

IL PIU' CLASSICO TRA I GIOCHI MODERNI

Inventato in Inghilterra alla fine dell'800, il Reversi (successivamente conosciuto anche con il nome commerciale di Othello) si è in breve tempo trasformato in un classico la cui notorietà si è estesa dall'Europa all'Asia per diventare, in Giappone, il gioco da tavolo più diffuso.

Le regole semplicissime, le mille sfaccettature tattiche che lasciano a ogni giocatore la possibilità di scegliere la linea di gioco più adatta al proprio carattere, la sorprendente complessità nascosta dietro un'apparente semplicità, ne hanno decretato il successo.

In oltre trenta Paesi sono attive le federazioni nazionali con l'obiettivo di promuovere il gioco e organizzare corsi, tornei, campionati e occasioni di incontro. In Italia questo ruolo è svolto dalla **Federazione Nazionale Gioco Othello** (Fngo). I Campionati del Mondo, giunti alla XXVIII edizione, sono l'appuntamento più atteso dell'anno nel quale le varie scuole si confrontano per aggiudicarsi il titolo individuale e quello a squadre per nazioni. I giocatori più forti provengono dal Giappone e dagli Stati Uniti mentre l'Italia è tra le realtà migliori a livello europeo.

La teoria del gioco è in continuo progresso grazie all'ausilio dell'informatica e all'esistenza di un'attiva comunità di appassionati che si scambiano informazioni attraverso Internet.

L'insieme delle possibili partite è troppo vasto per essere esplorato completamente dal computer in tempi accettabili, tuttavia recenti ricerche sembrano confermare l'interessante ipotesi che la partita perfetta finisca in un pareggio.



Federazione Nazionale Gioco Othello

c/o Donato Barnaba
v. Breno 7 - 20139 Milano - Tel. 348/7961484

Web: www.fngo.it
E-mail: othello@donatobarnaba.com
Mailing list: fngo@yahoogroups.com

Othello

*Un minuto per imparare,
una vita per diventare maestri*



Othello è un marchio registrato ed è di proprietà degli aventi diritto.

LE REGOLE

L'Othello è un gioco di strategia per due persone. Nei giochi di questo tipo (gli scacchi e la dama ne sono l'esempio più classico) la casualità non riveste alcun ruolo (non ci sono dadi da lanciare o carte da estrarre) ed entrambi i contendenti dispongono delle stesse informazioni (non esistono elementi noti ad uno solo dei giocatori). La vittoria va, quindi, non al più fortunato ma a colui che meglio riesce a prevedere e a controbattere le mosse dell'avversario, che mira al suo stesso obiettivo: dare scacco matto, mangiare tutte le pedine o, nel caso dell'Othello, **avere più pedine del proprio colore al termine della partita.**

I materiali necessari per giocare una partita sono le pedine e l'othelliera. I giocatori dispongono di 64 dischi bicolori (neri da un lato, bianchi dal lato opposto) che devono essere alternativamente appoggiati sul piano di gioco costituito da 64 caselle di colore verde.

Nel Diagramma 1 si vede la posizione da comporre sull'othelliera all'inizio della partita.

Pochissime le regole da imparare: si muove a turno (inizia il Nero) appoggiando una nuova pedina in una casella vuota in modo da **imprigionare in linea retta, tra la pedina che si sta giocando e quelle del proprio colore già presenti sulla scacchiera, una o più pedine avversarie.** Subito dopo le pedine imprigionate devono essere rovesciate e diventano di proprietà di chi ha eseguito la mossa. E' possibile incastrare le pedine in orizzontale, in verticale e in diagonale e, a ogni mossa, si possono girare pedine in una o più direzioni.

La prima mossa del Nero potrebbe essere in F5 e farebbe capovolgere la pedina bianca in E5.

Nel Diagramma 2, il Nero può giocare in F3 e girare tutte le pedine indicate dalle frecce.

Sono ammesse solo le mosse con le quali si gira almeno una pedina, se non è possibile farlo si salta il turno. Quando nessuno dei due giocatori ha la possibilità di muovere (quasi sempre accade quando la scacchiera è piena), si contano le pedine e si assegna la vittoria a chi ne ha il maggior numero.

