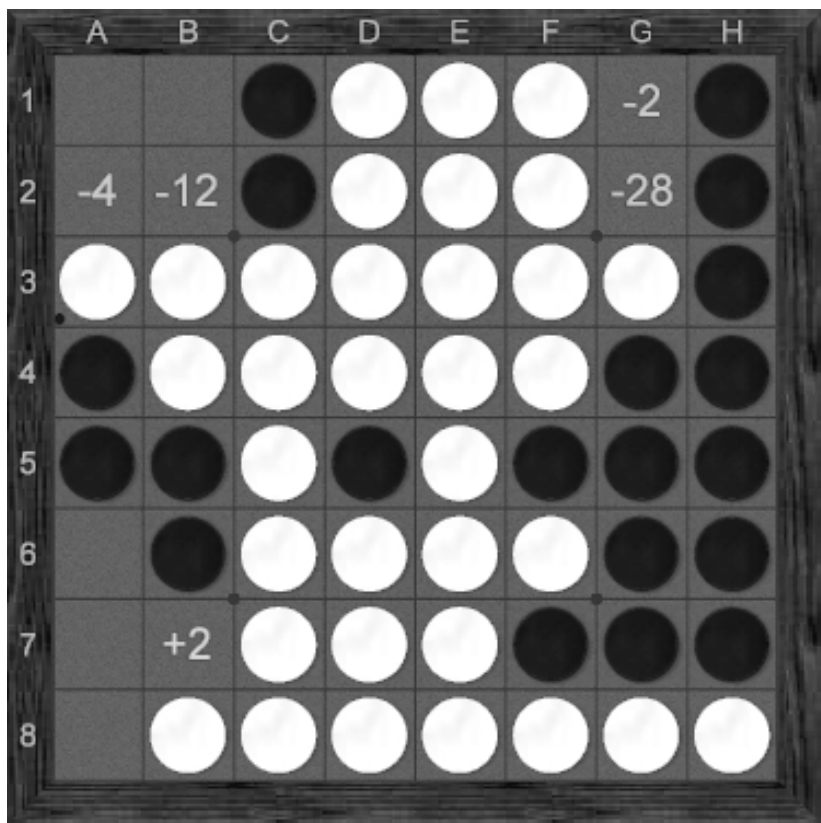


SOFT

NR 1
MARS
2008

SVENSKA OTHELLOFÖRBUNDETS TIDNING



Så nära men ändå så långt borta... med tio tomma hade Caroline Sandberg Odsell (svart) fortfarande vinst mot Yukiko Tatsumi i damfinalen i VM i Aten 2007. Tyvärr var det enda vinnande draget den svårsedda x-rutan B7. Caroline spelade istället A2 och tappade vinsten, och efter perfekt spel från båda spelarna efter det förlorade hon med 30-34. Läs Carolines artikel om damfinalen på sidan 8.

Välkommen till SOFT!

SOFT, Svenska Othelloförbundets Tidning, är SOFs nya tidning efter OPUS. SOFT ges ut med 4 nummer per år: i mars, juni, september och december.

Prenumeration på SOFT ingår i medlemskapet i SOF. Detta första nummer skickas även till ett flertal tidigare medlemmar. I fortsättningen skickas tidningen till medlemmar i Svenska Othelloförbundet.

Vill du skriva för SOFT? Skicka din artikel till soft@othello.nu senast den 18 maj!

Svenska Othelloförbundets styrelse 2007-2008



Simon Ingelman-Sundberg

Ålder: 26

Bor: Trollhättan

Mail: simon@othello.nu

Om mig: Läser till lantmäteringenjör. Har varit engagerad i SOF sedan 2001.



Josefin Åkerlind

Ålder: 25

Bor: Karlskrona

Mail: josefin@othello.nu

Om mig: Kommer från Uppsala och läser till sjuksköterska i Karlskrona.



Anders Berglund

Ålder: 35

Bor: Stockholm

Mail: anders@othello.nu

Om mig: Har jobbat som PC-samordnare. Är engagerad i tillgänglighetsfrågor.



Kim Hermansen

Ålder: 37

Bor: Göteborg

Mail: kim@othello.nu

Om mig: Jobbar som särskollärare.



Caroline Sandberg Odsell

Ålder: 19

Bor: Kristianstad

Mail: caroline@othello.nu

Om mig: Pluggar, gillar motorsport, att träna, resa, vara med vänner och hunden.



Magnus Fossum

Ålder: 38

Bor: Uppsala

Mail: magnus@othello.nu

Om mig: Jobbar som lärare i slagverk.

Innehållsförteckning

| | |
|--|-----------|
| Othelloterminologi | 3 |
| VM 2007 | 4 |
| Tuff turnering i Stockholm | 4 |
| Västerås Open och blix-SM | 4 |
| Förbättrad nordisk rankinglista | 5 |
| Världsrankinglista skapad | 5 |
| Nostalgi: Artikel från Othello Nytt 1 | 6 |
| Problemet | 6 |
| Det SOFTa korsordet 1 | 7 |
| Min upplevelse av damfinalen | 8 |
| Program i fokus: WZebra | 11 |
| Zebraskolan: Analysera partier | 12 |
| Frågor från läsekretsen | 13 |
| Spelträffar på Blip | 14 |
| Information från styrelsen | 15 |
| Lösning till problemet | 15 |
| Lösning till krysset | 15 |
| Turneringskalender 2008 | 16 |

Othelloterminologi

Som i de flesta andra sporter och spel finns det i Othello en del speciella uttryck som används för att beskriva sådant som kan förekomma i spelet. Här presenteras några av de vanligaste Othellotermerna:

Paritet – Sista draget i en region. Man har paritet i en region om det är ett ojämnt antal tomma där och man själv börjar spela i regionen. Det innebär att man får sista draget om man spelar vartannat drag. Ofta avgörande!

Tempo – En term som förekommer även i andra spel och kan beskrivas som tidsvinst eller att rycka åt sig initiativet. Man vinner tempo i Othello om man spelar någonstans där motståndaren inte kan spela vidare draget efter, varpå denne istället måste spela någon annanstans. På så sätt får motståndaren färre dragmöjligheter.

Swindle – En swindle innebär att det är två tomma i en region och samma spelare tar båda dessa. Detta sker genom att motståndaren inte har tillträde till den andra rutan när spelaren tagit den första. Motståndaren blir då "svindlad".

X-ruta – X-rutorna är B2, B7, G2 och G7 dvs. rutorna snett innanför hörnen. Eftersom drag i en X-ruta vanligtvis gör att motståndaren kan ta ett hörn, vilket oftast är bra är ha, är dessa rutor farliga att spela i.

C-ruta – C-rutorna är B1, G1, A2, H2, A7, H7, B8 och G8. Termen C-ruta ska inte förväxlas med en ruta i C-kolumnen. Att spela i en C-ruta gör också att motståndaren kan ta hörnet. Risken är emellertid mindre än om man spelar i en X-ruta eftersom här måste draget som erövrar hörnet ske längs med kanten, vilket är svårare att genomföra.

VM 2007

Den 31:a VM-turneringen i Othello spelades i Aten i Grekland 28 november-1 december 2007. Turneringen leddes av ordföranden i World Othello Federation, Benkt Steentoft.

Japanen Kenta Tominaga vann turneringen i överlägsen stil. I grundspelet förlorade han endast en av 13 matcher, mot tysken Matthias Berg. Tominaga fick dock revansch mot Berg i semifinalen. I finalen var Tominaga illa ute mot den franske veteranen Stephane Nicolet som vann det första av tre finalpartier med 35-29. Men japanen vann de två följande partierna och därmed hela VM.

Kenta Tominaga är en etablerad storspelare, trots att han tidigare inte spelat VM. Men konkurrensen om de japanska VM-platzerna är extremt hård.

Caroline Sandberg Odsell blev med sin damfinalplats första europé som lyckats kvalificera sig till damfinal. Förutom Carolines andraplats bland kvinnorna och 45:e plats totalt blev de svenska placeringarna följande: Henry Aspenryd 30:e, Christian Gårdebrink 33:e och Veronica Stenberg 50:e (fjärde bästa kvinna).

Alla resultat och fullständig resultatlista finns på <http://www.worldothellofederation.com/woc2007/live>.



Kenta Tominaga – världsmästare i Othello 2007. (Foto: Bintsu Andriani)

Tuff turnering i Stockholm

12 spelare deltog i säsongens första SGP-turnering, Stockholm Othello Open. Tintin Eng vann och tog därmed ett kliv mot sin femte raka SGP-seger. Men det var tufft! Båda ettan Tintin och tvåan Caroline gick genom turneringen obesegrade: de spelade oavgjort mot varandra och vann samtliga övriga partier. Tintins MBQ var dock bättre.

Mika Ihanus var debutant i denna turnering. Spelmässigt gick det inte så bra för Mika men han var glad ändå. Efter turneringen blev även övriga deltagare glada då arrangören Henry bjöd på utsökt Othellotårta.

Stockholm Othello Open 2007-12-08:

| Nr Spelare | Poäng | MBQ |
|-----------------------------|-------|-----|
| 1. Tintin Eng | 6.5 | 482 |
| 2. Caroline Sandberg Odsell | 6.5 | 466 |
| 3. Henry Aspenryd | 5 | 429 |
| 4. Hannes Sjöström | 4 | 415 |
| 5. Simon Ingelman-Sundberg | 4 | 365 |
| 6. Anders Berglund | 3.5 | 320 |
| 7. Daniel Turunen | 3 | 401 |
| 8. Anna Helgesson | 3 | 367 |
| 9. Jan Zemelka | 3 | 346 |
| 10. Magnus Fossum | 2 | 345 |
| 11. Veronica Stenberg | 1.5 | 339 |
| 12. Mika Ihanus | 0 | 177 |

Västerås Open och blixt-SM

Säsongens andra SGP-turnering spelades i Västerås. Henry Aspenryd gick obesegrad genom denna genom att vinna sju partier av sju möjliga. Liza Gunnarsson, känd som morinas på Blip, som inte spelat turnering sedan september 2006 gjorde en efterlängtat comeback. Debutanten Arvid Kjellberg som spelat en hel del på Blip deltog också.

Dagen efter Västerås Open spelades för andra året i rad blix-SM med endast 5 minuter per spelare och parti. Eftersom partierna tar kortare tid än de vanliga 20-minuterspartierna spelades fler rundor, totalt 14 i en dubbel round-robin (alla möter alla två gånger). En annan specialregel är att när tiden överskrids förlorar man med 64-0 direkt, vilket gör resultatlistan ser lite annorlunda ut än i en vanlig turnering med 64-0-resultat titt som tätt.

Tintin imponerade i blix-SM och var obesegrad efter 12 rundor och hade då redan säkrat turneringssegern. Henry som var titelförsvareare fick nöja sig med en andraplats.

Arvid kom sist i båda turneringarna men enligt egen utsago kompenserade övriga deltagare brutaliteten vid brädet med skratten de gav honom.

Västerås Open 2008-02-02:

| Nr Spelare | | Poäng | MBQ |
|------------|--------------------------|-------|-----|
| 1 | Henry Aspenryd | 7 | 474 |
| 2 | Caroline Sandberg Odsell | 6 | 430 |
| 3 | Veronica Stenberg | 5 | 427 |
| 4 | Tintin Eng | 4 | 408 |
| 5 | Anna Helgesson | 4 | 403 |
| 6 | Simon Ingelman-Sundberg | 3 | 391 |
| 7 | Jan Zemelka | 3 | 369 |
| 8 | Liza Gunnarsson | 2 | 341 |
| 9 | Arvid Kjellberg | 1 | 243 |

Blix-SM 2008-02-03:

| Nr Spelare | | Poäng | MBQ |
|------------|--------------------------|-------|-----|
| 1 | Tintin Eng | 12 | 606 |
| 2 | Henry Aspenryd | 11 | 636 |
| 3 | Veronica Stenberg | 8 | 563 |
| 4 | Caroline Sandberg Odsell | 8 | 524 |
| 5 | Simon Ingelman-Sundberg | 7 | 404 |
| 6 | Anna Helgesson | 5 | 364 |
| 7 | Jan Zemelka | 5 | 326 |
| 8 | Arvid Kjellberg | 0 | 161 |

Förbättrad nordisk rankinglista

Den nordiska rankinglistan har fått sig en rejäl ansiktslyftning efter ett hästjobb av

Henry Aspenryd. Numera kan man direkt på sidan sortera spelarna efter namn, antal spelade partier m.m. Man kan även gå in och titta på statistik för varje spelare och se spelarens resultat, rankingförändringen i en graf m.m.

Nordiska rankinglistan finns på <http://othello.nu/RankTurning.asp>.

Världsrankinglista skapad

Förutom den nordiska rankinglistan som uppdaterats under lång tid har det varit ut om heltäckande Othello-rankinglistor. Det närmaste världsrankinglista man har kommit är Franska Othelloförbundets rankinglista, som dock inte varit heltäckande, främst för att nästan alla duktiga japaner saknats.

Nu har emellertid även resultat från japanska turneringar börjat rapporteras in, vilket gör att man numera kan beskriva denna lista som en världsrankinglista.

Det är nu en överväldigande majoritet japaner i toppen av listan, vilket är helt i sin ordning med tanke på att Japan är det överlägset starkaste Othellolandet.

Listan finns på <http://www.ffothello.org/classement/classement.php>. Vill man se enbart de svenska spelarna på listan är det adressen http://www.othello.nl/content/FFO_Rating_NL.php?c=S som gäller.

När man läser listan ska man koncentrera sig på spelarna som är fetstilta och har en rankingsiffra. Spelare som inte är fetstilta har ännu en ganska osäker ranking.

Att de två rankinglistorna skiljer sig en hel del från varandra blir tydligt om man tittar på de nordiska spelarnas inbördes ranking på FFO-listan och jämför med deras nordiska ranking. Skillnaden beror på att rankingpoängen på de två listorna räknas ut på helt olika sätt. Vilken lista som återspeglar verkligheten bäst är upp till var och en att avgöra.

Nostalgi: Artikel från Othello Nytt 1

SOFT är den fjärde tidningen som Svenska Othelloförbundet ger ut. Den första hette Othello Nytt och gavs ut 1984-1989. Den andra hette Othello Nyt(t) och var en sammanslagning av svenska Othello Nytt och danska Othello Nyt. Denna gavs ut 1990-1992. Mellan 1992 och 1995 satsade SOF på kortare medlemsblad medan danska och norska Othelloförbunden grundade och gav ut tidningen OPUS. Mellan 1995 och 2007 var OPUS tidningen som SOF gav ut, i samarbete med danska och ibland även norska Othelloförbundet.

Följande artikel publicerades 1984 i det allra första numret av SOFs första tidning Othello Nytt. Dan Glimme var redaktör.

Othello-anekdoten...

Följande historia, något fritt översatt, berättades i amerikanska Othelloförbundets tidning Othello Quarterly av Jonathan Cerf, amerikansk mästare 1979 och 1980, samt världsmästare 1980.

"Det var dagen efter finalen i amerikanska mästerskapen 1979. Jag bodde kvar på hotellet och såg i morgontidningen att man arrangerade demonstration av Othello inne på FAO Schwartz, New Yorks största leksaksbutik. Fint, tänkte jag, så jag gick dit.

Därinne stod en flicka som jag inte kände, demonstrerade spelet och vem som helst fick utmana henne. Jag ställde mig på kö, och så småningom blev det min tur.

Hon gick noggrant igenom reglerna för spelet, jag nickade artigt och följde med, och så tog vi ett parti. Halvvägs in i partiet hade jag helt utplånat alla hennes brickor på brädet. Hon blev mycket irriterad, skyllde på att hon inte varit tillräckligt koncentrerad, och krävde ett parti till. Det vann jag med 62-2.

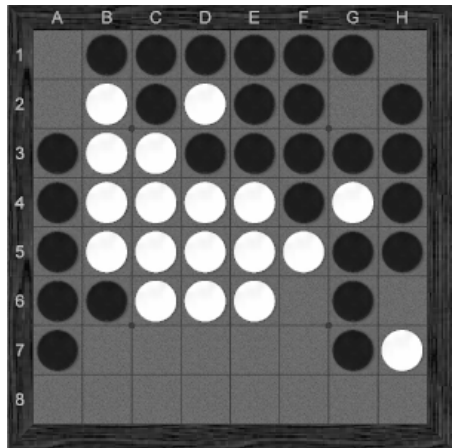
Då blev hon ännu mera irriterad och utbrast: "Du borde ha spelat i finalen i amerikanska mästerskapen igår!"

"Det gjorde jag", sa jag. Då tittade hon på mig och frågade: "Hur gick det?"

"Jag vann", sa jag.

Fast efteråt kom jag att tänka på att alla de andra finalisterna också bodde kvar på hotellet. Det var synd att jag inte ringde runt till dom, hon kunde ha fått en intressant eftermiddag."

Problemet



Slutspelet är ofta den avgörande delen av ett parti och inget slutspel är det andra likt. Att spela slutspel är ofta svårt, särskilt om ens motståndare krånglar till det för en!

I varje nummer av SOFT kommer ett slutspelsproblem att presenteras, eller rättare sagt en slutspelsställning där man ska hitta rätt drag. Med slutspel avses då där datorprogram genom perfekt analys har facit. Om man med slutspel menar därifrån människor kan se en dragsekvens till slutet börjar slutspelet senare.

I detta nummers problem har svart just spelat det våghalsiga G7 och frågan är nu hur vit ska besvara detta. Vit har fem möjliga drag: B7, F7, G2, G8 och H6. Endast ett drag är rätt, övriga tappar ett flertal brickor. Var ska vit spela?

Lösning finns på sidan 15.

Det SOFTa korsordet 1. Kreatör: Knebt

| | | | | | | | | | |
|----|----|----|----|----|----|----|----|----|---|
| 1 | 2 | | 3 | | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
| 9 | | | | | 10 | | | | |
| 11 | | 12 | | | | | | | |
| 13 | | | | | 14 | 15 | 16 | | |
| | | 17 | | | | | | | |
| | | 18 | | | 19 | | | 20 | |
| 21 | 22 | | | 23 | | | 24 | | |
| 25 | | | | 26 | | | 27 | 28 | |
| 29 | | | 30 | | 31 | 32 | | | |
| | | | 33 | | | | | | |

Vågrätt:

- 1 Othellofälla
- 9 Sägs när det gör ont
- 10 Är nerblåst träd
- 11 Spelsajt
- 13 Norsk tidning
- 14 Regelbrott i fotboll
- 17 På en gång
- 18 Nomen nescio
- 19 Ridklubb
- 20 Dryck
- 21 Schacksajt
- 25 Romantiserad dator med dödsångest
- 27 Upplevelseuttryck
- 29 Falska förhoppningar
- 33 Juicemärke

Lodrrätt:

- 1 Japansk toppspelare
- 2 Länsar ditt konto
- 3 Struntprat
- 4 Svensk VM-spelare
- 5 Ansvarar för tävlingsverksamheten
- 6 Rysk landskod
- 7 Träd
- 8 Släkte kransblommiga växter
- 12 Lundaspelares efternamn
- 15 Stockholmsspelares förnamn
- 16 Östgötsk dagstidning
- 22 Inte hel
- 23 Finsk kampvilja
- 24 Tvångsmässigt beteende
- 28 Tappat rösten
- 30 Landskod för ett amerikanskt land
- 31 Inte ut
- 32 Stång som var avsedd att bäras över nacke och skuldror

Lösning finns på sidan 15.

Min upplevelse av damfinalen

*Av Caroline Sandberg Odsell
a.k.a. carolinew.*

Under finaldagen fick jag reda på att vår final inte skulle spelas förrän samtidigt som det första finalpartiet. Rätt skönt tänkte jag, då hade jag god tid på mig att förbereda mig under förmiddagen och en bit in på eftermiddagen då semifinalerna spelades. Jag satt och kollade en del på semifinalerna men det blev lite väl jobbigt att inte göra något särskilt så jag fick låna en av Henrys datorer för att träna lite öppningar med Zebran. Inte för att jag hade några förhoppningar om att lära mig nåt, utan snarare för att hålla huvudet igång och inte få ett nervöst sammanbrott.

Jag och Veronica satt med laptopen i knät och klickade fram och tillbaka, fram och tillbaka. Suck, finns det något tråkigare än öppningsträning med zebra? Och om man någon gång för omväxlings skull vill spela hela partiet ut så slutar det med att man blir totalt överkörd och förnedrad. Det är sådant som får en taggad precis innan en final i VM!

Jag blev under dagen även bjuden på gemensam lunch enbart för finalister och lite "crew". Med andra ord bl.a. Matthias Berg, Stephane Nicolet, Tetsuya Nakajima, Kenta Tominaga och såklart min konkurrent Yukiko Tatsumi. Jag var tvungen att fundera lite. Visst känns det hedrande att bli bjuden på trerätters i ett sådant angenämt sällskap, men å andra sidan var frågan hur social jag skulle vara när jag hade så mycket annat i huvudet. Jag ville nog helst vara själv och diskutera lite skit och taktik med mina kära lagmedlemmar.

Det slutade med att jag, Veronica, Henry och Christian gick till en liten restaurang några hundra meter därifrån som vi varit på förut. Ett säkert kort med andra ord. Jag minns varken vad jag åt eller vad vi pratade om, jag minns bara att jag frågade om

klockan ungefär var femte minut. Det vore ju döden om jag kom försent till finalen... Men nu var ju allting väldigt försenat så det var egentligen ingenting att oroa sig över.

Väl tillbaka på spelhotellet så höll semifinalerna fortfarande på och det såg ut att dra ut ännu längre på tiden än beräknat. Ännu mer dötid att slå ihjäl... Då kommer Matthias Berg fram till mig mellan två av sina partier och frågar hur det känns. "Tja, jo men det känns väl bra..." Han frågar om jag pluggat några öppningar, och jodå det hade jag ju gjort så det sa jag. Han frågar om jag vill ha hjälp och jag blir lite ställd. Har han inte sig själv och sina semifinalpartier att tänka på istället för att hjälpa mig? Dessutom hade jag inte tänkt träna mer nu.

Men visst, tacksam som man är ändå följer jag med till hans laptop och han visar något jag aldrig sett förut. Han kan i princip alla spelares nicknames på Kurnik och har dessutom en databas med alla sparade partier på dessa spelare därifrån. Ungefär som en Thor-databas fast med kurnikpartier. Jag har ingen aning hur han lyckats lista ut vad alla heter men han plockar fram Yukikos partier (som förvisso inte var så många men ändå) och visar hur hon brukar spela i olika positioner. Jag, Henry och Veronica hade ju kollat igenom hennes registrerade partier från liveturneringar men detta var ju något nytt. Dessutom fanns det inte heller många partier på henne i Thor-databasen eftersom japanerna varit otroligt dåliga på att skicka in resultat från sina turneringar.

Nu slår en tanke mig som gör mig lite betänksam. Undrar om Matthias bara lurar mig? Vi har verkligen inget gemensamt sedan innan, har typ aldrig pratats vid och så nu all denna hjälp. Han kanske bara vill lista ut vilka öppningar jag tänkt spela för att sedan meddela Yukiko? Hans exflickvän var ju trots allt asiat!

Haha, nej men seriöst Caroline, skärp dig. Tror du verkligen han skulle göra så? Nä, det är ju löjligt. Han lämnar mig för att spela nästa match om tredjepris och jag får lugnt sitta kvar och trycka fram och tillbaka

med zebra - igen. Då och då sneglades bakom ryggen, för att försäkra mig om att ingen liten japan står och gömmer sig...

Jag vet mycket väl om att Yukiko är grym på öppningar, och hon är utan tvekan allra grymest på Compoth som hon spelar så fort hon får chansen. Inget svårt val att välja bort den öppningen i alla fall. Jag vet dock ännu inte vilken färg jag ska spela eftersom hon inte är skyldig att säga det till mig förrän 15 min innan finalstart. Jag försökte fråga henne dagen innan vilken färg hon tänkte spela, men hon flinade bara lite, tittade på sina japanska vänner och svarade att hon inte visste. Kanske lika bra, för annars om hon sagt en färg hade hon lika gärna kunnat välja den andra nästa dag i alla fall.

Innan VM hade jag i princip bara tränat på Brightwell, och den hade jag också spelat i ett par partier under grundomgången. Jag visste att hon visste att jag kunde den, och jag hade sett henne sitta och träna på den under dagen. Dock kunde jag ju i princip ingen annan öppning alls förutom den längre än till drag 10-15 ungefär.

Jag vet inte vad som flyger i mig, men jag börjar av någon anledning träna in en helt okänd öppning jag aldrig spelat förut, inte ens på nätet, och dessutom en variant jag heller aldrig stött på eller sett någon annan spela. Jag tror jag bestämde mig för att försöka få henne ur bok, dock med så lite minus som möjligt. Men det viktigaste av allt var nog att det kändes bra att spela den, den passade min spelstil. Brightwell däremot har aldrig riktigt varit min typ... (Och ja, jag syftar faktiskt på öppningen nu...)

Ovanpå allting så kommer ett jättesvårt drag för vit vid drag 20, som ingen kan hitta såvida man inte kan öppningen utan och innantill. Jag kände ju på mig att Yukiko skulle välja vit så jag tränade mest på svart. Jag klickade, klickade och klickade, gick tillbaka, gjorde om, testade nåt nytt, såg de nya möjligheterna och fällorna, klickade lite till, började om och fortsatte tills jag tyckte jag hittat en bra variant och att jag var beredd på vissa avvikelser från

motspelaren. Så där långt hade jag aldrig lärt mig en öppning förut, och definitivt inte på så kort tid.

Mycket riktigt valde Yukiko att spela vit. "Paritetsskit" mumlade jag för mig själv. Jaja, jag får väl försöka ta den ifrån henne. Dock hade jag inga större förhoppningar med tanke på vårt parti i sista rundan dagen innan.



Caroline Sandberg Odsell t.v. ska strax spela damfinal mot Yukiko Tatsumi. I mitten sitter bordsdomare Imre Leader. (Foto: Binta Andriani)

Så var det äntligen dags. Jag hade önskat Imre Leader som bordsdomare trots att andra frågat mig om de fick vara det. Men jag gillar Imre och han har erfarenhet så det räcker och blir över, och mycket riktigt är det han som sitter vid bordet, skönt. Jag sätter mig till rätta och börjar fingra nervöst på en othellobricka samtidigt som jag stirrar på brädet. Snart var partiet igång.

Jag spelar såklart min nyinrånade öppning och till min glädje går hon rakt i fällan och fortsätter på min "specialare". Det går väldigt fort i början då vi båda kan öppningen och inte vill förlora tid i onödan. Klockan slås snabbt fram och tillbaka. Snart börjar min glädje för öppningen övergå i undran över hur långt hon kan den och snart i förtvivlan över att hon både kunde det "omöjliga" draget och mer därtill. Vad i helvete, säker på att hon inte har lite dolda zebraänder under tröjan??

Jag vet inte vem av oss som kom ur bok först, men jag kunde till drag 27. Jag visste

inte om jag skulle skratta eller gråta. Men samtidigt väcktes ju en stor beundran över hennes venskaper. Vi spelade vidare och jag kände mig ändå någorlunda tillfreds med positionen och helt plötsligt i drag 44 lägger hon något jag inte alls väntat mig, hon tar hörnet och ger mig pariteten + nästa hörn. Man sitter ju ofta o klurar på ett motdrag på motspelarens troliga nästa drag, men när ens motspelare då spelar något helt annat än de alternativ man tänkt på blir man lätt lite ställd. Vad har hon nu i kikaren? Hade det varit en nybörjare jag mött hade jag bara flinat och tänkt "vilken tabbe" men nu blev jag bara orolig och fundersam. Hon är ju trots allt en av världens bästa spelare. Vad hade hon nu i kikaren?

Jag kunde inte se någon fälla och fortsatte. Nu tyckte jag det började se riktigt bra ut. Herregud, det känns som jag har ett övertag! Jag fixade mig ett litet paritetsområde nere i västra hörnet som kändes mer än bra. Yukiko verkade nervös. Vi kommer snart in i slutspelet och då händer det som absolut inte får hända. Jag börjar slappna av och känner att "det här vinner jag". Tankarna springer iväg från othellobrädet till något helt annat och jag börjar istället bli uttråkad. Tittar på klockan, hennes tid börjar rinna iväg. Blir nästan lite irriterad över att hon vägrar ge upp. Jag tittar mig runt i rummet, sneglar lite på Imre, på Brightwell som sitter vid andra finalbordet, på en fläck på mattan, mitt vattenglas osv.

Så var det min tur igen, äntligen. Utan någon längre betänketid gör jag mina närmst kommande drag, fortfarande lika säker på vinst. Fortsätter glo på fläcken på mattan. När det är några enstaka drag kvar tar jag mig tiden att fundera lite mer, för att inte göra någon jättetabbe. Jag räknar dock inte på något av dragen utan gör det som ser bäst ut.

Inte förrän med fyra (!) drag kvar kommer kallduschen. Jag inser att jag inte alls kommer vinna. Den där "fanihelvetesjävla skitfanvadjagärnaivochdumihuvudet"-känslan kommer fram som gubben i lådan

samtidigt som jag inte fattar någonting. Hur gick detta till? Vad missade jag? När? Var? Hur?!! Jag skämdes. Jag skämdes så otroligt mycket. Vad tror jag egentligen? Att jag kan sitta här och glo på fläckar i mattan under en final i VM och ändå vinna?

Partiet slutade 30-34. Jaha, på med den trevliga masken så gott du kan, skaka hand, tacka för matchen, "Bra spelat" osv. och sen resten av hela den där förbannade artighetsproceduren. Det gjorde inte precis saken bättre att Imre direkt efter ivrigt började förklara exakt vad jag gjort fel och vad jag borde spelat annorlunda. Han hade koll på allting in i minsta detalj trots att han inte hade någon dator till hands. Imponerande.

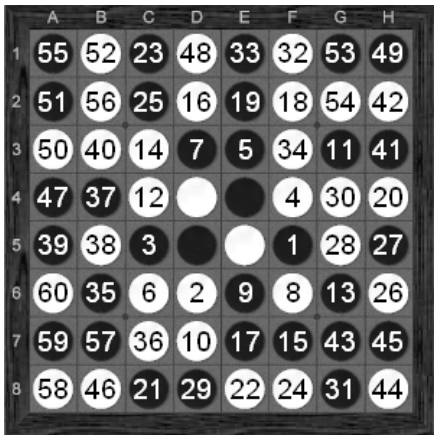
Jaja tänkte jag, jag får låtsas som att jag får de där "aha-upplevelserna" så verkar det kanske som om jag förstår. Men i själva verket lyssnade jag knappt alls för jag ville inte ens höra. Jag ville bara sjunka under jorden och försvinna. Brightwell blev dock lite irriterad för allt prat och fick tyst på oss alla, det andra finalpartiet höll ju på än.

Hade någon sagt till mig dagen innan, eller innan VM, eller kanske till och med innan jag ens börjat spela Othello för tre år sedan, att jag skulle spela 30-34 med en japanska i damfinalen i VM, hade jag såklart inte klagat, tvärtom. Det är en hyfsad bedrift. Men på det sättet jag gjorde det kan jag inte acceptera det. Med näst intill perfekt spel genom hela partiet skaffade jag mig ett guldläge, som jag bara genom att hålla samma fokus som jag haft innan i partiet, förhoppningsvis kunnat förvalta på ett bättre sätt och ro matchen i hamn. DET hade varit mer än bara en hyfsad bedrift!

Folk säger att jag kommer bli nöjd med min finalplats med tiden och att jag kommer kunna vara stolt över det jag trots allt åstadkom. Men nu har det snart gått ett halvår och jag är lika besviken fortfarande. Tvåan är ju som bekant den första förloraren och det var jag. Och nä, jag är inte bitter...

Men det kommer ju faktiskt fler chanser. Man får inte heller glömma vad det är som

gör att man faktiskt spelar Othello. Visst är tävlingsmomentet en viktig del, särskilt för tävlingsinriktade personer som jag, men trots allt är det ändå den sociala biten med alla oerhört trevliga människor från alla håll och kanter både i Sverige och i världen som är den absolut största anledningen. Under ett VM blir ju detta minst sagt påtagligt när man ser alla möjliga sorters människor från alla möjliga länder, kulturer, religioner och bakgrunder samlas under ett och samma tak för att dela detta genuina Othellointresse.



Damfinalen i VM 2007: Caroline Sandberg Odsell - Yukiko Tatsumi 30-34.

Program i fokus: WZebra

Egentligen behöver man inget annat Othelloprogram än WZebra, men för de intresserade kan det vara kul att ta del av andra program som finns där ute på nätet. Eftersom det inte finns pengar i Othello är i princip alla program som går att få tag i gratis. Under rubriken *Program i fokus* presenteras ett Othelloprogram som av någon anledning är intressant.

Första programmet ut är WZebra som idag är något av en standard i Othello-världen. WZebra finns att ladda ner på radagast.se/othello/download.html.

Att lära sig alla funktioner i WZebra är inget som görs i en handvändning. De som vill lära sig fler funktioner kan följa Zebraskolan i SOFT.

Det grundläggande som man bör kunna är att spela mot programmet, träning och sökdjup.

För att spela mot programmet klickar man på knappen Nytt parti längst upp till vänster. Man spelar då en av färgerna och WZebra spelar den andra.

För att starta en tränings-session där man själv spelar båda färgerna klickar man på den röda lådan till vänster om Nytt parti. Man kan nu se vilka tal som olika drag innebär. Ju högre tal desto bättre är draget.

Sökdjup avgör hur många drag framåt som programmet söker. Det avgör hur noggranna analyserna blir och hur bra programmet därigenom spelar. Ju fler drag framåt som programmet ska söka desto längre tid tar sökningen. Även de lägre sökdjupen i WZebra ger dock mycket bra drag och då behövs ingen väntetid.

Man skiljer på öppnings-, mittspels- och slutspelsanalys. Om det står "bok" så finns draget i WZebbras öppningsbibliotek och talen är framtagna sedan tidigare. En del öppningar har även namn.

I mittspelsanalysen blir resultatet av WZebbras analys av ställningen ett tal med två decimaler. Ju närmare 0 desto jämnare ställning.

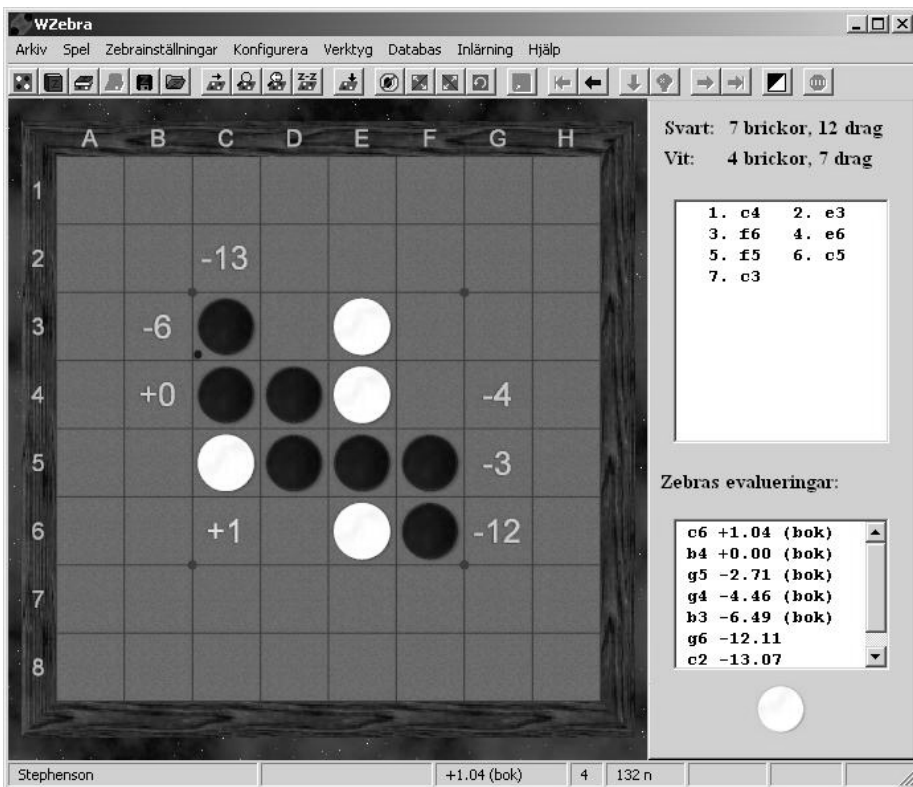
I slutspelet där WZebra ser ända fram till partiets slut blir resultatet ett jämnt tal utan decimaler som står för differensen i slutpositionen om båda sidor spelar perfekt. T.ex. står +8 för 36-28.

Huvudförfattare till WZebra är svenskarna Gunnar Andersson som skapat spelmotorn och Lars Ivansson som fixat mycket av de grafiska bitarna.

WZebra är som sagt något av en standard i Othellovärlden. På VM är WZebra en nödvändighet för att arkivera alla partier och dessutom brukar det vimla

av spelare som tränar med WZebra med sina laptops inför sina VM-partier. På Othellosajter över hela världen används den av WZebra skapade appleten för att spela igenom partier, samma som används på othello.nu för Veckans Match. WZebra skapades 1997 och i maj 1998 slog programmet det då starkaste aktiva Othelloprogrammet Hannibal. Programmet

fortsatte sedan att utvecklas fram tills 2005, då källkoden släpptes fri. Något som innebär att vem som helst kan vidareutveckla programmet men som även har gjort att utvecklingen av WZebra står stilla i dagsläget. Den senaste versionen av WZebra, 4.2.4, är från 2005. Frågan är dock vad som finns kvar att förbättra?



Skärmdump på en träningsession i WZebra.

Zebraskolan: Analysera partier

Det finns en uppsjö av funktioner och tillval i WZebra som naturligtvis är bra, men som också kan röra till det. Under rubriken Zebraskolan kommer

därför nya funktioner att presenteras.

Alla begrepp som presenteras i Zebraskolan är på svenska men det förinställda språket är engelska, detta kan ändras genom att man väljer Options/ Language/Svenska.

I detta nummer presenteras hur man analyserar partier. Ett bra sätt att bli en bättre spelare är att analysera partier som

man har spelat. Särskilt partier man förlorat är lärorika att analysera då man kan se var man missade och hur man skulle ha spelat istället. Detta under förutsättning att analysen inte smärtar för mycket...

Så här gör man för att analysera partier i WZebra:

1. Klicka på den röda lådan med "Z" på (Ny tränings-session)
2. Mata in partiet, antingen för hand, som textsträng (Arkiv/Mata in parti som text...) eller som protokoll (Arkiv/Mata in parti som protokoll...)
3. Ställ in det sökdujup du vill ha (Zebrainställningar/Sökdujup). Ju högre sökdujup desto noggrannare analys men desto längre tid tar analysen.
4. Välj Spel/Analysera parti. Vänta på att analysen blir färdig.
5. Välj Konfigurera/Visa evalueringar på brädet.
6. Välj Spel/Spela igenom parti. Nu kan du se de dragen du gjorde. Om det spelade draget är turkosmarkerat gjorde du det bästa draget enligt WZebra. Om det spelade draget istället är orangemarkerat gjorde du inte det bästa draget. Det bästa draget finns då någon annanstans och är turkosmarkerat.

Tillval 1: *Konfigurera/Visa pågående partianalys i separat fönster*

Om det här tillvalet är markerat så får man analysen beskriven i ord. I öppnings- och mittspelet visas den förväntade dragföljden. I slutspelet står det om draget var korrekt eller hur många brickor man tappade.

Tillval 2: *Konfigurera/Visa graf som summerar partianalys*

Med detta alternativ markerat så får man en visuell överblick på analysen. Om grafen rör sig uppåt innebär det aktuella draget att svart får en bättre position och nedåt innebär att vit får en bättre position. Ju brantare lutning desto större misstag. Ett korrekt drag visas som rakt framåt till nästa punkt (drag). Med andra ord: om du spelade svart så är alla drag där grafen rör sig nedåt inte det bästa i den positionen,

eller om du spelade vit gäller det alla drag där grafen rör sig uppåt.

När grafen är röd visar den en öppnings- eller mittspekansanalys. Är grafen rosa är det en slutspekansanalys som visas.

Skillnaden mellan öppning/mittspel och slutspel är att i slutspelet har samtliga (eller samtliga bra) möjliga positioner därifrån undersökts och därför kan programmet säga säkert vilket drag som är bäst. I öppningen och mittspelet är det en uppskattning som i och för sig är bra men ändå inte hundra procentigt säker. Exakt hur bra mittspekansanalysen är beror på sökdujupet.

Frågor från läsekretsen

Efter senaste numret av SOFT har vi fått in flera megabites av e-mejl i vår e-postlåda. Detta tackar vi mycket för! Vi inser att vår tidskrift berör edra hjärtan och får er att hamra långa texter på de edra tangentbord. Om vi tar bort alla ilska brev om särskrivningar, felaktig grammatik och andra inlägg från den Othelloistiska Scrabbleskaran, så har vi faktiskt två intressanta brev och frågor att besvara. Ett av dessa är läsbart så vi återger det här.

Från Pierre di Iago kommer följande brev och fråga.

"Hej SOFT-redaktionen. Och tack för en utmärkt tidskrift! Äntligen en tidskrift som man kan läsa liggandes i hängmattan och njuta av. Jag har dock en undring. I dessa tider då allting ska amerikaniseras och speciellt då det svenska språket, vore det inte en bra idé att SOFT (och SOF då också naturligtvis) värnar om det svenska språket och översätter de amerikaniserade uttryck som finns i Othellovärlden? Mvh Pdl"

Kära herr di Iago.

Detta är ett arbete som Othelloförbundets språkkommitté redan har startat. Då Brian Rose's utmärkta bok, "Othello – A minute

to learn... A lifetime to master”, nu översätts så kommer den naturligtvis allt att helt vara på svenska. Och naturligtvis då även de engelskspråkiga Othellotermerna. Ordkommittén, som består av bröderna Berndt Nilsson och Bernth Johansson tillsammans med den mycket kompetente Anders Gunnarsson, har lagt ner många timmars arbete på att ord för ord granska dess svenska innebörd.

Ivan Larsson, ordförande för ordkommittén beskriver deras forskning sålunda: ”Det är ett stort arbete som måste utföras med noggrannhet. Det gäller att få en fungerande terminologi för framtidens Othellospelare.”

Låt mig ta ett exempel av vårt dagliga arbete.

Ordet Stonertrap härkommer från en berömd trappa utanför Jim Stoners hus. Det var där han en dag föll ner och under fallets nerslag fick han lösningen på ett mycket svårbedömt hörnproblem (som härstammade från en match mellan honom och den historiskt intressante spelaren John M Istake).

En språkligt korrekt översättning skulle alltså vara Stentrappa (se det engelska ordet Stonertrap), men då det ordet inte ger spelaren någon hänvisning vad ordet/draget ska leda till, passar det inte in i sammanhanget.

Grundligare undersökningar av händelsen utanför Jim Stoners hus visar att det var hans granne, som tröttnat på ljudet av brickvändningar från Stoners lägenhet, och därför spämt upp en snubbeltråd framför trappan till deras hus. Stackars Jim träffade på snubbeltråden och resten är historia. Därav får då ordet Trap en annan betydelse och kan då i detta fallet betyda fälla. Detta eftersom grannen bokstavligen fällde Jim Stoner nerför trappan.

Alltså bör den svenska korrekta översättningen vara Sterners fälla. Sterner på grund av att den svenska namnvarianten av Stoner enligt Svenska Namnforskningsinstitutet (SNFI) enligt X12:III Va beslutat att Sterner är den korrekta svenska formen av Stoner.

En svårare nöt att knäcka är dock ordet Boscow Swindle. Ordet swindle kan direkt härledas till svindel. Men diskussionerna om Boscow har varit heta. Vem är Bo och varför är hans ko, cow, så intressant i sammanhanget att denne har blivit omnämnd i ett Othelloterminologiskt sammanhang.

Berndt Nilssons teori är att då dragsekvansen är så otroligt dålig för den spelare som lägger denna Boscow swindle så kan det svindla till lite i huvudet och man förbannar sin dumhet. Detta kan nog med fog stämma, ehuru det kan vara så, och detta är enbart en teori grundat på indicierna att Bo's Ko störde Bo i draget så att han lade ett drag som fick det att svindla till i huvudet på honom.

Detta går dock inte att idag bevisa då detta är en historisk term och den enda Bo som går att tillfråga nu är den svenske Bo Hellgren och han har av egen utsaga aldrig haft en ko.

Eftersom det till början är en amerikansk term, Boscow swindle, är tesen att det är en Texasfödd ranchägare som vid ett parti namngett originalet till termen.

Namnskommittén har till dags dato inte kunnat enas om ett svenskt namn till denna term.

Hoppas att detta var ett svar som du önskat dig Pierre.

Detta var alla frågor och svar för denna gången.

Har du frågor, tankar, idéer? Skicka dem till redaktionen och vi besvarar dem i kommande nummer.

E-postadressen är soft@othello.nu.

Spelträffar på Blip

Det har varit dåligt med organiserade spelträffar online. Men nu drar vi igång!

Varje måndag kl. 18 träffas vi i Rum Paritet på blip.se. Vi spelar och pratar strunt, kanske anordnar någon skojturnering. Alla hälsas välkomna, såväl medlemmar som icke-medlemmar!

Information från styrelsen

Styrelsebeslut som fattats sedan årsmötet:

- Styrelsen sammanträder varannan onsdag kl 19:00. I första hand ska styrelsen försöka sammanträda via Skype och förbundet har därför köpt in headsets som styrelsemedlemmar får förfoga över under tiden de sitter i styrelsen. I andra hand sker mötena på MSN Messenger.
- Förbundet lämnar samarbetet med Dansk Othello Forbund kring tidningen OPUS för att istället ge ut tidningen SOFT i egen regi.
- Svenska VM-resenärer kan söka resebidrag av SOF. Detta för att tidigare sponsorer dragit sig ur. Och förbundet i möjligaste mån vill motverka att VM-kvalificerade spelare avstår från att resa av ekonomiska skäl.
- Medlems-CD:n som nya medlemmar får ersätts fr.o.m. utgivningen av första numret av SOFT med en medlems-DVD med nytt innehåll och snyggare utsida och fodral.
- Ett nytt GP-system används på prov under säsongen 2008. Beskrivning av systemet finns på hemsidan.
- SOF har träffat en överenskommelse med Holländska Othelloförbundet om att ersätta deras försvunna schackklockor från VM 2003 med €100.
- SOF har träffat en överenskommelse med Toshihiko Okuhara att få använda hans Othello-java applet Booby Reversi Java 0.37 på othello.nu. Appleten nås genom att man klickar på "Spela mot en java applet" på startsidan.
- SOF har träffat en överenskommelse med Arty Sandler, igGameCenter, att få använda hans Othello-java applet med flerspelarmöjlighet på othello.nu. Denna nås genom att man klickar på "Spela mot andra spelare" på

startsidan. Inloggning krävs för att kunna spela men det enda man behöver göra är att välja ett användarnamn och lösenord.

- Förbundet ska köpa in 50 st svarta t-shirts för 55 kr/styck. Dessa ska få SOF-tryck och säljas.
- Alla i mailregistret ska informeras om att de kan anmäla sig till SOFs nya e-postlista, sof@othello.nu.

Lösning till problemet

| | | |
|----|----|-----|
| 1. | B7 | +14 |
| 2. | G2 | +0 |
| 3. | F7 | -4 |
| 4. | G8 | -10 |
| 5. | H6 | -22 |

Vid en första anblick verkar kanske B7 vara ett något märkligt drag, men efter att svart tagit hörnet spelar vit D7 och kan sedan hålla sig i brädets centrum. Förr eller senare kommer vit att kunna ta H8 och därefter H6, H1 och G2.

Lösning till krysset

Vågrätt:

1. Stonertrap
9. Aj
10. Ikull
11. Kurnik
13. Avis
14. Hands
17. Genast
18. NN
19. RK
20. Te
21. Chessdom
25. Hal
27. Aha
29. Illusioner
33. Sunkist

Lodrätt:

1. Sakaguchi
2. Tjuv
3. Nonsens
4. Rikhard
5. TK
6. RU
7. AI
8. Plisterart
12. Rignell
15. Asko
16. NT
22. Halv
23. Sisu
24. Mani
28. Hes
30. US
31. In
32. Ok

Turneringskalender 2008

| Datum | Turnering | Anmälan/info |
|---------------|---------------------------|---|
| 2008-03-15/16 | Berlin EGP, Tyskland | othello-deutschland@gmx.de |
| 2008-04-05/06 | Alkmaar EGP, Holland | jan.de.graaf@othello.nl |
| 2008-04-26 | Göteborg Open (SGP 4) | http://othello.nu |
| 2008-05-03/04 | Köpenhamn EGP, Danmark | dof@othello.dk |
| 2008-05-24/25 | Stockholm EGP (SGP 5) | http://othello.nu |
| 2008-06-07 | Skövde Open (SGP 6) | http://othello.nu |
| 2008-06-07/08 | Gdansk EGP, Polen | krsz@othello.pl |
| 2008-07-05/06 | Barcelona EGP, Spanien | reversi.othello@gmail.com |
| 2008-07-26/27 | Bryssel EGP, Belgien | mb@tvcablenet.be |
| 2008-07-?? | Kristianstad Open (SGP 7) | http://othello.nu |
| 2008-08-30/31 | Paris EGP, Frankrike | contact@ffothello.org |
| 2008-09-27/28 | Prag EGP, Tjeckien | j.stastna@post.cz |
| 2008-09-?? | SM, Göteborg (SGP 8) | http://othello.nu |
| 2008-??-?? | VM | Endast uttagna |

SOFT (Svenska Othelloförbundets Tidning) skickas till Svenska Othelloförbundets medlemmar fyra gånger per år: i mars, juni, september och december.

Redaktör: Simon Ingelman-Sundberg.

Medarbetare i detta nummer: Caroline Sandberg Odsell, Benkt Steentoft.

Material till SOFT och synpunkter på innehållet skickas till soft@othello.nu.

Dead line för material till juninumret 2008 är den 18 maj.

För att bli medlem i SOF betalar man 150 kr (om man är äldre än 18 år) eller 100 kr (om man 18 år eller yngre) till SOFs plusgiro 45 72 36-8. Ange namn, personnummer, adress, telefon och ev. e-postadress.

Förutom prenumeration på SOFT får man som SOF-medlem rätt att delta i av SOF arrangerade turneringar som ingår i Sveriges Grand Prix (SGP). Som ny medlem får man dessutom en medlems-DVD och skriften *Othello: Regler, taktik & strategi*. SOFs hemsida: <http://othello.nu>.

Anmälan till SOFs e-postlista: Skicka ett tomt mail till sof-subscribe@othello.nu.