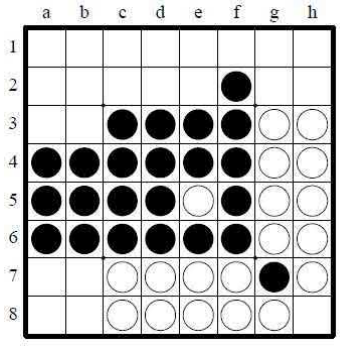
Exercício 3-1
Jogada do Preto



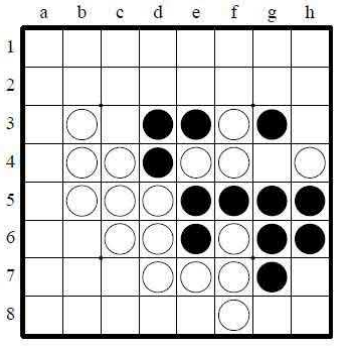
Exercício 3-2
Jogada do Preto



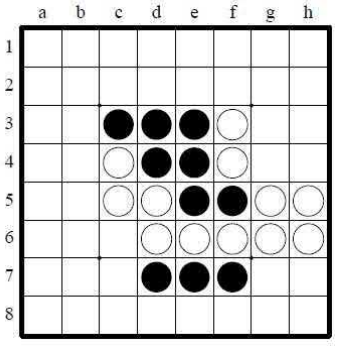
Exercício 3-3
Jogada do Preto



Exercício 3-4
Jogada do Branco



Exercício 3-5
Jogada do Branco



Exercício 3-6
Jogada do Preto

Exercício3-7

Coloque os discos na posição do diagrama 3-12 em um tabuleiro. Jogue o resto do jogo pelos dois lados, começando com branco em g7. Tente encontrar a sequência simples de jogadas para o Preto que força o Branco a ceder os quatro cantos. Faça o mesmo começando no diagrama 3-7.

Exercício3-8

Começando no diagrama 3-18, jogue o resto do jogo pelos dois lados. Tente se convencer que apesar do Preto ter somente uma peça, as paredes do Branco e a falta de opção dão vantagem ao Preto. Dica: não comece em d2! Se você acha que Branco ganha o jogo, volte para este exercício depois de ler o resto da Parte 1.

Capítulo 4

Introdução às aberturas

Este capítulofornece uma breve introdução ao maravilhoso mundo das aberturas. Eu quero traçar uma clara distinção entre a fase de abertura do jogo, que é o que vou discutir neste capítulo, e as**aberturas de livro**, isto é, jogadas que são preparadas e memorizadas antes do começo do jogo (vejacapítulo 11). Não há uma definição clara onde acaba a abertura e começa o *midgame*. Geralmente são definidas como as 10, 15 ou 20 primeiras jogadas do jogo. Contudo, prefiro pensar na abertura acabando assim que as casas da lateral são tomadas.

A introdução de programas de computador fortes na década de 90 teve um efeito dramático na teoria de abertura. Para os experts, procurando obter uma vantagem onde for possível, isso geralmente significava dedicar uma grande parte do seu tempo de jogo em pesquisar e memorizar aberturas de livro. Havia caso de pessoas que jogavam um jogo inteiro com jogadas memorizadas!

Contudo, para os novatos, toda essa teoria de abertura levava à conclusão oposta, sugerindo que se deveria gastar pouco ou nenhum tempo memorizando. Acontece que, contrário à crença de 10 ou 20 anos atrás, há muitas formas de jogar a abertura, todas levando a posições razoavelmente balanceadas. Mesmo muitas jogadas que parecem ruins muitas vezes dão pequena vantagem ao oponente, certamente não o suficiente para se preocupar em um jogo entre novatos. Para jogadores novatos, eu acho que há pouco a se ganhar memorizando aberturas. Seria muito mais útil, e certamente mais divertido, gastar o tempo jogando.

Outro resultado da análise por computador vale a pena ser mencionado aqui. Enquanto escrevo este livro, parece que um jogo perfeito de Othello termina empatado. Portanto, você não deve se preocupar muito com que cor jogar em um determinado jogo; nenhum lado começa com vantagem. Eu recomendaria que você jogasse mais ou menos metade dos seus jogos com cada cor. Ter uma cor favorita que você insiste em jogar é um mau hábito para se ter.

Vamos começar nossa discussão sobre aberturas desde a primeira jogada. O Preto tem quatro opções para escolher, mas de um ponto de vista teórico elas são todas iguais, porque o tabuleiro é simétrico. De um ponto de vista prático, contudo, faz uma diferença onde você joga. A maior parte dos experts faz sempre a primeira jogada no mesmo lugar, e eu recomendaria que você fizesse o mesmo, porque as posições que você viu são mais facilmente reconhecíveis desta forma. Pessoalmente, eu sempre jogo o primeiro disco em f5, e a maioria dosdiagramas neste livro refletem isso.

Na segunda jogada, o Branco tem três opções, que são chamadas perpendicular, diagonal e paralela, refletindo a direção virada em relação à jogada um. Elas são mostradas nos diagramas 4-1, 4-2 e 4-3 respectivamente. Enquanto a perpendicular e diagonal são geralmente vistas em jogos de experts, a paralela é considerada inferior. A única vez que eu me lembro de ter usado a paralela foi num jogo contra Jonathan Cerf, o Campeão Mundial de 1980, com *cupcakes* brancos e pretos ao invés de discos! Eu fiquei tão enrolado que em desespero, comecei a comer as peças! Não faz mal praticar usando a paralela, mas em jogos que você realmente quer ganhar, a perpendicular ou diagonal seriam uma escolha melhor.

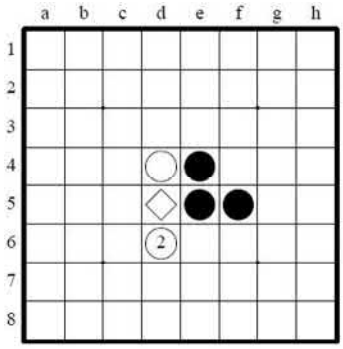


Diagrama 4-1
Perpendicular

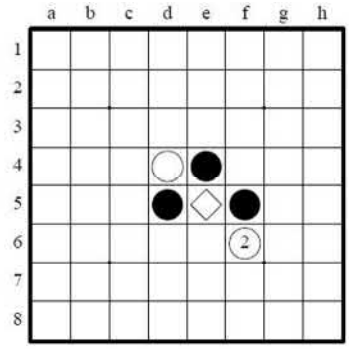


Diagrama 4-2
Diagonal

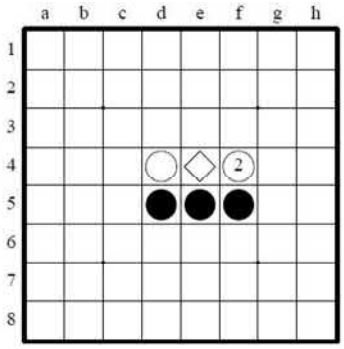


Diagrama 4-3
Paralela

Suponha que você seja o Preto e seu oponente joga na perpendicular. Na jogada três você tem cinco opções: c3, c4, c5, c6 e c7. Como o Preto vai escolher entre eles? Alguns experts podem discordar com o que direi, mas eu creio que a estratégia para parte inicial do jogo não muda muito para o *midgame*. O capítulo 3 reforça o benefício de jogadas silenciosas e os malefícios das jogadas ruidosas, e nós procuraremos por jogadas silenciosas na fase de abertura também.Neste caso, a definição de jogadas silenciosas que eu dei no capítulo 3 não é totalmente útil, já que todas as cinco opções do Preto viram somente um disco, e tanto o disco jogado como o virado são discos de fronteira. Talvez pudéssemos refinar essa definição e dizer que a jogada mais silenciosa seria c5, já que o disco virado (d5) está rodeado nas cinco direções, e o disco em c5 seria adjacente a três casas ocupadas. A jogada mais ruidosa é c7, se afastando dos outros discos. É tanto verdade, que quando comecei a jogar Othello em 1980, c5 era a opção mais comum para o Preto. Parecia natural cortar os três discos brancos no meio. Enquanto isso, c7 era, e ainda é, a jogada menos popular. Para a diagonal e paralela também, a opção óbvia é jogar silenciosamente no meio, por exemplo, e6 no diagrama 4-2 e e3 no diagrama 4-3.

Além de ser silenciosa, que outros critérios poderiam usar para escolher uma jogada? Talvez a maior diferença entre a abertura e o resto do jogo é que com menos discos no tabuleiro, e nenhuma casa do canto ocupada, se torna mais importante manter os discos no centro. Se um jogador consegue manter seus discos unidos no meio, se diz que tal jogador tem controle do centro, e muitas das aberturas jogadas pelos experts envolvem batalhas no centro. Na abertura, geralmente vale a pena fazer uma jogada ruidosa para capturar discos centrais e deixar as jogadas silenciosas para depois.

Por exemplo, o diagrama 4-4 mostra uma das aberturas mais usadas em jogos entre experts, levando à posição no diagrama 4-5. Aqui parece que uma jogada silenciosas como d1 é cabível, mas isso não faz nada para combater o controle do centro de Preto. De fato, o Branco geralmente corta pelo meio como mostrado no diagrama 4-6, estabelecendo sua presença no centro.

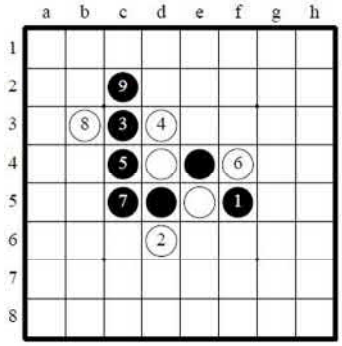


Diagrama 4-4

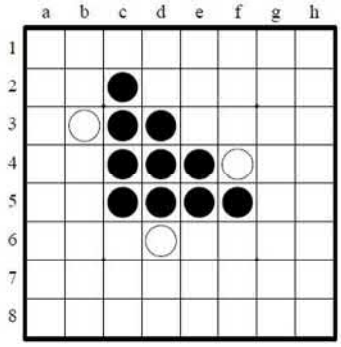


Diagrama 4-5
Jogada do Branco

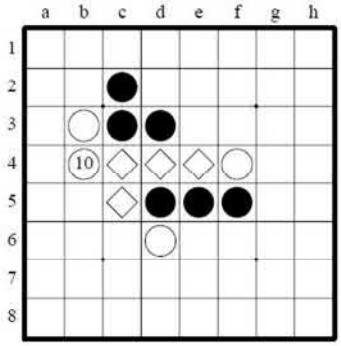


Diagrama 4-6

Compare os diagramas 4-7 e 4-8. As posições são idênticas exceto pela cor do disco em f5. Pense por um momento qual é a posição mais favorável para o Preto.

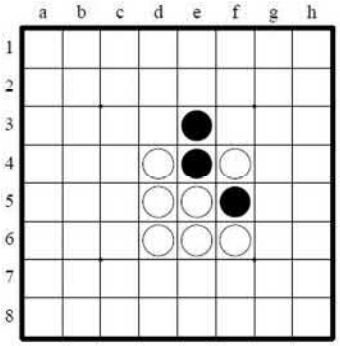


Diagrama 4-7
Jogada do Preto

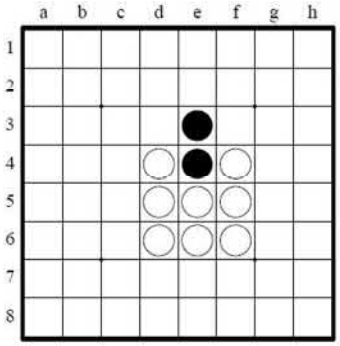


Diagrama 4-8
Jogada do Preto

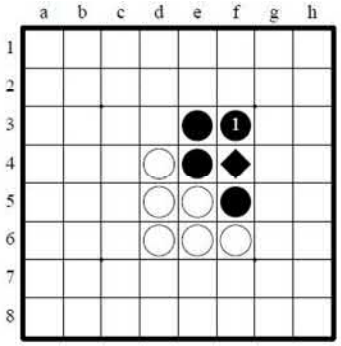


Diagrama 4-9
Jogada do Branco

Pelo que discutimos até agora, pode parecer que a posição no diagrama 4-8 deve ser mais favorável ao Preto. Afinal, nesta posição o Branco tem um disco de fronteira a mais, e discos de fronteira são geralmente ruins. Contudo, no diagrama 4-7, o disco f5 é muito precioso para o Preto, já que permite que ele se mova para f3, deixando o Preto com uma posição muito compacta (veja diagrama 4-0), e força o Branco a jogar na parte externa na próxima rodada. O Preto tem uma vantagem considerável.

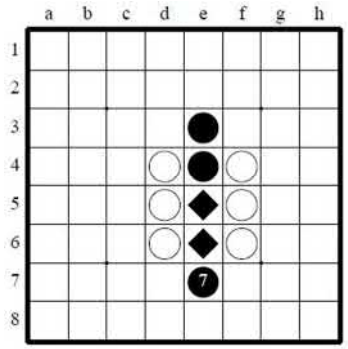


Diagrama 4-10

No diagrama 4-8, o Branco tem muitos discos de fronteira, mas o Preto tem uma posição incomum. Há muitas jogadas silenciosas razoáveis, mas nenhuma delas realmente estabelece uma presença no centro. A jogada óbvia para o Preto é cortar pelo meio como mostrado no diagrama 4-10, mas isso deixaria o Branco com jogadas silenciosas em d3, f3, d7 e f7. Apesar da grande quantidade de discos de fronteiras brancos a posição no diagrama 4-8 é considerada igual.

Os diagramas 4-11, 4-12 e 4-13 mostram alguns erros comuns de aberturas que devem ser evitados. No diagrama 4-11, a jogada do Branco se afastando do centro é ruim. É melhor jogar em f4, capturando dois discos no meio. O diagrama 4-12 mostra outra escolha ruim para o Branco. Esta jogada desnecessariamente permite que o Preto obtenha uma boa posição em e6. No diagrama 4-13, o Branco joga em direção à f6. É melhor jogar em f4, que parece similar, mas é mais centralizada.

Enquanto aberturas podem parecer difíceis, se você jogar no centro e manter suas jogadas silenciosas, você geralmente terá uma posição razoável quando chegar ao *midgame*. O jogo se torna mais difícil quando se alcançam as laterais, que é o tema do capítulo 5.

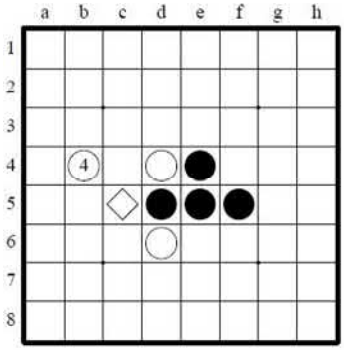


Diagrama 4-11
Jogada do Preto

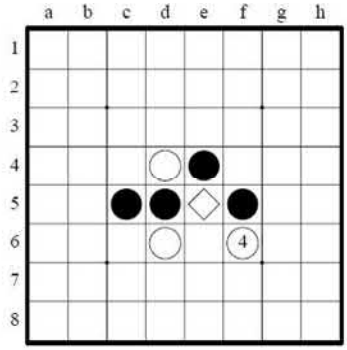


Diagrama 4-12
Jogada do Preto

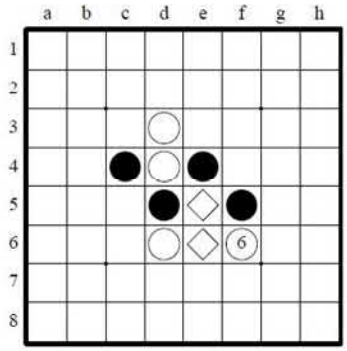
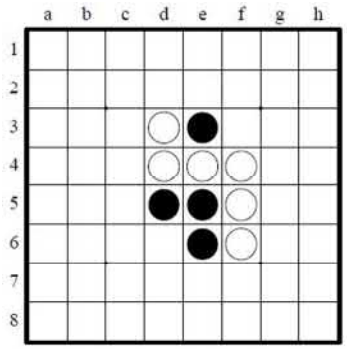


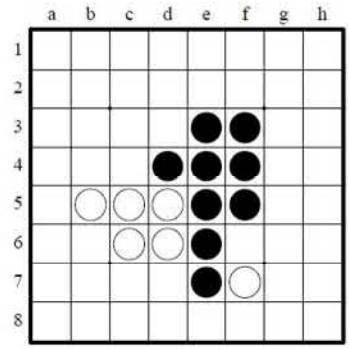
Diagrama 4-13
Jogada do Preto

Exercícios

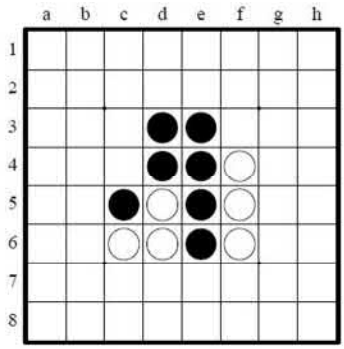
Para cada diagrama, encontre a melhor jogada. Estes exercícios são consideravelmente mais difíceis que os dos capítulos anteriores. As respostas começam na página 143.



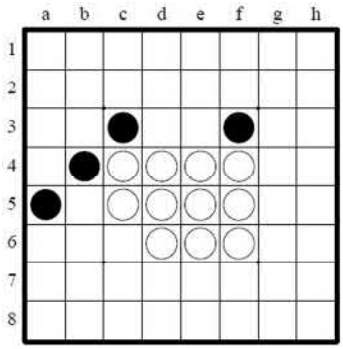
Exercício 4-1
Jogada do Preto



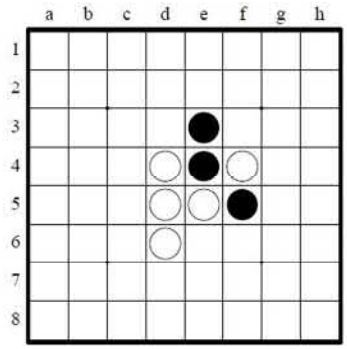
Exercício 4-2
Jogada do Branco



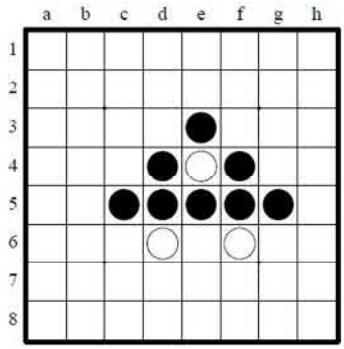
Exercício 4-3
Jogada do Branco



Exercício 4-4
Jogada do Branco



Exercício 4-5
Jogada do Preto



Exercício 4-6
Jogada do Branco

Capítulo 5

Básico do jogo na lateral

No começo do jogo há 60 casas vazias no tabuleiro, e 28 destas casas estão na lateral. Portanto, as jogadas na lateral contabilizam mais da metade das jogadas de um jogo típico, e eu creio que o ganhador da maior parte dos jogos é decidido pela forma como se joga na lateral. Como discutido no capítulo 4, na abertura geralmente há muitas jogadas diferentes para escolher, e todas chegam a uma posição razoavelmente balanceada. Nas laterais, o oposto é verdadeiro. Geralmente há uma jogada que é nitidamente melhor que as outras, e uma falha pode dar ao oponente uma grande vantagem.

Como já vimos, jogadas silenciosas são geralmente melhores que as ruidosas, e isso continua sendo verdade nas jogadas laterais também. Se seu oponente ficar sem jogadas, então uma jogada lateral silenciosa é suficiente para decidir o jogo. Já vimos um exemplo disso no diagrama 3-3. No diagrama5-1, o Preto ficou sem jogadas seguras, mas é a vez do Branco. Se o Branco passar, então o Preto será forçado a jogar numa casa X e ceder um canto. Claro que o Branco não pode passar, mas ele pode jogar em g1, que tem o mesmo efeito de um passe. Como mostrado no diagrama 5-2, o Preto não tem jogadas seguras e deve jogar numa casa X. Jogadas como g1 deste exemplo são chamadas **jogadas livres**: o Preto não pode evitar que o Branco tome g1 quando quiser, e g1 não oferece nenhuma nova opção segura para o Preto. Enquanto é possível ter uma jogada livre no meio do tabuleiro, a maior parte das jogadas livres ocorrem nas laterais. Algumas vezes haverá a oportunidade para mais de uma jogada livre na mesma lateral. No diagrama 5-3, o Branco tem três jogadas livres ao longo da lateral leste em h4, h3 e h2 (note que elas devem ser jogadas nesta ordem), e podem facilmente deixar o Preto sem jogadas.

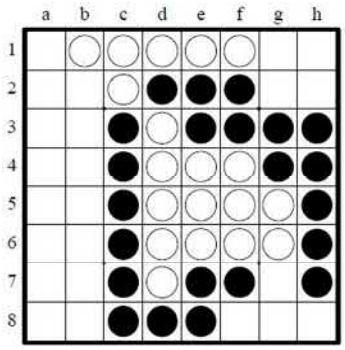


Diagrama 5-1
Jogada do Branco

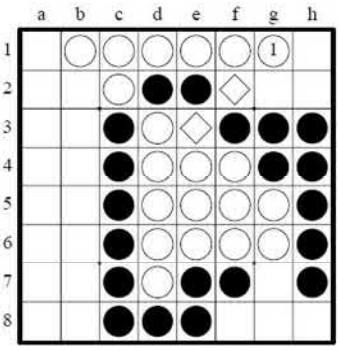


Diagrama 5-2
Jogada do Preto

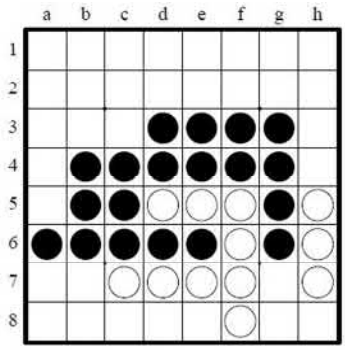


Diagrama 5-3
Jogada do Branco

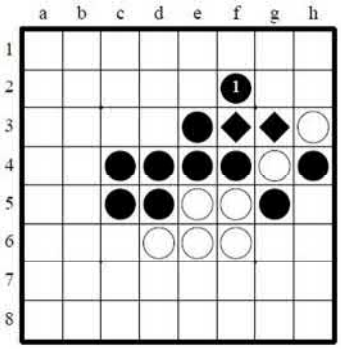


Diagrama 5-4
Jogada do Branco

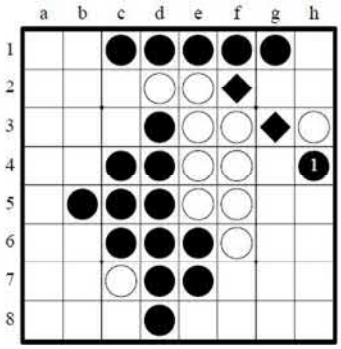


Diagrama 5-5
Jogada do Branco

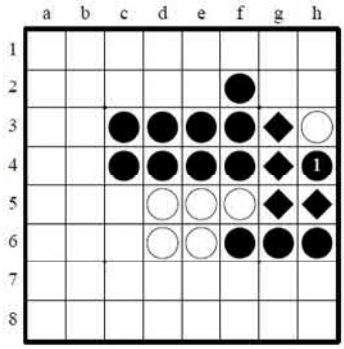


Diagrama 5-6
Jogada do Branco

Dada a força das jogadas livres, é geralmente uma má ideia fazer uma jogada que dê uma jogada livre ao seu oponente. Os diagramas 5-4, 5-5 e 5-6 mostram três jogadas ruins em que o Preto gera uma jogada livre para o Branco. Em todos os três casos, o Branco vai tomar a lateral leste na jogada seguinte e terá uma jogada livre em h2.

O conceito de tempo

Nos diagramas 5-1 e 5-2, o Branco usa a jogada livre para conseguir o mesmo efeito de um passe. No diagrama 5-1 é a vez do Branco jogar, mas no diagrama 5-2, é a vez do Preto. O Branco transferiu a responsabilidade de começar a jogada para o Preto, sem que este tivesse qualquer nova opção segura. Em português, se diz que o Branco **ganhou tempo**. Em Japonês, se diz que o Branco “repassou a jogada (para o oponente)”.

O diagrama 5-7 mostra a posição de um jogo do Campeonato Japonês de 1992. Jogando com o Branco está Hideshi Tamenori, Campeão Mundial cinco vezes e considerado um dos maiores jogadores de todos os tempos. Seu oponente era Ken’ichi Ishii, Campeão Mundial duas vezes.

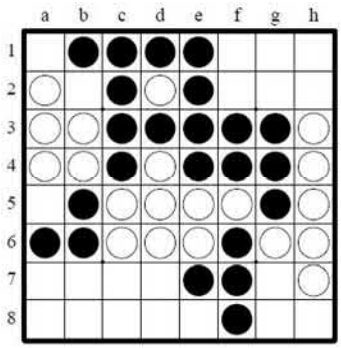


Diagrama 5-7
Jogada do Branco

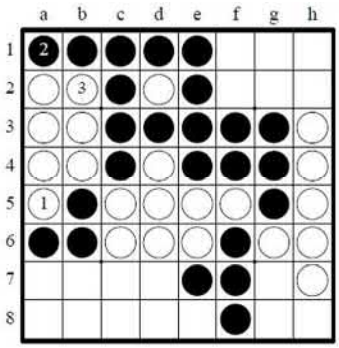


Diagrama 5-8

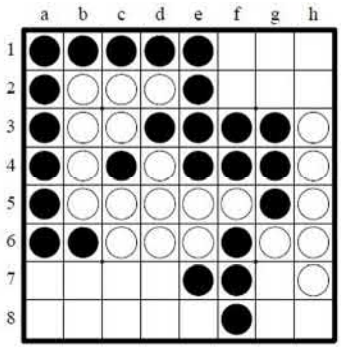


Diagrama 5-9
Jogada do Preto

Nesta posição, Tamenori jogou em a5! Isto pode parecer um erro terrível, mas na verdade era a melhor jogada. Como mostrado no diagrama 5-8, Ishii respondeu tomando o canto a1, estabilizando tanto a lateral esquerda como a superior, e logo após Tamenori preencheu o buraco em b2. A posição resultante é mostrada no diagrama 5-9. Note que, comparado com o diagrama 5-7, o Preto não tem novas opções, e de fato uma de suas posições seguras, neste caso a a5, não está mais disponível. Além disso, agora é a vez do Preto jogar! Então, ao jogar a sequência do diagrama 5-8, Tamenori pode ganhar um tempo crítico. Ele repassou a responsabilidade de começar a jogada para o Preto, deixando este em grave perigo de ficar completamente sem jogadas. Como mostrado neste exemplo, geralmente vale a pena sacrificar um canto para poder ganhar tempo.

Na abertura, quando se joga no centro do tabuleiro, achar a melhor jogada pode não ser fácil, mas mesmo a segunda ou terceira melhor jogada não farão perder tempo. A razão pela qual as laterais tendem a ser tão críticas em determinar o ganhador de um jogo é que um erro na lateral faz perder um tempo.Especialmente entre jogadores experts, um tempo adicional é geralmente a diferença entre ganhar e perder. No restante deste capítulo, e no restante do livro, veremos muitos exemplos onde tempo é ganho e perdido.

Asas que não te fazem voar

No diagrama 5-10, a posição do Preto na lateral esquerda é chamada de **lateral desbalanceada** ou **asa**. Enquanto que o termo asa se refere somente a este padrão de lateral, lateral desbalanceada também pode ser usado para descrever a lateral superior (lateral desbalanceada três) ou a lateral direita (lateral desbalanceada quatro). Laterais desbalanceadas são inerentemente perigosas quando a casa C ocupada pode oferecer ao oponente acesso ao canto adjacente. Elas estão geralmente vulneráveis a diversos ataques, sendo que muitos deles podem rapidamente determinar o resultado de um jogo. O padrão no canto inferior, com todas as seis casas da lateral ocupadas, é chamado de lateral balanceada e em muitos casos é a melhor posição lateral possível para se ter.

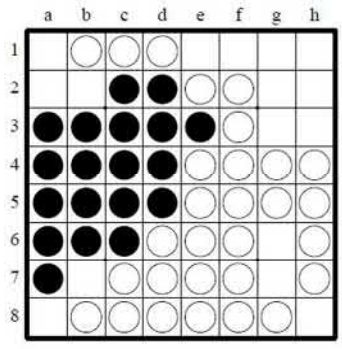


Diagrama 5-10

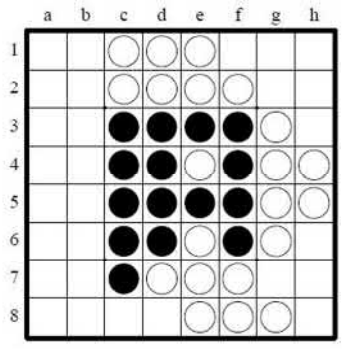


Diagrama 5-11
Jogada do Preto

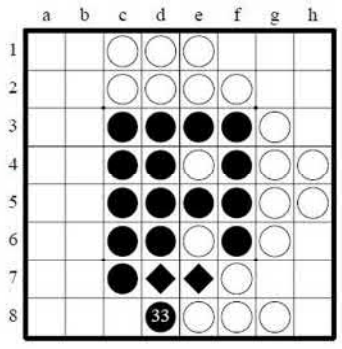


Diagrama 5-12
Jogada do Branco

O diagrama 5-11 mostra um exemplo onde o Preto pode explorara lateral desbalanceada 3 do Branco na lateral inferior. O Preto deve começar com d8, atacando o canto h8, como mostrado no diagrama 5-12. Isto deixa o Branco com duas opções ruins: salvar o canto jogando em c8, virando a parede interior do Preto, ou jogar em outro lugar e deixar o Preto tomar o canto. De qualquer forma, o Preto terá uma grande vantagem no jogo.

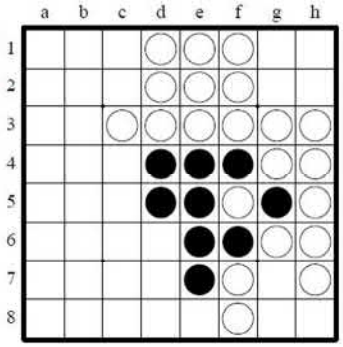


Diagrama 5-13
Jogada do Preto

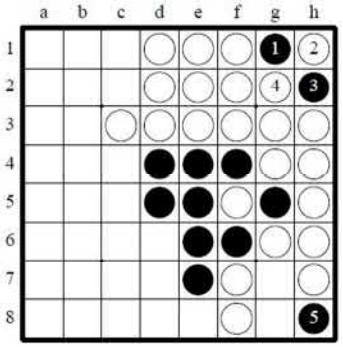


Diagrama 5-14

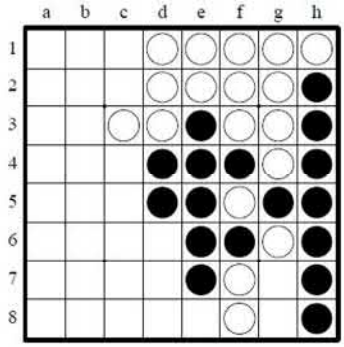


Diagrama 5-15
Jogada do Branco

Em muitas circunstâncias, atacar uma lateral desbalanceada é tão poderoso que vale a pena sacrificar um canto para tal.No diagrama 5-13, o Preto pode iniciar um ataque na lateral desbalanceada do Branco jogando na g1! Se o Branco tomar o canto h1, então o Preto pode **calçar** (jogar entre dois discos da cor do oponente) em h2, e então tomar o canto h8, como mostrado no diagrama 5-14. A posição resultante está no diagrama 5-15. A questão é: qual canto é mais valioso, h1 ou h8? Neste caso, h8 é claramente mais valioso. Tomar o canto h1 dá ao Branco discos estáveis na lateral superior, mas isso é tudo. Enquanto isso, o Preto pode estender do seu canto h8, capturando quase todos, ou até mesmo todos, os discos da lateral inferior. Em essência, o Preto sacrificou um canto (lateral superior), mas receberá duas laterais (direita e inferior) e um tempo.

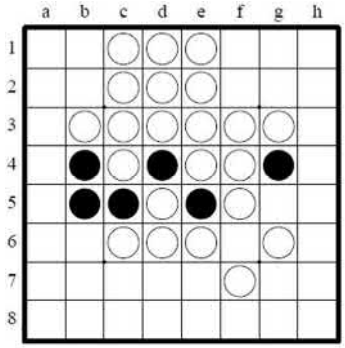


Diagrama 5-16
Jogada do Preto

Já que laterais desbalanceadas geralmente estão sujeitas a ataques, você deve procurar por oportunidades para transformar a lateral do seu oponente em desbalanceada. No diagrama 5-16, o Preto deveria jogar em f1, deixando a posição no diagrama 5-17. Se o Branco tomar g1, o Preto tem uma jogada silenciosa em f2, ganhando um tempo (Diagrama 5-18) e deixando o Branco com uma lateral desbalanceada para um ataque posterior. Se o Branco não tomar g1, então o Preto pode jogar em b1, ganhando dois tempos. Por exemplo, no diagrama 5-19, é a vez do Branco jogar (o Preto ganhou um tempo) e a jogada livre do Preto em g1 é boa para ganhar outro tempo.

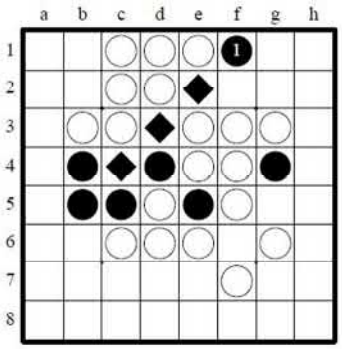


Diagrama 5-17
Jogada do Branco

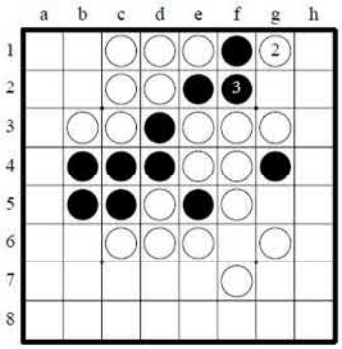


Diagrama 5-18
Jogada do Branco

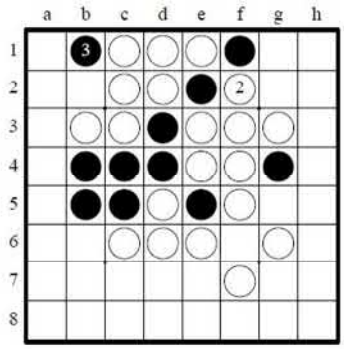


Diagrama 5-19
Jogada do Branco

Cuidado com o espaço vazio

Suponha que no diagrama 5-20 o Preto decida jogar em algum lugar na lateral direita, tentando ganhar um tempo. Ele pode jogar em h3, deixando um espaço de duas casas entre seus discos na lateral (diagrama 5-21), ou em h4, deixando uma casa vazia. Uma regra geral é que é melhor deixar duas casas vazias do que uma casa vazia. No diagrama 5-21, a casas h4 e h5 formam um **par**. Se o Branco jogar em alguma destas casas, o Preto vai jogar na outra, e depois o Branco terá que jogar em algum outro lugar do tabuleiro. Então, independente se o Branco jogar no par ou não, a escolha inicial do Preto em h3 forçará o Branco a jogar no oeste (ou numa casa X), que abrirá novas opções para o Preto.

Neste caso, o espaço de duas casas é entre casas A, mas duas casas vazias podem ocorrer entre uma casa C e (mais distante) na casa B ou mesmo entre o canto e a casa B. O conceito de par é extremamente útil, e veremos muitos outros exemplos ao longo do livro.

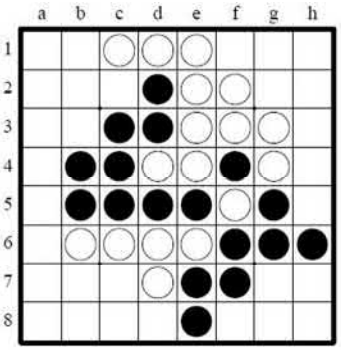


Diagrama 5-20
Jogada do Preto

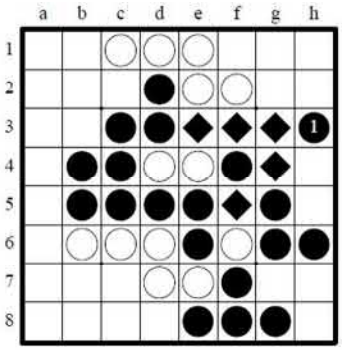


Diagrama 5-21
Jogada do Branco

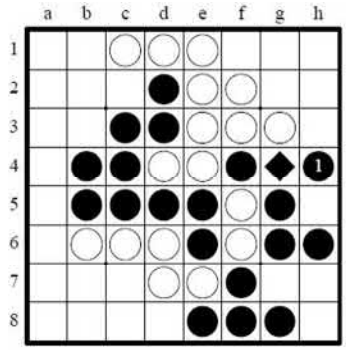


Diagrama 5-22
Jogada do Branco

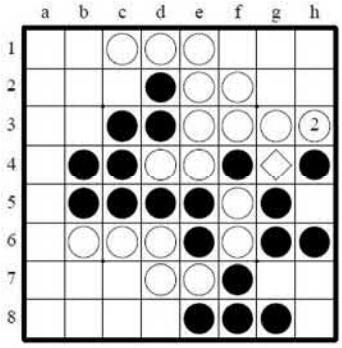


Diagrama 5-23
Jogada do Preto

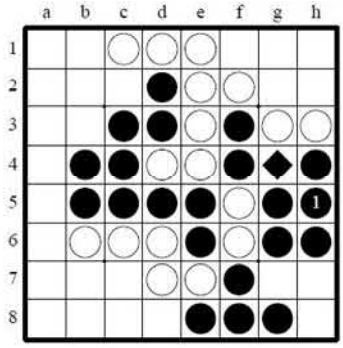


Diagrama 5-24
Jogada do Branco

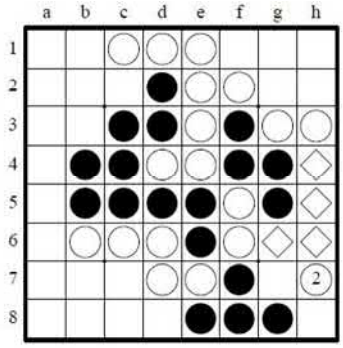


Diagrama 5-25
Jogada do Preto

Compare isto com a situação no diagrama 5-22 com uma casa vazia. Aqui, h3 e h5 parecem formar um par. Contudo, como mostrado no diagrama 5-23, se o Branco jogar em h3, então o Preto não terá acesso a h5! Agora, o preto terá que jogar em outro lugar. É claro, haverá outras vezes que o Preto poderá preencher o espaço em h5. Suponha que, começando no diagrama 5-23, o disco em f3 se torna preto, e permitimos que o Preto jogue em h5. Isto é mostrado no diagrama 5-24. Uma possibilidade para o Branco é tomar a lateral com h7 (diagrama 5-25), e de novo o Preto será forçado a jogar em outro lugar. Em outras palavras, voltando ao diagrama 5-20, jogar para criar um espaço de duas casas em h3 ganha um tempo, enquanto que deixar uma casa vazia em h4 não ganha o tempo. Há muitos outros casos onde o oponente pode explorar a casa vazia jogando nela (diagrama 2-7 é um exemplo óbvio). Embora haja ocasiões onde deixar uma casa vazia é uma boa jogada, é melhor deixar duas casas vazias ou nenhuma.Com isso, note que deixar duas casas vazias ainda é um risco! Outra regra geral é que tais espaços vazios devem ser deixados intocados até se ter um motivopara preenchê-lo (este ponto será discutido com mais profundidade no capítulo 6).

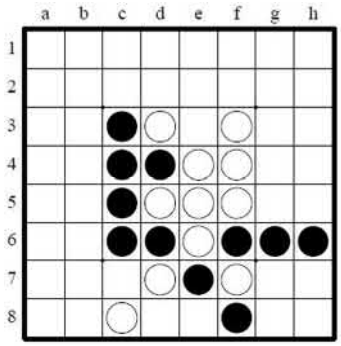


Diagrama 5-26
Jogada do Preto

A situação mais comum onde se tem vantagem em deixar uma casa vazia é mostrada no diagrama 5-26. Aqui, os dois jogadores tomaram as casas A na lateral sul. O Branco está ameaçando ganhar um tempo jogando em e8, e o Preto deve encontrar alguma forma de lidar com esta ameaça. Já que jogar em e8 é muito ruidoso para o Preto, a melhor jogada é d8, deixando uma casa vazia em e8. Se o Branco continuar com e8, o Preto pode tomar a lateral com b8, deixando uma jogada livre em g8.

Âncoras não vão te segurar

Se você seguir a estratégia básica deste livro e fizer quase sempre jogadas silenciosas, enquanto seu oponente está virando tantos discos quanto possível, às vezes você pode se ver no risco de ser eliminado. No diagrama 5-27, O Branco tem muitas paredes e muito poucos lugares para jogar, o que faria disso uma vitória fácil para o Preto. Contudo, com somente uma peça sobrando, as opções do Preto também são limitadas. Se o Preto jogar a jogada segura em c2, então o Branco elimina o Preto jogando em c1. A outra opção do Preto é g2, que cederia o canto h1.

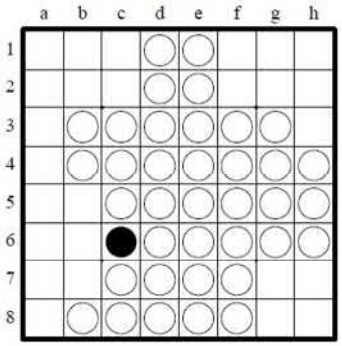


Diagrama 5-27
Jogada do Preto

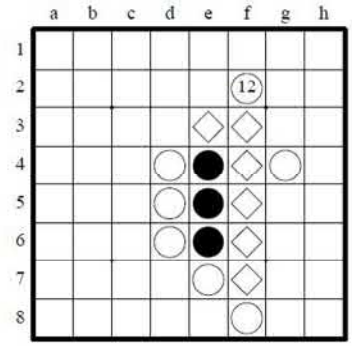


Diagrama 5-28
Jogada do Preto

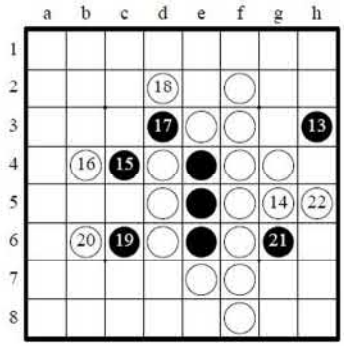


Diagrama 5-29

Geralmente a melhor forma para evitar esta situação é tomar pelo menos uma casa na lateral, preferencialmente numa casa A, que você pode usar como âncora. Mesmo que tomar a lateral não seja teoricamente correto, talvez porque você tenha uma jogada silenciosa em outro lugar, estabelecer uma âncora pode salva-lo de problemas mais tarde. Por exemplo, suponha que você seja o Preto no diagrama 5-28. Seu oponente está tomando peças desde o começo do jogo, e você já tem uma grande vantagem. Contudo, seu oponente está a uma jogada de elimina-lo do jogo: se você for descuidado e jogar em e2, seu oponente toma e1 e o jogo acaba.

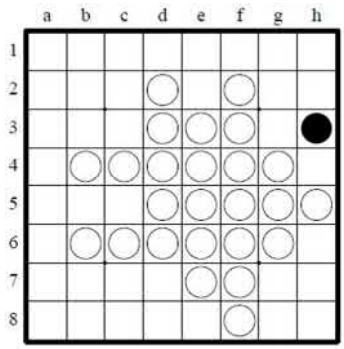
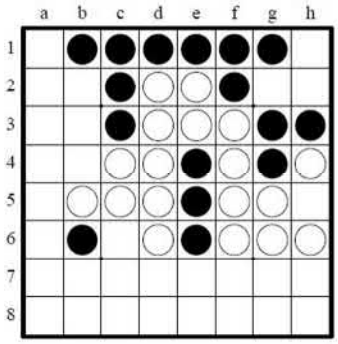


Diagrama 5-30
Jogada do Preto

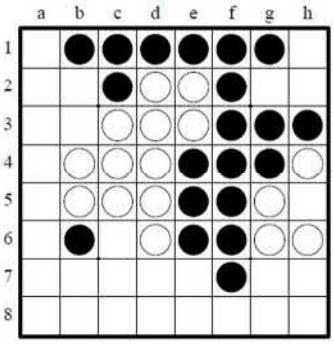
Neste tipo de situação, fazer uma jogada de ancoragem em h3 fará com que seja extremamente difícil que seu oponente o elimine do jogo. Suponha que o jogo continua como mostrado no diagrama 5-29, deixando a posição no diagrama 5-30. Agora o disco de âncora dá ao Preto acesso a d7, cortando pelo meio e deixando o Preto com uma vantagem muito grande.

Exercícios

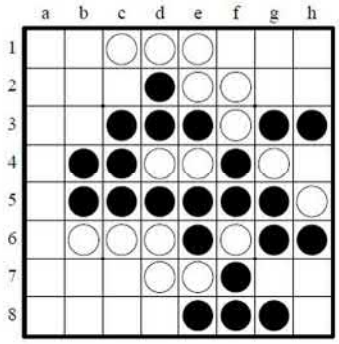
Em cada diagrama, encontre a melhor jogada. As respostas começam na página 143.



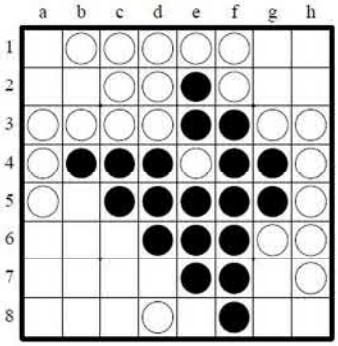
Exercício 5-1
Jogada do Preto



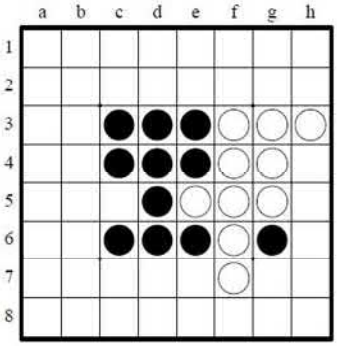
Exercício 5-2
Jogada do Preto



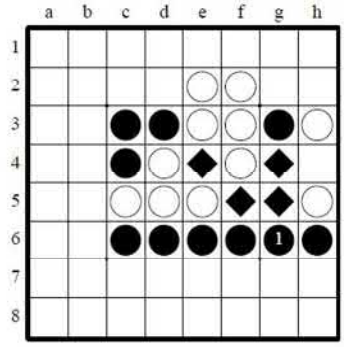
Exercício 5-3
Jogada do Branco



Exercício 5-4
Jogada do Preto



Exercício 5-5
Jogada do Branco



Exercício 5-6
Jogada do Branco

Exercício 5-7

Começando com o diagrama 5-27, jogue o resto do jogo pelos dois lados, começando com o Preto jogando em g2. Mesmo depois de perder o canto em h1, o Preto ainda pode vencer.

Capítulo 6

Estratégia básica de *endgame*

Se você teve a sorte de construir uma grande vantagem na abertura e no *midgame*, então o *endgame* pode ser às vezes uma operação simples de consolidação.Contudo, quando nenhum dos lados tem esta vantagem, o *endgame* pode ser extremamente difícil. Mesmo nos maiores níveis (humanos) de jogo, muitos jogos são ganhos ou perdidos nas últimas jogadas. Diferente da maior parte dos jogos de estratégia, no Othello o tabuleiro fica mais lotado quando o jogo avança, o que resulta em mais discos sendo virados a cada jogada. Mudanças bruscas de resultado no *endgame* são uma das coisas que faz o Othello ser tão legal! Neste capítuloexaminaremos algumas das estratégias de *endgame*, e guardaremos o material mais difícil para os capítulos 8 e 13.

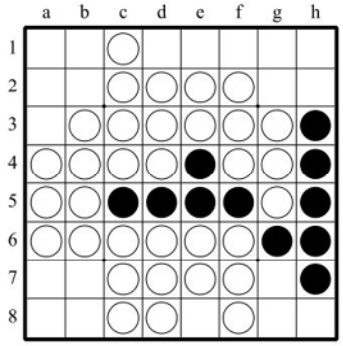


Diagrama 6-1
Jogada do Preto

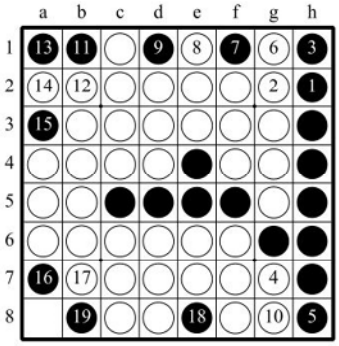


Diagrama 6-2

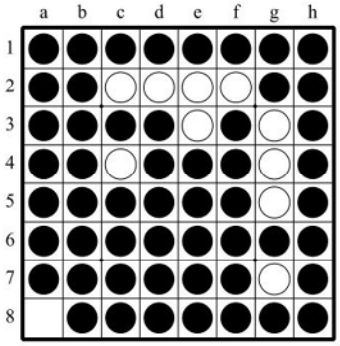


Diagrama 6-3
Preto 53, Branco 10

No diagrama 6-1, o Preto deixou o Branco sem jogadas e tem controle complete do jogo. Ganhar a partir deste ponto não é nada excepcional. O Preto pode simplesmente forçar o Branco a ceder os cantos, e varrer pelas laterais. O diagrama 6-2 mostra uma possível sequência de jogadas, resultando na posição final mostrada no diagrama 6-3. Note que ao longo desta sequência, o Branco tem poucas opções e o Preto segue acumulando mais e mais discos estáveis. Em geral, uma vez que seu oponente fica sem jogadas seguras, você deve tentar mantê-lo sem jogadas pelo resto do jogo. Eu já vi muitos exemplos onde jogadores deixam seus oponentes voltarem ao jogo, ao enfeitarem o *endgame*, tentando retirar o máximo de discos ao invés de ganhar da forma mais simples possível. Com o tabuleiro mudando rapidamente é fácil deixar passar algo e cometer um erro tolo. Sempre lembre que no *endgame*, o simples é o melhor.

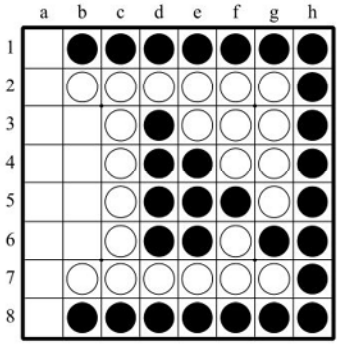


Diagrama 6-4
Jogada do Preto

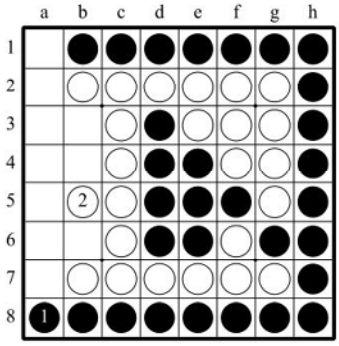


Diagrama 6-5

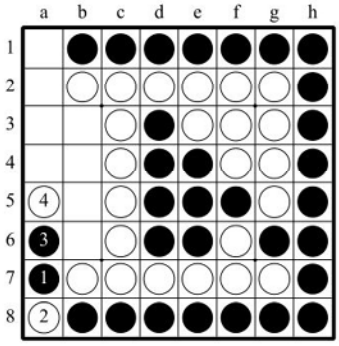


Diagrama 6-6

O diagrama 6-4 mostra outro exemplo onde o Preto deixou o Branco sem jogadas. De novo, o Preto deve buscar a forma mais fácil de vencer o jogo. Enquanto que neste caso tomar os cantos é o suficiente para vencer, não é fácil construir o jogo a partir dos cantos. Por exemplo, no diagrama 6-5, se o Preto tomar a8, então o Branco joga diagonalmente em b6 e o Preto não pode estender a partir de a8. A forma mais fácil de vencer é mostrada no diagrama 6-6.O Preto começa em a7, cedendo o canto a8 de propósito, e continua com a6, deixando com que o Branco tome quatro discos na lateral. O Preto pode então repetir as mesmas jogadas perto do canto a1, como mostrado no diagrama 6-7. Depois de preencher os últimos quatro quadrados (diagrama 6-8) a posição final é alcançada no diagrama 6-9. Note como o Branco tomou a lateral esquerda, mas nada além disso. O Preto capturou muitos discos no meio do tabuleiro, e portanto essa técnica é chamada de **varrição interna**. Vale a pena notar que durante toda esta sequência, cada jogada do Branco foi forçada.

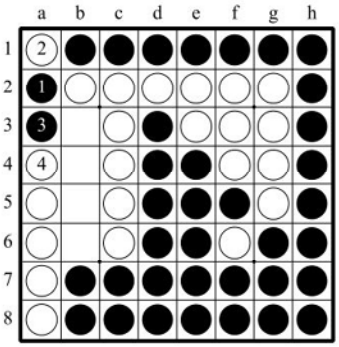


Diagrama 6-7
Jogada do Preto

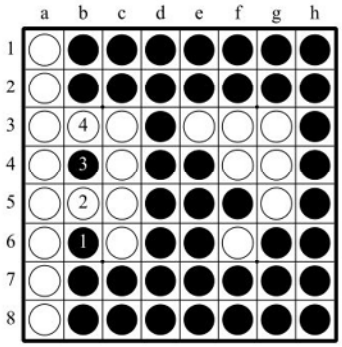


Diagrama 6-8

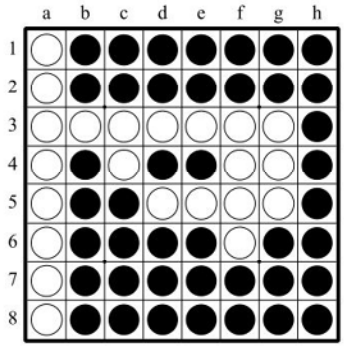


Diagrama 6-9
Preto ganha 42-22

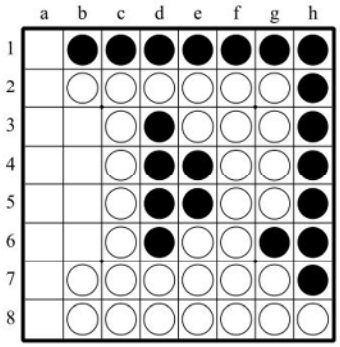


Diagrama 6-10
Jogada do Preto

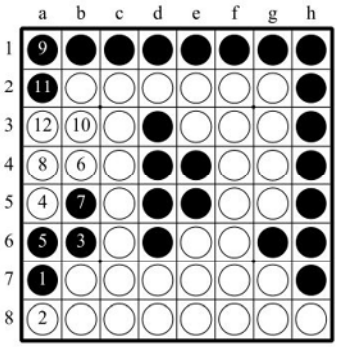


Diagrama 6-11
Preto na a7 falha

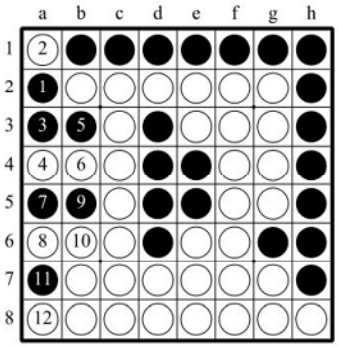


Diagrama 6-12
Preto na a2 ganha

Enquanto há muitas situações onde tomar um canto é melhor que usar varrição interna, geralmente é mais fácil acabar o jogo usando a varrição interna.Geralmente é possível deixar seu oponente sem escolhas pelo resto do jogo enquanto você constrói mais e mais discos estáveis internos.

O diagrama 6-10 mostra outro exemplo que é similar ao diagrama 6-4, exceto que o Preto tem uma vantagem muito menor já que a lateral inferior é branca. O Preto vai querer de novo executar uma varrição interna, mas note que desta vez o Preto deve começar em a2 ao invés de a7. Se ele começar pela a7, como mostrado no diagrama 6-11, então o Branco vai fazer a varrição, e o Preto vai perder.É muito melhor para o Preto começar por a2 (diagrama 6-12), perto da lateral que lhe pertence. Agora o Preto pode executar a varrição interna propriamente dita, capturando quase toda a linha 7 na sua última jogada, quando é tarde demais para o Branco recapturar esses discos.

Varrição interna também pode ser usada em duas laterais diferentes. No diagrama 6-13, o Preto pode certamente fazer uma jogada como em e1 e usar o disco em e4 para tomar os cantos, mas é mais fácil ganhar com uma varrição interna, como mostrado nodiagrama 6-14.

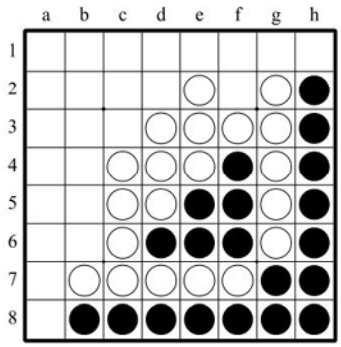


Diagrama 6-13
Jogada do Preto

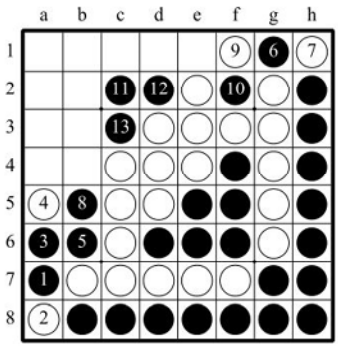


Diagrama 6-14

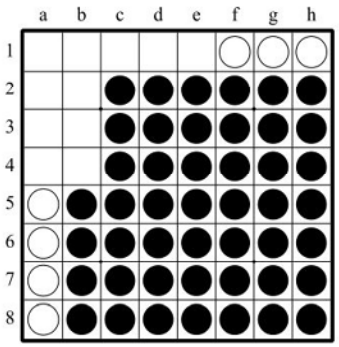


Diagrama 6-15
Posição final

Controle da diagonal

Os exemplos anteriores eram relativamente fáceis, já que um lado ficou sem jogadas. Uma forma comum para criar este tipo de situação é usar o **controle da diagonal**, isto é, capturar todos os discos de uma das diagonais do tabuleiro. Enquanto que este termo pode ser usado para falar de qualquer diagonal, no endgame ele usualmente se refere às diagonais compridas que vão de a1 até h8 e de a8 até h1, como mostrado no diagrama 6-16. Estas geralmente são chamadas de **diagonais principais**, apesar de que no Japão elas são chamadas de **linha branca** e **linha preta** (devido à cor dos discos na posição de partida), respectivamente.

O controle da diagonal geralmente lhe permite jogar em uma casa X, ou em até mesmo duas casas X da mesma diagonal, sem ceder o canto ao seu oponente.Estas jogadas geralmente ganham um tempo, e geralmente são suficientes para deixar seu oponente sem jogadas. O diagrama 6-17 mostra um exemplo que ilustra a ideia básica. O Branco deveria jogar em g7, controlando a diagonal principal, como mostrado no diagrama 6-18. O Preto não tem escolha a não ser jogar em g8, permitindo ao Branco varrer as laterais e ganhar facilmente.

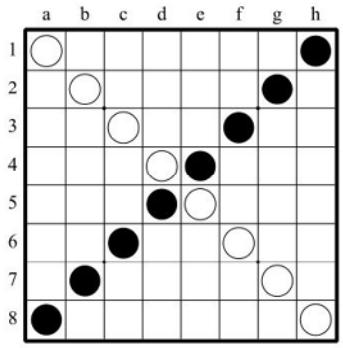


Diagrama 6-16
Diagonais principais

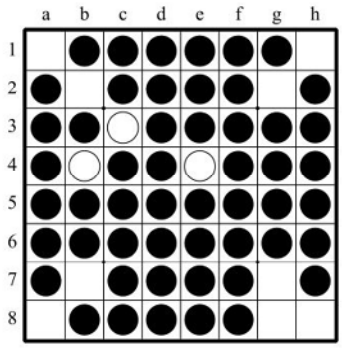


Diagrama 6-17
Jogada do branco

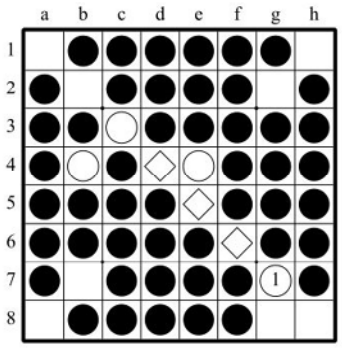


Diagrama 6-18
Jogada do Preto

Posições similares àquela do diagrama 6-17 ocorrem com grande frequência em jogos onde os dois jogadores estão usando a estratégia básica de evitar as casas X. Em tais jogos, o tabuleiro fica quase totalmente preenchido, com as casas X e cantos vazios. Se um jogador puder controlar a diagonal, como no diagrama 6-18, geralmente o resultado é uma vitória para esse jogador. Algumas vezes cada jogador consegue controlar uma das diagonais principais, e neste caso o resultado do jogo prejudica quem fica sem jogadas primeiro.Ter acesso às duas casas X da diagonal principal geralmente é critico nestas situações.

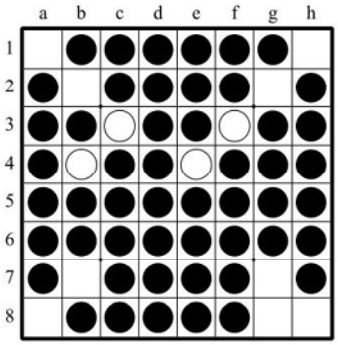


Diagrama 6-19
Jogada do Branco

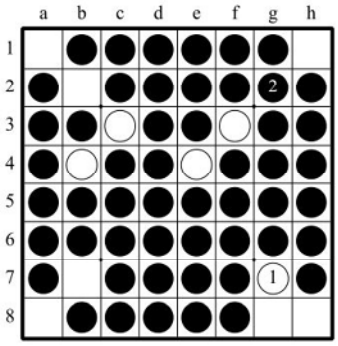


Diagrama 6-20

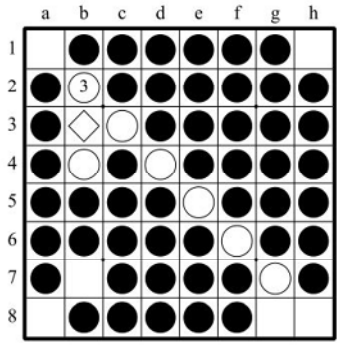


Diagrama 6-21
Jogada do Preto

Por exemplo, o diagrama 6-19 é idêntico ao diagrama 6-17, exceto que o disco em f3 é branco.Se o Branco controla a linha branca em g7, então o Preto pode tomar a linha preta em g, como mostrado no diagrama 6-20. Neste caso o Branco pode continuar com b2, deixando o Preto sem jogadas e ganhando o jogo (diagrama 6-21). Se o Branco não tivesse acesso ao b2 (por exemplo se o disco em b4 fosse preto), então seria o Branco que ficaria sem jogadas primeiro e o Preto ganharia o jogo. Então, mesmo que você não queira jogar numa casa X muito cedo durante um jogo, geralmente é importante ter acesso às casas X mais tarde durante o jogo. O padrão perto do canto a8 no diagrama 6-19, onde o Preto não tem esperança de acessar b7, é um grande risco para o Preto. Experts relutam em criar este tipo de padrão, que pode vir a assombrá-los mais tarde durante o jogo.

Quebrando a diagonal

Enquanto que nos exemplos acima o controle da diagonal era permanente, em muitos casso o controle da diagonal é somente temporário. De fato, se tivermos sucesso em deixar nossos oponentes sem jogadas, forçando-o a jogar numa casa X, nós certamente esperamos usar a casa X para tomar o canto adjacente. Se a jogada na casa X também controlar a diagonal, então para poder tomar a diagonal, nós devemos quebrar esta. Isto é, nós devemos estabelecer um discona diagonal controlada pelo oponente. Nós já vimos um exemplo disso nos diagramas 2-4 e 2-5.

É claro, o jogador que controla a diagonal estará ansioso para manter o oponente longe deste. Geralmente uma jogada que quebra a diagonal será seguido de outra jogada que vira o disco (ou discos) na diagonal novamente. Batalhas pelo controle da diagonal podem durar diversas jogadas, e mesmo para experts é difícil determinar se uma diagonal pode eventualmente ser quebrada.

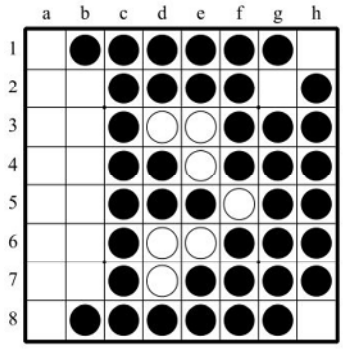


Diagrama 6-22
Jogada do Branco

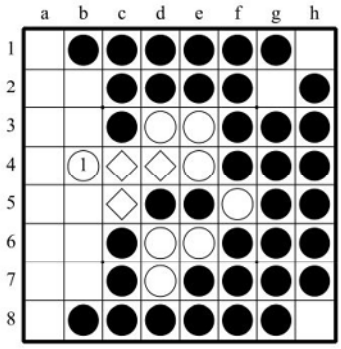


Diagrama 6-23
Jogada do Preto

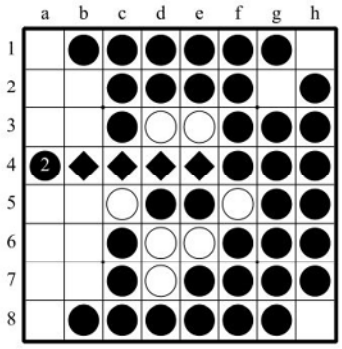


Diagrama 6-24
Jogada do Branco

O diagrama 6-22 mostra um jogo em que o Preto fica sem jogadas, e em desespero jogou em g7, tomando o controle da diagonal. Se o Branco puder quebrar a diagonal, então elepode tomar o canto h8 e varrer pelas laterais, ganhando por uma grande margem. Contudo, neste caso quebrar a diagonal permanentemente não é fácil. O Branco tem quatro jogadas que quebram a diagonal, em b3, b4, b5 e b6, mas em cada caso o Preto tem uma resposta que reestabelece o controle (em a3, a4, a5 e a7, respectivamente). Por exemplo, se o Branco tentar b4 (diagrama 6-23), o Preto responde em a4 (diagrama 6-24). Agora a única jogada que quebra a diagonal é b3 (diagrama 6-25), mas o Preto de novo toma o controle com a3 (diagrama 6-26). De repente, o Preto está ganhando o jogo!

Quando você está tentando quebrar a diagonal, geralmente é melhor usar uma jogada que vira diagonalmente. Começando pelo diagrama 6-22, o Branco pode jogar em b6, virando o disco em d4, como mostrado no diagrama 6-27. O Preto tem pouca escolha a não ser jogar em a7, mantendo o controle da diagonal (diagrama 6-28). Contudo, a7 é uma casa C, e como mostrado no capítulo 2, está sujeita a ataques.

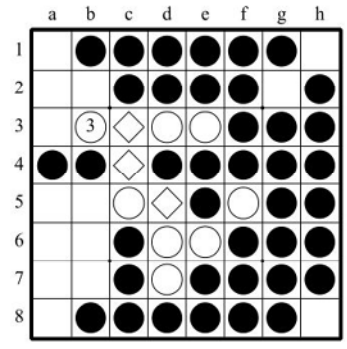


Diagrama 6-25
Jogada do Preto

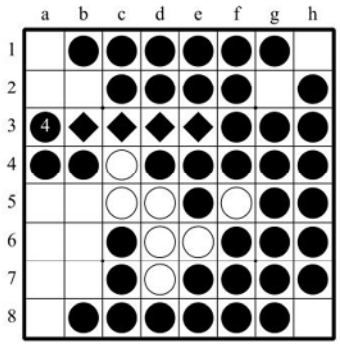


Diagrama 6-26
Jogada do Branco

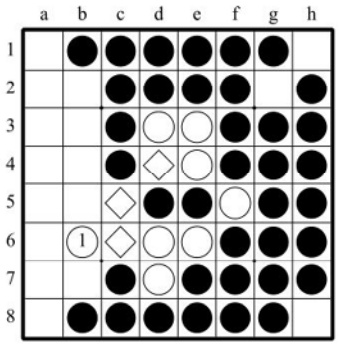


Diagrama 6-27
Jogada do Preto

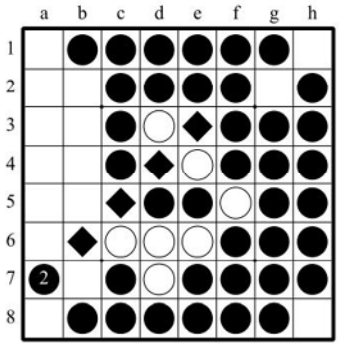


Diagrama 6-28
Jogada do Branco

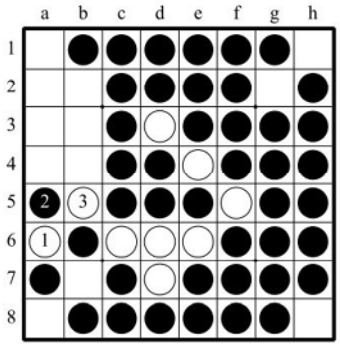


Diagrama 6-29

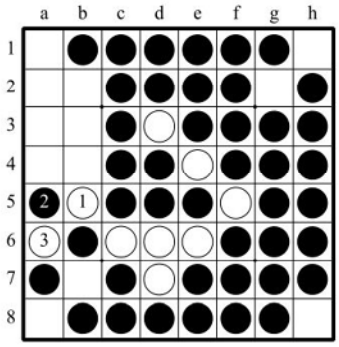


Diagrama 6-30

Uma possibilidade para o Branco é jogar em a6, atacando o canto a8 (diagrama 6-29). O Preto deve tomar a lateral em a5. Agora o Branco pode jogar em b5, quebrando a diagonal virando o disco em e5, e já que a5 está ocupado, o Preto não tem como recapturar e5. Outra possibilidade para o Branco no diagrama 6-28 é jogar em b5, de novo quebrando a diagonal em e5 (diagrama 6-30). O Preto pode virar e5 de volta ao jogar em a5, mas agora o Branco pode calçar em a6, e será capaz de tomar o canto a8 na sua próxima jogada, ganhando facilmente.

De volta ao capítulo 5,o diagrama 5-21 mostrou um exemplo onde um lado deixa um espaço de duas casas na lateral. Enquanto que este tipo de jogada geralmente é útil para ganhar um tempo, espaços de duas casas podem ser uma desvantagem no *endgame* que advém do controle da diagonal. No diagrama 6-31, o Preto acabou de jogar g2, tomando controle da diagonal e criou um bloco grande de discos estáveis. Pode parecer que o Preto tem o jogo ganho, mas o Branco pode quebrar a diagonal jogando em h5 (diagrama 6-32) e conseguir uma vitória apertada. Se o par h4-h5 estivesse preenchido (diagrama 6-33), o Branco não tem forma de ganhar. Por causa de situações como esta, o Branco deveria deixar pares como o h4-h5 vazios até que haja alguma vantagem real em entrar neste par.

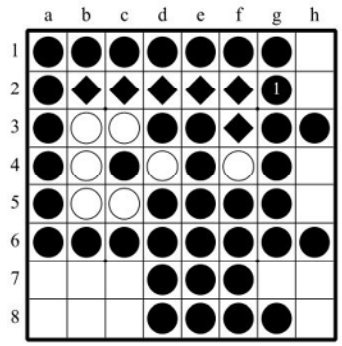


Diagrama 6-31
Jogada do Branco

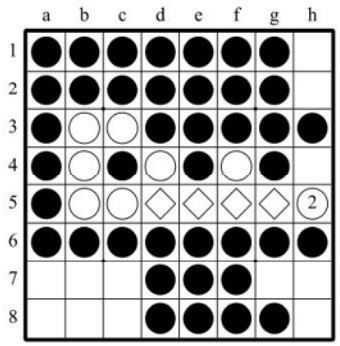


Diagrama 6-32
Jogada do Preto

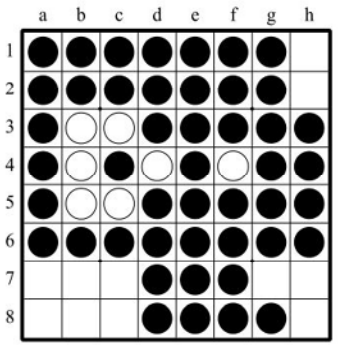


Diagrama 6-33
Jogada do Branco

Introdução a *swindles*

O capítulo 5 introduz o conceito de **par**. Um ***swindle*** ocorre quando um jogador consegue as duas jogadas no par porque após fazer a primeira jogada do par, o oponente não consegue fazer uma jogada na outra casa do par. No diagrama 6-34, pode parecer óbvio que o Preto deveria jogar em h8, tomando toda a lateral direita. O Branco vai acabar o jogo com g8 (diagrama 6-35), com o Branco ganhando por 33-31. Contudo, veja o que acontece se o Preto jogar em g8 (diagrama 6-36). Neste caso, o Branco conseguiu o *swindle*; ele não tem acesso a h8, e deve passar! O Preto termina o jogo com h8, ganhando de 36-28 (diagrama 6-37).

O diagrama 6-38 mostra outro exemplo de *swindle*. Suponha que o Preto jogue em a1, como no diagrama 6-39. O Branco gostaria de calçar em b1, ganhando acesso a h1. Contudo, neste caso o Branco não pode jogar em b1 porque ele não tem peça na coluna b. O Preto vai jogar mais tarde na b1, criando muitos discos estáveis. Também note como este *swindle* ganha um tempo valioso para o Preto. *Swindles* são discutidos com muito mais detalhe no capítulo 10.

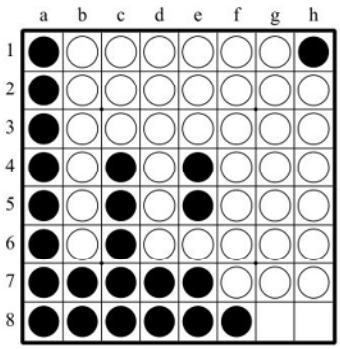


Diagrama 6-34
Jogada do Preto

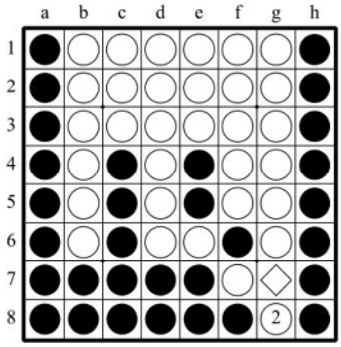


Diagrama 6-35
Preto h8, Branco g8

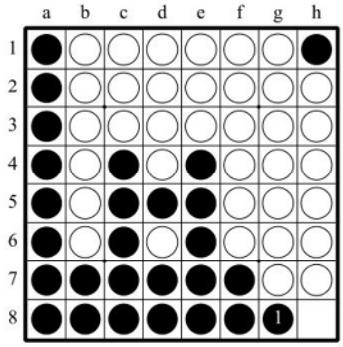


Diagrama 6-36
Jogada do Preto

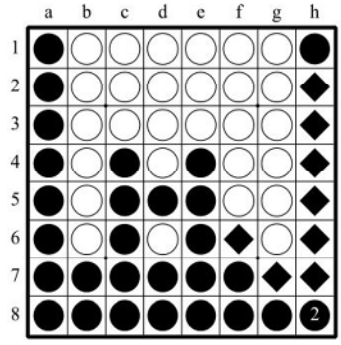


Diagrama 6-37

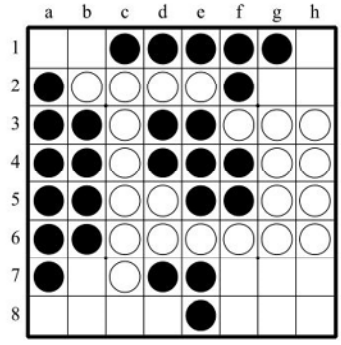


Diagrama 6-38
Jogada do Preto

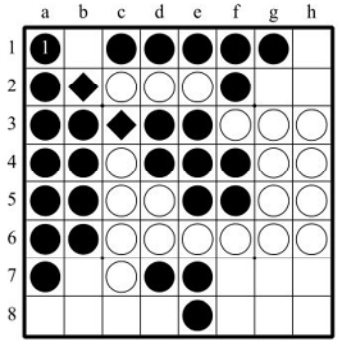
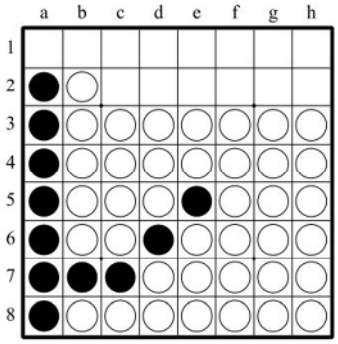


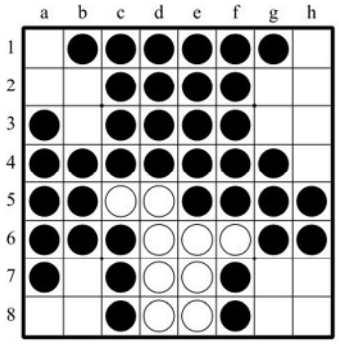
Diagrama 6-39
Jogada do Branco

Exercícios

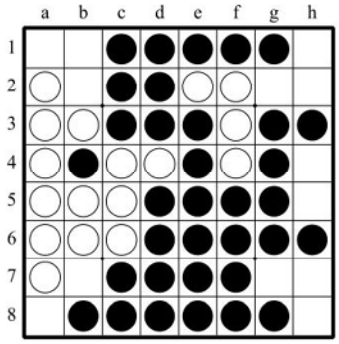
Em cada diagrama, ache a melhor jogada. Respostas começam na página 146.



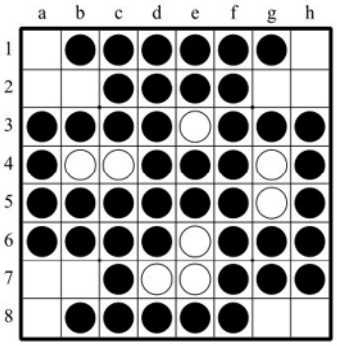
Exercício 6-1
Jogada do Preto



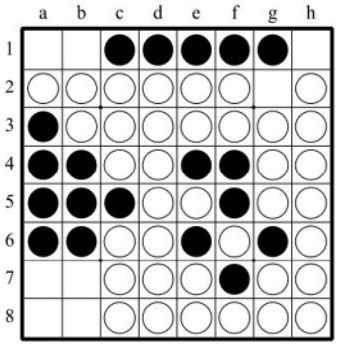
Exercício 6-2
Jogada do Branco



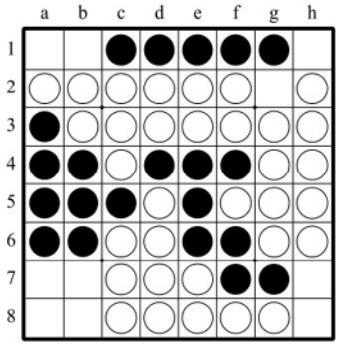
Exercício 6-3
Jogada do Branco



Exercício 6-4
Jogada do Branco



Exercício 6-5
Jogada do Preto



Exercício 6-6
Jogada do Preto

Capítulo 7

Jogando na defesa

Os capítulos anteriores se concentraram nas estratégias para encontrar boas jogadas: tomar os cantos, criar discos estáveis, fazer jogadas silenciosas, etc. Contudo, há outra parte tão importante do jogo – evitar que seu oponente consiga fazer as mesmas jogadas boas que você quer fazer. Neste capítulo discutimos jogadas defensivas que tentar tomar as jogadas boas de seus oponentes. Se você jogar a transcrição de qualquer jogo entre experts, você sempre encontrará pelo menos algumas jogadas defensivas.

Há essencialmente três tipos de jogadas defensivas. O primeiro tipo é virar alguns discos de seu oponente para retirar o acesso a uma boa jogada para ele. Um exemplo simples é mostrado no diagrama 7-1. Aqui, o Branco ameaça tomar o canto a8, que é claramente uma boa jogada. Contudo, se o Preto fizer uma jogada defensiva em g8, virando o disco branco em f8, ele pode retirar o acesso do Branco ao canto.

O segundo tipo de jogada defensiva é jogar onde o seu oponente quer jogar. No diagrama 7-2, O Branco gostaria de tomar o canto a8. A única forma de evitar que ele o faça é o Preto tomar o canto. Neste caso, tomar o canto é atrativo para o Preto também, mas em outras circunstâncias vale a pena jogar na posição do seu oponente, mesmo que seja uma jogada ruidosa.

O terceiro tipo de jogada defensiva é fazer com que a jogada do oponente fique menos atraente. No diagrama 7-3, o Branco tem uma boa jogada em f8. Não há forma de tomar o acesso do Branco a f8, mas o Preto pode deixar a jogada menos atraente jogando em f7. Agora se o Branco jogar em f8 vai virar toda a coluna f.

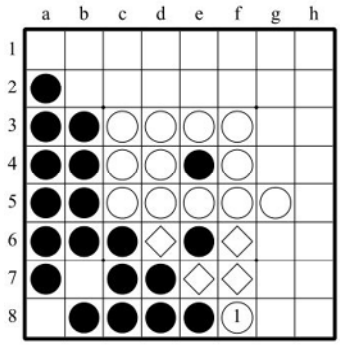


Diagrama 7-1
Jogada do Preto

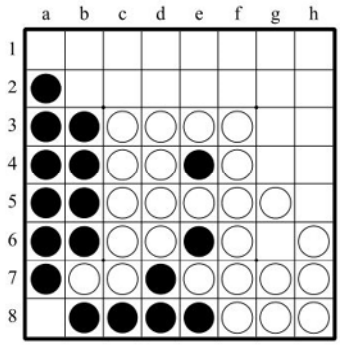


Diagrama 7-2
Jogada do Preto

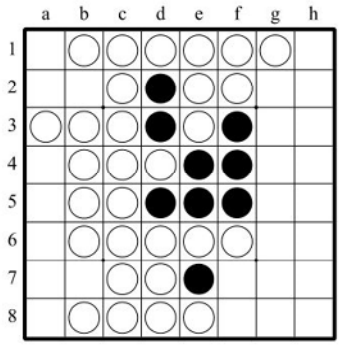


Diagrama 7-3
Jogada do Preto

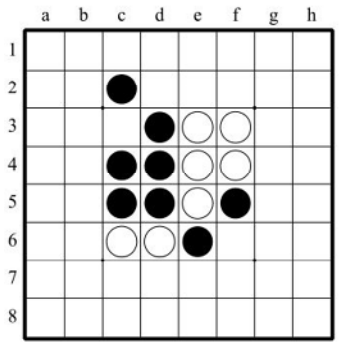


Diagrama 7-4
Jogada do Branco

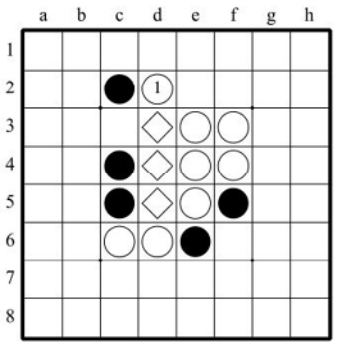


Diagrama 7-5
Jogada do Preto

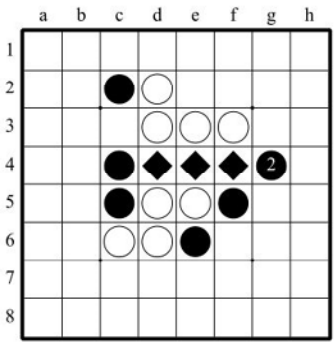


Diagrama 7-6
Jogada do Branco

O diagrama 7-4 mostra a posição de abertura que geralmente leva a uma série de jogada com o Branco na defensiva e o Preto na ofensiva. Note, contudo, que isso não quer dizer que a abertura é boa para o Preto. Em cada jogada, o Preto ameaça ver jogadas muito silenciosas, mas o Branco pode lidar com essas ameaças com jogadas defensivas, e a abertura é na verdade favorável ao Branco. No diagrama 7-4, o Preto tem uma jogada silenciosa em f6, e o Branco a leva embora jogando em d2 (Diagrama 7-5), virando o disco em d4. Note que uma alternativa para o Branco é jogar na f6, mas isso vira dois discos de fronteira e cria uma parede longa, então d2 é uma jogada melhor.

O Preto reestabelece o acesso a f6 jogando em g4 (diagrama 7-6), então o Branco o leva embora novamente jogando em b6 (diagrama 7-7). Aqui de novo há alternativas. Por exemplo, o Branco pode negar o acesso jogando em c3 (diagrama 7-8), que é um pouco ruidoso, mas razoável. O Branco pode jogar em f6, mas esta jogada é realmente muito ruidosa e pode deixar o Preto com uma boa jogada em g5. Outra possibilidade no diagrama 7-6 é para o Branco jogar em g6 (diagrama 7-9), que faz com que a jogada do Preto em f6 seja menos atraente porque vira um disco de fronteira em f5.

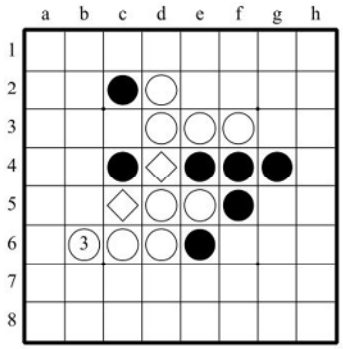


Diagrama 7-7
Jogada do Preto

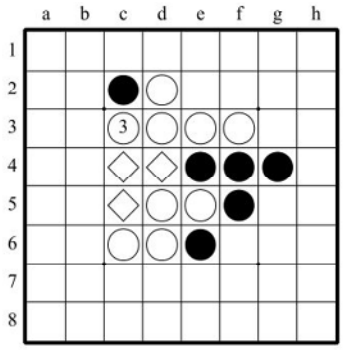


Diagrama 7-8
Jogada do Preto

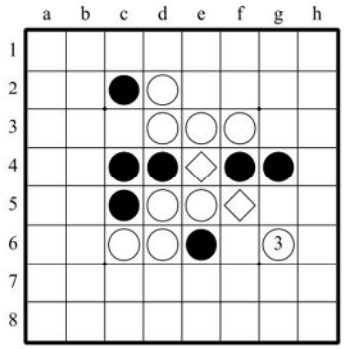


Diagrama 7-9
Jogada do Preto

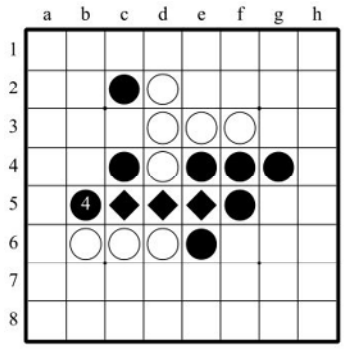


Diagrama 7-10
Jogada do Branco

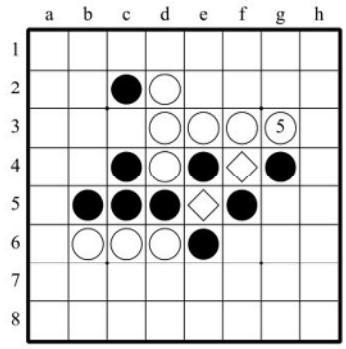


Diagrama 7-11
Jogada do Preto

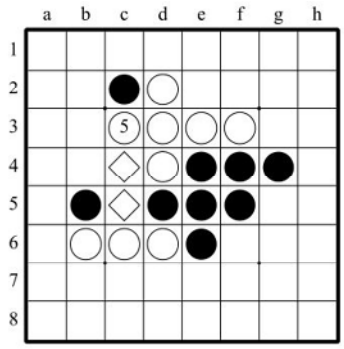


Diagrama 7-12
Jogada do Preto

Continuando a partir do diagrama 7-7, o Preto geralmente escolhe b5, preparando uma jogada silenciosa em c3 (diagrama 7-10). Aqui de novo, o Branco tem duas boas maneiras de lidar com esta ameaça. No diagrama 7-11, O Branco toma o acesso do Preto a c3 virando o disco em e5. No diagrama 7-12, Branco joga em c3.

Como o exemplo acima sugere, quando seu oponente está ameaçando fazer uma boa jogada, a melhor jogada é geralmente uma jogada defensiva. Numa posição como no diagrama 7-10, a jogada do Preto em c3 é tão boa que o Branco tem a obrigação de evitar que ele jogue lá. Pode ser tentador para o Branco fazer uma jogada silenciosa, por exemplo, em g5, mas mesmo fazendo uma jogada ruidosa como em e7 (virando o disco preto em e5) seria melhor que deixar o Preto jogar em c3.

O diagrama 7-3 mostra um exemplo onde é possível fazer a melhor jogada do oponente menos atraente. Apesar de o exemplo ser bastante dramático, mesmo jogadas mais sutis podem ser efetivas. Por exemplo, no diagrama 7-13, o Preto tem uma boa jogada em f6. O Branco pode negar o acesso jogando em d2 (diagrama 7-14), que é uma jogada razoável, mas muitos experts preferem jogar em g6 (diagrama 7-15). Depois g6, onde a

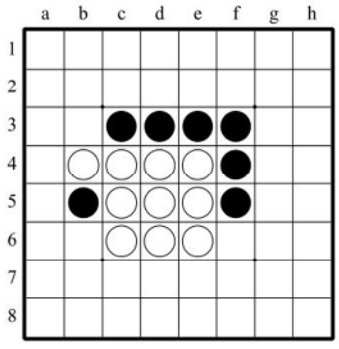


Diagrama 7-13
Jogada do Branco

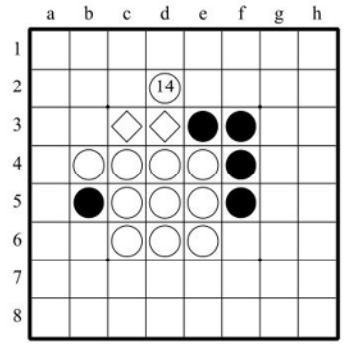


Diagrama 7-14
Jogada do Preto

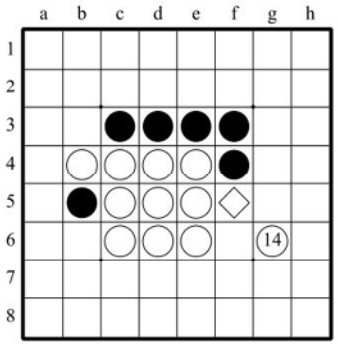


Diagrama 7-15
Jogada do Preto

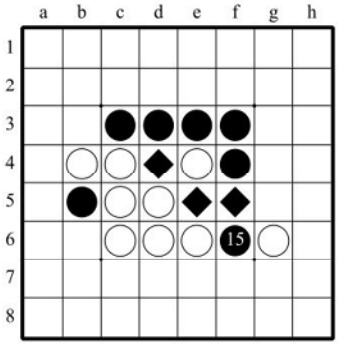


Diagrama 7-16
Jogada do Branco

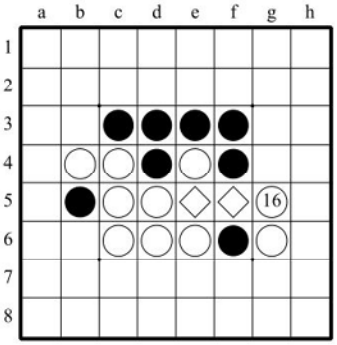


Diagrama 7-17
Jogada do Preto

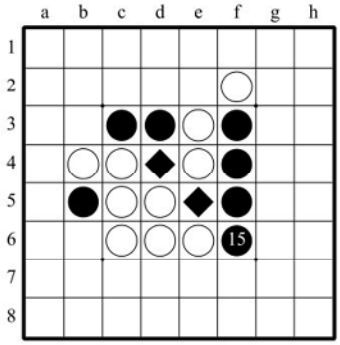


Diagrama 7-18
Jogada do Branco

melhor jogada do Preto ainda é em f6 (diagrama 7-16), Mas agora o Branco tem uma boa jogada em g5 (diagrama 7-17). Se o Branco não fizer algum tipo de jogada defensiva no diagrama 7-13, então o Preto pode ganhar uma vantagem significativa. Por exemplo, se o Branco jogar 14. f2, o Preto responde com f6 (diagrama 7-18). Agora é tarde demais para o Branco jogar em g6, porque vira o disco em f5. O Branco não vai conseguir jogar em g5 como ele poderia no diagrama 7-16, porque o Preto vai usar o disco em f5 para jogar lá.

O diagrama 7-19 mostra um exemplo onde é importante considerar tanto a defesa como ataque.De relance, c2 parece uma escolha óbvia para o Preto (diagrama 7-20). É uma jogada muito silenciosa, virando somente discos internos, e deixa o Branco sem novas opções. Contudo, considerando a defesa como o ataque, o Preto tem uma jogada melhor, especificamente em b5 (diagrama 7-21)! Apesar de essa jogada parecer muito ruidosa para ser boa, é uma excelente jogada defensiva, já que viera o disco branco em g5. Isto elimina duas jogadas potencialmente boas para o Branco em c1 (ganhando um tempo na lateral) e g7 (atacando a lateral desbalanceada do Preto). Além disso, o Preto ainda ameaça fazer uma jogada silenciosa em c2 assim como em c6.

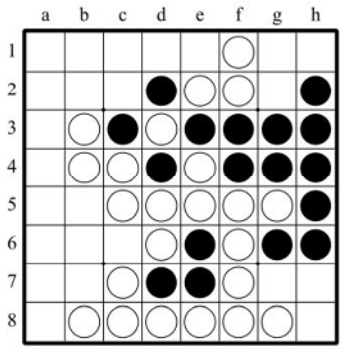


Diagrama 7-19
Jogada do Preto

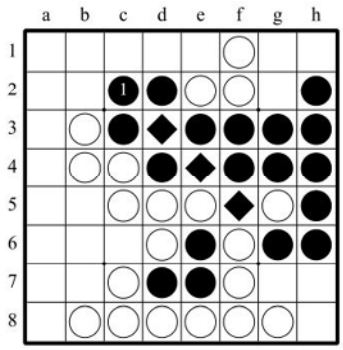


Diagrama 7-20
Jogada do Branco

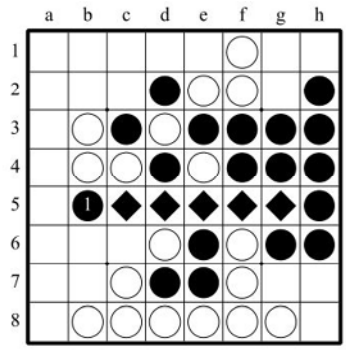
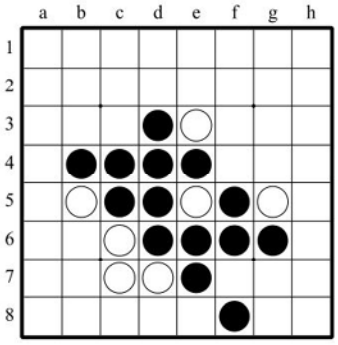


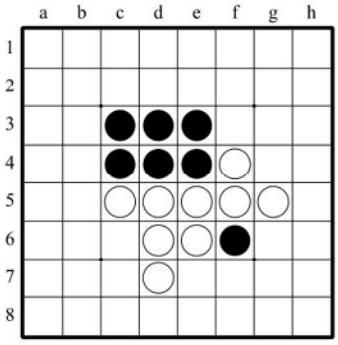
Diagrama 7-21
Jogada do Branco

Exercícios

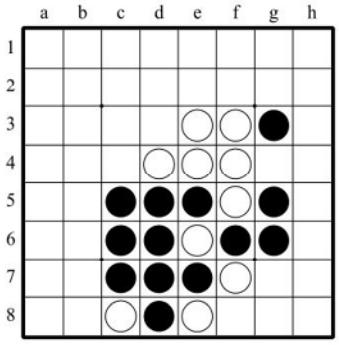
Em cada diagrama, encontre a melhor jogada defensiva. As respostas começam na página 147.



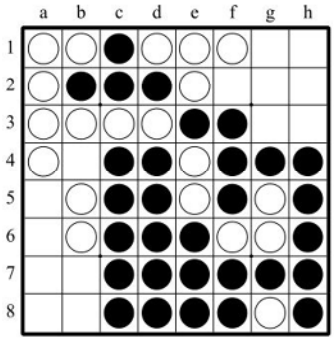
Exercício 7-1
Jogada do Branco



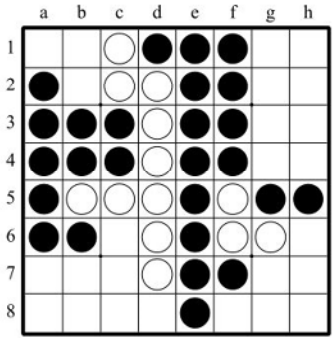
Exercício 7-2
Jogada do Preto



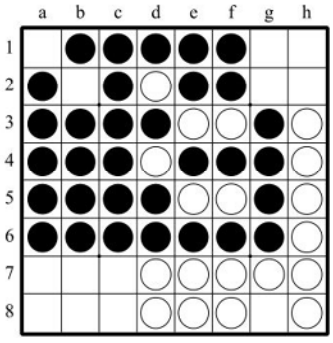
Exercício 7-3
Jogada do Branco



Exercício 7-4
Jogada do Preto



Exercício 7-5
Jogada do Branco



Exercício 7-6
Jogada do Branco

Capítulo 8

Teoria da paridade

Uma das mais importantes estratégias no Othello é o que os japoneses chamam de **teoria da paridade**. Antes de examinar esta teoria, precisamos definir o termo **região**. Como o nome diz, a região se refere a uma área vazia do tabuleiro, geralmente (mas nem sempre) incluindo um canto, separados das outras casas vazias. No diagrama 8-1, o tabuleiro foi quebrado em quatro regiões separadas: 3 casas no canto superior esquerdo, 8 casas no canto superior direito, 3 casas no canto inferior direito e 7 casas no canto inferior esquerdo.

A ideia básica por trás da paridade é que quando houver uma região com um número par de casas a ser jogada, geralmente é melhor jogar nesta região por último. Isto é, você quer que seu oponente jogue nesta região primeiro, sendo que você joga em seguida, na esperança de virar alguns discos que seu oponente acabou de tomar. No diagrama 8-2, deve parecer óbvio que o Preto gostaria de jogar primeiro, tomando o canto h1 e salvando os quarto discos pretos adjacentes. O Branco jogaria então a última jogada em g1, deixando o Preto com 37 discos (diagrama 8-3).

Agora suponha que é o Branco que fará a primeira jogada no diagrama 8-2. O Branco não tem escolha senão jogar em h1 (diagrama 8-4). O Preto faz a última jogada em g1 (diagrama 8-5). Como mostrado no diagrama 8-5, isto deixa o Preto com 38 discos, um a mais que no diagrama 8-3! Talvez você esteja se perguntando “por que tanto barulho por causa de um disco”? O ponto é que mesmo parecendo que o Preto queria ir primeiro, na verdade ele tinha vantagem em ir em segundo lugar. Em muitas posições, como no diagrama 8-6, a diferença entre jogar primeiro e segundo é a diferença entre vitória e derrota.

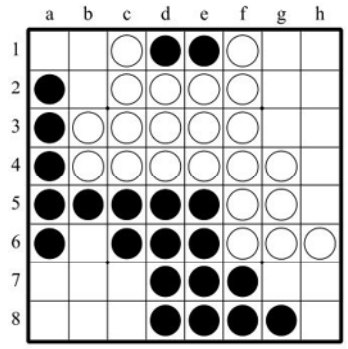


Diagrama 8-1
Jogada do Branco

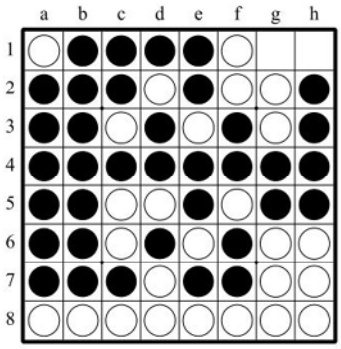


Diagrama 8-2

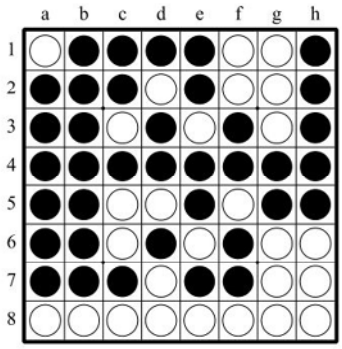


Diagrama 8-3
Preto H1, Branco G1

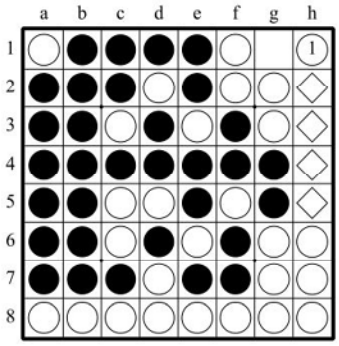


Diagrama 8-4
Branco H1

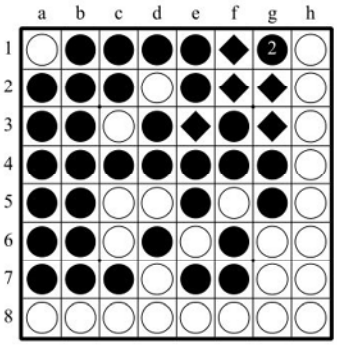


Diagrama 8-5
Preto G1

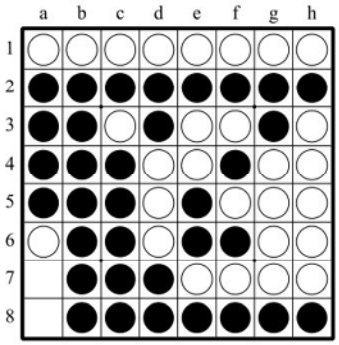


Diagrama 8-6

O diagrama 8-7 mostra um exemplo da teoria da paridade com quatro casas livres. Suponha que é a vez do Preto jogar (diagrama 8-8). O Preto não tem escolha senão jogar em b2, e logo depois o Branco toma o canto a1. Agora há duas casas sobrando; naturalmente o Preto deve jogar primeiro, dando ao Branco uma boa jogada final e uma vitória por 33-31. Por outro lado, se fosse a vez do Branco no diagrama 8-7, então depois da sequência mostrada no diagrama 8-9, o Preto ganha por 37-27. Como estes exemplos sugerem, o impacto da teoria da paridade geralmente é maior para uma região de 4 casas que para uma região de duas casas.

Enquanto que nos exemplos acima nós só vimos exemplos em jogadas finais, num jogo real, uma vez que sobre somente duas casas, é tarde demais para se preocupar quem irá primeiro ou segundo. Afinal de contas, é algo que você não escolherá! A verdadeira força por trás da teoria da paridade é que na fase inicial do jogo, às vezes até antes, é possível jogar de tal forma que você consiga garantir a última jogada em todas ou quase todas as regiões. Como geralmente há muitas regiões no tabuleiro, a vantagem cumulativa de fazer a última jogada em cada uma delas é que na soma final isso pode valer muitos discos.

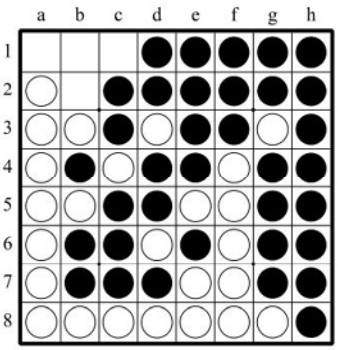


Diagrama 8-7

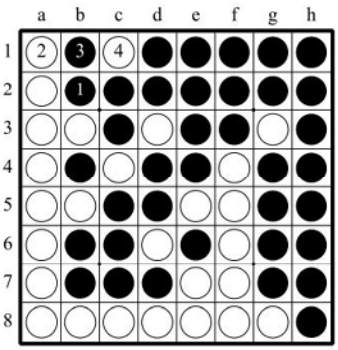


Diagrama 8-8
Preto primeiro

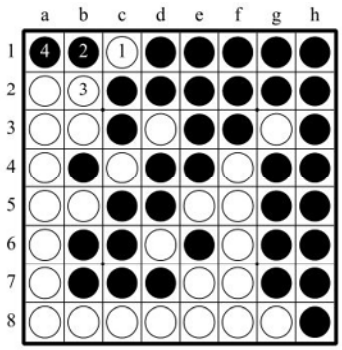


Diagrama 8-9
Branco primeiro

Na verdade, geralmente vale a pena sacrificar um, dois ou até mesmo os quatro cantos para garantir que se consiga jogar por último em cada região. O diagrama 8-10 mostra uma posição da final do Campeonato Mundial de 2001. O Branco aparenta ter um problema considerável. Ele já cedeu o canto a8, e o que é pior, não tem jogadas seguras disponíveis. Já que é a vez do Branco, isso quer dizer que ele terá que desistir de outro canto. Apesar disso, a teoria da paridade indica que o Branco tem uma ligeira vantagem no jogo! A maior característica a ser percebida nesta posição é que as quatro regiões do tabuleiro tem um número par de casas, exceto pelo canto inferior direito, que tem três casas.

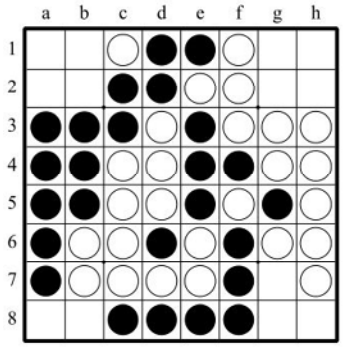


Diagrama 8-10
Jogada do Branco

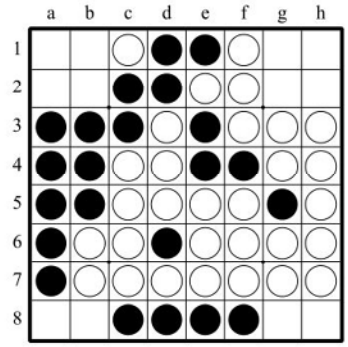


Diagrama 8-11
Jogada do Preto

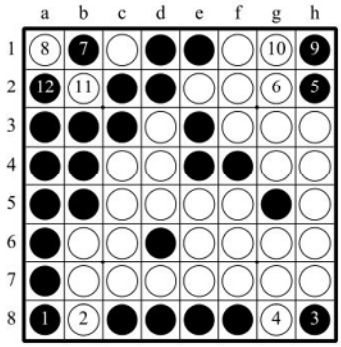


Diagrama 8-12
Jogo perfeito

O Branco deve começar jogando na região ímpar, isto é, g7 ou g8. Neste caso, g7 é consideravelmente melhor, já que permite ao Branco manter a lateral inferior ao final do jogo (se isto não está claro para você, tente jogar g8 no diagrama 8-10, então use a sequência no diagrama 8-12, exceto pela jogada 4 em g7 ao invés do g8). A posição resultante é mostrado no diagrama 8-11. Note como todas as regiões agora contém um número par de casas. Infelizmente para o Preto, ele terá que (com uma exceção) tem que começar a jogada numa região par para o resto do jogo. Enquanto isso, achar as jogadas corretas para o Branco é fácil: sempre que o Preto jogar numa região, simplesmente siga-o jogando na mesma região.

O diagrama 8-12 mostra um jogo perfeito dos dois lados (recomendo fortemente que você jogue esta sequência num tabuleiro). Note como o preto está sempre jogando em uma região par, criando uma região ímpar para o Branco. O Branco consegue a última jogada em cada região exceto pelos dois últimos quadrados, quando o Preto passa e força o Branco a jogar. Ainda assim, a vantagem de jogar numa região par nas seis das últimas sete jogadas permite ao Branco obter uma vitória por 33-31. Neste caso, dizemos que o Branco ganhou usando a teoria da paridade, ou que o Branco tinha **paridade**, isto é, o Branco conseguiu a última jogada em todas (ou quase todas) as regiões.

Até agora nós olhamos para a teoria da paridade somente no *endgame*, mas também pode ajudar a encontrar a jogada certa mais cedo durante o jogo, antes que a primeira jogada seja feita. O tabuleiro tem 64 casas, e quatro delas estão ocupadas, então há 60 casas vazias nesta posição. De certa forma, todas as 60 casas no tabuleiro podem ser vistos como uma grande região par. Na primeira jogada, o Preto joga numa região par, na segunda jogada, o Branco joga numa região ímpar (59 casas vazias), e daí por diante. Então, desde o começo do jogo a teoria da paridade funciona a favor do branco. Se o Branco jogar sem passar, então terá a última jogada no movimento 60.

Como visto antes, no diagrama 8-6, o lado que jogar primeiro perderá. A teoria da paridade nos diz que se não houve nenhum passe durante o jogo, então agora deve ser a jogada do Preto, porque há um número par de casas vazias. A única forma que poderia ser a jogada do Branco é se houvesse um passe (ou um número ímpar de passes). Da mesma forma, no diagrama 8-11, não é mera coincidência que seja a jogada do Preto.

Enquanto nos exemplos acimas pode parecer que o Branco começa com uma grande vantagem, sempre há maneiras de o Preto fazer a teoria da paridade funcionar a seu favor. Por exemplo, o diagrama 8-13 mostra a posição de um jogo durante o Campeonato Mundial de 1982. O Preto era jogado por Kunihito Tanida do Japão, que ganhou o campeonato. Até aquele momento não houveram passes, e havia um número par de casas, então deveria ser a jogada do Preto. Note, contudo, que ao invés de regiões pares, há duas regiões ímpares: três casas no canto superior esquerdo, e uma casa em e1. Além disso, note que o Branco não pode jogar em e1. Isto permite ao Preto ganhar jogando em b1 (diagrama 8-14)! De acordo com a teoria da paridade, o Branco deveria jogar na região ímpar, isto é, e1, mas neste caso o Branco não tem acesso, e deve jogar na região par. O Branco pode jogar em a1, mas o Preto consegue a última jogada na região jogando em b2, deixando a posição no diagrama 8-15.

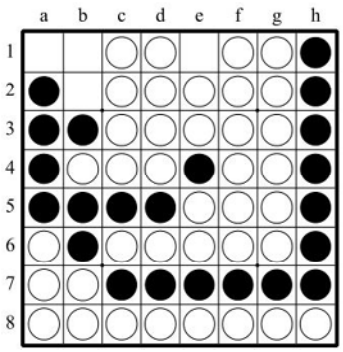


Diagrama 8-13
Jogada do Preto

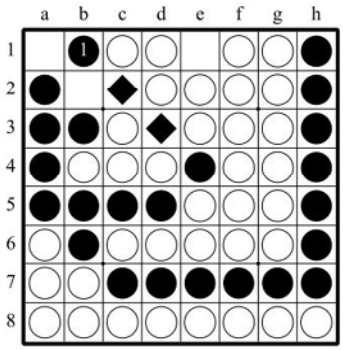


Diagrama 8-14
Jogada do Branco

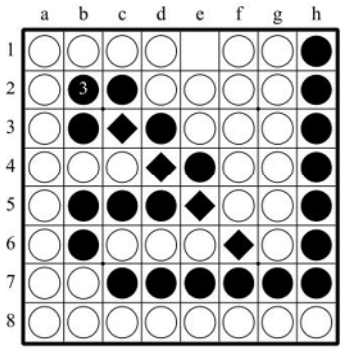


Diagrama 8-15
Branco passa

O Branco ainda não tem acesso a e1 e deve passar. O Preto termina o jogo em e1, espremendo uma vitória por 33-31 (diagrama 8-16). Já que o Preto conseguiu a última jogada em cada região, nós dizemos que o Preto usou a teoria da anti-paridade, ou que o Preto tinha paridade.

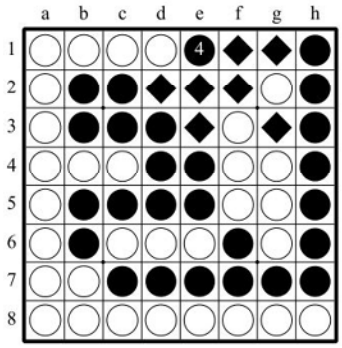


Diagrama 8-16
Preto ganha

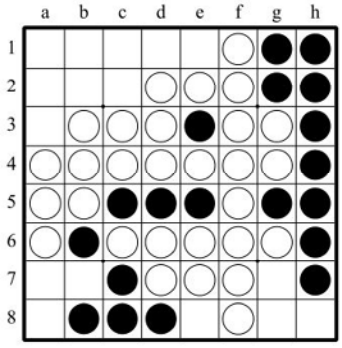


Diagrama 8-17
Jogada do Preto

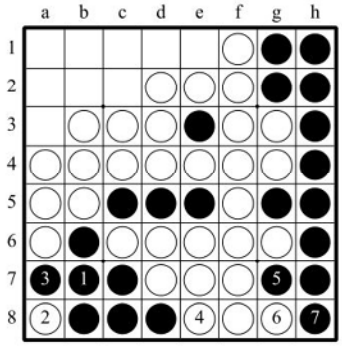


Diagrama 8-18
Branco passa

Novamente, a característica chave do diagrama 8-13 que permite ao Preto ganhar é que o Branco não tem acesso a uma região ímpar (neste caso uma casa, e1). Já que o número total de casas é par, o número de casas no resto do tabuleiro deve ser ímpar também (neste caso três casas, a1, b1 e b2). Se o Preto pode manter o jogo contido no resto do tabuleiro, a teoria da paridade trabalha a seu favor. O Preto vai fazer a última jogada no resto do tabuleiro, e então o Branco vai passar. Finalmente, o Preto vai começar a jogada na região ímpar que o Branco não tem acesso. Já que é uma região ímpar, o jogador que joga primeiro, o Preto, vai ter a última jogada nesta região também.

O diagrama 8-17 mostra outro exemplo do mesmo princípio, mas com 16 casas vazias ao invés de quatro. Aqui, o Branco é afastado do canto superior esquerdo, que contém nove casas vazias. Enquanto que há muitas maneiras para o Preto ganhar, a estratégia mais simples é a teoria da paridade. Isso nos diz que o Preto deve deixar o canto superior esquerdo intocado, preenchendo o restante do tabuleiro primeiro. Uma possível sequência é mostrado no diagrama 8-18. Note como o Preto consegue a última jogada porque, excluindo a região superior esquerda, há uma quantidade ímpar de casas vazias (sete, neste caso). O Branco passa, e então o Preto pode começar a jogada na região superior esquerda, com e1 sendo o lugar óbvio para começar. Já que a região superior esquerda é ímpar, o Preto vai ter a última jogada aqui também, ganhando facilmente.

Como estes exemplos demonstram, pode ser perigoso para o Branco se isolar numa região ímpar. Contudo, não seria verdade dizer que o Branco deve sempre evitar formar regiões ímpares. O diagrama 8-19 mostra um aposição que foi alcançada em muitos jogos entre experts. Aqui, a melhor estratégia para o Branco é deixar a parede longa do Preto intocada, e jogar na lateral superior em c1 (diagrama 8-20) ou d1 (diagrama 8-21). A teoria da paridade sugere que d1 seria melhor que c1, já que c1 cria uma região de três casa no canto superior esquerdo que o Branco não consegue jogar, enquanto que d1 deixaria uma região de quatro casas. Contudo, a experiência do jogador e a análise de computador nos diz que c1 é ligeiramente melhor que d1.

Considerando somente como a lateral superior é jogada, a maior parte dos experts concordariam que c1 é a melhor jogada. Neste caso, esta vantagem parece ser o suficiente para ultrapassar a posição incomum criada no canto superior esquerdo. Sempre tenha em mente que a estratégia básica do Othello é deixar o oponente sem jogadas. No diagrama 8-20, se o Branco pode eventualmente deixar o Preto sem jogadas, o Preto pode muito bem ser forçado a jogar no canto superior esquerdo mais cedo do que ele queria, e uma vez mais a teoria da paridade funciona a favor do Branco.

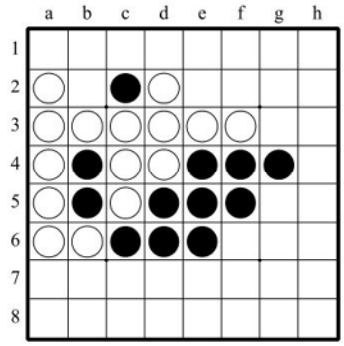


Diagrama 8-19
Jogada do Branco

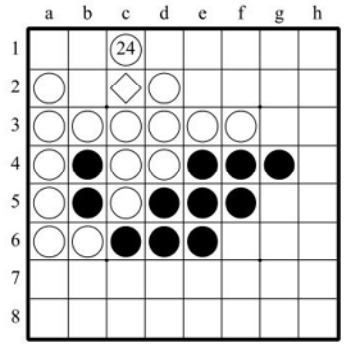


Diagrama 8-20
Jogada do Preto

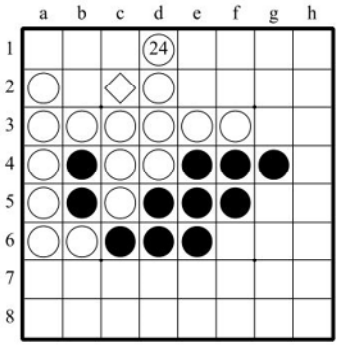


Diagrama 8-21
Jogada do Preto

Teoria da hiper paridade

A teoria da paridade nos diz que geralmente há uma desvantagem em começar a jogada em uma região par. Uma forma de garantir que você não terá que jogar numa região par é não tendo jogadas possíveis nesta região! Mesmo se você ficar completamente sem jogadas no restante do tabuleiro, você simplesmente passará, e seu oponente ainda terá que começar a jogada nesta região. Em japonês, isso é chamado de **teoria da hiper paridade**, ou somente **hiper** para simplificar.

No diagrama 8-22, O Preto deve jogar em a1 ou b1. Em qualquer caso, o Branco captura a maior parte da lateral superior e ganha o jogo. O diagrama 8-23 mostra a mesma posição, exceto que o disco em b2 virou preto. Neste caso, o Preto não tem uma jogada possível e passa. Isto força o Branco a começar a jogada na região, e agora é o Preto que pega a maior parte da lateral superior, ganhando o jogo. Esta diferença é a ideia básica por trás da teoria da hiper paridade.

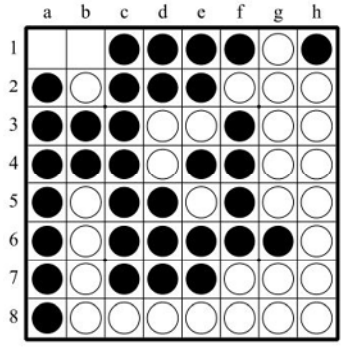


Diagrama 8-22
Jogada do Preto

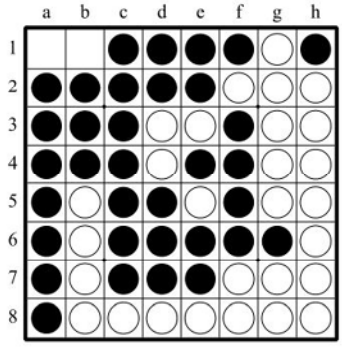


Diagrama 8-23
Preto passa

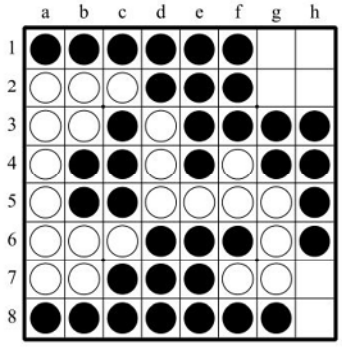


Diagrama 8-24
Jogada do Preto

O diagrama 8-24 mostra uma forma comum que o Preto pode preparar uma posição que tira vantagem da teoria da hiper paridade. Aqui, o Preto deve começar com h8, como mostrado no diagrama 8-25. Se o Branco não fizer uma cunha em h7, o Preto irá jogar nessa casa na próxima jogada, criando uma massa de discos estáveis e ganhando facilmente. Então, o Branco joga em h7, deixando a posição do diagrama 8-26. Agora o Preto passa e o Branco deve iniciar a jogada na região par de quatro casas no canto superior direito. A sequência de jogada perfeita é mostrada no diagrama 8-27, com o Branco conseguindo a última jogada, mantendo a maior parte da lateral direita, e ganhando por 36-28.

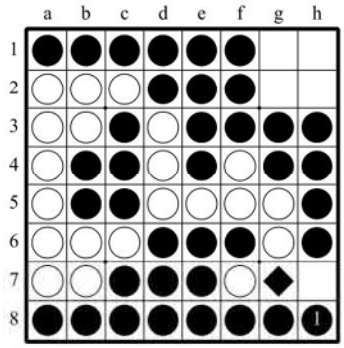


Diagrama 8-25
Jogada do Branco

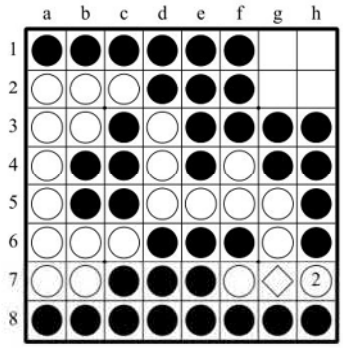


Diagrama 8-26
Preto passa

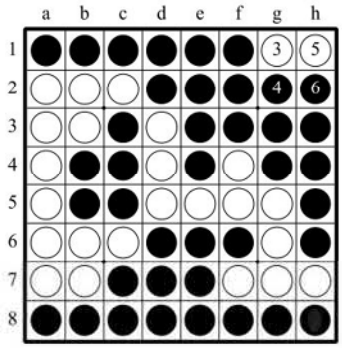


Diagrama 8-27
Preto ganha

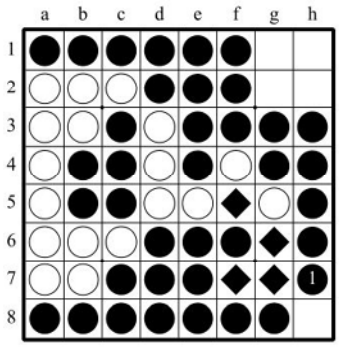


Diagrama 8-28
Jogada do Branco

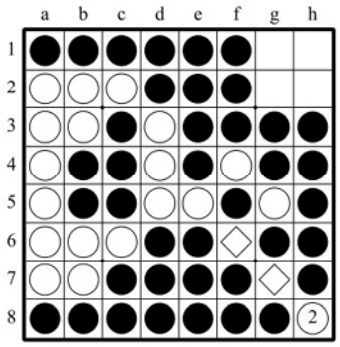


Diagrama 8-29
Preto passa

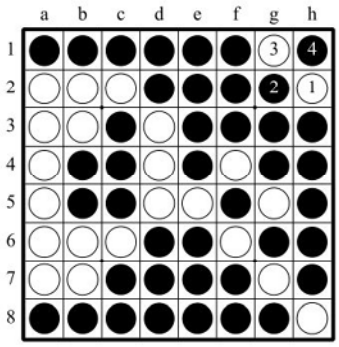


Diagrama 8-30
Jogo perfeito

Alimentação opositora

Suponha que no diagrama 8-24, o Preto jogue em h7 ao invés de h8, criando a posição no diagrama 8-28. A teoria da paridade básica nos diz que o Branco deve jogar na região ímpar em h8, como mostrado no diagrama 8-29. Contudo, o Preto passa, e o Branco deve jogar primeiro na região de quatro casas. Apesar de o Branco capturar a lateral direita, com um jogo perfeito o Preto consegue ganhar de 33-31 (diagrama 8-30).

A única maneira de o Branco ganhar no diagrama 8-28 é criar uma jogada possível para o Preto na região de quatro casas, que eventualmente permitirão ao Branco ter a última jogada na região. Isto é chamado de **alimentação opositora**. Neste caso, o Branco deve alimentar a jogada do Preto começando com g1 (veja diagrama 8-31). Não importa onde o Preto jogue na próxima rodada, o Branco aproveitará a vantagem da teoria da paridade jogando na região ímpar, isto é, h8 (veja diagramas 8-32 e 8-33). Isto deixa duas casas vazias no canto superior direto, e já que o Preto tem acesso a uma das casas, o Branco vai ter a última jogada na região, ganhando o jogo por 33-31.

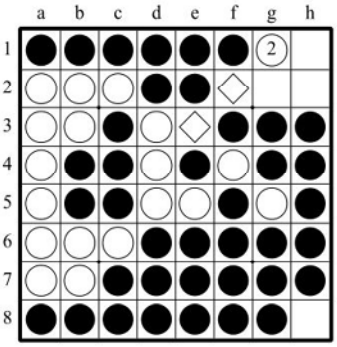


Diagrama 8-31
Jogada do Preto

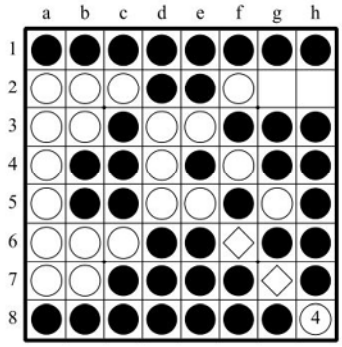


Diagrama 8-32
Depois de h1, h8

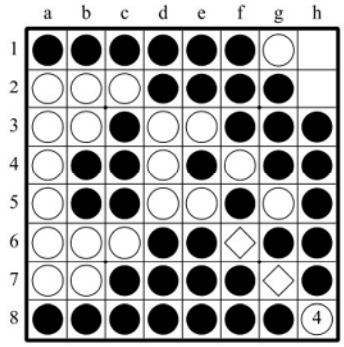
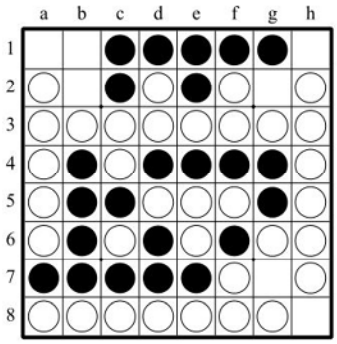


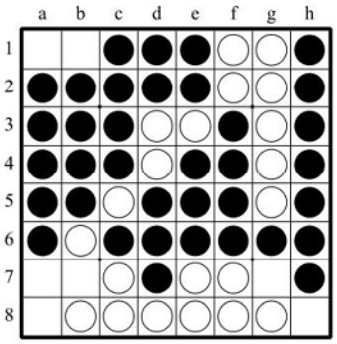
Diagrama 8-33
Depois de g2, h8

Exercícios

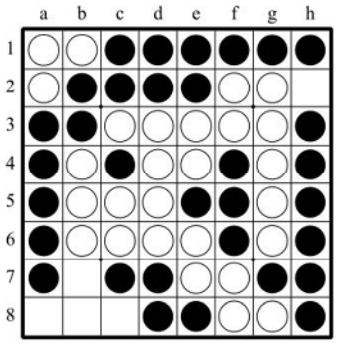
Em cada diagrama, encontre a melhor jogada. As respostas começam na página 148.



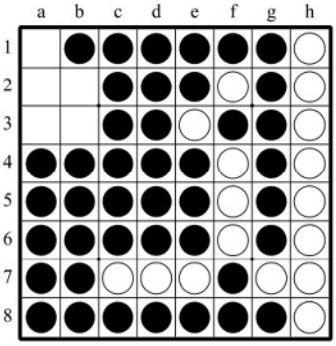
Exercício 8-1
Jogada do Branco



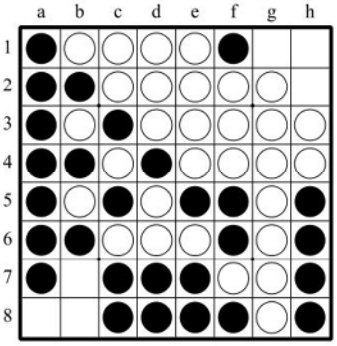
Exercício 8-2
Jogada do Branco



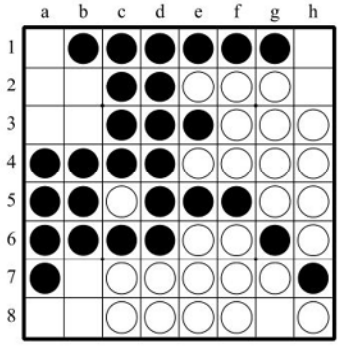
Exercício 8-3
Jogada do Branco



Exercício 8-4
Jogada do Branco



Exercício 8-5
Jogada do Preto



Exercício 8-6
Jogada do Branco

Capítulo 9

Tesuji parte I

Tesuji é uma palavra japonesa usada em jogos como Go e Shogi, que não tem equivalente em português. É traduzida às vezes como “jogadas prontas” ou “jogadas brilhantes”. *Tesujis* são basicamente jogadas boas em certas posições que aparecem vezes suficiente para merecer atenção especial. Conhecer os *tesujis* permite não somente notá-los facilmente quando ocorrerem, mas permite adiantar e preparar você mesmo, ou evitar dar a chance ao seu oponente de usá-lo. Este capítulo mostra *tesujis* envolvendo ataque em cantos, enquanto que o capítulo 10 examina *swindles* e outros tesujis.

A ideia básica por trás de todo *tesuji* de ataque de canto é fazer uma jogada que ameaça tomar o canto. Isto força o oponente a fazer uma jogada que elimina a ameaça, ou cede o canto. Quando as duas opções são ruins para o seu oponente, então o ataque de canto foi uma jogada efetiva. Contudo, é importante manter em mente que há circunstâncias que seu oponente pode perder o canto sem prejudicar seu jogo, e neste caso atacar o canto pode ser uma má jogada.

Forçando seu oponente a criar uma parede

O diagrama 9-1 mostra um padrão (similar ao diagrama 5-11) que geralmente ocorre em jogos de iniciantes. O Branco acabou de jogar b8, dando ao Preto a oportunidade de ouro de atacar o canto a8 jogando em e8 (diagrama 9-2). Neste caso, o canto a8 é extremamente valioso para o Preto, já que permite a ele obter o canto a1 também. De forma a evitar perder o canto, o Branco deve responder com f8, formando uma grande parede no tabuleiro (diagrama 9-3).

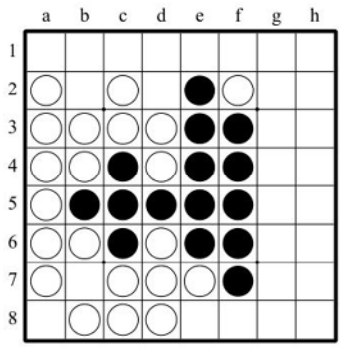


Diagrama 9-1
Jogada do Preto

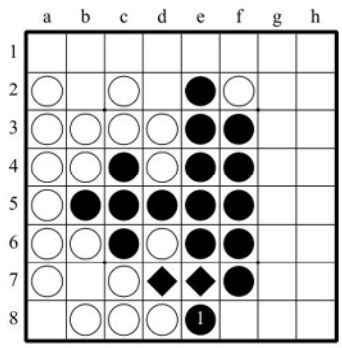


Diagrama 9-2
Jogada do Branco

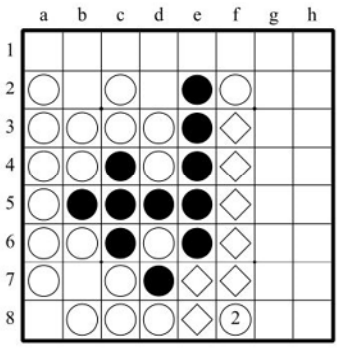


Diagrama 9-3
Jogada do Preto

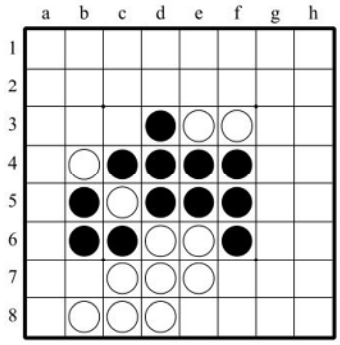


Diagrama 9-4
Jogada do Preto

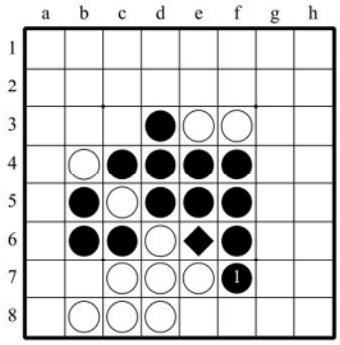


Diagrama 9-5
Jogada do Branco

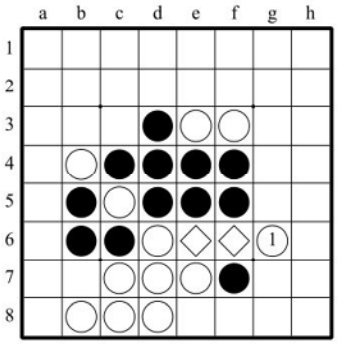


Diagrama 9-6
Jogada do Preto

Mesmo em jogo de experts, a ameaça do tesuji geralmente tem um grande efeito. No diagrama 9-4, O Preto deve jogar em f7, ameaçando com e8 no diagrama 9-5. O Branco deve responder com g8 mas neste caso ele não pode. A melhor jogada para o Branco é limitar a efetividade da ameaça do Preto em e8 jogando em g6 (diagrama 9-6). Agora se o Preto joga em e8, o Branco pode responder com f8 sem virar os disco em f4 e f5. Contudo, o Preto pode continuar com h6, virando o disco em f6 e reestabelecendo a ameaça de e8.

Forçando seu oponente a virar seus discos envenenados

O diagrama 9-7 mostra um exemplo típico deste *tesuji*. Como a posição está agora, parece que o Preto vai conseguir romper a parede do Branco, jogando g4, g5 ou g6. O Preto tem potencialmente uma excelente jogada em f3, mas os disco em f7 e f8 envenenam a jogada. Neste caso, o Preto pode armar sua jogada em f3 jogando em c8, atacando o canto a8. Isto deixa o Branco com pouca opção senão tomar a lateral inferior com g8 (diagrama 9-8). Isto remove os discos envenenados, permitindo ao Preto fazer uma jogada silenciosa em f3 (diagrama 9-9), e agora o Branco deve romper a parede do Preto.

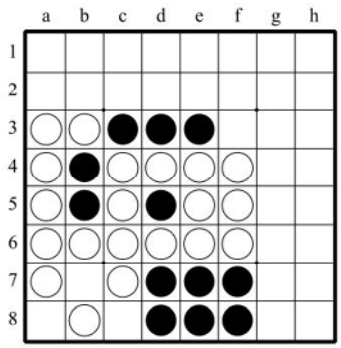


Diagrama 9-7
Jogada do Preto

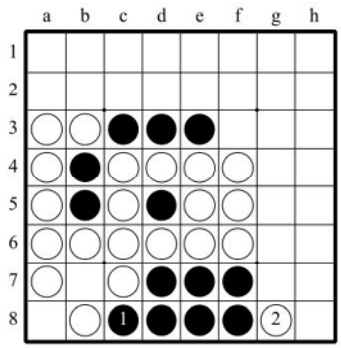


Diagrama 9-8
Jogada do Preto

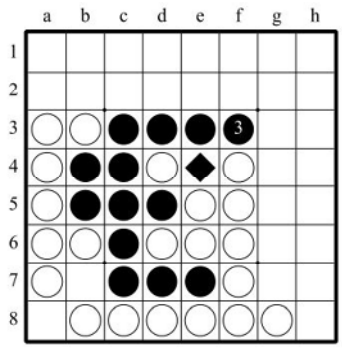


Diagrama 9-9
Jogada do Branco

Ganhando acesso a uma casa vital

No diagrama 9-10, o Preto precisa desesperadamente acesso à h1, e pode consegui-lo jogando em c8, atacando o canto a8 (diagrama 9-11). Se o Branco tentar pegar a diagonal com b7, o Preto toma a8, ganhando acesso irrestrito a h1. É claro, o Branco pode tomar o canto h8, ganhando a lateral inferior, mas então o Preto continua com h1, garantindo a ele as três outras laterais e uma vitória confortável. Note que se modificamos o diagrama 9-10 ligeiramente, removendo o disco branco em b8 e colocando em h7, a jogada em c8 do Preto não funciona. O Branco simplesmente joga em b7, negando ao Preto acesso a h1 (diagrama 9-12). É o fato do Preto estar atacando o canto no diagrama 9-11 que garante eventual acesso a h1.

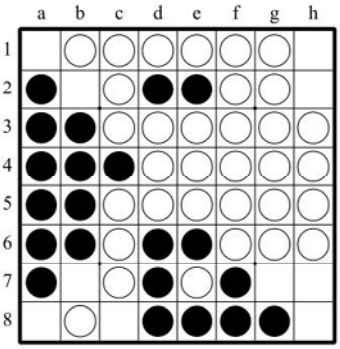


Diagrama 9-10
Jogada do Preto

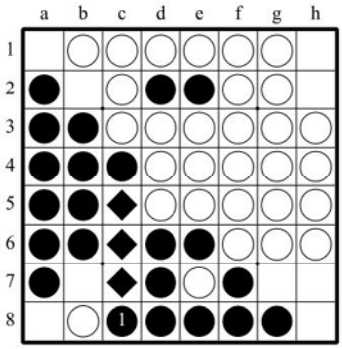


Diagrama 9-11
Jogada do Branco

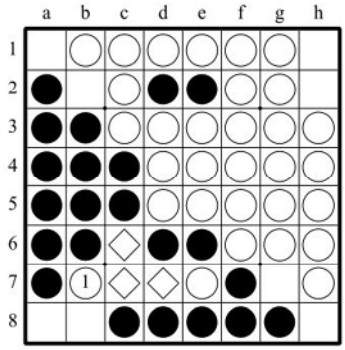


Diagrama 9-12
Jogada do Preto

Tomada da diagonal

O diagrama 9-13 mostra um padrão comum de *endgame*. Pode parecer que o Preto perdeu, mas há uma maneira de ganhar. O Preto começa jogando em c8, atacando o canto a8; a resposta natural do Branco é g8 (diagrama 9-14). Com o disco em c6 da cor preta, agora o Preto toma a diagonal com g2, e o Branco está “morto” (diagrama 9-15).

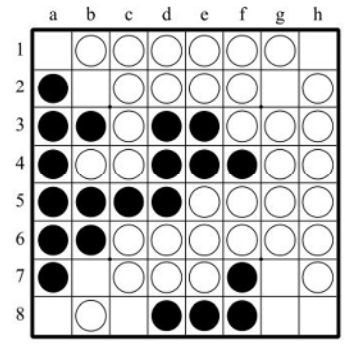


Diagrama 9-13
Jogada do Preto

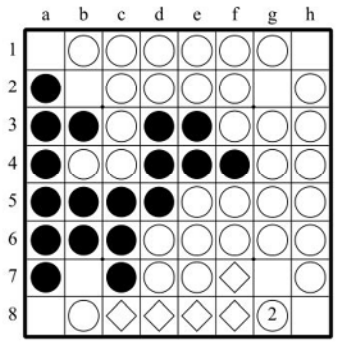


Diagrama 9-14
Jogada do Preto

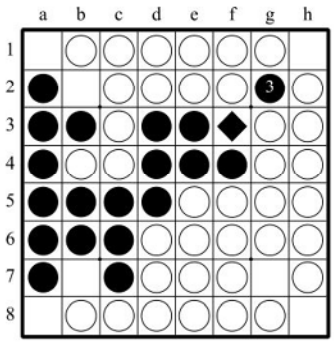


Diagrama 9-15
Jogada do Branco

Ataque duplo ao canto

O diagrama 9-16 mostra um padrão que frequentemente ocorre mais ao final do *midgame* ou no *endgame*. Eu geralmente vejo jogadores nesta situação tomar o canto imediatamente, com medo que de alguma forma perca o acesso ao canto. O problema em jogar em a8 no diagrama 9-16 é que o Branco fará uma cunha em e8, e agora o Preto fica sem jogadas (diagrama 9-17). É melhor para o Preto jogar em e8, preparando um ataque duplo ao canto (diagrama 9-18). Comparando o diagrama 9-17 com o diagrama 9-18, diversas vantagens para o Preto são aparentes. No diagrama 9-18, não importa onde o Branco jogue, o Preto ainda vai conseguir tomar o canto a8 na sua próxima jogada, e o Branco não consegue fazer uma cunha na lateral inferior. Além disso, ao invés do Preto ter que achar uma jogada no diagrama 9-17, no diagrama 9-18 é a vez de o Branco jogar.

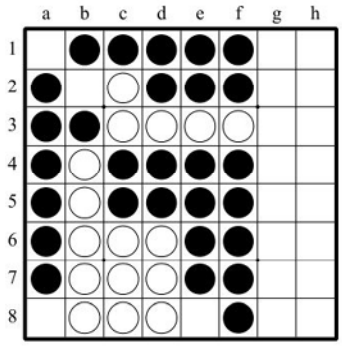


Diagrama 9-16
Jogada do Preto

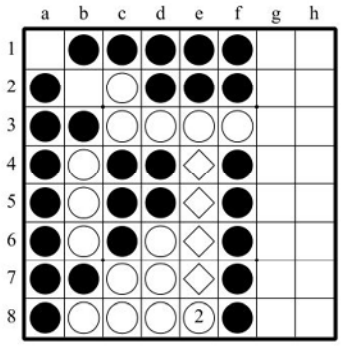


Diagrama 9-17
Jogada do Preto

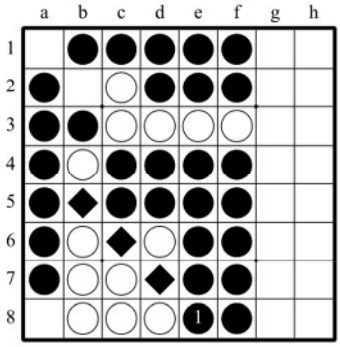


Diagrama 9-18
Jogada do Branco

Já que um ataque duplo ao canto quase sempre ganha o canto, se o canto for valioso o suficiente você não deve hesitar em sacrificar um canto. No diagrama 9-19, você pode estar tentado a jogar em g7, h7 ou outra jogada qualquer, mas o Preto ganhará facilmente depois de e8 (diagrama 9-20). Isto sacrifica a lateral inferior, mas o Preto vai conseguir um número grande de discos estáveis quando ele varre a lateral esquerda e superior (diagrama 9-21).

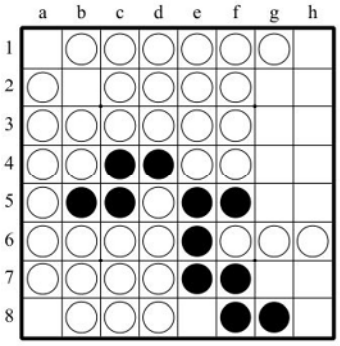


Diagrama 9-19
Jogada do Preto

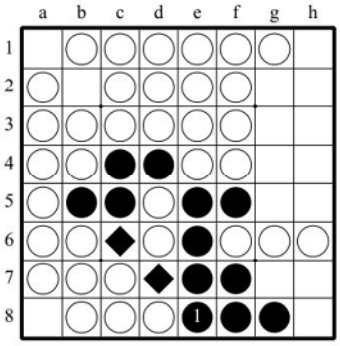


Diagrama 9-20
Jogada do Branco

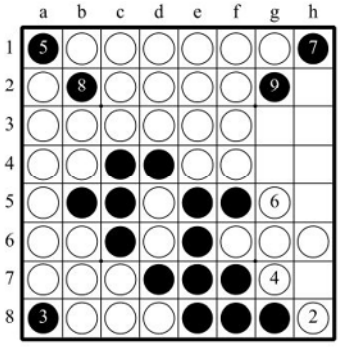


Diagrama 9-21
Preto ganha

Lateral desbalanceada dupla

No diagrama 9-22, o Branco tem duas laterais desbalanceadas voltadas para o canto a8. Esta formação é quase sempre fatal, porque o Preto não somente ganha um canto, mas pode escolher que canto tomar. Neste caso, o Preto tem dois ataques possíveis no canto, a7 ou b8. Em qualquer um dos casos, se o Branco tomar o canto a8 na sua próxima rodada, então o Preto fará uma cunha, ganhando o canto. As duas sequências mais naturais são mostradas no diagrama 9-23 e 9-24. A questão é, quais destes é melhor para o Preto?

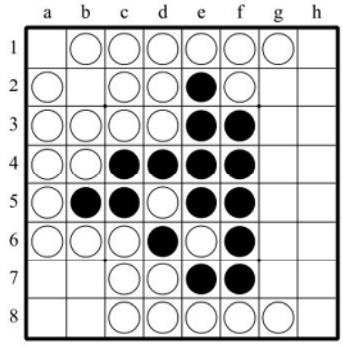


Diagrama 9-22
Jogada do Preto

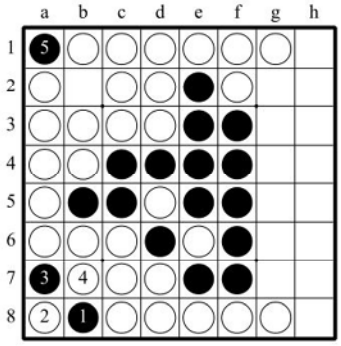


Diagrama 9-23
Jogada do Branco

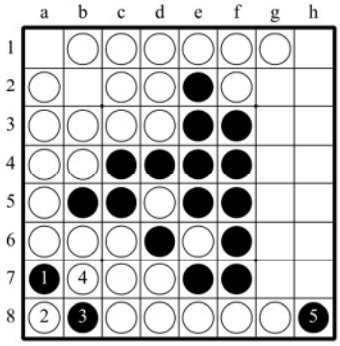


Diagrama 9-24
Jogada do Branco

Isso recai na questão de qual canto é mais valioso para o Preto, a1 (diagrama 9-23) ou h8 (diagrama 9-24). Enquanto que h8 é certamente valioso, a1 vale muito mais. Não somente permite ao Preto capturar outro canto com h1, mas também dá ao Preto uma grande jogada livre em b2. O ponto a levar em consideração é que de forma a ganhar o canto a1, o Preto deve começar atacando o outro canto (h8) primeiro, jogando b8 no diagrama 9-22. Note que o Branco pode se recusar a jogar de acordo com o plano do Preto e jogar em algum outro lugar na coluna g ao invés de a8. Neste caso, o Preto pode seguir com b7, de certa forma sacrificando o canto a8 de novo enquanto ele ainda ameaça tomar o canto h8.

Armadilha de Stoner (*Stoner trap*)

Este *tesuji* recebe este nome por conta de John Stoner, um dos membros fundadores da Associação Norte-americana de Othello (*US Othello Association*). Eu guardei este *tesuji* de ataque de canto para o final porque é mais complicado que os outros *tesujis* que eu apresentei até agora. Quando feito corretamente, esta armadilha garante a captura do canto, mas também há muitas circunstâncias onde esta armadilha falha, algumas das quais são bem sutis. Além disso, como todo *tesuji* de ataque de canto, é importante manter na mente o quanto deve ser sacrificado para fazer a armadilha, e balancear contra o valor do canto ganho.

O diagrama 9-25 mostra a configuração básica para uma *Stoner trap*. Neste caso, o Preto vai explorar a lateral inferior fraca do Branco para capturar o canto em h8. O Preto deve começar com b7 (diagrama 9-26). Note que o Preto controla a diagonal b7-f3 de forma que o Branco não consegue tomar o canto em a8, pelo menos momentaneamente. Isso deixa o Branco com somente duas opções para não perder um canto imediatamente: e2 e f2. Suponha que o Branco toma f2, virando o disco em f3 e ganhando acesso ao canto a8 (diagrama 9-27).

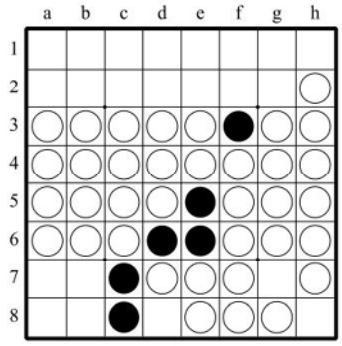


Diagrama 9-25
Jogada do Preto

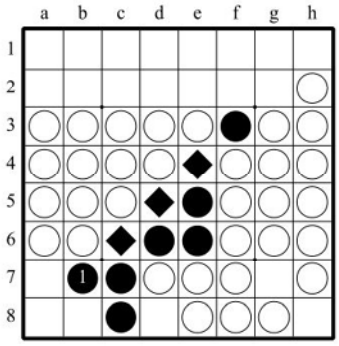


Diagrama 9-26
Jogada do Branco

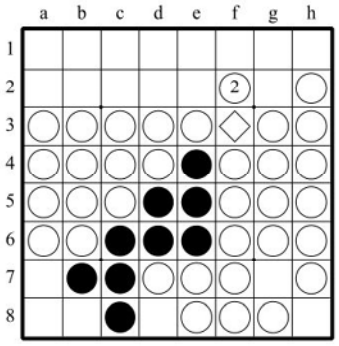


Diagrama 9-27
Jogada do Preto

O Preto agora lança um poderoso ataque no canto com e8 (diagrama 9-28). O Preto está ameaçando tomar o canto h8, e a única jogada para o Branco que não cede o canto imediatamente é b8 (diagrama 9-29). Infelizmente para o Branco, jogar em b8 vira o disco em b7, o mesmo disco que Preto jogou primeiro no diagrama 9-25. Agora o Preto pode tomar o canto a8, e então h8 na sua próxima rodada (diagrama 9-30). Dessa forma, um *Stoner trap* executado com êxito sempre ganha o canto atacado; se o oponente tentar defender o canto tomando a lateral, ele vira a casa X, perdendo dois cantos. É importante notar, contudo, que um *Stoner* trap geralmente resulta na perda do canto adjacente à casa X.

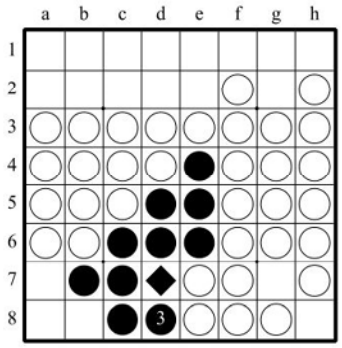


Diagrama 9-28
Jogada do Branco

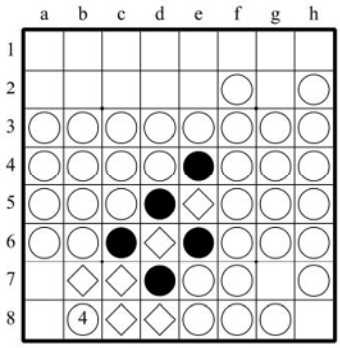


Diagrama 9-29
Jogada do Preto

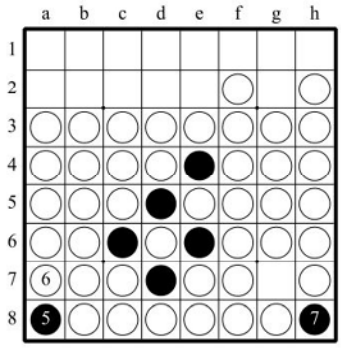


Diagrama 9-30
Jogada do Preto

É muito fácil para os jogadores (de todos os níveis) de se fechar quando eles veem a oportunidade de fazer uma *Stoner trap*. Eles se focam tanto no *tesuji* que eles esquecem de pensar se isso vale a pena ou não. Por exemplo, considere o diagrama 9-31. Aqui, o Preto pode fazer um *Stoner* trap com b7. Esta jogada vai eventualmente levar ao Preto capturar h8, mas quanto vale h8? Já que o Preto tem uma lateral desbalanceada, se ele tomar h8, Branco poderá fazer uma cunha em h7, ganhando o canto h1. Além disso, jogar em b7 deixa o Branco com uma bela jogada silenciosa em e2, que quebra a diagonal e eventualmente permitirá ao Branco tomar a8 e a lateral esquerda (veja diagrama 9-32).

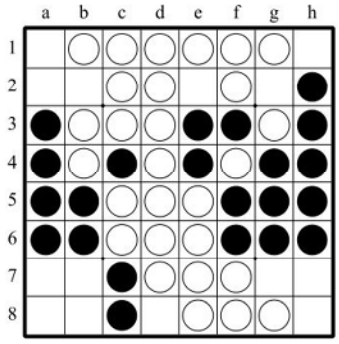


Diagrama 9-31
Jogada do Preto

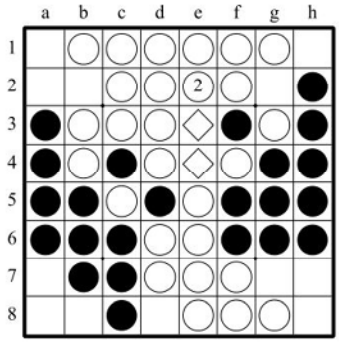


Diagrama 9-32
Preto b7, Branco e2

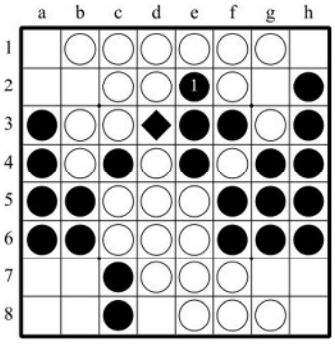


Diagrama 9-33
Jogada do Branco

É muito melhor para o Preto simplesmente fazer a jogada silenciosa em e2 (diagrama 9-33), jogando onde o Branco gostaria de jogar, e deixando b7 como uma poderosa ameaça. O Branco pode tomar a diagonal com g7 (diagrama 9-34), mas agora o Preto tem que tomar a outra diagonal com b7, e o Branco está morto (diagrama 9-35). Se ao invés disso o Branco tentasse parar a ameaça do Preto em b7 jogando em g2, então o Preto simplesmente cortaria com d8, ganhando facilmente (diagrama 9-36). Por que sacrificar um canto com uma *Stoner* trap quando você pode deixar o oponente sem jogadas?

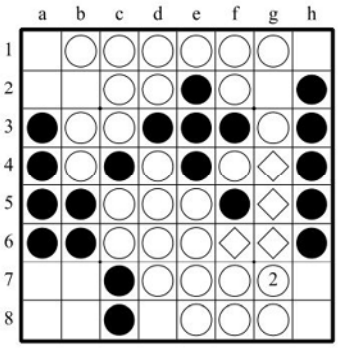


Diagrama 9-34
Jogada do Preto

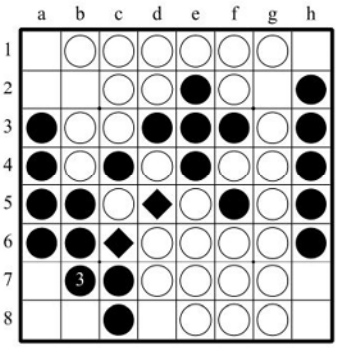


Diagrama 9-35
Jogada do Branco

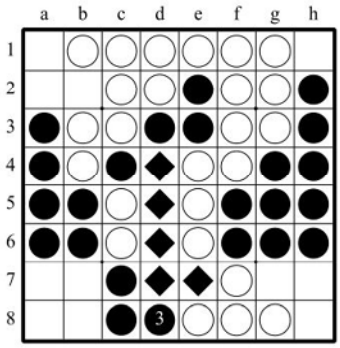


Diagrama 9-36
Depois de g2, d8

Variações de *Stoner trap*

Até agora, nós olhamos somente ao *Stoner trap* básico. Enquanto este seja o padrão mais visto em jogos reais, há um grande número de variações sobre o mesmo tema básico. Três deles são mostrados abaixo. Em cada caso, o Preto pode jogar em b7, seguido por um ataque no canto em h8, e eventualmente tomar h8.

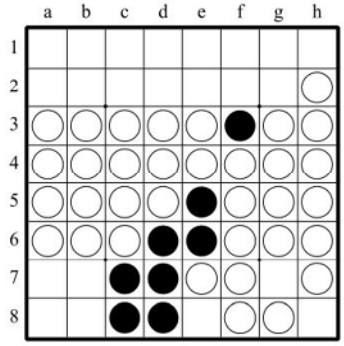


Diagrama 9-37
Jogada do Preto

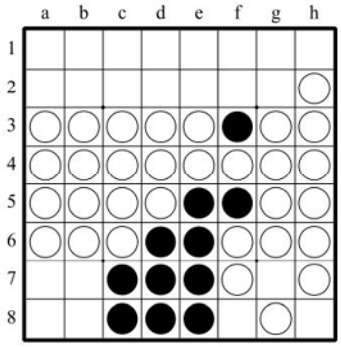


Diagrama 9-38
Jogada do Preto

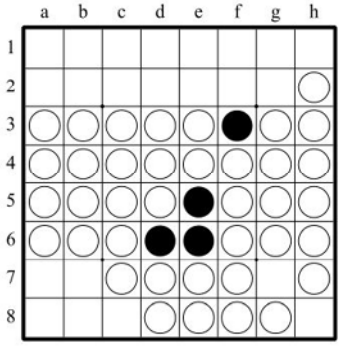


Diagrama 9-39
Jogada do Preto

Outra variação no *Stoner trap* é mostrado no diagrama 9-40. Aqui, de novo, o Preto começa jogando em b7 (diagrama 9-41). O Branco pode quebrar a diagonal com f2, mas agora o Preto lança um ataque no canto com d8. Se o Branco tomar a lateral em c8, ele vira a casa X diagonal em b7, perdendo dois cantos (diagrama 9-42). Esse tipo de *Stoner trap* ocorre com menos frequência, mas na minha experiência ele é geralmente mais efetivo que o tipo convencional. O canto sacrificado geralmente não é valioso, e o atacante tem maiores chances de encontrar boas jogadas perto do disco sacrificado.

Na próxima seção, vamos examinar algumas das formas que um *Stoner trap* pode falhar.

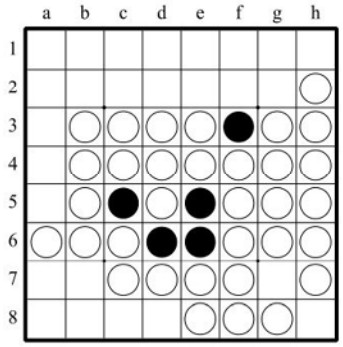


Diagrama 9-40
Jogada do Preto

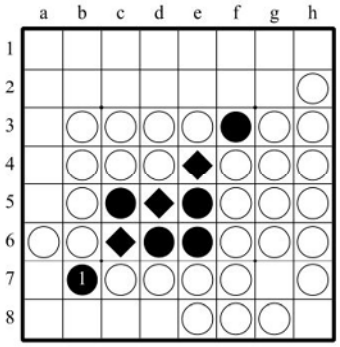


Diagrama 9-41
Jogada do Branco

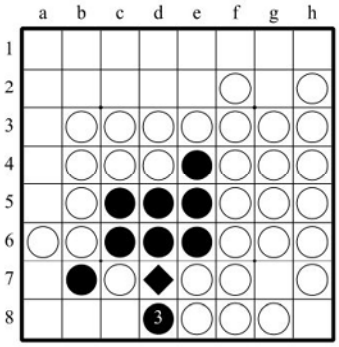


Diagrama 9-42
Jogada do Branco

Algo engraçado aconteceu no caminho da casa X

A razão mais comum para que uma *Stoner trap* falhe é que, depois de jogar a casa X inicial, o atacante não consegue fazer um ataque no canto na sua próxima jogada. Por exemplo, considere o diagrama 9-43. Suponha que o Preto decida fazer uma *Stoner trap*, começando com b7 (diagrama 9-44). O Preto está ameaçando ganhar o canto jogando em d8, mas o Branco pode evitar isso jogando em d2 (diagrama 9-45)! O Preto não tem acesso à casa crítica em d8, e o Branco quebrou a diagonal. Não importa onde o Preto jogue, o Branco vai poder capturar o canto a8 na sua próxima jogada, e o *Stoner trap* do Preto falhou.

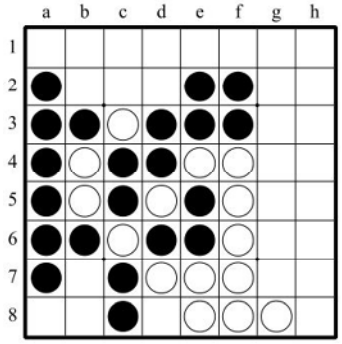


Diagrama 9-43
Jogada do Preto

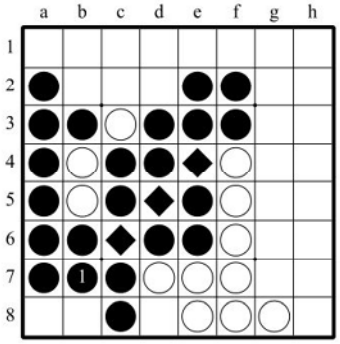


Diagrama 9-44
Jogada do Branco

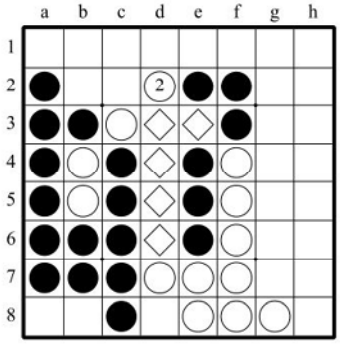


Diagrama 9-45
Jogada do Preto

Outra razão comum para a falha do *Stoner trap* é que o oponente pode lidar de forma segura com o ataque no canto sem virar o disco na casa X. O diagrama 9-46 é uma versão modificada do diagrama 9-43. Aqui, depois da sequência do Preto em b7, Branco d2, o Preto pode lançar um ataque ao canto com d8 (diagrama 9-47). Contudo, com a coluna b completamente preta, o Branco pode jogar em b8 sem virar o disco na casa X em b7. Veja os exercícios ao final deste capítulo para mais exemplos de *Stoner traps*.

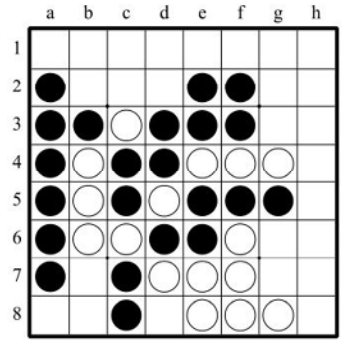


Diagrama 9-46
Jogada do Preto

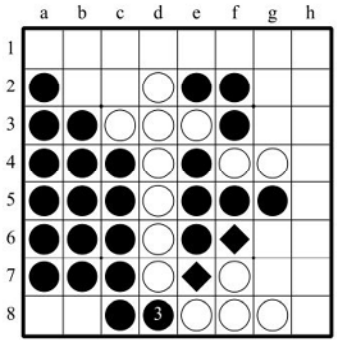


Diagrama 9-47
Jogada do Branco

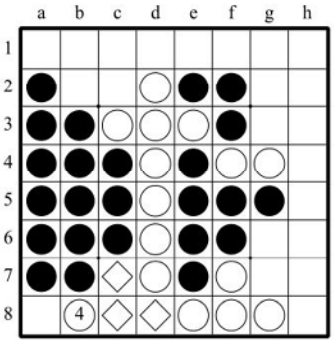
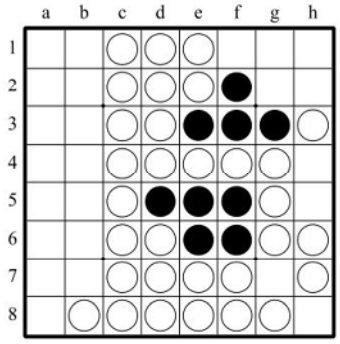


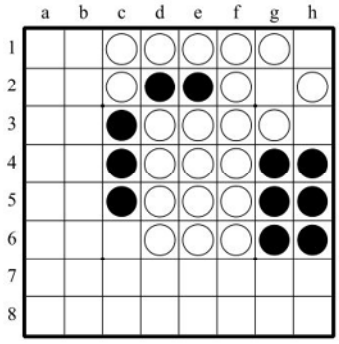
Diagrama 9-48
Jogada do Preto

Exercícios

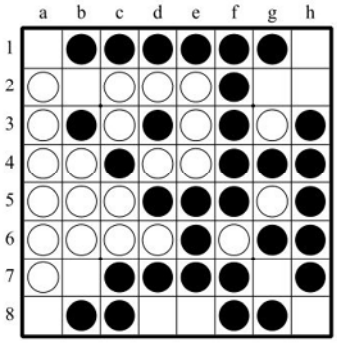
Em cada diagrama, encontre a melhor jogada. As respostas começam na página 149.



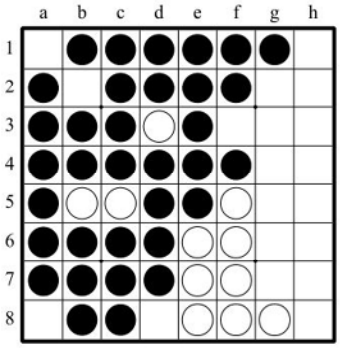
Exercício 9-1
Jogada do Preto



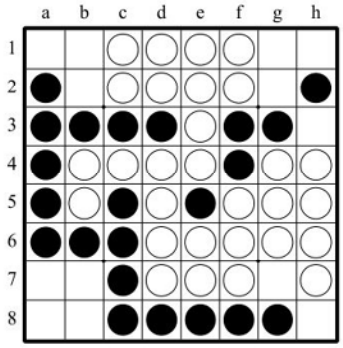
Exercício 9-2
Jogada do Preto



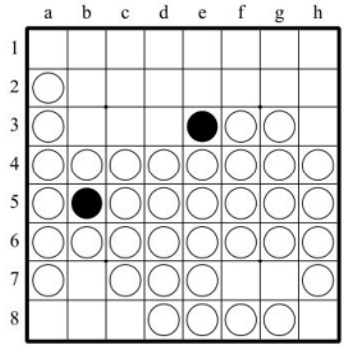
Exercício 9-3
Jogada do Branco



Exercício 9-4
Jogada do Branco

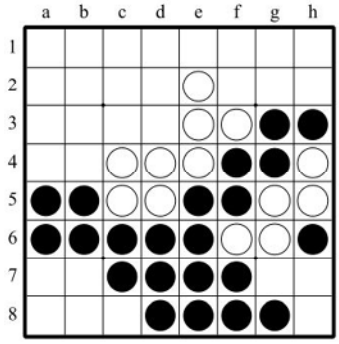


Exercício 9-5
Jogada do Branco

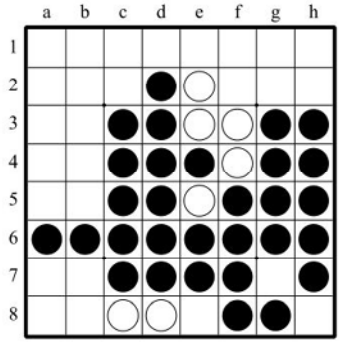


Exercício 9-6
Jogada do Preto

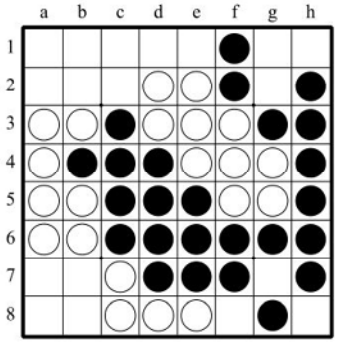
Os problemas abaixo foram criados por John Stoner e publicados pela primeira vez em 1981. Em cada diagrama, determine se o Branco pode realizar um *Stoner trap* à prova de falha começando com a jogada em b7.



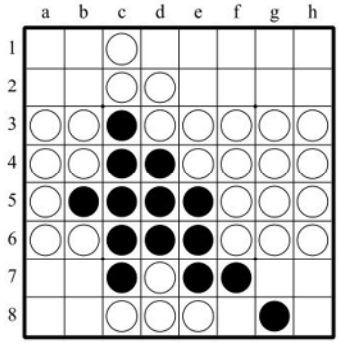
Exercício 9-7
Jogada do Branco



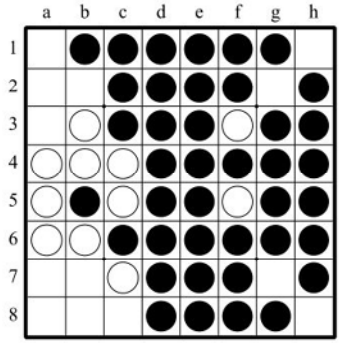
Exercício 9-7
Jogada do Branco



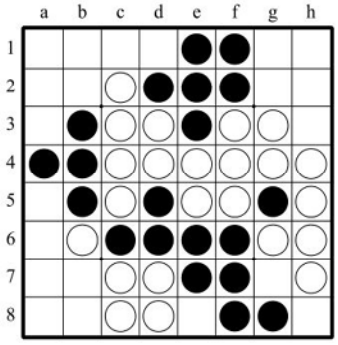
Exercício 9-9
Jogada do Branco



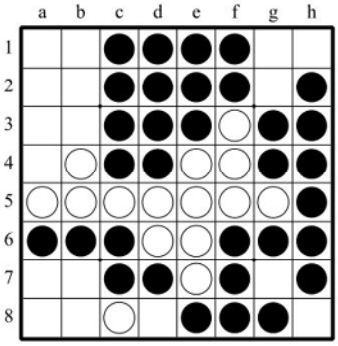
Exercício 9-10
Jogada do Branco



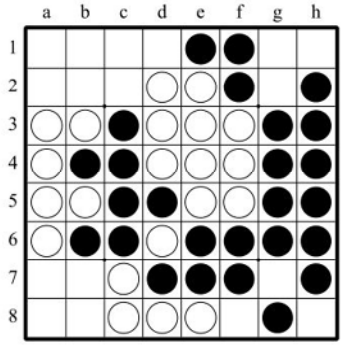
Exercício 9-11
Jogada do Branco



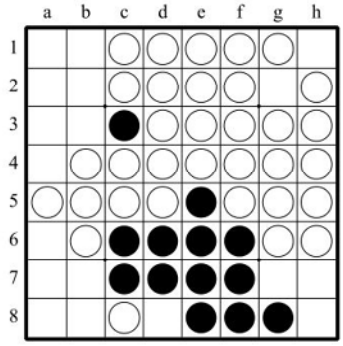
Exercício 9-12
Jogada do Branco



Exercício 9-13
Jogada do Branco



Exercício 9-14
Jogada do Branco



Exercício 9-15
Jogada do Branco

Capítulo 10

Tesuji Parte II

Swindles

Swindles são talvez o tesuji mais fundamental no Othello. Como discutido no capítulo 5, há muitas situações onde duas casas formam um par: duas casas de tal forma que um jogador joga numa destas casas, a melhor jogada do oponente é normalmente jogar na outra. Um *swindle* ocorre quando um jogador move num par, mas o oponente não tem uma jogada possível na outra casa do par, permitindo ao primeiro jogador pegar as duas jogadas no par. Há situações onde um jogador pode pegar as duas jogadas de um par porque o oponente não quer jogar na outra metade do par; um *swindle* ocorre somente quando o oponente não pode jogar na outra metade.

Swindles envolvendo pares com o canto e uma casa C são o mais comum para um *swindle*, e geralmente os mais devastadores. No diagrama 10-1, a1 e b1 formam um par. Se o Preto joga em a1, o Branco fará uma cunha em b1, ganhando o canto h1 – provavelmente esse é o motivo pelo qual o Branco jogo b2. Contudo, neste caso, o Preto pode fazer um *swindle* com o Branco, jogando em a1 sem dar acesso ao Branco em b1. O Preto pode jogar em b1 mais tarde e ganhar facilmente. Esta situação pode geralmente ser conseguida usando um ataque de canto para forçar parcialmente o oponente a tomar o canto no extremo oposto da diagonal. No diagrama 10-2, o Preto pode ganhar o jogo atacando o canto h1 com h7 (diagrama 10-3)! Se o Branco joga em h8, ele criará muitos discos estáveis, mas a diagonal b2-g7 será toda branca. Isto permite ao Preto tomar a1 sem oferecer ao Branco acesso ao b1, o que é suficiente para ganhar o jogo. É claro, o Branco pode jogar em outro lugar, mas então o Preto prossegue com seu ataque, ganhando duas laterais com h1.

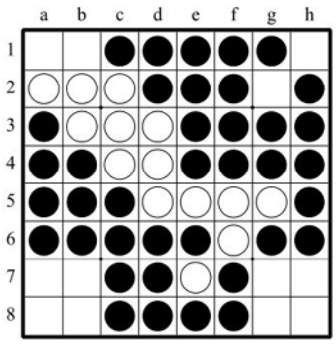


Diagrama 10-1
Jogada do Preto

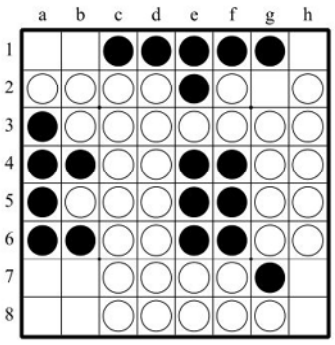


Diagrama 10-2
Jogada do Preto

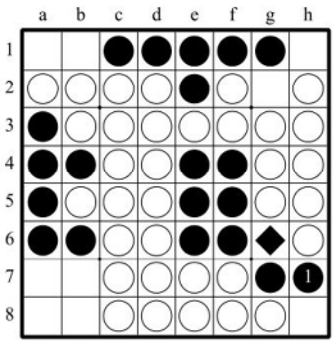


Diagrama 10-3
Jogada do Branco

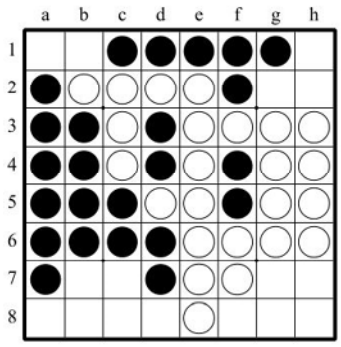


Diagrama 10-4
Jogada do Preto

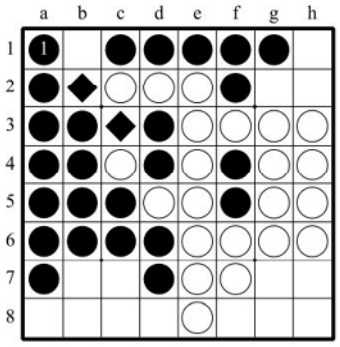


Diagrama 10-5
Jogada do Branco

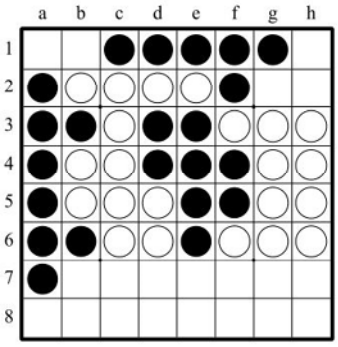


Diagrama 10-6
Jogada do Preto

O diagrama 10-4 mostra outro *swindle* em que um lado pega tanto o canto quanto a casa C adjacente. Em algum momento inicial do jogo, o Branco jogou em b2, esperando fazer uma cunha em b1 depois de o preto tomar o canto a1. Infelizmente para o Branco, se o Preto tomar o canto agora, o Branco não terá acesso a b1 porque a coluna b inteira é preta (diagrama 10-5). O Preto vai poder jogar em b1 na sua próxima jogada, ganhando facilmente. Uma forma comum de fazer um *swindle* é extrair os discos que o oponente precisa para ganhar acesso à casa C. No diagrama 10-6, o Preto deve começar com e7, extraindo os discos brancos em b4 (diagrama 10-7). Então, na sua próxima jogada, o Preto pode extrair o disco branco em b5, preparando o *swindle*. Por exemplo, se o Branco jogar em f7 (diagrama 10-8), o Preto pode prosseguir com d7 (diagrama 10-9).

Nos exemplos acima, os *swindles* envolvidos tomam um canto sem dar ao oponente acesso à casa C adjacente. Quando este *swindle* não está disponível, às vezes é possível jogar o *swindle* na ordem oposta, tomando a casa C sem oferecer ao oponente acesso no canto adjacente. Por exemplo, suponha que no diagrama 10-9, o Branco percebe que vai cair num *swindle*, e joga em b7 numa tentativa de ganhar acesso a b1 depois que o Preto tomar o canto a1 (diagrama 10-10).

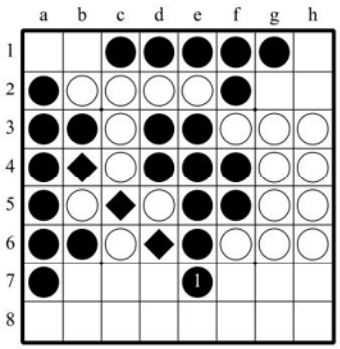


Diagrama 10-7
Jogada do Branco

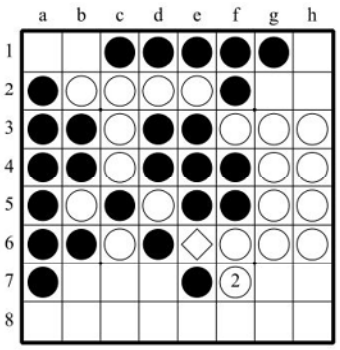


Diagrama 10-8
Jogada do Preto

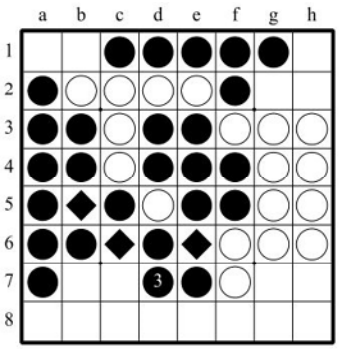


Diagrama 10-9
Jogada do Branco

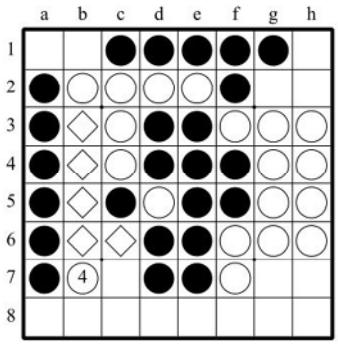


Diagrama 10-10
Jogada do Preto

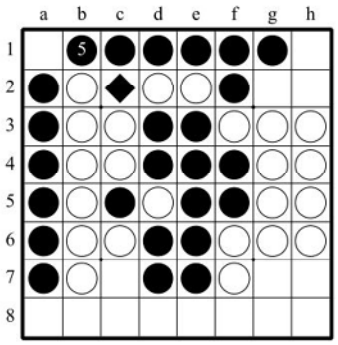


Diagrama 10-11
Jogada do Preto

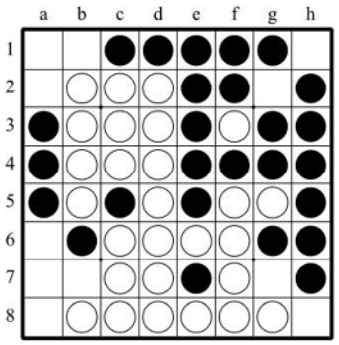


Diagrama 10-12
Jogada do Branco

No diagrama 10-10, a jogada do Branco em b7 torna a coluna b completamente branca. Enquanto isso evita que o Preto consiga um *swindle* em a1, o Preto pode fazer um *swindle* em b1! Já que isso não vira um disco em b2 (diagrama 10-11), o Preto poderá mais tarde tomar o canto a1. O diagrama 10-12 mostra outra situação comum. Aqui, o Preto gostaria de jogar em b1 sem virar b2, mas o disco preto em b6 envenena a jogada. Infelizmente para o Branco, as únicas jogadas seguras disponíveis são a6 e a7, que viram o disco em b6, permitindo ao preto fazer um swindle em b1. Como o exemplo acima demonstra, antes de jogar numa casa X para atacar uma borda desbalanceada, é importante verificar que você não cairá num *swindle*.

Swindles nas casas C e A

Embora não sejam tão comuns como os *swindles* envolvendo as casas C e cantos, não é de todo incomum ver *swindles* com pares nas casas C e A. O diagrama 10-13 mostra uma situação similar ao diagrama 10-4. O Preto pode fazer um *swindle* sobre o Branco jogando em b1 (diagrama 10-14), tomando vantagem do fato da coluna c ser inteiramente preta. O Preto vai preencher o espaço em c1, ganhando dois tempos. Outra situação razoavelmente comum é mostrado no diagrama 10-15. De novo, o Preto deve começar jogando em b1 (diagrama 10-16).

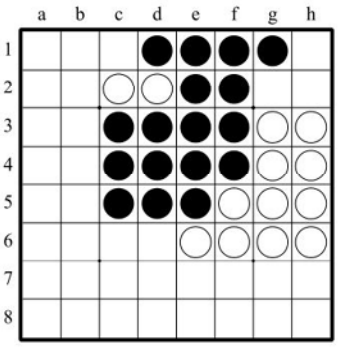


Diagrama 10-13
Jogada do Preto

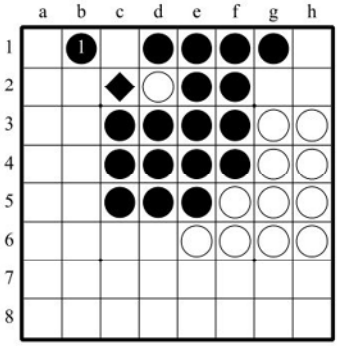


Diagrama 10-14
Jogada do Branco

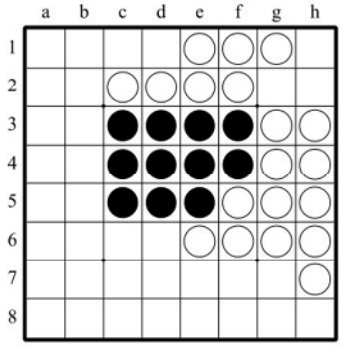


Diagrama 10-15
Jogada do Preto

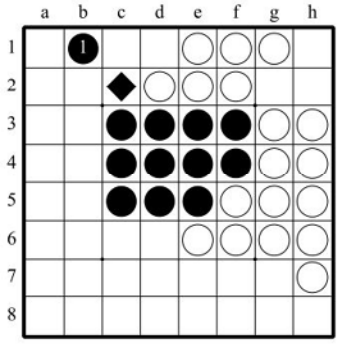


Diagrama 10-16
Jogada do Branco

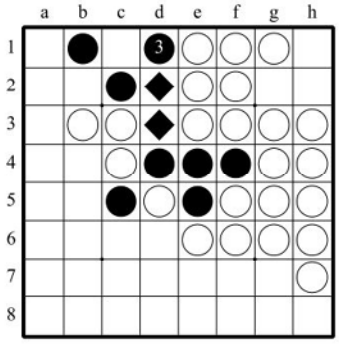


Diagrama 10-17
Branco b3, Preto d1

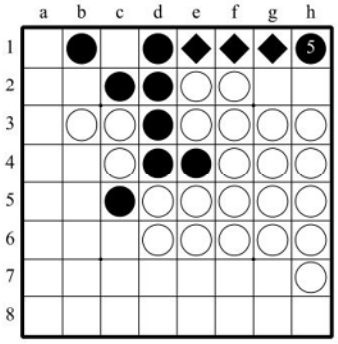


Diagrama 10-18
Jogada do Branco

No diagrama 10-16, o Branco não tem acesso a c1 ou d1. Não importa onde o Branco jogue, o Preto pode prosseguir com d1, ganhando o canto h1 (diagrama 10-17). Uma coisa a notar, contudo, é que se o Preto tomar o canto h1, o Branco pode fazer uma cunha em c1, ganhando o canto a1 (diagrama 10-18). Neste caso, o canto h1 é extremamente valiosos e o Preto ainda pode vencer facilmente, mas há algumas posições onde um *swindle* falha.

***Swindle* de Boscov**

Este *swindle* é tão devastador que a maior parte das pessoas cai somente uma vez. Minha vez foi uma derrota em 1980 para David Toth. O diagrama 10-19 mostra a configuração básica. O Preto pode estar tentado a jogar em f7, forçando o Branco a jogar na lateral superior (diagrama 10-20). Contudo, o Branco tem um maravilhoso *swindle* em b8 (diagrama 10-21). O Preto se isolou de e8, então Branco vai poder jogar mais tarde em e8 e g8. Estas perdas de tempo permitem ao Branco ganhar facilmente. Embora o *swindle* de Boscov não ocorra regularmente, ele levanta uma importante questão que é: jogadas que viram discos próximos à lateral podem facilmente levar a um *swindle*.

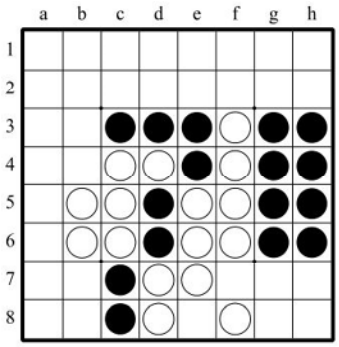


Diagrama 10-19
Jogada do Preto

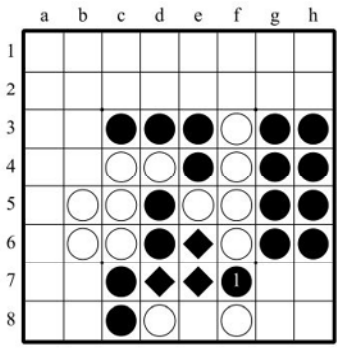


Diagrama 10-20
Jogada do Branco

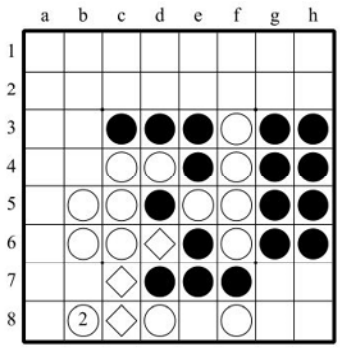


Diagrama 10-21
Jogada do Preto

Swindle de quatro casas no canto

Este *swindle* é disponível de forma surpreendentemente geral, e é fácil de deixar passar se você não conhece este *tesuji*. O padrão básico é mostrado no diagrama 10-22. Com quatro casas vazias e na vez do Preto, o Preto parece destinado a perder por paridade. Contudo, o padrão de quatro casas vazias, assim como o fato que o Preto tem acesso ao canto, permite ao Preto fazer um *swindle*. A jogada ganhadora do Preto é g8 (diagrama 10-23). Não importa onde o Branco jogue, o Preto toma h8 e Branco tem que passar. Com este tesuji em mente, olhe no diagrama 10-24. Enquanto esta posição é complicada, a única jogada ganhadora do Preto, g8, não é difícil de encontrar se você conhece este *tesuji*.

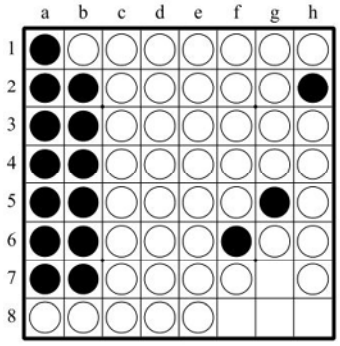


Diagrama 10-22
Jogada do Preto

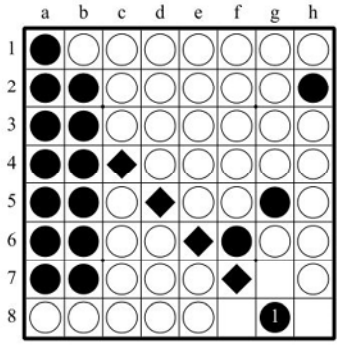


Diagrama 10-23
Jogada do Preto

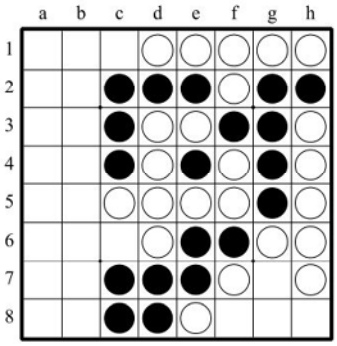


Diagrama 10-24
Jogada do Branco

Swindle nas casas A e B

No diagrama 10-25, o Branco pode explorar a posição na lateral superior jogando em c1 (diagrama 10-26). O Preto gostaria de fazer uma cunha em e1, mas neste caso ele não tem acesso. É claro que o Preto faria uma cunha com b1 (diagrama 10-27), mas esta é uma posição fraca sujeito a todo tipo de tesuji de ataque de canto discutido no capítulo 9. Se o Preto jogar em outro lugar, o Branco continua com e1, ganhando dois tempos.

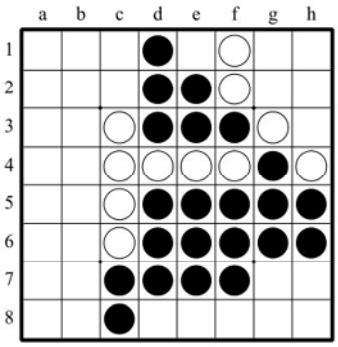


Diagrama 10-25
Jogada do Branco

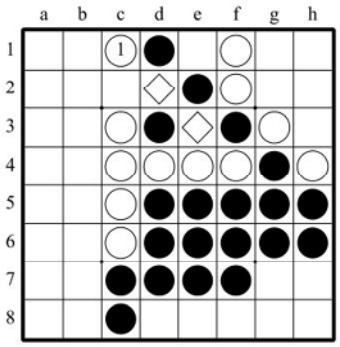


Diagrama 10-26
Jogada do Preto

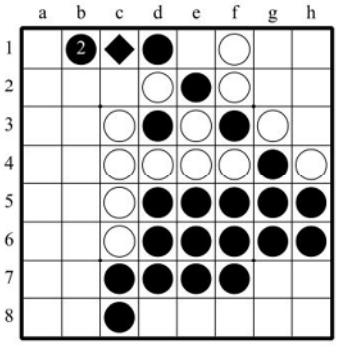


Diagrama 10-27
Jogada do Branco

O diagrama 10-28 mostra outras variações sobre este tema; esta posição em particular é de uma abertura que costumava ser comum em jogos de experts, e um padrão similar ocorre de forma frequente. O Preto acabou de jogar em a6, convida o Branco a jogar em a5 (diagrama 10-29). Enquanto a5 seria uma jogada silenciosa para o Branco, ele vira o disco em c5, permitindo o Preto a jogar em a3 sem virar b4 (diagrama 10-30). Como no diagrama 10-26, isso deixa uma escolha difícil entre tomar o canto ruim em a7, ou permitir ao Preto ganhar um tempo em a4.

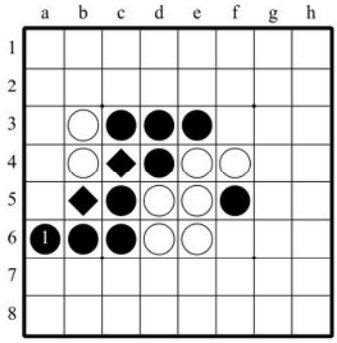


Diagrama 10-28
Jogada do Branco

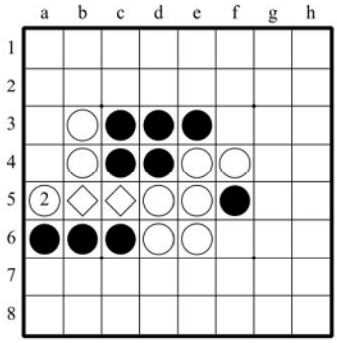


Diagrama 10-29
Jogada do Preto

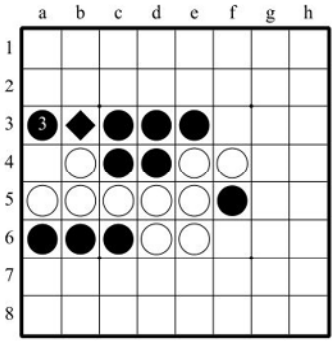


Diagrama 10-30
Jogada do Branco

Manobra de Landau

Este *tesuji* recebe o nome em homenagem a Ted Landau, um ex-campeão norte-americano. A posição no diagrama 10-31 é de um jogo via correio que onde Landau jogava o Preto. Enquanto o Preto tivesse várias jogadas boas para ganhar, Landau encontrou a5, uma jogada fatal que esmaga o Branco (diagrama 10-32). O ponto desta jogada é que se o Branco tomar o canto a1, o Preto continua com a7, fazendo a coluna b inteiramente preta (diagrama 10-33). Se o Branco continuar com a8 (jogada perfeita), ele não pode segurar um disco na coluna b. O Preto essencialmente tem dois *swindles* (b2/b1 e b7/b8), e pode jogar em todos as quatro casas vazias na coluna.

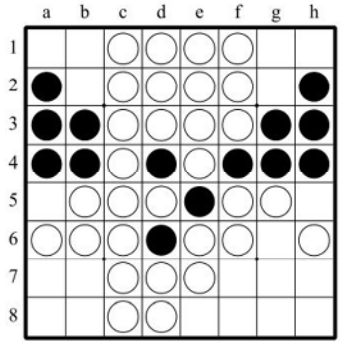


Diagrama 10-31
Jogada do Preto

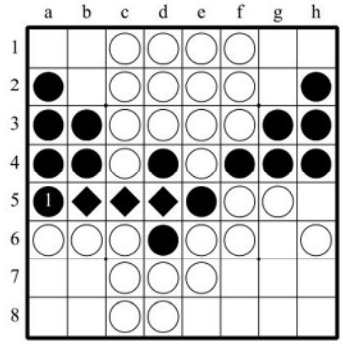


Diagrama 10-32
Jogada do Preto

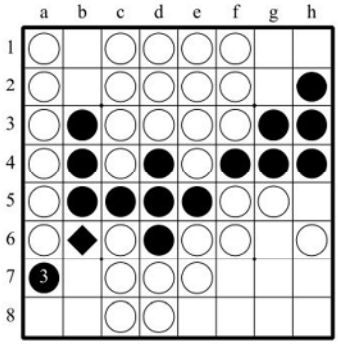


Diagrama 10-33
Branco a1, Preto a7

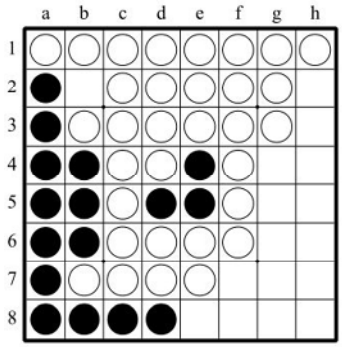


Diagrama 10-34
Jogada do Preto

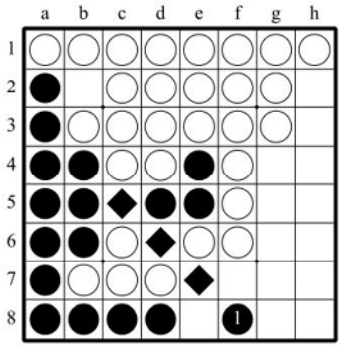


Diagrama 10-35
Jogada do Branco

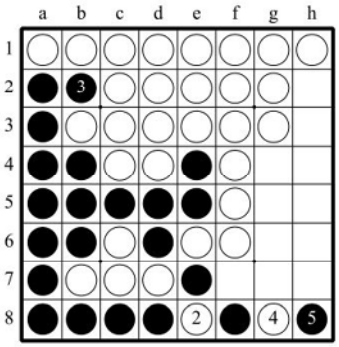


Diagrama 10-36

Outro *tesujis*

Convidando para uma cunha

Este é um pequeno *tesuji* traiçoeiro que seria usado para aumentar a pontuação de um jogo unilateral. De muitas formas é similar a alimentar o oponente de forma a ter paridade no *endgame* (veja capítulo 8). O diagrama 10-34 mostra o padrão básico. Não somente o Branco ficou completamente sem jogadas, mas o Preto tem uma jogada livre disponível em b2. O Preto pode tomar vantagem completa da situação jogando em f8 (Diagrama 10-35). A princípio, parece ser uma jogada ruim, porque o Branco pode simplesmente fazer uma cunha em e8. Contudo, o Preto joga sua jogada livre em b2, e o Branco é forçado a sair da cunha com g8, dando ao Preto no canto h8 (diagrama 10-36). É claro, no diagrama 10-35, o Branco pode (e deve) jogar em f7, mas isto deixa o Preto com outra jogada livre em e8.

Tomada diagonal para fazer 3 de 4 jogadas no canto

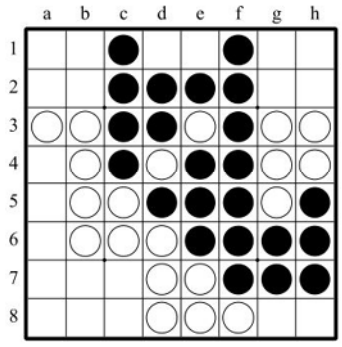


Diagrama 10-37
Jogada do Branco

Este tesuji aparece com grande frequência, geralmente na parte final do *midgame* ou no começo do *endgame*. No diagrama 10-37, o Preto sacrificou o canto h8 de forma a ganhar um tempo. O Branco aparenta estar sob pressão porque ele foi isolado da região no canto inferior esquerdo. Ele pode claramente tomar o canto h8, mas então o Preto simplesmente faz uma cunha em g8, e ainda é a vez do Branco jogar. O Branco precisa ganhar tempo de algum jeito, e pode fazê-lo jogando g2, tomando a diagonal (diagrama 10-38).

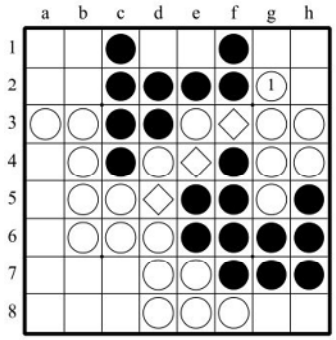


Diagrama 10-38
Jogada do Preto

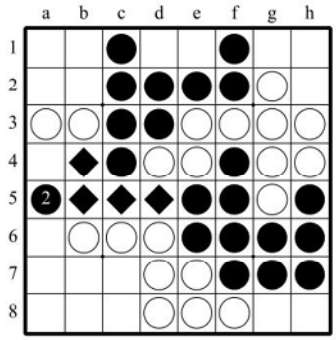


Diagrama 10-39
Jogada do Branco

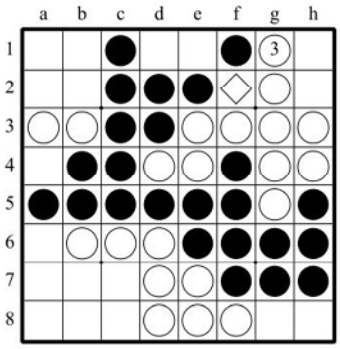


Diagrama 10-40
Jogada do Preto

É claro, nesta posição o Preto pode facilmente quebrar a diagonal jogando em a5 (diagrama 10-40), ganhando o canto h1. Contudo, isto é exatamente o que o Branco queria! O Branco responde com g1, de certa forma sacrificando o canto h1 novamente (diagrama 10-40). Apesar de o Branco perder o canto, ele consegue três das quatro jogadas na região, ganhando dois tempos. Um ponto muito importante é que já que o Preto quebrou a diagonal, ele não tem *swindle* disponível. Se o Preto evitar quebrar a diagonal, por exemplo, jogando em a3 no diagrama 10-38, então o Branco não deve responder com g1 (diagrama 10-41), porque permitiria ao Preto jogar em h1 sem virar o disco em g2. Ao invés disso, o Branco deve esperar até que o Preto quebre a diagonal antes de jogar em g1.

O diagrama 10-42 mostra outra variação deste *tesuji*. Aqui nós podemos tratar h4 como parte da região do canto inferior direito, e o Branco vai tomar três das quatro jogadas na região. O Branco deve começar com g7, tomando a diagonal. Se o Preto quebrar a diagonal, por exemplo, com b5, então o Branco joga em h4, ganhando outro tempo (diagrama 10-43). Neste caso, o Branco deve ser extremamente cuidadoso para não cair num *swindle*. Se o Branco virar o disco em g3, ou tirar o Preto da diagonal branca, então o Branco vai cair num *swindle*.

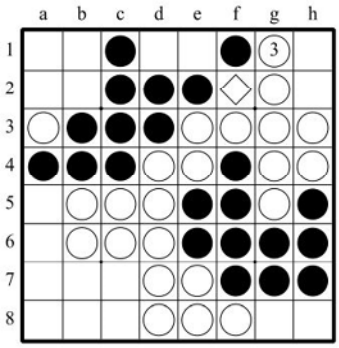


Diagrama 10-41
Jogada do Preto

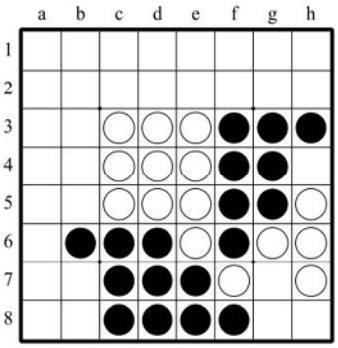


Diagrama 10-42
Jogada do Branco

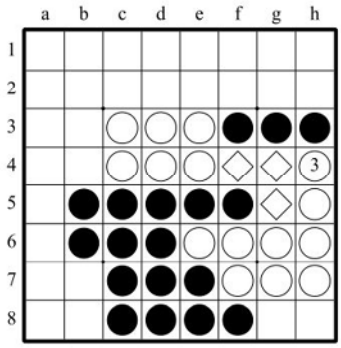
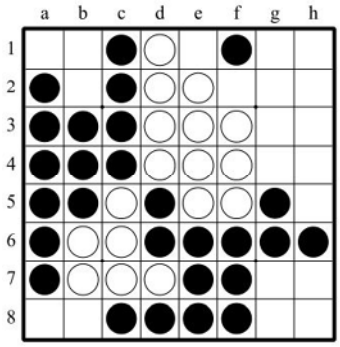


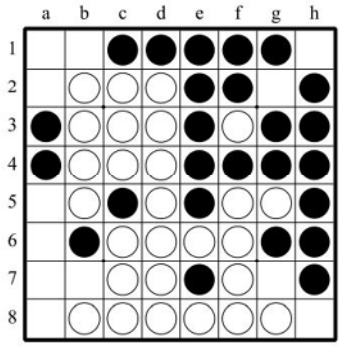
Diagrama 10-43
Jogada do preto

Exercícios

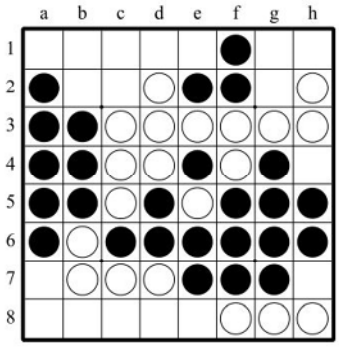
Em cada diagrama, encontre a melhor jogada. As respostas na página 150.



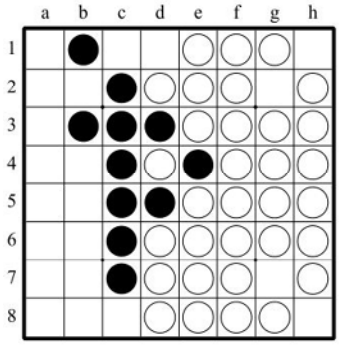
Exercício 10-1
Jogada do Preto



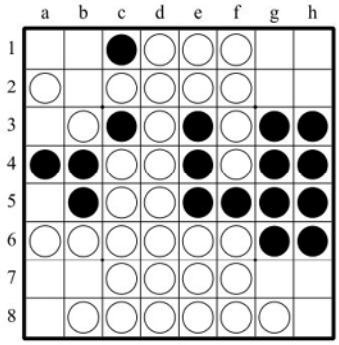
Exercício 10-2
Jogada do Preto



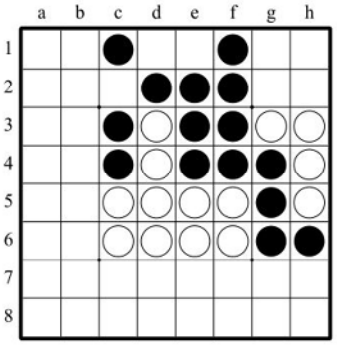
Exercício 10-3
Jogada do Preto



Exercício 10-4
Jogada do Branco



Exercício 10-5
Jogada do Preto



Exercício 10-6
Jogada do Branco