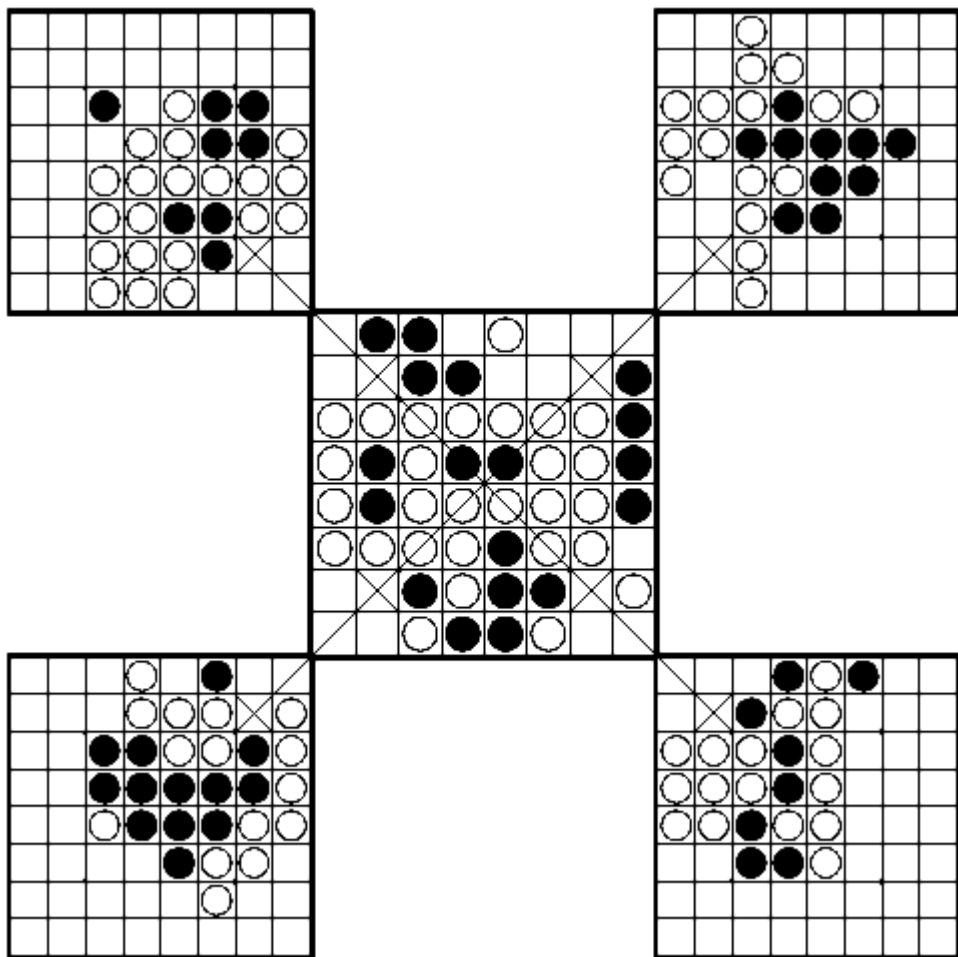


SOFT

NR 9
MARS
2010

SVENSKA OTHELLOFÖRBUNDETS TIDNING



X-rutor

– ett temanummer

Innehåll SOFT 9

Att spela eller inte spela i x-rutor	2
Del A: Ska vit spela B2?	4
Del B: Ska svart spela G2?	6
Del C: Ska vit spela B7?	8
Del D: Ska svart spela G7?	10
Del E: Ska svart spela B2?	12
Del F: Ska vit spela G2?	14
Del G: Ska svart spela B7?	16
Del H: Ska vit spela G7?	18
Turneringar 2010	20

SOFT (Svenska Othelloförbundets Tidning) ges ut fyra gånger per år.
Mer info om tidningen finns på <http://othello.nu/soft.html>

Att spela eller inte spela i x-rutor

X-rutorna i Othello är rutorna B2, B7, G2 och G7. Dessa har ofta en avgörande roll i Othellopartier. Drag i x-rutor är ofta riskabla och oförutsägbara. Om man befinner sig i trångmål så kan man kanske komma tillbaka in i matchen genom att spela en oväntad x-ruta som stressar motståndaren och får honom ur rytmen. Om man har en ledning riskerar man att tappa den om man spelar en ogenomtänkt x-ruta. Att det är farligt att spela i x-rutor är bland det första man lär sig som Othellospelare, men ganska snart lär man sig att verkligheten är mycket mer komplicerad än att dessa drag skall undvikas så långt som möjligt.

Benämningen x-ruta härstammar från Othellos barndom då man gav rutor vid kanten namn: A3 och A6 och motsvarande på övriga kanter döptes till a-rutor, A4 och A5 till b-rutor, A2 och A7 till c-rutor och B2

och B7 till x-rutor. Beteckningarna a, b och c härstammar från att a-rutorna ansågs bäst att äga och c-rutorna var sämst att ha en bricka i. Varför man döpte rutorna snett innanför hörnen till x-rutor är inte helt klartlagd: Brian Rose menar i sin Othellobok från 2004 att x signalerar fara, en annan teori är att de två långa diagonaler, för vilka x-rutorna har en central betydelse, liknar ett x.

X-rutedrag kan delas in i tre kategorier.

Kategori 1 är x-rutedrag som är uppenbart dåliga, som i princip ger bort matchen. Sådana drag, som man kan tappa enormt många brickor på, brukar nybörjare förlora sina matcher på när de möter duktigare spelare. När man sedan lärt sig att inte spela i x-rutor alltför lättvindigt brukar denna typ av x-rutedrag mest förekomma vid felklick i onlinepartier. Om man gör ett sådant drag kan motståndaren utan problem ta hörnet utan att man själv får något annat värdefullt i utbyte. Motståndaren kan sedan med stöd av sitt hörn krypa längs kanten och bygga

upp allt fler stabila brickor. Ett enda felaktigt x-rutedrag och matchen är i praktiken förlorad.

	A	B	C	D	E	F	G	H
1								
2								
3			○	○	○	●		
4		○	○	○	○	●		
5		○	●	●	●	●		
6	○	●	●	●	●			
7			○	○	●			
8								

B7 här är ett dåligt x-rutedrag, både för svart och vit. Ett drag som avgör ett jämnt parti.

Kategori 2 är ofarliga x-rutedrag. Man kan överblicka konsekvenserna av draget och vet att det är säkert. Denna typ av x-rutedrag kan se ut på många olika sätt och är vanligast i slutspelet. En variant av dessa drag är då det är så få tomma kvar att det helt enkelt inte är möjligt för motståndaren att dra fördel av en hörnerövring. En annan variant är att man ger bort ett hörn men får något klart bättre i utbyte. En tredje möjlighet är att spela i en x-ruta utan att motståndaren har möjlighet att ta hörnet och en fjärde att genom x-rutan tvinga till sig hörnet själv.

	A	B	C	D	E	F	G	H
1								
2					○			
3	●	○		○	○	○	○	○
4	●	●	○	○	○	●	○	○
5	●	○	○	○	●	●	○	○
6	●	○	○	○	○	○	○	
7	●	●	○	○	○	○		
8	●	●	○	○	●	○		

Svarts B2 här är ett exempel på ett bra x-rutedrag. Draget gör att svart lägger beslag på A1 och kan krypa längs kanten.

Kategori 3 av x-rutedrag är då det är oklart om draget är bra, medelbra eller dåligt. Man ser inte de fulla konsekvenserna direkt men vet att det är ett risktagande. Valet är då inte sällan svårt om man ska våga sig på att spela draget eller inte. Risken att få en obehaglig överraskning är större än om man spelar i mitten av brädet men samtidigt kan man ha hittat ett drag som inte bara är bra utan också överraskande. Denna typ av x-rutedrag är oförutsägbara, ofta avgörande och inte sällan vackra, och detta nummer av SOFT är vikt åt dessa.

På de följande sidorna finns 128 problem där man ska besvara frågan om man ska spela i en viss x-ruta eller låta bli. För varje problem finns ett rätt svar: antingen är den aktuella x-rutan (enligt en slutspelsanalys) den bästa rutan att spela i eller så finns det bästa draget någon annanstans.

Poäng räknas på två separata sätt: dels om man svarar rätt eller fel, dels differenspoäng.

För rätt- och feldelen får man ett poäng om man svarar rätt, noll om man svarar fel. För differensdelen gäller två olika differenser: för de problem där det aktuella x-rutedraget är rätt beräknas differensen mellan värdet för det korrekta x-rutedraget och för det näst bästa draget i den aktuella positionen. För de problem där x-rutedraget är fel beräknas differensen mellan det felaktiga x-rutedraget och det bästa draget. Om man svarar rätt så får man lika många poäng som antalet brickor man undvek att tappa och om man svarar fel får man lika många minuspoäng som antal tappade brickor.

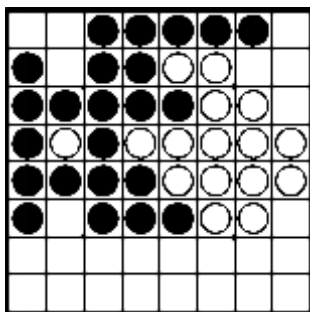
Problemen skiljer sig en del från varandra vad gäller hur många brickor man kan tappa: allt från en till ett åtskilligt antal. Om det står få eller många poäng på spel i ett visst problem är ofta svårt att se.

Svaren till problemen kommer inte att publiceras direkt. Anledningen är att om så vore fallet skulle det vara lätt att frestas att titta i facit, vilket motverkar att man gör ett riktigt försök. Alla lösningar publiceras på http://othello.nu/soft/svar_till_soft9.html den 1/5 2010 och då kan man rätta sina svar.

DEL A: SKA VIT SPELA B2?

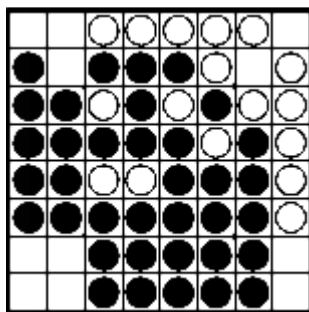
A1

JA	NEJ



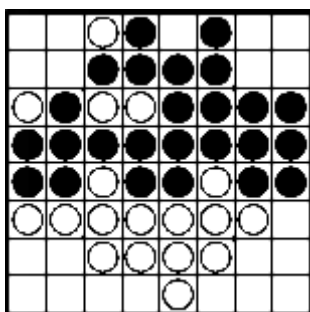
A2

JA	NEJ



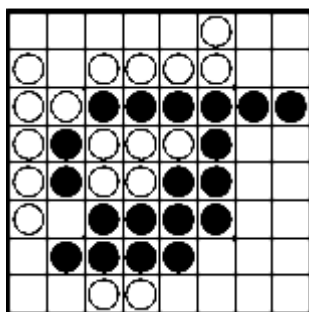
A3

JA	NEJ



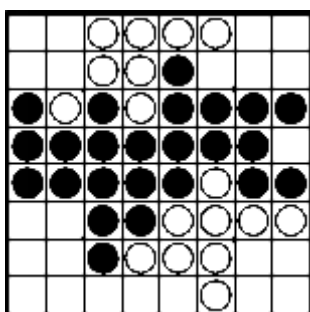
A4

JA	NEJ



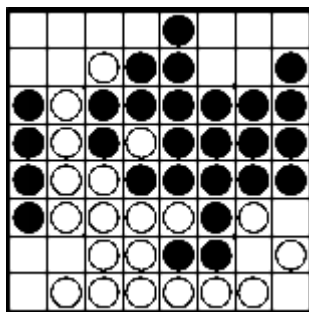
A5

JA	NEJ



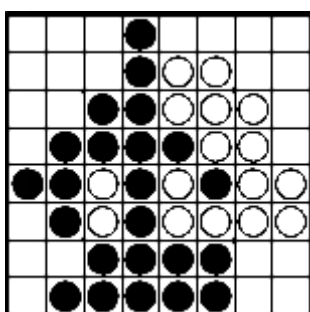
A6

JA	NEJ



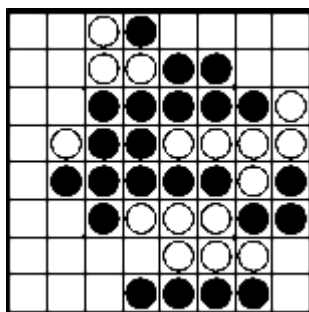
A7

JA	NEJ



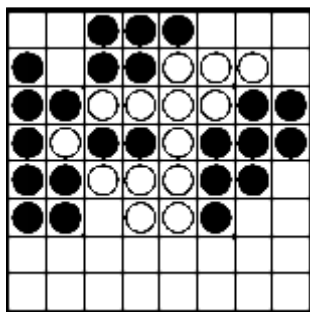
A8

JA	NEJ



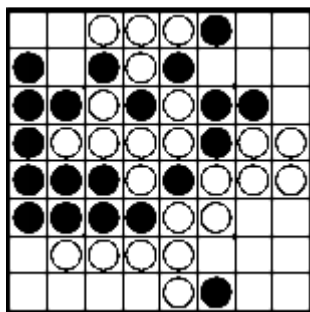
A9

JA	NEJ



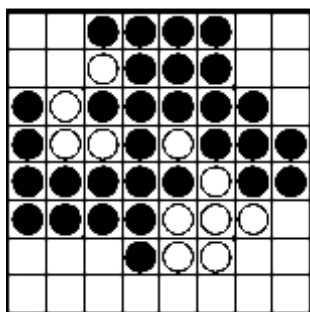
A10

JA	NEJ



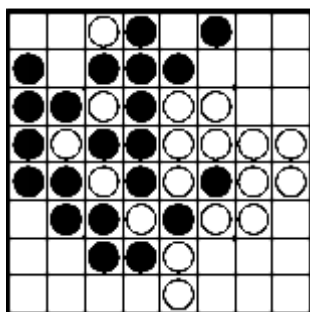
A11

JA	NEJ



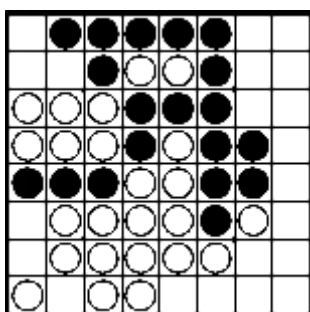
A12

JA	NEJ



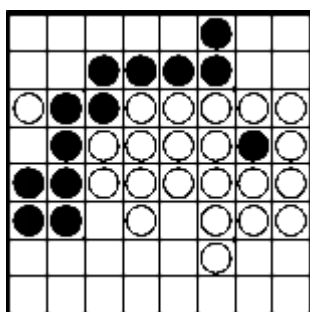
A13

JA	NEJ



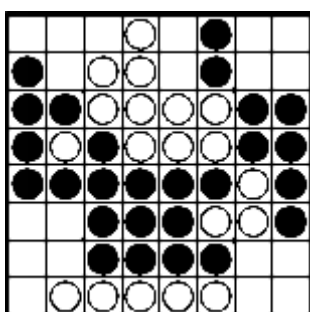
A14

JA	NEJ



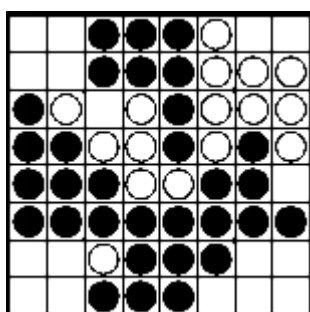
A15

JA	NEJ



A16

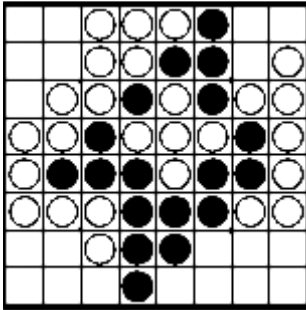
JA	NEJ



DEL B: SKA SVART SPELA G2?

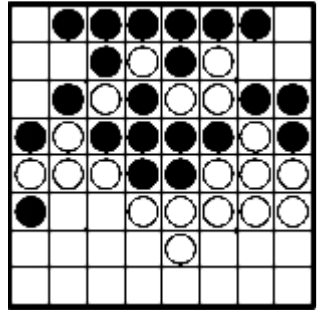
B1

JA	NEJ



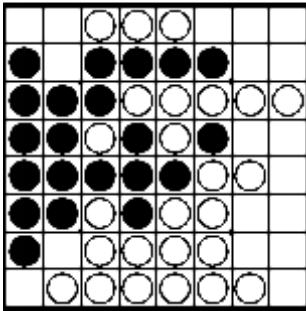
B2

JA	NEJ



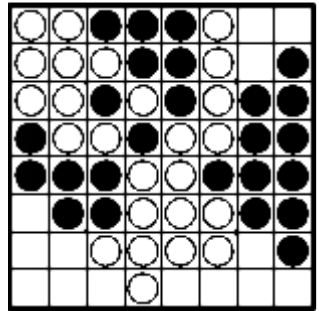
B3

JA	NEJ



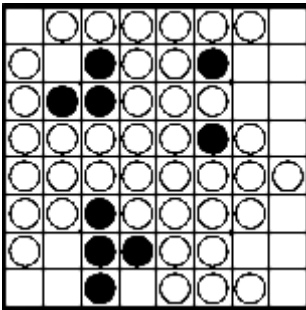
B4

JA	NEJ



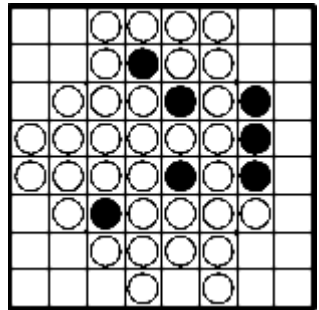
B5

JA	NEJ



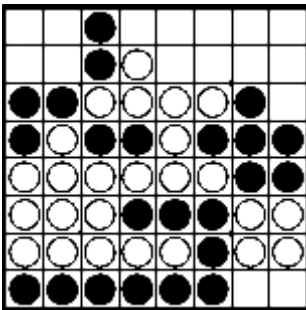
B6

JA	NEJ



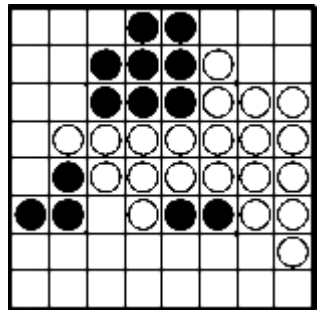
B7

JA	NEJ



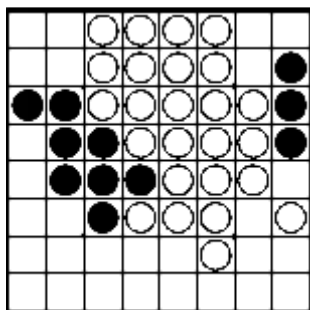
B8

JA	NEJ



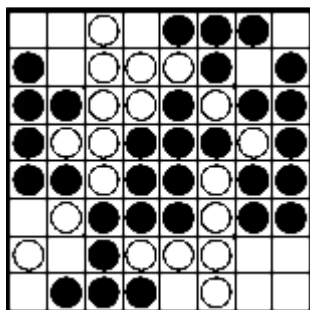
B9

JA	NEJ



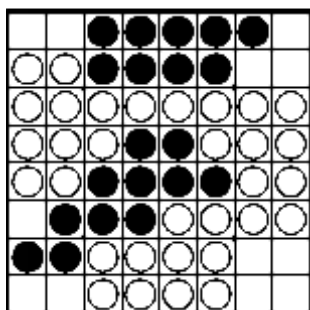
B10

JA	NEJ



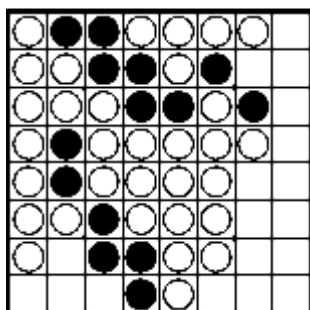
B11

JA	NEJ



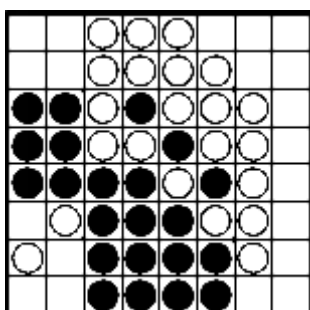
B12

JA	NEJ



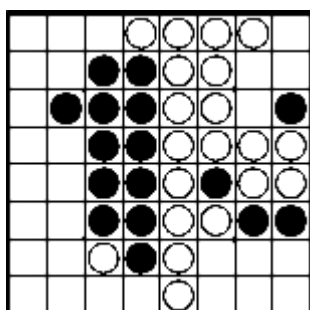
B13

JA	NEJ



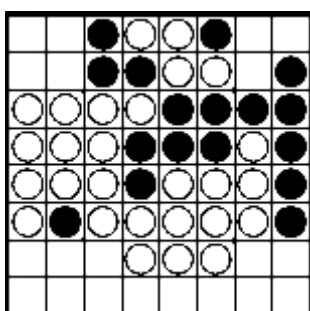
B14

JA	NEJ



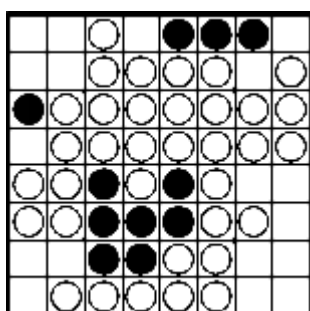
B15

JA	NEJ



B16

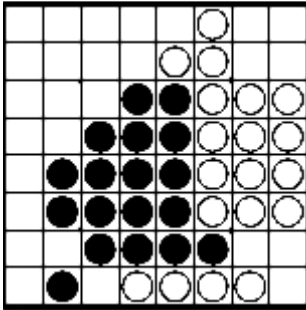
JA	NEJ



DEL C: SKA VIT SPELA B7?

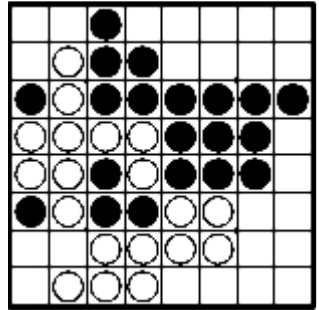
C1

JA	NEJ



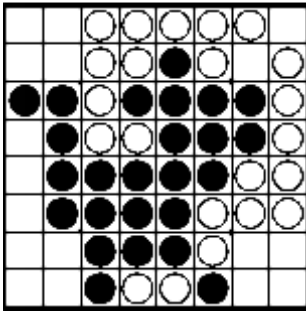
C2

JA	NEJ



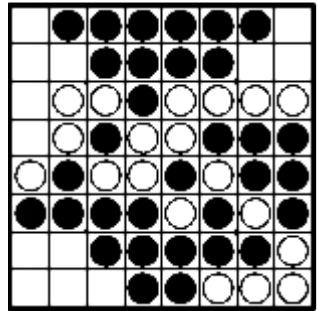
C3

JA	NEJ



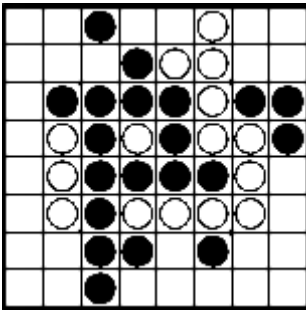
C4

JA	NEJ



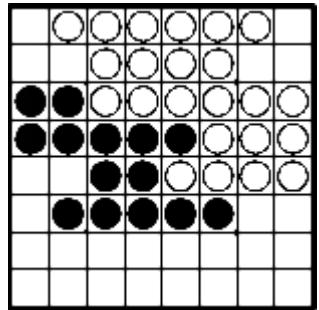
C5

JA	NEJ



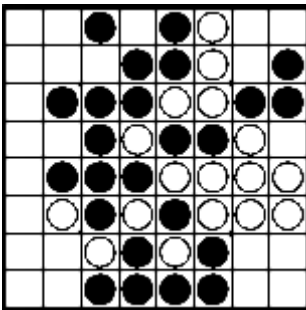
C6

JA	NEJ



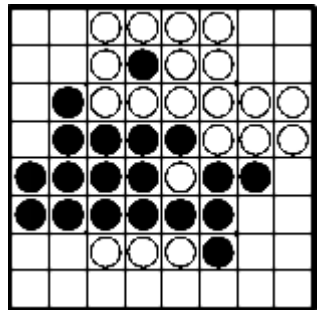
C7

JA	NEJ



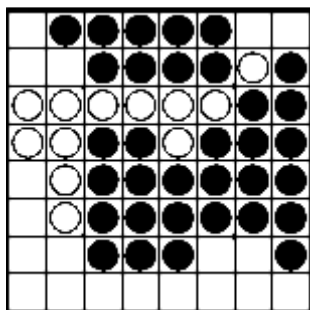
C8

JA	NEJ



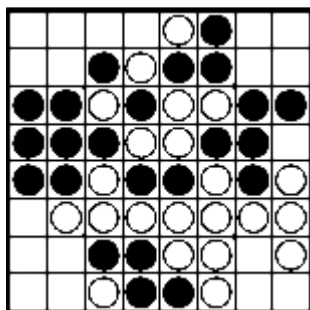
C9

JA	NEJ



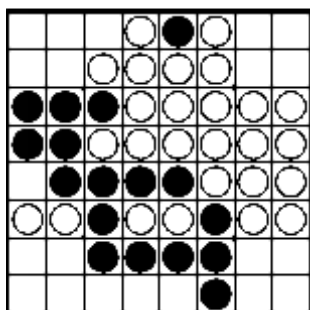
C10

JA	NEJ



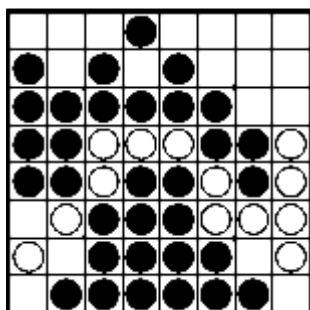
C11

JA	NEJ



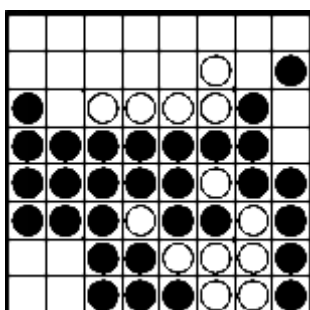
C12

JA	NEJ



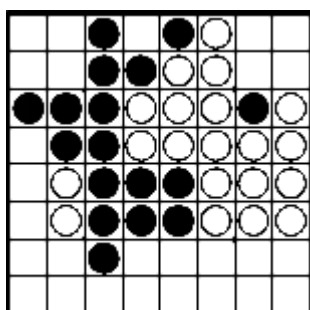
C13

JA	NEJ



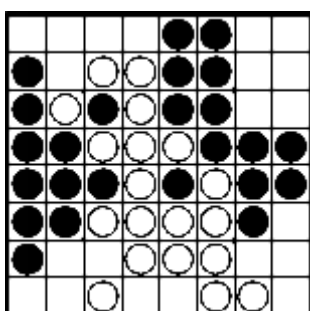
C14

JA	NEJ



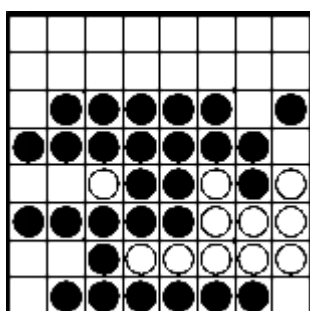
C15

JA	NEJ



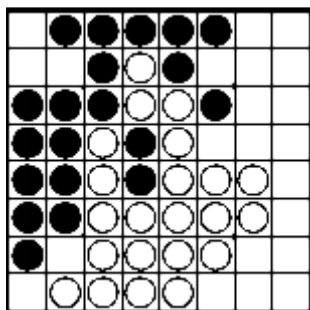
C16

JA	NEJ



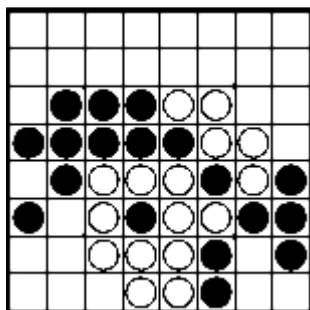
D9

JA	NEJ



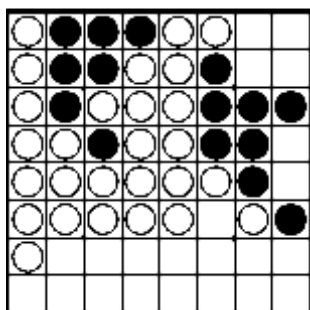
D10

JA	NEJ



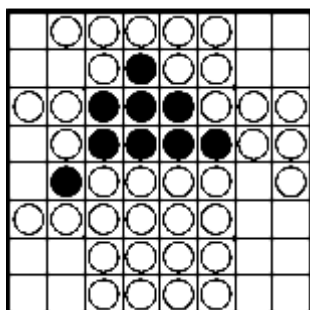
D11

JA	NEJ



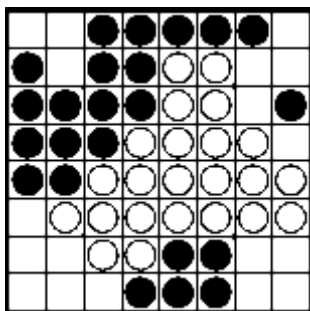
D12

JA	NEJ



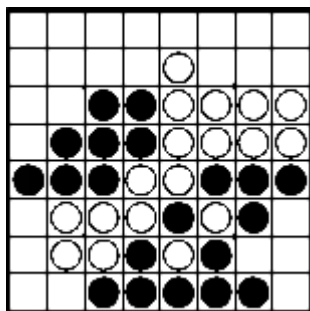
D13

JA	NEJ



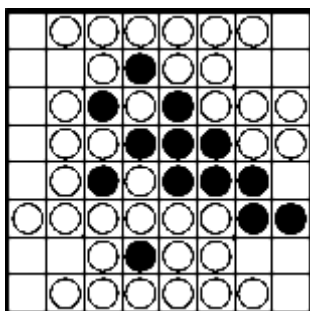
D14

JA	NEJ



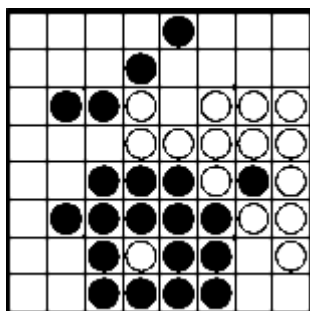
D15

JA	NEJ



D16

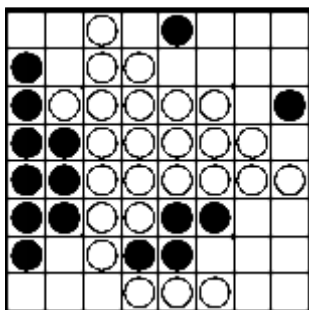
JA	NEJ



DEL E: SKA SVART SPELA B2?

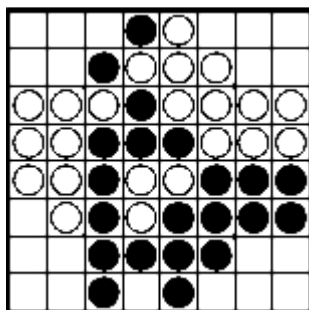
E1

JA	NEJ



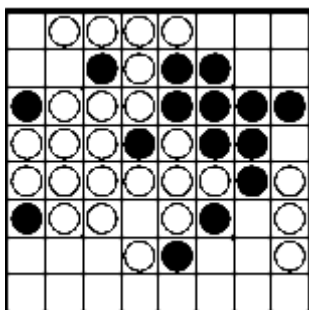
E2

JA	NEJ



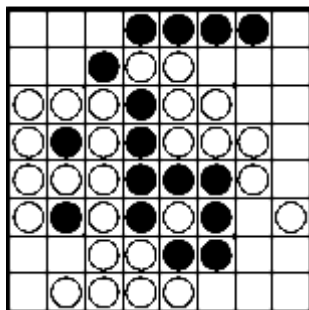
E3

JA	NEJ



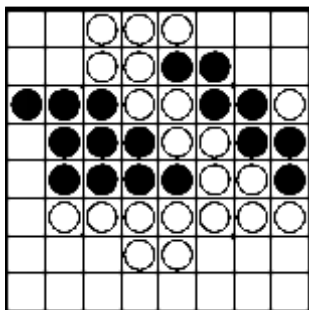
E4

JA	NEJ



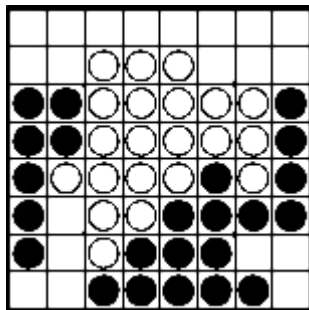
E5

JA	NEJ



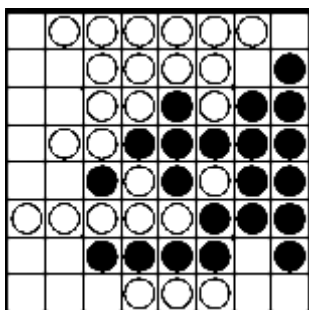
E6

JA	NEJ



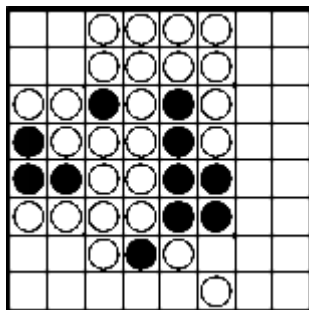
E7

JA	NEJ



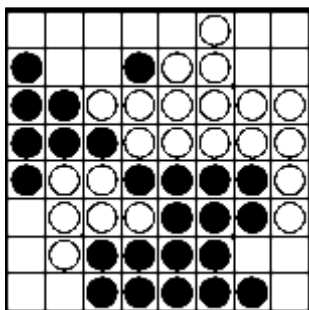
E8

JA	NEJ



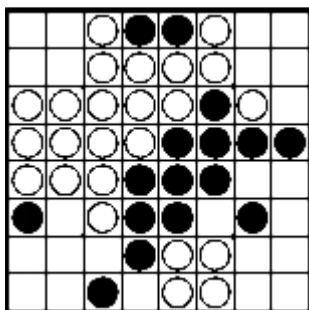
E9

JA	NEJ



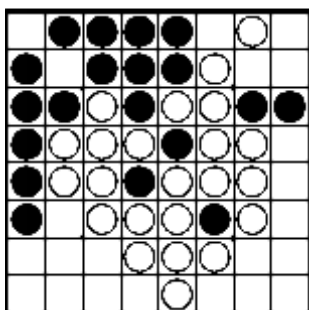
E10

JA	NEJ



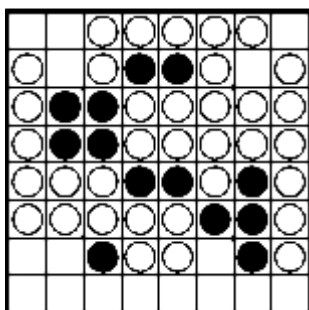
E11

JA	NEJ



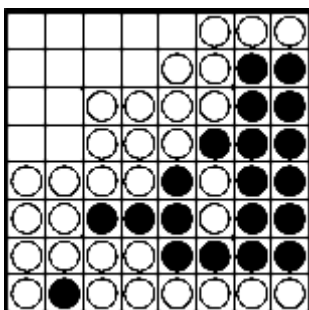
E12

JA	NEJ



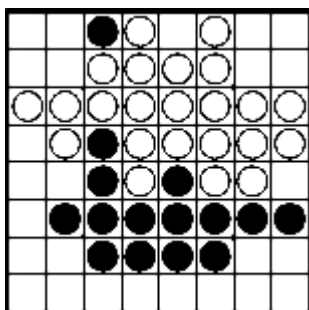
E13

JA	NEJ



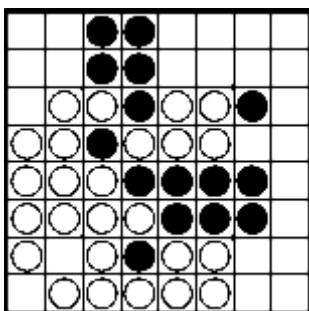
E14

JA	NEJ



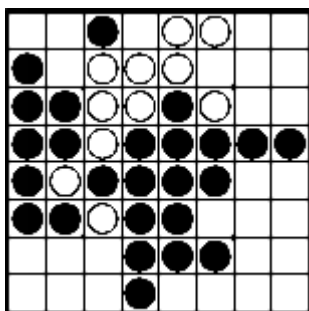
E15

JA	NEJ



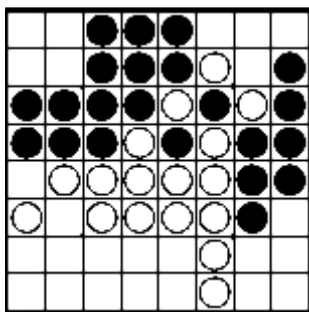
E16

JA	NEJ



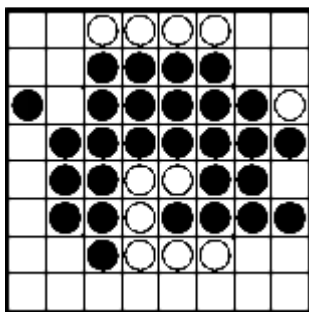
F9

JA	NEJ



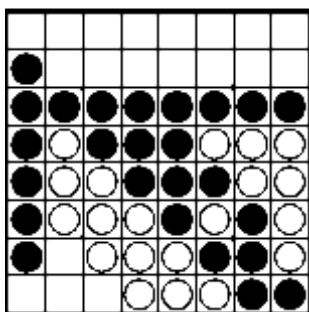
F10

JA	NEJ



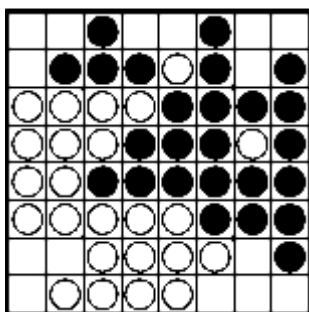
F11

JA	NEJ



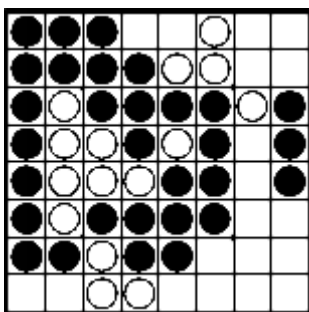
F12

JA	NEJ



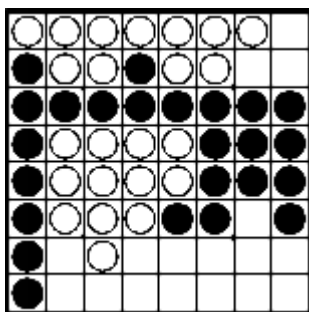
F13

JA	NEJ



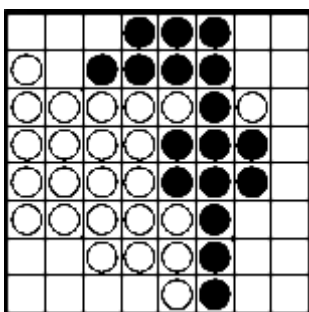
F14

JA	NEJ



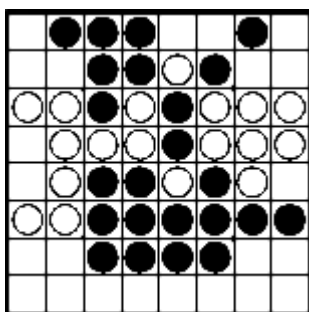
F15

JA	NEJ



F16

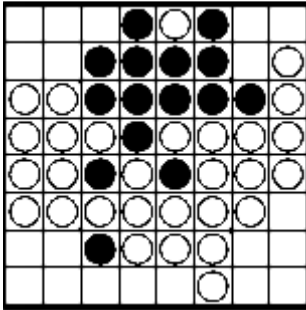
JA	NEJ



DEL G: SKA SVART SPELA B7?

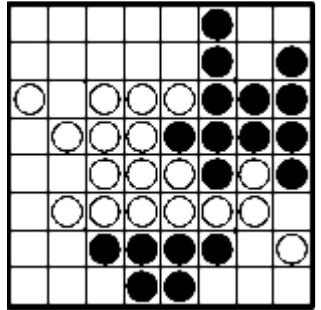
G1

JA	NEJ



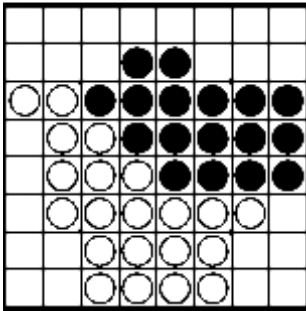
G2

JA	NEJ



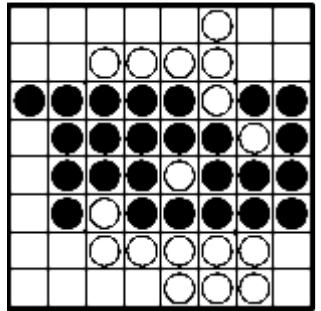
G3

JA	NEJ



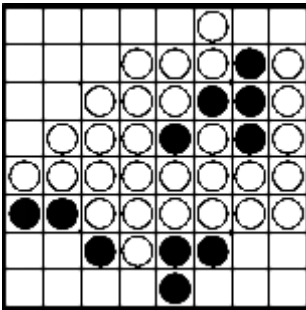
G4

JA	NEJ



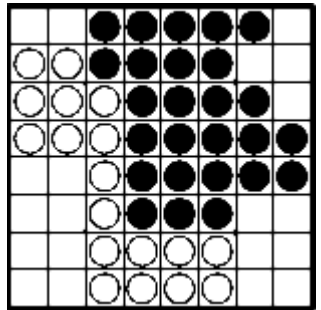
G5

JA	NEJ



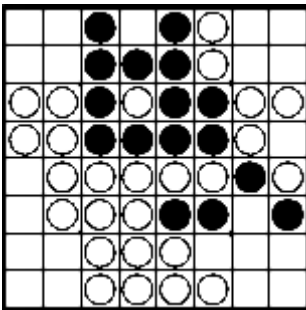
G6

JA	NEJ



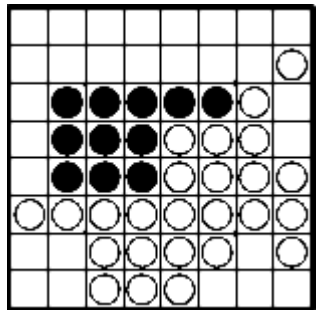
G7

JA	NEJ



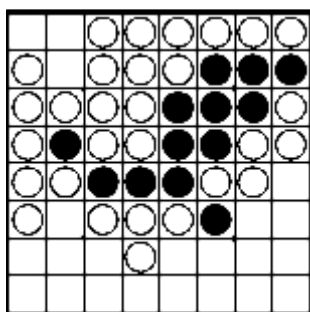
G8

JA	NEJ



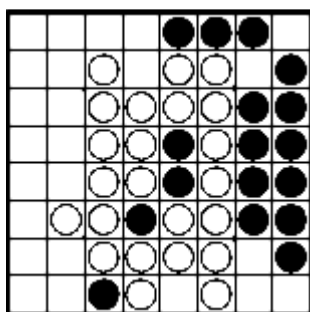
G9

JA	NEJ



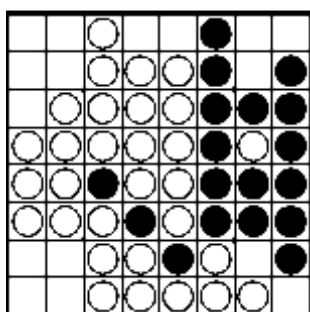
G10

JA	NEJ



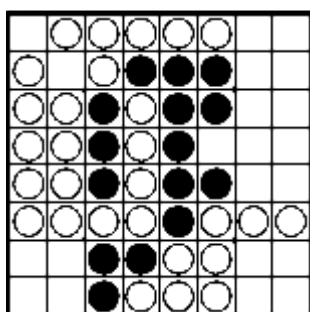
G11

JA	NEJ



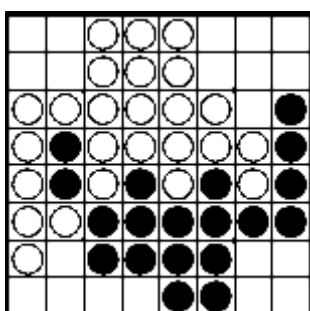
G12

JA	NEJ



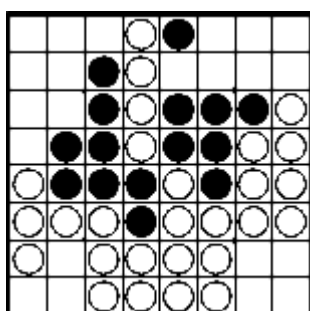
G13

JA	NEJ



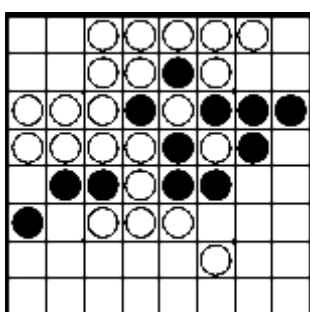
G14

JA	NEJ



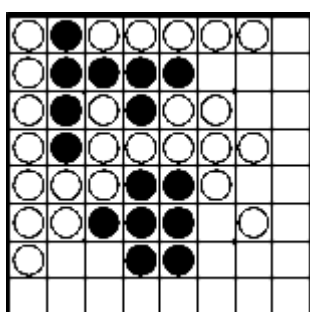
G15

JA	NEJ



G16

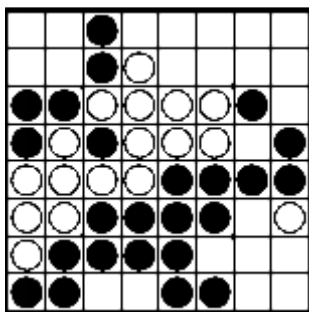
JA	NEJ



DEL H: SKA VIT SPELA G7?

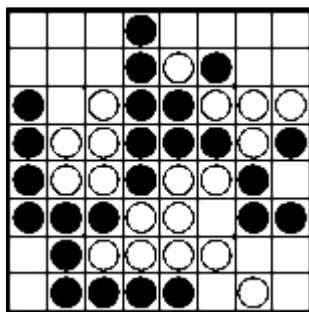
H1

JA	NEJ



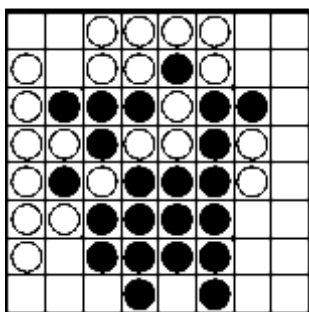
H2

JA	NEJ



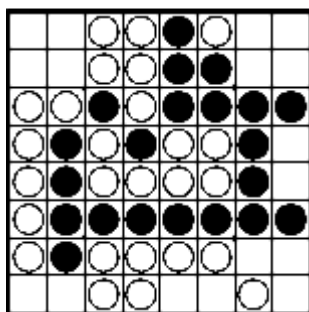
H3

JA	NEJ



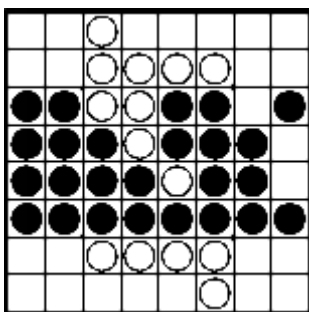
H4

JA	NEJ



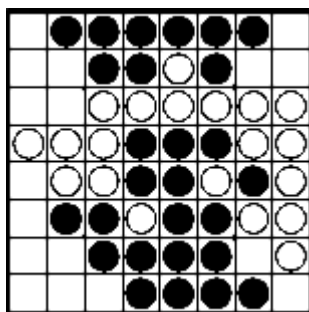
H5

JA	NEJ



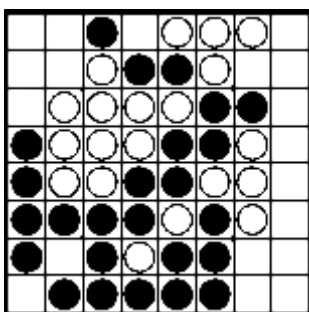
H6

JA	NEJ



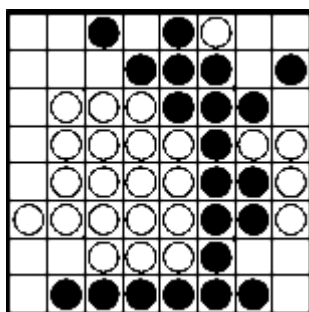
H7

JA	NEJ



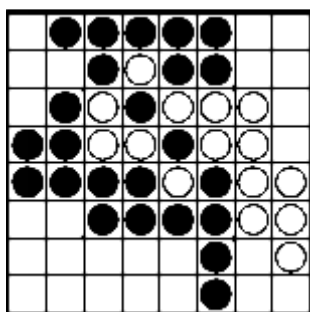
H8

JA	NEJ



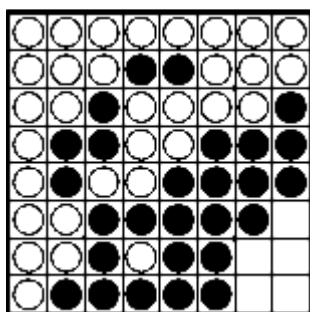
H9

JA	NEJ



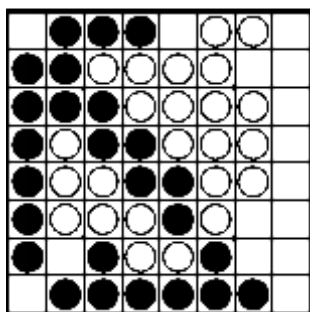
H10

JA	NEJ



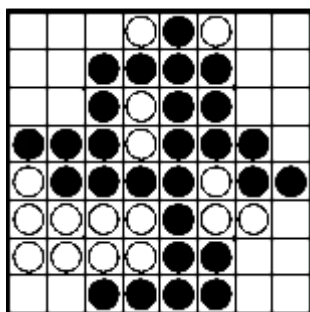
H11

JA	NEJ



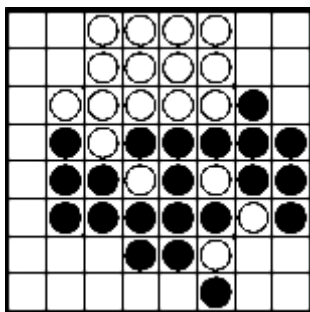
H12

JA	NEJ



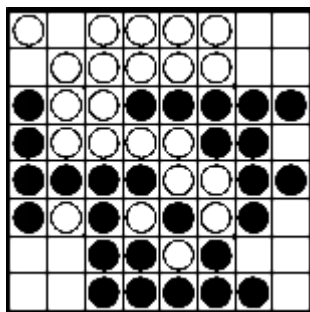
H13

JA	NEJ



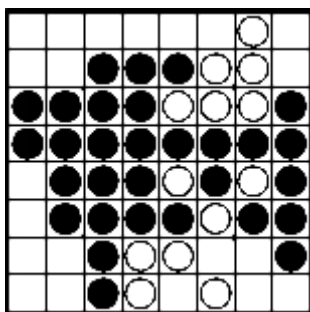
H14

JA	NEJ



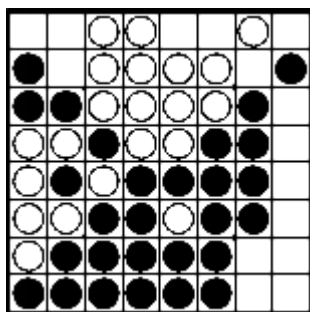
H15

JA	NEJ



H16

JA	NEJ



Turneringar 2010

Spelade:

<i>Turnering</i>	<i>Datum</i>	<i>Deltagare</i>	<i>Segrare</i>
Stockholm Open (SGP 1)	2009-12-06	14	Tintin Eng
Rom EGP (EGP 1)	2010-01-16/17	31	Imre Leader
Cambridge EGP (EGP 2)	2010-02-27/28	24	Imre Leader
Lund Open (SGP 2)	2010-03-06	7	Henry Aspenryd

Kommande:

<i>Turnering</i>	<i>Datum</i>	<i>Anmälan/info</i>
Nordiska mästerskapet, Köpenhamn (SGP 3)	2010-03-20/21	www.othello.dk
Sundsvall Open (SGP 4)	2010-04-03	othello.nu
Alkmaar EGP (EGP 3)	2010-04-17/18	jan.de.graaf@othello.nl
Köpenhamn EGP (EGP 4)	2010-05-01/02	dof@othello.dk
Uppsala Öppna (SGP 5)	2010-05-08	othello.nu
Stockholm EGP (SGP 6, EGP 5)	2010-06-12/13	othello.nu
Gdansk EGP (EGP 6)	2010-07-03/04	krsz@othello.pl
Svenska mästerskapet (SGP 7)	2010-08-28/29	othello.nu

Listade turneringar är de som kan ge SGP-poäng. Informationen kan ändras med kort varsel och den senast uppdaterade informationen finns på <http://othello.dk/book/index.php/Agenda> och <http://othello.nu/kommande.asp>.

Aktuell ställning i SGP och EGP:

SGP 2010 topp 5:

Spelare	Poäng
1. Henry Aspenryd	29
2. Tintin Eng	21
3. Daniel Turunen	11
4. Caroline Sandberg Odsell	8
4. Daniel Rignell	8

EGP 2010 topp 5:

Spelare	Poäng
1. Imre Leader (GB)	400
2. Matthias Berg (D)	175
3. David Hand (GB)	140
4. Takuji Kashiwabara (F)	112
5. Roberto Sperandio (I)	90

Tabellerna uppdateras på <http://othello.nu/filer/gp2010.html> och http://othello.dk/book/index.php/EGP_Results_2010.