

Astratti PerGioco

Newsletter #2 | 17 settembre 2021 | www.pergioco.net



Reversi e Othello

Othello e Reversi

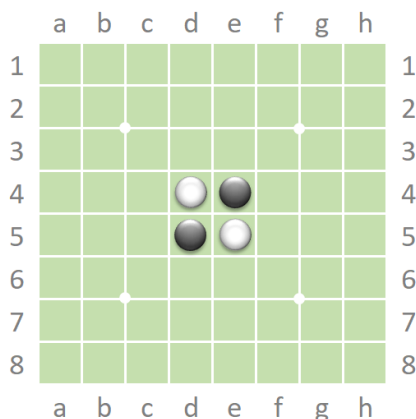


Il Reversi viene ideato da Lewis Waterman attorno al 1880, anche se un altro inglese, John W. Mollett, ne rivendica con forza la paternità. In effetti Mollett aveva ideato nel 1870 un gioco chiamato (The game of) Annexation, del tutto simile al Reversi, ma che utilizzava un tavoliere a forma di croce.

Il gioco viene brevettato nel 1888 e nel 1893 la Ravensburger ne acquisisce i diritti facendone uno dei titoli più classici del suo catalogo. Nel 1970 il giapponese Goro Hasegawa lo brevetta nuovamente con il nome di Othello, modificandone leggermente le regole. Il Reversi è oggi considerato una variante dell'Othello.



Il gioco è composto da un tavoliere 8x8 e da 64 pedine bicolori (nere da un verso, bianche dall'altro), che costituiscono, diversamente dal Reversi, un patrimonio comune al quale ciascun giocatore può attingere.



La posizione iniziale è quella riprodotta qui sopra. Inizia il Nero.

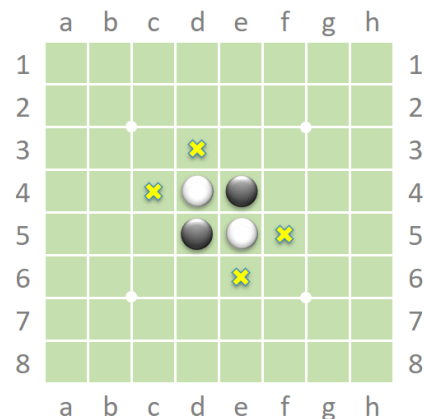
La mossa consiste nel collocare una nuova pedina (girata dalla parte del proprio colore) in una casella libera del tavoliere in modo da catturare "per custodia" almeno una pedina avversaria. La cattura può avvenire orizzontalmente, verticalmente o diagonalmente ed anche in più direzioni contemporaneamente.

La cattura "per custodia" prevede che vengano catturate le pedine che si trovano imprigionate fra una pedina avversaria preesistente e la pedina avversaria *attiva* (la nuova pedina collocata sul tavoliere).

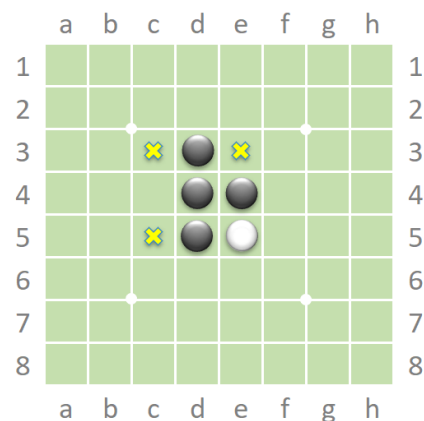
Nella posizione iniziale il Nero ha la possibilità di scegliere fra quattro mosse: c4, d3, f5 o e6, come

rappresentato nel diagramma che segue. Le prime due catturerebbero la pedina in d4, mentre le altre due catturerebbero quella in e5.

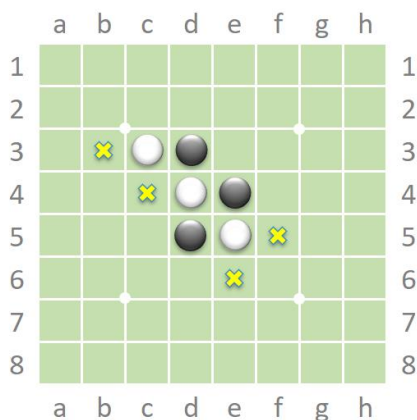
Le pedine catturate non vengono rimosse dal tavoliere, ma devono essere semplicemente girate, passando quindi allo schieramento avversario.



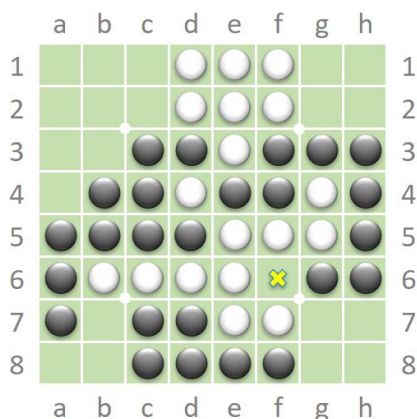
Nell'esempio supponiamo che il Nero muova in d3: la pedina d4 viene catturata e cambia colore; si arriva così alla posizione riprodotta nel diagramma che segue.



Adesso il Bianco può muovere in c3, e3 o c5 (le caselle con la "x" gialla). Supponiamo che giochi in c3: la pedina d4 viene catturata e la nuova posizione è riprodotta nel diagramma seguente. Ora il Nero può muovere in b3, c4, e6, oppure f5.



Nel diagramma che segue viene riprodotto un esempio di cattura multidirezionale. Il Nero muove in f6 e cattura le pedine in b6, c6, d6, e6, d4, e5, f5, g5, f7, e7.

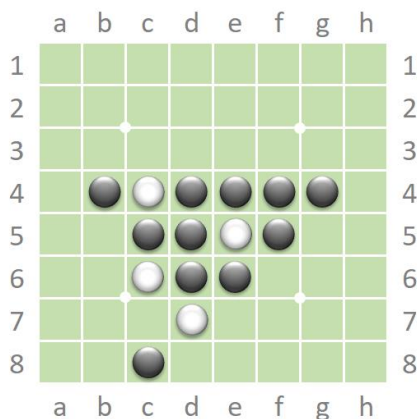
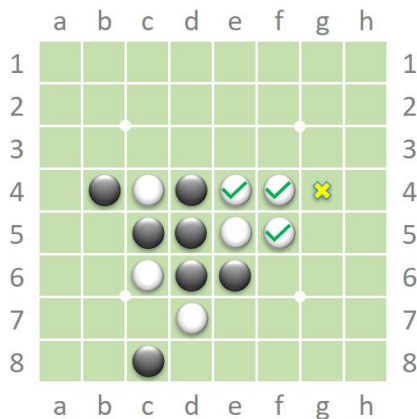


La cattura è sempre obbligatoria: non è ammesso rinunciarvi, nemmeno parzialmente.

La cattura riguarda esclusivamente le pedine imprigionate direttamente fra la pedina attiva e la prima pedina del medesimo colore che si incontra sulla stessa riga, colonna o diagonale.

Nel diagramma che segue, ad esempio, il Nero muove in g4 e cattura esclusivamente le pedine fra g4 e d4 (e cioè e4 ed f4) e fra g4 ed e6 (e cioè f5). La pedina in c4 non viene catturata perché, pur trovandosi fra due pedine nere sulla stessa linea orizzontale, si trova oltre quella in d4, che determina la

cattura. Per lo stesso motivo non viene catturata nemmeno la pedina in d7. Una volta girate le pedine e4, f4, f5, notiamo che la pedina e5 si viene a trovare, ma indirettamente, fra due pedine nere: non viene però catturata perché non si trova in linea con la pedina attiva in g4.



Quando un giocatore al proprio turno non ha a disposizione alcuna mossa legale (non può cioè catturare nemmeno una pedina avversaria), deve "passare", e quindi il suo avversario muove di nuovo.

Il gioco ha termine quando sul tavoliere non ci sono più caselle libere oppure quando nessuno dei due giocatori ha a disposizione una mossa legale; a questo punto si contano le pedine sul tavoliere e vince il giocatore che ne ha di più.

Se un giocatore elimina tutte le pedine avversarie, in qualunque momento della partita, è dichiarato vincitore per 64 a 0.

In questo gioco le pedine, una volta giocate sul tavoliere, non vengono più rimosse, né possono muovere su altre caselle. Per procedere alla trascrizione di una sequenza di

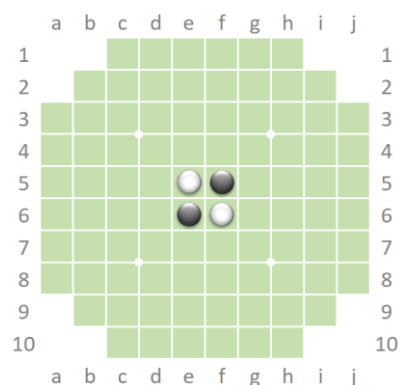
mosse o di una intera partita è pertanto sufficiente riportare su un diagramma che raffigura il tavoliere l'ordine delle pedine via via messe in gioco.

	a	b	c	d	e	f	g	h	
1	43	44	35	37	36	17	39	47	1
2	49	40	12	18	5	4	38	48	2
3	52	26	14	11	3	13	20	22	3
4	45	24	19	●	●	2	21	33	4
5	31	15	8	●	●	1	27	23	5
6	53	25	9	16	7	6	34	32	6
7	28	42	29	30	10	54	56	60	7
8	51	58	50	41	46	57	55	59	8
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Varianti

Il gioco ha numerose varianti, moltipicatesi negli ultimi anni anche grazie alla diffusione delle applicazioni per dispositivi mobili. E' possibile giocare su tavolieri 6x6 o 10x10 e persino su tavolieri 7x7 con le stesse regole del gioco base. Sono diffuse anche varianti su tavolieri di forma diversa, come quello riprodotto in basso.

E' inoltre possibile giocare "a perdere": in questo caso vince il giocatore che al termine della partita ha il minor numero di pedine.



Testi e diagrammi

a cura di Marino Carpignano

Contatti: pergioco@pergioco.net

Per approfondire la conoscenza del gioco e

delle varianti consulta le pagine

www.pergioco.net/othello.html,

www.pergioco.net/reversi.html,

www.pergioco.net/annexation.html.

La Federazione Nazionale Gioco Othello si trova sul web alla pagina www.fngo.it.