

## Estrategia de aperturas

(Partes 1 + 2 escritas para OZthello) Por George Ortiz  
Traducción de la Asociación de Jugadores de Othello (AJO)

La fase de apertura en Othello (en torno a los primeros 20 movimientos) tiene una gran influencia en el resto de la partida. Solo es necesario examinar algunas partidas de competición para ver que los jugadores expertos suelen conseguir una ventaja irreversible con la apertura cuando juegan contra jugadores menos experimentados. Esta fase no sólo es importante para el resultado, sino que también suele determinar el estilo del juego medio.

Hay suficientes conocimientos de las aperturas de Othello para construir un amplio "libro de aperturas". La mayoría de campeones tiene un repertorio de al menos una docena de aperturas que conoce en profundidad (hasta 25 movimientos, incluyendo variantes). Sin embargo, así como creo que es muy útil conocer bien algunas aperturas, todavía es más importante conocer los principios básicos de la estrategia de aperturas.

### Los principios generales de juego en las aperturas

Aquí, las "grandes reglas" (ordenadas más o menos en importancia) que la teoría clásica aconseja para jugar las aperturas:

- Intentar tener menos fichas que el adversario
- Intentar ocupar el centro de la posición (las cuatro casillas centrales al principio).
- Evitar voltear demasiadas fichas de frontera (las situadas en los límites exteriores de la posición) es decir, evitar construir barreras.
- Intentar agrupar las fichas propias en un clúster conectado en vez de tener varias fichas aisladas dispersas.
- Evitar tomar laterales demasiado pronto (antes del juego medio).

Todos estos principios también pueden ser bien aplicados en el juego medio. Sin embargo, el juego del Othello está lleno de contradicciones y más adelante veremos que hay muchos diferentes tipos de aperturas que incumplen estos principios y aun así 'funcionan' bastante bien. Pero ahora me gustaría introducir el concepto más importante en la estrategia de aperturas y probablemente en todo el juego del Othello: la movilidad.

La movilidad es la esencia de los principios anteriores. Se puede definir como una medida del número de movimientos legales que un jugador tiene en un turno.

### La batalla por la movilidad

La fase de la apertura del Othello puede describirse como una "batalla por la movilidad", que también podemos denominar como maximización de la movilidad. Cada jugador intenta en cada turno tener mayor movilidad (más movimientos) que el adversario. Para esto, idealmente uno debe intentar aumentar su propia movilidad mientras disminuye la del adversario. Si un jugador consigue disminuir la movilidad del adversario hasta cero (o casi), este jugador podrá 'forzar' a su adversario a jugar movimientos no deseables y continuar hasta una victoria fácil. En cualquier caso, una mayor movilidad en el medio juego se traduce con frecuencia en una posición ganadora al final de la partida. ¿Pero cómo se puede aplicar en la práctica este concepto teórico?

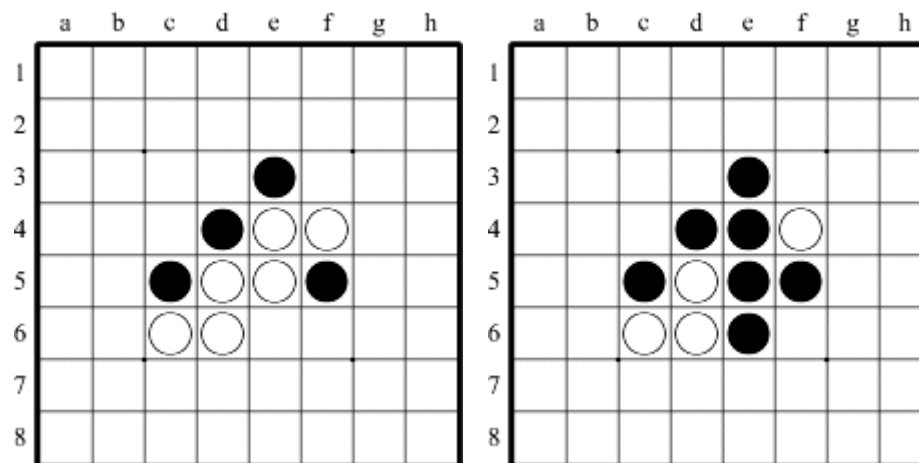
Una técnica muy eficaz es la *técnica de evaporación*. Consiste en intentar forzar al adversario a que voltee cuantas más fichas mejor, tratando de agotar pronto sus movimientos seguros (asegurándonos de no quedarnos sin fichas) Para forzar con éxito la 'evaporación', hay que jugar en áreas a las que el adversario ya tiene acceso mientras mantenemos nuestras fichas agrupadas. Si bien esta técnica puede proporcionar resultados espectaculares, es poco probable que podamos aplicarla salvo contra un principiante. Ciertamente, esta técnica requiere de bastante 'cooperación' del adversario, haciendo muchos movimientos 'malos' que volteen muchas fichas de *frontera*. Para describir una técnica un poco más habitual de maximización de la movilidad, hay que definir un concepto clave en la estrategia de aperturas, el *movimiento silencioso*.

Debido a la naturaleza del Othello, la mayoría de nuestros movimientos tienden a aumentar la movilidad del adversario y a disminuir la propia (de repente hay más fichas para voltear para el adversario y menos para nosotros). Sin embargo, hay un tipo de movimiento que no sigue esta tendencia: el *movimiento silencioso*. Un movimiento silencioso es uno que no voltear ninguna ficha de frontera (típicamente sólo volteará una o dos fichas, sólo interiores).

### La fabricación de movimientos silenciosos

Cuando no hay para jugar movimientos 'sobresalientes', los jugadores querrán jugar un movimiento silencioso para mantener su movilidad (en general, estos movimientos no modifican el balance de movilidad entre los jugadores). Esto significa que es una buena idea tener siempre un movimiento silencioso en reserva. Por lo tanto, los jugadores siempre deberían tratar de 'fabricar' nuevos movimientos silenciosos en la fase de apertura y, por el mismo principio, intentar reducir los movimientos silenciosos del adversario.

Vamos a ver cómo se hace usando la apertura más 'clásica' como ejemplo (la Inoue).



La variante Inoue: 1.f5, 2.d6, 3.c5, 4.f4, 5.e3, 6.c6...

... 7.e6 (las negras se fabrican un movimiento silencioso en c4)

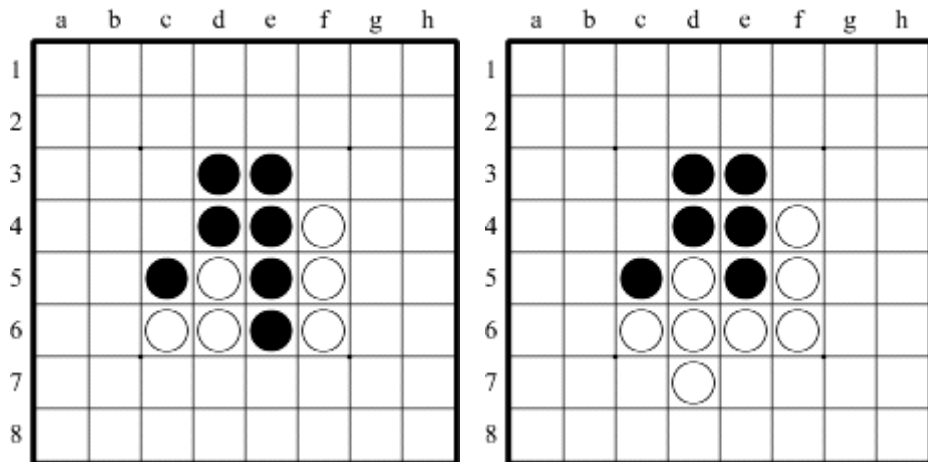
La Inoue (Hiroshi Inoue fue el primer campeón mundial en 1977) es una de las más antiguas aperturas *perpendiculares*. La idea detrás del movimiento 7.e6 es que

'reconecta' la posición de las negras y también trata de acceder a un movimiento silencioso en c4.

Las blancas podrían impedir el acceso de las negras a c4 jugando o bien 8.f7, o bien 8.f6 (denominado un *bloqueo* o *impedir el acceso*).

### El bloqueo

Como los movimientos silenciosos son muy deseables, hay que aprender a reconocerlos. Si son nuestros, para jugarlos. Si son del adversario, no hay que dudarlos, hay que eliminarlos. Vamos a ver un ejemplo con la apertura Rose:



La apertura Rose: 1.f5, 2.d6, 3.c5, 4.f4, 5.e3, 6.c6, 7.d3, 8.f6, 9.e6, ...  
... 10.d7 (impide el acceso negro a c4)

La Rose (llamada por el campeón estadounidense Brian Rose) es la segunda apertura *perpendicular* más popular jugada en los últimos años (después de la apertura tigre).

Nótese cómo las negras fabrican un movimiento silencioso en c4 con el movimiento 9.e6 y entonces las blancas impiden el acceso negro a c4 con 10.d7, volteando de nuevo la ficha en e6 (10.f7 es menos deseable pues alarga la barrera del este en la columna f).

Hay tres formas de bloquear movimientos: impedir el acceso (como 10.d7, que volteo e6), *envenenando* movimientos, y, sencillamente, haciendo el movimiento uno mismo. Qué técnica emplear depende enteramente de la posición. Por ejemplo, en la posición Rose descrita antes, si las blancas quisieran tomar el movimiento de negras c4 jugando allí (10.c4), las blancas terminarían volteando tres fichas de una forma nada 'rentable' y fabricando un nuevo movimiento silencioso en c3 para las negras; por tanto esto sería muy mala elección. De hecho, algunos jugadores piensan que "tomar el movimiento", como técnica de bloqueo, debería tener última prioridad, porque el objetivo principal debería ser reducir la movilidad del adversario mientras guardamos nuestros movimientos silenciosos para más adelante, promoviendo una estrategia de aperturas 'agresiva'.

### Ataque, defensa

El objetivo principal es jugar movimientos *ofensivos* que proporcionen acceso a casillas decisivas o fabricar nuevos movimientos silenciosos incrementando así nuestra movilidad, y movimientos *defensivos* que impidan el acceso del adversario a casillas decisivas o movimientos silenciosos disminuyendo así su movilidad.

Si no es posible encontrar movimientos ofensivos o defensivos aceptables, entonces un movimiento silencioso conservará el estado de movilidad. Sin embargo, es importante darse cuenta de que no todos los movimientos silenciosos son buenos movimientos. Por ejemplo, no es deseable hacer un movimiento silencioso si fabrica un nuevo movimiento silencioso para el adversario. Por lo tanto, como en todas las fases de la partida, es esencial anticiparse a las respuestas del adversario.

Finalmente, si no hay para jugar movimientos de 'maximización de la movilidad' o movimientos silenciosos, entonces el último recurso puede ser jugar un movimiento *de espera* (un movimiento que sólo volteo 1 o 2 fichas de frontera sin disminuir nuestra movilidad, es decir, el movimiento 8.f6 en la apertura Rose).

### Tendencias en aperturas

A continuación, una lista de las aperturas más jugadas en competición. El porcentaje indica la frecuencia de estas aperturas en el juego de alto nivel (nótese que si se emplea una base de partidas, por ejemplo WTHOR, los porcentajes pueden ser diferentes debido al cambio de moda en la popularidad de las aperturas).

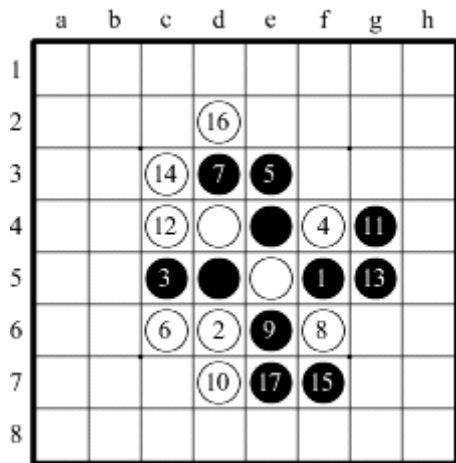
La tigre central	f5, d6, c3, d3, c4, f4, c5	17 %
La tigre diagonal	f5, d6, c3, d3, c4, f4, f6	15 %
La Heath	f5, f6, e6, f4, g5	12 %
La diagonal clásica	f5, f6, e6, f4, e3	11 %
La Rose	f5, d6, c5, f4, e3, c6, d3, f6, e6, d7	10 %
La serpiente	f5, f6, e6, f4, g6	4 %
La Ishii	f5, f6, e6, f4, c3	3 %
La gato	f5, d6, c4, d3, c5	3 %
La 'ganglion'	f5, d6, c4, g5	2 %
La Inoue	f5, d6, c5, f4, e3, c6, e6	2 %
La caballo	f5, d6, c5, f4, d3	2 %
La tigre agrupada	f5, d6, c3, d3, c4, f4, e6	2 %

Vale la pena aplicar estos principios generales en la mayoría de las aperturas (véanse las aperturas anteriores). Pero vamos a ver que hay excepciones: hay aperturas modernas que no cumplen al menos uno de estos principios "clásicos" (de hecho, como se observará, más de uno a la vez) y son muy efectivas.

### Doble barrera

Habría que evitar formar "barreras" en Othello, pues tienden a limitar mucho la movilidad. Sin embargo, una barrera puede ser deseable si presiona al adversario a formar otra o si es probable que tenga que "romper" a través de ella antes. Esto se conoce como estrategia de "doble barrera".

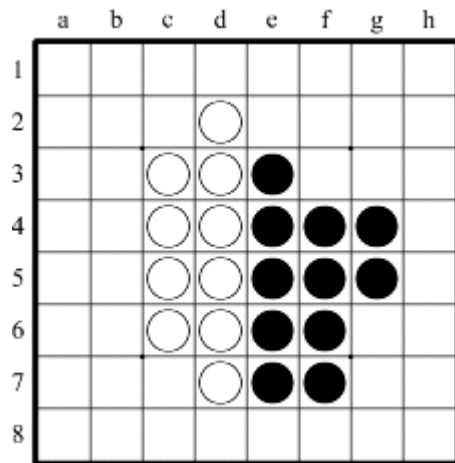
Puede ser una estrategia de apertura atractiva, especialmente si podemos forzar al adversario a "romper" primero la barrera, lo que normalmente dará nuevos movimientos silenciosos obvios. Sin embargo, si pronto se ve que tenemos que romper primero, puede ser inteligente volver a una estrategia más clásica, como controlar el centro de la posición.



La apertura Rose plano rotante: 1.f5, 2.d6, 3.c5, 4.f4, 5.e3, 6.c6, 7.d3, 8.f6, 9.e6, 10.d7, 11.g4, 12.c4, 13.g5, 14.c3, 15.f7, 16.d2, 17.e7...

La "Rose plano rotante" es una continuación muy popular de la apertura Rose. Tras el movimiento negro del "plano" 11.g4 (en contraste a 11.g3, Rose diagonal), los dos jugadores juegan una serie de movimientos de espera en un intento de contener la movilidad del otro, en lados opuestos de la posición. Esto conduce a una configuración de doble barrera. Tras 17.e7, ambos continuarán típicamente con movimientos de espera (18.f2, 19.c8, 20.f3, 21.c7,...) para evitar "romper" la barrera contraria, lo que conduce a una rotación lenta de la posición en dirección horaria alrededor del centro.

Entonces, normalmente las negras intentarán agotar los movimientos seguros de las blancas tomando laterales en el sur y en el este. Sin embargo, la experiencia ha demostrado que el plano rotante es ligeramente mejor para las blancas, pues las negras normalmente fracasan en dejar sin movimientos a las blancas y al final tendrán que romper por la barrera blanca del oeste. Tal vez por esto hoy se prefiere la variante "Rose transversal" (11.g3, 12.c4, 13.b4).



...conduce a una buena doble barrera.

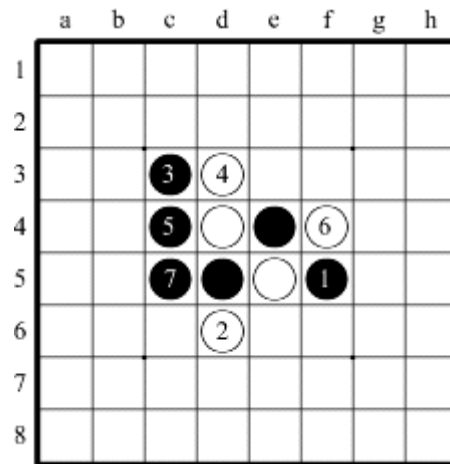
### Concentración ('checkerboardinq')

Generalmente se acepta que es mucho más fácil controlar la partida si se tienen menos fichas que el adversario. Pero en algunos casos la mejor forma de minimizar la movilidad del adversario es controlando el centro de la posición con muchas fichas que dejen las fichas contrarias dispersas en la periferia y bloqueándose entre sí; esto se conoce como "concentración" (*checkerboarding*).

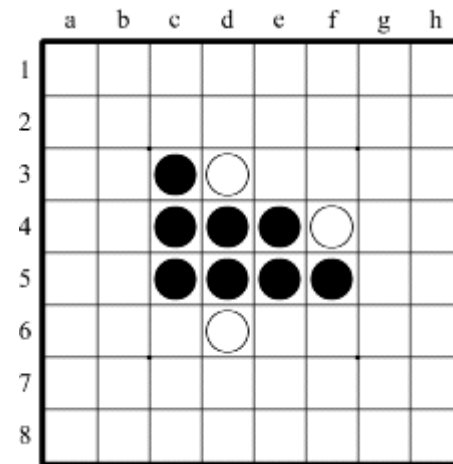
Típicamente el jugador "desconcentrado" se quedará con sólo unas pocas fichas de frontera dispersas que tenderán a bloquearse entre sí sus movimientos. Normalmente ese jugador tendrá que elegir entre dos opciones: o bien "reagrupar" pronto a toda costa, o bien jugar unos pocos movimientos de espera posponiendo la "reconexión" para cuando la posición del adversario sea más vulnerable (debido a su gran cantidad de fichas).

El principal objetivo de jugar concentrado es el asegurar un firme control del centro e intentar forzar al adversario a jugar 'malos' movimientos (que volteen muchas fichas de frontera) antes de que pueda retomar el control del centro.

Sin embargo, es extremadamente arriesgado extender esta estrategia al juego medio, pues se hará cada vez más difícil prevenir que el adversario se "reagrupe" y por tanto la concentración sólo debería usarse para obtener una ventaja posicional en la fase de la apertura.



La apertura tigre central: 1.f5, 2.d6, 3.c3, 4.d3, 5.c4, 6.f4, 7.c5...



...y las blancas están 'desconcentradas'

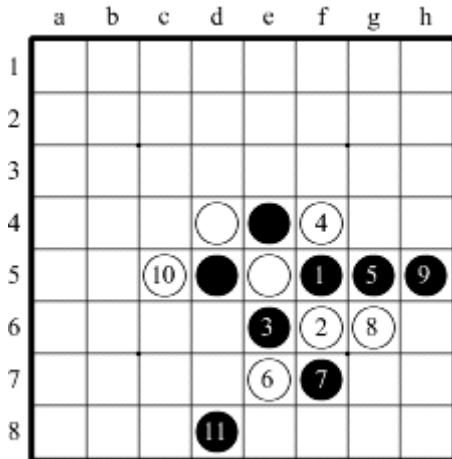
La tigre central (también conocida en los Estados Unidos como Rose-Bill) es la más antigua y una de las más populares variantes de la apertura tigre (movimientos 1 a 5). La posición alcanzada tras el movimiento central 7.c5 es bastante representativa de una concentración. Nótese que aunque las negras tienen más del doble de fichas que las blancas, las negras tienen mucha más movilidad (10 movimientos posibles contra 4 de las blancas). La razón es que las negras controlan la posición central y las fichas blancas están fuertemente "desconcentradas" (dispersas y bloqueándose entre sí).

Las blancas disponen de dos opciones en esta posición:

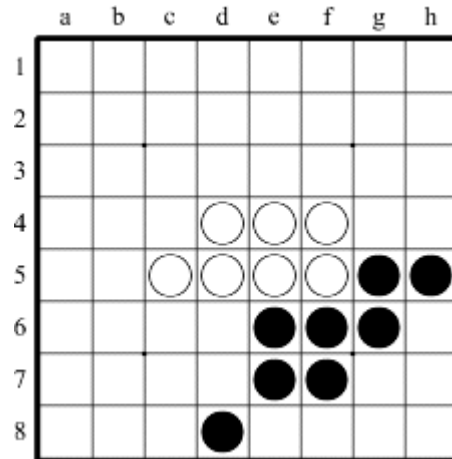
- 8.b4, realmente un movimiento 'ruidoso', pero reconecta de inmediato la posición blanca.
- 8.b3, un movimiento de espera, fomentando una mayor concentración negra (normalmente 9.c2), pero que prepara una 'reconexión' más efectiva para más tarde (la variante más común hoy es la Tamenori, 8.b3, 9.c2, 10.e6).

### Captura de laterales

La "clásica" estrategia de Othello predica contra la toma temprana de laterales. Sin embargo, quien ha perdido todas sus fichas contra un jugador que estaba "creciendo en los laterales" sabe que en algunos casos los laterales tempranos pueden dar buenos resultados. Aunque la mayoría de las aperturas presentan pronto oportunidades para jugar en los laterales, algunas están hechas a medida para la captura de laterales debido a su habilidad para 'tirar' de la partida hacia un lateral. Sin embargo, esta estrategia, conocida como "hiparri" (tirar) en Japón, es muy arriesgada. La apuesta es que si agotamos los movimientos seguros del adversario lo suficientemente pronto, deberíamos tener una victoria fácil, si no, si el adversario puede resistir y forzarnos a 'abrir' (mover lejos de los laterales) probablemente perderemos porque nuestros laterales tempranos se convertirán en una carga.



La Heath clásica: 1.f5, 2.f6, 3.e6, 4.f4, 5.g5, 6.e7, 7.f7, 8.g6, 9.h5, 10.c5, 11.d8...



...icuidado con el crecimiento en los laterales!

La apertura Heath (movimientos 1 a 5) se conoce en Japón como "tobidashi", que significa "saltar fuera, salir de repente" debido a que el movimiento 5.g5 sale fuera del "cuadrado central" (las dieciséis fichas centrales del tablero). Los seis movimientos siguientes corresponden a una partida en la que Takeshi Murakami, triple campeón mundial y experto 'tobidashi', derrotó a Masaki Takizawa, bicampeón mundial. Aunque esta variante es bastante infrecuente (8.c5 o 8.h5 son las respuestas preferidas para 7.f7) es un buen ejemplo de un crecimiento ofensivo en los laterales.

Nótese cómo el crecimiento inicial negro en el lateral con 9.h5 gana un tiempo al garantizarse el último movimiento en el lateral (salvo que las blancas muevan en h7, que

es peligroso). Esto no sería así si las negras hubieran jugado 9.h6, pues las blancas podrían jugar 'oponiéndose' con 10.h4. Es crucial ganar tiempos rápidamente si se quiere seguir una estrategia de crecimiento en el lateral; es por esto por lo que los japoneses emplean el término "hiparri".

Tras 11.d8 (véase el diagrama anterior) la posición comienza a parecerse peligrosamente a lo que se denomina "doble barrera lateral" (Ted Landau, en Othello: Brief&Basic, "edge double wall"). Aquí las blancas deben tener cuidado en no 'alimentar' con tiempos gratis en los laterales a las negras (por ejemplo, 12.e8 sería suicida) y, por el contrario, tratar de llevar la partida de vuelta al centro (probablemente 12.d7 sea la mejor opción).

Las opciones blancas son limitadas, pero bastante obvias, y el verdadero reto de las negras es agotar los movimientos seguros de las blancas antes de que sea demasiado tarde (si las negras se ven forzadas a jugar en el oeste o en el norte, su posición se deteriorará rápidamente). Ésta es la razón de que crecer en los laterales sea una estrategia tan arriesgada: ¡una vez iniciada no hay vuelta atrás!