

SOFT

NR 10
JULI
2010

SVENSKA OTHELLOFÖRBUNDETS TIDNING



Tredje segern i Stockholm
EGP för Imre Leader

Innehåll SOFT 9

Pokalen till Cambridge	2
Final: Imre - Caroline	2
Runda 10: Simon – Imre	6
Othellogiganter: Ben Seeley	9
Turneringar 2010	16

SOFT (Svenska Othelloförbundets Tidning) ges ut två gånger per år: i januari och juli.

Dead line för SOFT nr 11 är den 31/12. Material skickas till soft@othello.nu.

Pokalen till Cambridge

Den som vann Stockholm EGP för tredje gången skulle permanent få ta hem pokalen med inristade segrare, var det sagt. Den som lyckades med bedriften var 2010 års EGP-suverän, Imre Leader från universitetsstaden Cambridge i Storbritannien.

I Stockholm EGP 2010 var det annars två suveräner, förutom Imre även regerande svenska mästaren Caroline Sandberg Odsell. Båda hade 9p efter grundspelets 11 rundor medan trean hade 7/11, vilket gav två ovanligt värdiga finalister.

Caroline och Imre möttes tre gånger i turneringen: förutom två finalmöten även i grundspelets sjunde runda, som var första speldagens sista. Då vann Caroline med 33-31. Imre fick revansch nästa dag den i första finalmatchen som han vann med 42-22. Här en analys av det andra finalpartiet:

Stockholm EGP 20010, final 2/2

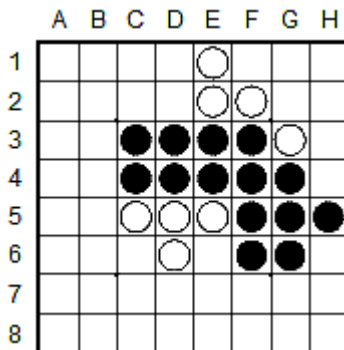
Svart: Imre Leader

Vit: Caroline Sandberg Odsell

1.F5 2.D6 3.C3 4.D3 5.C4 6.F4 7.F6
8.G5

I grundspelet då Caroline som vit besegrade Imre spelades Comp'Oth men Caroline väljer här istället No-Kung.

9.E3 10.F3 11.G6 12.E2 13.H5 14.C5
15.G4 16.G3 17.F2 18.E1



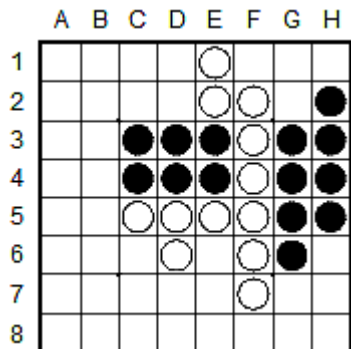
19.H2

C-rutan är bok-fortsättningen på denna variant. Imre har spelat den många gånger på senare år, bl.a. mot Göran Andersson i turneringen fjärde runda.

20.H4

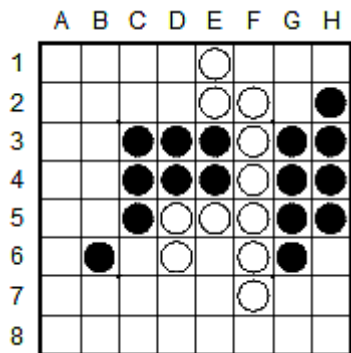
Går ur bok, bokfortsättningen var 20. B3.
Det ger svart ett litet övertag på c:a +4.

21.H3 22.F7



Svart kan här spela 23. E7. Det finns en viss risk för en framtida stoner trap, men det kompenseras av rutan E6, som endast svart har access till. Rutan blir ett tempo att utnyttja då det gör som mest nytta. Istället väljer svart ett mer avvaktande drag.

23.B6

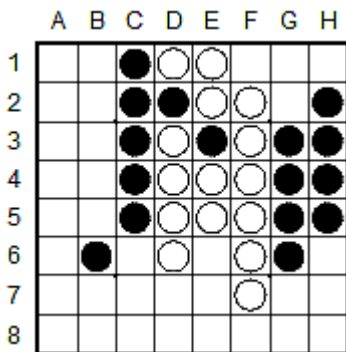


Svart har fler brickor men även fler drag, varav flera inte vänder så mycket. Ställningen är helt jämn.

24.C2!

Inte helt uppenbart men helt korrekt. Även 24.D2 behåller den jämna positionen men då måste vit bege sig ut på B1 vilket ger en kantposition man nog helst vill undvika.

25.D2 26.D1 27.C1



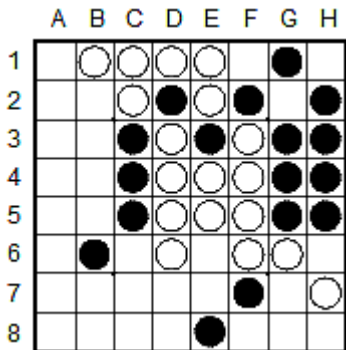
Tvingar vit att ta c-rutan. Skulle vit göra något annat tar svart i nästa drag F1, vilket inte bara vinner tempo utan även undviker att vända F2. G1 finns därför kvar som ännu ett tempo. Detta innebär ett betydande övertag för svart.

Att låsa den nordöstra regionen med H6 – H7 – G2 fungerar inte eftersom svart får paritet.

28.B1 29.E8

Utnyttjar att E6 är tom. Svart vänder inget inåt om vits F8 besvaras med G8.

30.H7 31.G1



Kanter som ser ut som den norra och östra här är ovissa. Ingen kan spela i den tomma rutan i kantens mitt. Däremot kan det för båda spelare dyka upp möjligheter att via en c- eller x-ruta ge bort ett hörn, kila in sig och ta motstående hörn. Med två sådana kanter intill varandra blir ovissheten ännu

större då de på något sätt kommer att påverka varandra.

Svarts c-rutor gränsar bara till ett hörn medan vits gränsar till två. En konsekvens blir att om vit försöker erövra H1 genom att ge bort A1 eller H8 så är risken stor att svart därmed får även det andra hörnet. Trots detta så kan det vara vit som tjänar på manövern.

Svarts enda möjlighet att aktivt utnyttja kanterna är att ge bort H1. Isåfall kommer han endast att kunna ta ett hörn: efter vits H1 hinner svart bara ta en av rutorna F1 och H6, i nästa drag tar vit den andra och får en stabil kant. Å andra sidan kan svart välja det hörn som han anser mest fördelaktigt, vilket kan innebära kompensation nog. Risken finns dock att valet mellan de två hörnen kommer att bli svårt.

Vem som kommer att gynnas av kanterna är för tidigt att svara på. Att de kommer att bli matchavgörande är emellertid ganska troligt.

32.B3

Vit väljer att inte initiera en hörnutväxling och tar tillfälligt bort denna möjlighet.

33.E6 34.E7 35.B4 36.F8 37.C6 38.D8 39.D7

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

Matchen har genomgående hållit en mycket hög kvalitet med som mest +/-4.

Efter att båda spelare i några drag hållit sig i väster och undvikit de bräckliga kanterna, har nu ett perfekt tillfälle att slutligen involvera dem i spelet uppkommit.

40.B2

	A	B	C	D	E	F	G	H
1		○	○	○	○	+4	●	
2	-20	○	○	●	○	●	-6	●
3	-2	○	○	○	○	○	●	●
4		●	●	○	●	●	●	●
5			●	●	○	●	●	●
6		●	●	●	●	○	○	-6
7				●	○	○	-38	○
8				○	○	○	-28	

41.G2?

Direkt efter att vit möjliggjort att svart så småningom tar A1 så försöker även svart dra nytta av kanterna. Det korrekta sättet att göra detta var dock F1, vilket skulle gett svart en mer gynnsam position.

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

Variant: Efter 41.F1 42.H1 43.A6 44.G2 45.H8

Partidraget ger vit initiativet och även om vit för tillfället inte kan ta hörnet så kan man räkna med att den chansen dyker upp inom en snar framtid.

Att A4 tar bort accessen till F1 är hur som helst inget bekymmer: så länge H3 är svart så kan svart ta F1, när vit tagit H1.

42.A4 43.A5

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

44.B5?! 45.C8 46.B8 47.C7

	A	B	C	D	E	F	G	H
1		○	○	○	○	-8	●	-30
2		○	○	●	○	●	●	●
3		○	●	○	○	●	●	●
4	○	○	●	○	●	●	●	●
5	●	○	●	○	○	●	●	●
6	-2	●	●	●	○	○	○	-12
7	-12	-22	●	●	○	○		○
8		○	○	○	○	○		

48.H1?

Det var snöpligt! Efter en så långt mycket väl genomförd match råkar vit ut för kantpositionens oförutsägbarhet och hörnutväxlingars farlighet och gör en grov miss. I många andra liknande situationer hade H1 varit det rätta draget då man själv inte bara får ett hörn utan även en stabil kant. Här blir dock svarts kompensation alltför värdefull.

Det korrekta A6 är svårt att se då det vänder mycket och leder till att svart rensar diagonalen och skapar paritet i regionen. Varianten är knappast någon man undersöker i första taget, särskilt inte i en

pressad slutspelsituation med hotande tidsnöd.

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

Variant: Efter 48.A6 49.B7 50.F1 51.A1

48.A6 leder emellertid till en position där vit har goda möjligheter. Både 52.A8 och 52.A6 här leder till -2 och goda chanser att svart tappar till förlust.

49.F1!

Om svart skulle ha valt att ta H8 istället dvs. spelat 49.H6 skulle vit fortfarande ha chanser kvar men F1 avgör partiet. Men svart väljer rätt hörn. Kampen var lång, hård och jämn men avgörandet blixtnabbt.

50.H6 51.A6

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

Konsekvenserna av 48.H1 blir nu smärtsamt tydliga.

52.A7 53.A1 54.A2 55.A3 56.B7 57.A8
58.G7 59.G8 53-11

Imre Leader vinner därmed sin tredje EGP-turnering för säsongen, vilket är imponerande med tanke på att antalet EGP-turneringar per säsong halverats från 12 till 6. Någon ytterligare vinst och det hade varit i klass med Michele Borassi otroliga EGP-säsong 2008. Borassi följde upp alla EGP-vinster med att vinna VM – kan Imre upprepa italienarens bedrift?

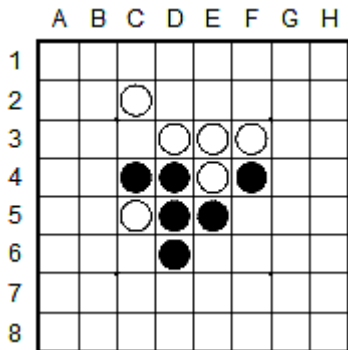
Annars var Imres match mot Simon Ingelman-Sundberg anmärkningsvärd, p.g.a. matchens okonventionella karaktär. Som Robin Svensson påpekade, en match som illustrerar skillnaden mellan människo-Othello och dator-Othello.

Stockholm EGP 20010, runda 10

Svart: Simon Ingelman-Sundberg

Vit: Imre Leader

1.C4 2.E3 3.F4 4.C5 5.D6 6.F3 7.D3
8.C2



Öppningen Inoue (7.D3), är uppkallad efter den första Othellovärldsmästaren från 1977, Hiroshi Inoue. Fyra av fem spelar det till Rose ledande 7.E6 istället, trots Inoues karaktär att skära genom mitten och att det enligt WZebbras bok endast är en halv poäng sämre.

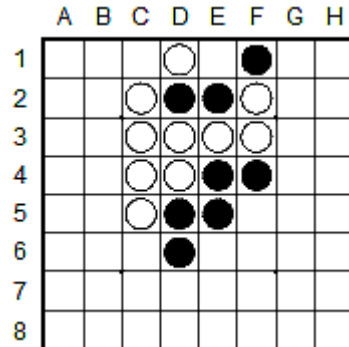
9.E2

Ställningen är en typisk sådan som kan göra motståndaren ställd om denne inte känner till öppningen. Medan spelaren som valt öppningen har en stor brickklump i mitten har motståndaren endast några få i

kanterna, och de flesta dragen vänder mer än man vill. Ofta har man då en klar fördel av att ha kollat upp öppningen innan, så att man vet vilket drag som är rätt, eftersom det inte är helt lätt att lista ut själv.

Denna ställning innebär emellertid farliga föllor för svart att trilla i.

10.D1 11.F1 12.F2 13.D2? 14.C3!



Efter matchen sa Imre att han här trodde att "the game was pretty much over". På bara några drag är det istället vit som byggt upp en robust mittformation. Svarts enda chans att undvika ett tidigt avgörande är att ta C-rutan och därmed hindra vits C1.

15.B1

Med denna kantposition har vit ett kraftfullt vapen att ta till. Genom att spela i den ena kantrutan tvingar han svart att ta den andra, med de konsekvenser som det kan tänkas få.

Samtidigt är ställningen ostrukturerad vilket innebär att det ofta är svårare för människor att hitta rätt drag än i kompakta formationer där de olika spelarnas brickor hänger ihop, separerad av en gränslinje.

Svart inser att vit har ett övertag men att detta kan vara svårt att utnyttja så länge ställningen är ostrukturerad. Ofta lyckas spelaren som har övertaget omsätta en sådan position till en kontrollerad vinstställning, men risken att göra misstag är samtidigt större än i ett strukturerat parti.

16.B3 17.A3 18.G5

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

19.H6?!

Imres kommentar om draget efteråt var "I like that one." Och visst var draget om inte annat intressant.

Att vända så många yttre brickor och sprida ut sig så mycket är enligt skolboken inte bra alls. Och mycket riktigt tappar draget från -8 till -19. Med andra ord kan man tänka sig att matchen borde vara avgjord. Men det räcker med att titta på brädet för att se att så inte riktigt är fallet. Visst har svart brist på drag, farligt många brickor och en svag kant. Men det är inte särskilt lättspelat för vit heller. Accesserna till de strategiska rutorna B4, C1 och E1 är borta och vit saknar drag som gör att han rycker åt sig initiativet.

Även om WZebra's mittspelsanalys visar att både E6, F6, F5 och G4 är värda en bra bit över +10 så är det inga uppenbara drag i stil med klockrena pqm. Dessutom gav H6 svart trots allt ett tempo på G1, som vit inte kan eliminera.

Vit har alltså ett klart övertag men tvingas trots det att spela avvaktande. 19.H6 är i enlighet med svarts taktik att komplicera vits spel. Det enligt WZebra korrekta draget 19.G4 hade gett vit en annan struktur och därmed troligen enklare drag framöver.

Man kan ställa sig frågan vad som är bäst: -8 och struktur eller -19 och kaos. Det senare är hur som helst i enlighet med svarts taktik här, och en konsekvens av denna taktik kan bli att vit tvingas lägga mycket tid på sina drag, varpå slutspelet blir lidande p.g.a. tidsbrist.

20.E6 21.G4 22.F6 23.B5 24.C6

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

Några drags avvaktande spel från båda sidor följde svarts våghalsiga nittonde drag. Vit försöker flytta spelet åt väster eftersom möjligheterna att attackera i öster är begränsade: F5 och H4 vänder mycket, G3 ger svart en stabil kantposition och H3 kan vit inte ha access till förrän F5 är spelad.

Vits ledning är nu en bit över +20.

25.B6 26.A6 27.D7

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

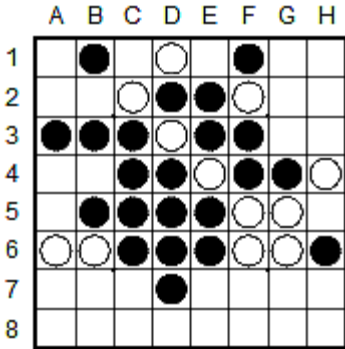
Svart väljer att bryta den vita muren på sjätte raden nu istället för senare.

28.H4 29.F5

Vits ledning är nu +25 men frågan är bara hur detta ska utnyttjas? Trots övertaget är det knappast lättspelat, snarare grötigt. Det är en sak att de bästa datorprogrammen skulle utklassa alla från denna position, en helt annan att en människa gör det.

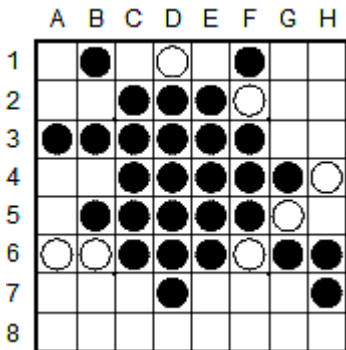
Ytterligare en möjlig konsekvens av taktiken är att svårigheten att ta kontroll över partiet trots övertag kan vara frustrerande.

30.G6



I det här läget finns bara ett val för svart, om han ska ha någon chans framöver. Ett drag som vänder mycket och försvagar kanten, men som tar bort flera av vits drag och är ett måste om han vill fullfölja sin taktik. Och i detta läge vore det att släppa det sista halmstrået att ge upp sin taktik.

31.H7

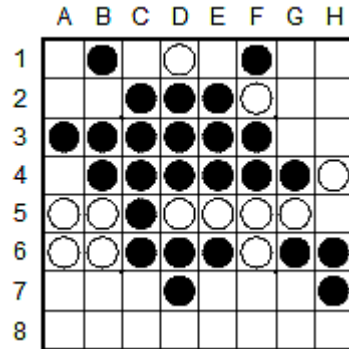


Men, det börjar bli svårt nu. Chansen att lyckas med taktiken bygger på att taktiken ökar chansen att motståndaren missar. Men Imre, som spelat stabilt hela turneringen och även i denna match, visar inga tecken på att göra något misstag. Han återerövrar accesserna direkt.

32.A5

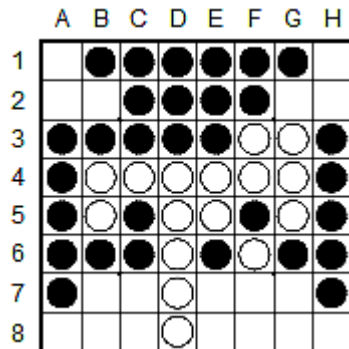
Skär igenom svarts stora bräckklump och utökar antalet drag. Svart tvingas följa efter.

33.B4



Nu är det dags för vit att bli offensiv och ta kontroll över matchen, med andra ord strukturera upp den ordning som rätt under större delen av partiet. Vit tvingar nu svart att ta kanterna och en mängd snabba drag görs.

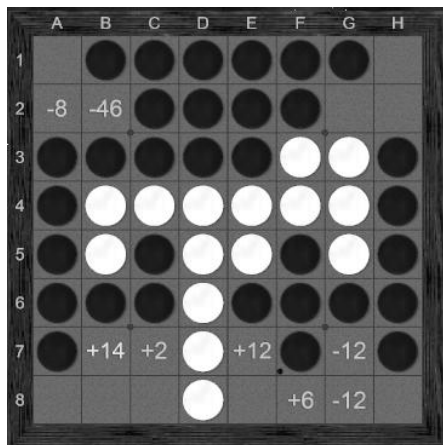
34.H5 35.H3 36.G3 37.G1 38.C1 39.E1 40.A4 41.A7 42.D8



Resultatet blev emellertid något annat än den enkla vinstställning som kunde ha blivit utfallet. De två nordligaste raderna är en erkänt bra "6-4:a" vilket gör att den obalanserade kanten i väster är svår att utnyttja. Den östra kanten har svart chans att stabilisera och då vinna tempo.

Vit har fortfarande +14 men avgjort är det knappast.

43.F7

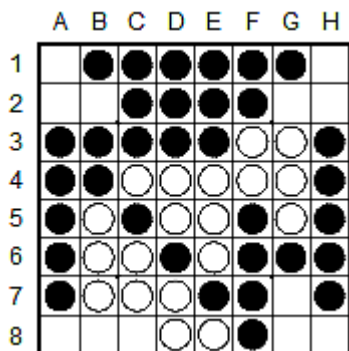


Vit gör här en grov miss. Kanske är det besvikelse över att inte ha lyckats omsätta övertaget i en enkel vinställning som ligger bakom slarvet, kanske övermod.

44.C7?

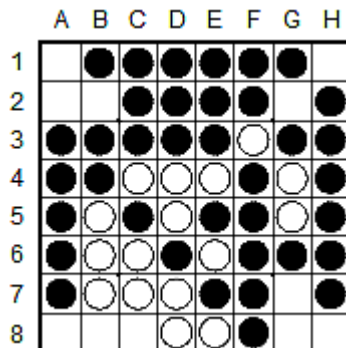
Nog är 44. B7 svårhittat men E7 eller åtminstone F8 borde inte ha varit omöjligt. Det spelade draget rensar förvisso diagonalen men ger svart ett utmärkt svarsdrag.

45.E7 46.E8 47.F8 48.B7



Vit lyckas trots missen sätta svart i trångmål. Tur nog har svart en livlina kvar.

49.H2



50.G2??

Ett drag som spelades väl snabbt. Vit såg fel och trodde att han skulle kunna behålla diagonalen obruten. G7 gav +2, A2 och G8 remi, medan G2 är -10.

51.B8?

Gör att svart får ett istället för två av regionens tre drag och tappar från +10 till +2. Men det säkrar åtminstone H1 och räcker precis till seger.

52.C8 53.H1 54.A8 55.G8 56.G7 57.H8
58.B2 59.A2 60.A1 33-31

Matchkvaliteten sjönk tyvärr mot slutet men sett till helheten är matchen ett utmärkt exempel på Othellos oföresägbarhet, dynamik och svårighet att bemästra.

Othellogiganter: Ben Seeley ...eller En spelsajts uppgång och fall

Att Othello idag är ett så populärt spel är till stor del Internets förtjänst. Antalet Othelloprogram/applets och multiplayer-spelsidor är enormt. Spelets enkla regler men stora djup är en tänkbar orsak till dess frekventa förekomst på Internet. Othello är helt

enkelt det perfekta tidsfördrivet på datorn. En version av spelet följde med vissa tidiga versioner av Windows. Dessutom gör de enkla reglerna och de låga grafik- och designkraven att spelet är mer lättprogrammerat än många andra spel. Även om det krävs en del arbete och kunskap för att få en stark spelmotor så krävs inte lika mycket för att få ett fungerande dator-Othellospel.

Det vanliga sättet att upptäcka Othello sedan Internet blev spritt är att hitta spelet på nätet (antingen direkt via en multiplayersida eller via ett singleplayer-program och därefter multiplayersida) och därefter börja spela live. En resa som många i dagens världselit har gjort.

I början av 2000-talet fanns en rad multiplayersidor där Othello var ett av spelen. Bland de sidor som var välbesökta kan nämnas Microsoft Gaming Zone, Playsite och Yahoo.

En av spelsajterna som fanns hette Vinco Online Games, förkortat VOG. Den kanske största skillnaden mellan VOG och andra multiplayer-Othellosidor var att man var tvungen att betala, \$29.95 per år krävdes för att bli gold member och ta del av sidans alla funktioner. Utan att betala var man endast gäst, med begränsade rättigheter. Dessutom krävdes en tidskrävande installation för att kunna använda VOG. Å andra sidan så var detta väl spenderade pengar och tid, för sidans grafik och funktioner var av högsta klass. Framför allt var VOGs turneringar förstklassiga: allt sköttes automatiskt och man behövde bara befinna sig i rummet så blev man lottad mot rätt motståndare. Vissa tider på dygnet anordnades turneringar varje timme, med 1, 2 eller 3 minuters betänketid. Så man kunde utan problem sitta och spela turneringar en hel eftermiddag, förutsatt att de fick tillräckligt med anmälda spelare. En vunnen turnering gav inträdesbiljett till "Tournament of Champions" som

spelades två gånger per år. Spelade turneringar lagrades i tydliga protokoll.

Andra funktioner som övriga multiplayersidor saknade var att partierna lagrades och att det fanns flera datormotståndare med olika spelstyrka att spela mot, med andra ord behövde man aldrig stå utan motstånd.

VOG var Othellosajten för de verkligt Othellointresserade, som tyckte att det sajten hade att erbjuda var värt pengarna. Eftersom de flesta riktigt intresserade var duktiga spelare så blev följden att sajten kom att bli något av en elit-Othellosajt. I en vanlig turnering så erbjöd alla eller nästan alla deltagare på bra motstånd. Med andra ord, ett bra ställe för Othelloeliten att träna, utvecklas och socialisera.

På VOG spelade Andreas Höhne, argh, trea i VM 2003 och fyra 2004. Han tappade ofta förbindelsen, men eftersom detta innebar att partiet sparades och automatiskt återupptogs då han loggade in igen så gav inte den tappade förbindelsen i sig något poängtapp, förutom i turneringspartier.

Tim Krzywonos, Tyrandt, VM-fyra 2000 hängde ofta i spellobbyn "8x8 Standard" och kom upp i tusentals spelade partier.

Judith Diamond (contessa) var en personlighet på VOG, hon var ofta i spellobbyn och hälsade på och pratade med alla nya spelare som tittade in.

Andra som ofta spelade på VOG var den trefaldige svenske mästaren Göran Andersson (Goran) och den finske storspelaren Olli Makkonen (jokumuumi).

En av spelarna som brukade spela på VOG hette Benjamin Hurst (foomp_katt). I VM 2001, som spelades i New York, ingick han i det amerikanska lag som vann lagtävlingen. I den individuella tävlingen gjorde den då 18-åriga Hurst en bra insats och slutade som nr 14 av 36. Dock inte i samma klass som de

andra två amerikanerna Brian Rose och Raphael Schreiber som slutade etta respektive tvåa i turneringen.

Hurst var knappast någon av de spelare som mest frekvent besökte VOG, kunde ibland dyka upp i 8x8 Standard eller på någon turnering. Visst vann han en och annan turnering men det var ingenting som tydde på att just Hurst var bättre än någon av de andra frekventa turneringsvinnarna.

VM 2002 spelades i Amsterdam och Hurst bestämde sig för att delta. Krångel med den amerikanska passmyndigheten fick honom att byta efternamn till sin mors efternamn Seeley. I samma veva bytte han förnamn på VOG-profilen till den korta smeknamnsformen och hans nya namn blev alltså Ben Seeley.

Helt utan förvarning visade Seeley i VM 2002 att han nu tillhörde de absolut bästa i världen. Han var klar för semifinal redan före sista rundan och slutade överst i tabellen. Semifinalen mot Takuji Kashiwabara vanns enkelt och i finalen mötte han en av Othellos verkliga veteraner, David Shaman. Shaman, som varit med ända sedan 70-talet och som hade en diger VM-meritlista, däribland två guld, ställdes alltså mot det nya Internetstjärnskottet. De bästa av två Othelloskolor med andra ord. Finalen gick till tre partier men i det tredje drog veteranen det längsta strået och tog alltså sitt tredje VM-guld.

En konsekvens av att VOG kostade pengar var att sidan drevs mer som ett vinstdrivande företag än som en ideell sajt. Lönsamheten låg främst i backgammon där de flesta spelarna och därmed guldmedlemskapspengarna fanns. Personalen hade dock uppmärksammat den höga nivån på sidans Othellospelare, vilket naturligtvis var bra PR för sajten.

Efter VM i Amsterdam skickades ett meddelande ut med VM-resultaten för alla (kända) VOG-medlemmar som

deltagit, vilket var ungefär hälften av deltagarna. Eftersom det var kutym att ange sitt riktiga namn på sajten var det ingen svår uppgift för de anställda att kontrollera resultatlistan mot medlemsdatabasen. Meddelandet som skickades toppades av nyheten att foomp_y_katt (Ben Seeley) tagit silver i Othello-VM.

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

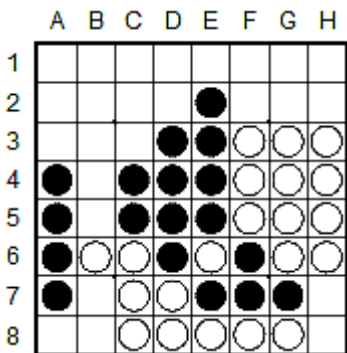
Det avgörande ögonblicket i den tredje VM-finalen 2002: Seeley (svart) ligger under med -8 men efter C6 här finns goda möjligheter att komma tillbaka. Efter H7? som tappar till -14 är chanserna att komma tillbaka dock alltför små.

En Ben Seeley i högfom ser längre än de flesta och har en större kontroll över partierna än vad de flesta andra har. Ett exempel är detta onlineparti mot Takuji Kashiwabara:

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

Seeley spelar svart och har hamnat i trångmål. Särskilt besvärligt är att access till C8 saknas.

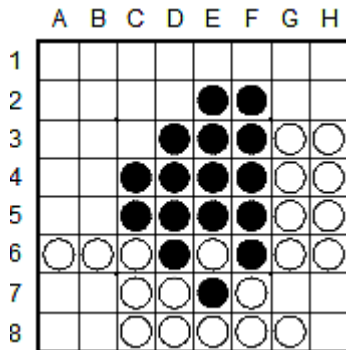
G7 skulle många välja här. Efter att vit tagit hörnet kan svart kila in sig på H7, fast detta kan ske först efter att vit öppnat upp för att bryta in på diagonalen. Skulle vit försöka fortsätta att behålla en svart yttermur med C8 så kan svart attackera med A7. Men detta fungerar inte, för vit behöver inte ta A8 utan kan istället förhindra tempovinst på A5. Sedan är möjligheten för svart att utnyttja den obalanserade kanten borta och ställningen är svår för svart. Och vad beträffar de två tomma rutorna i sydost så har vit goda möjligheter att spara dem till de två sista dragen, då han själv har paritet.



Variant: Efter G7 – C8 – A7 – A5 – A4

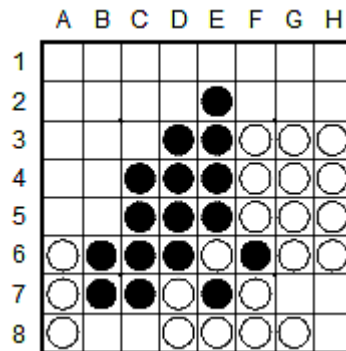
Alternativet F2 i ursprungspositionen finns det spelare som skulle välja. En avvaktande manöver i hopp om att attackmöjligheterna är bättre efter att vit tvingats göra ännu ett drag och därmed tvingats försvaga sin kantposition.

Draget gör dock vits påföljande C8 ännu bättre än om G7 hade spelats istället. Svart får en ännu svårare position än efter förra varianten eftersom vit nu även har B2 i sin arsenal. Möjligheten för vit att bemöta A7 med A5 kvarstår också.



Variant: Efter F2 – C8

Våghalsiga spelare skulle kanske försöka med A7 i ursprungspositionen för att efter A8 följa upp med B7 och åtminstone tillfälligt paritetssäkra regionen. Men det fungerar inte, vit får en för stark position med för många och för bra drag. Dessutom är F2 klart försämrat eftersom det nu är negativt för svart att ha access till C8. Det möjliggör för vit att spara C8 och B8 till sist.

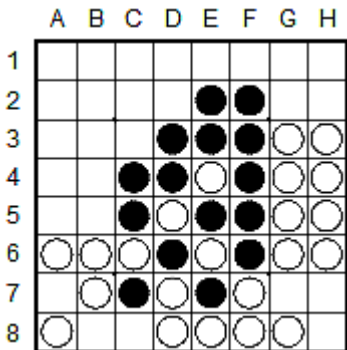


Variant: Efter A7 – A8 – B7

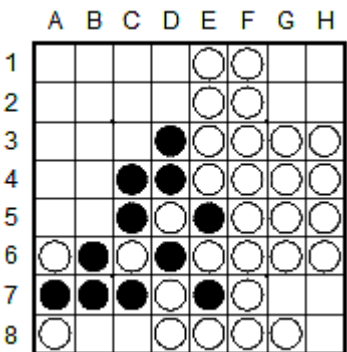
Ben Seeleys Othellofärdigheter var dock utöver de vanliga och han valde i denna situation inget av nämnda drag utan det klart bästa i ställningen nere till höger på sidan 11, B7!!

Det är misstänkt likt en stoner trap men att den inte fungerar är uppenbart, av två skäl: svart har ingen access till

C8 men framför allt kan vit ta hörnet direkt. Så att en stoner trap var tanken är uteslutet. Däremot har Seeley sett att tre drag senare är vits möjligheter att avgöra klart begränsade:



Efter B7 – A8 – F2



Efter F1 – A7 – E1

Vit får istället spela avvaktande och några drag senare kan svart spela G2! och hotet är avvärjt.

Förutom ett drag som tappar fyra bricker spelar Seeley sedan ett perfekt slutspel och vinner med 39-25.

Ben Seeley fortsatte efter VM 2002 att spela på VOG, nu som regerande silvermedaljör. Eftersom detta var välkänt hos majoriteten av spelarna på VOG blev det attraktivt att utmana och försöka besegra honom, något som dock var lättare sagt än gjort. Eftersom

David Shaman inte tillhörde de spelare som spelade online så framstod Seeley som den bästa mänskliga motståndare man kunde spela mot.

VM 2003 spelades i Stockholm och Ben Seeley var nu en av favoriterna. Den kanske största favoriten var dock Makoto Suekuni från Japan.



Ben Seeley t.v. och Tim Krzywonos hade före mötet i VM 2003 spelat många matcher på VOG. Tim sa innan turneringen "he beats me usually" och så blev fallet även här. Tim, som spelat tiotusentals matcher online, var så van att se brädet uppifrån att han gärna böjde sig över det för att få en bättre vinkel.



Ben Seeley t.h. har precis slagit Makoto Suekuni och är världsmästare i Othello 2003.

Turneringen blev jämn men liksom 2002 blev Seeley etta i grundspelet och återigen gick han till final, nu mot

Makoto Suekuni. Denna gång vann han finalen i två raka matcher och kunde sedan titulera sig världsmästare.

Återigen skickade VOGs stolta personal ut ett meddelande om dess medlemmars placeringar i Othello-VM och nu kunde de stoltsera med att deras medlem blivit världsmästare.

Till VM 2004, som spelades i London, kom Ben Seeley som regerande världsmästare. Och denna gång var han mer överlägsen. För tredje VM-turneringen i rad slutade han etta i grundspelet. Tidigare med 10/13p, nu med 11/13. Dessutom var han den ende som besegrade den comebackande femfaldige världsmästaren Hideshi Tamenori med stor marginal (41-23). Semifinalen mot Andreas Höhne vanns i utklassningsstil och i finalen besegrade han återigen Makoto Suekuni i två raka, allt som allt 15 vinster och 2 förluster.

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

Tidigt i andra finalen i VM 2004. Bokdraget E7 för vit här innebär +0,00 men Makoto Suekuni försöker sig i fjortonde draget på varianten E2. Draget är inte sämre än c:a -4, men mot Ben Seeley när han är som bäst var detta tillräckligt för att aldrig komma in i matchen igen. Partiet igenom har Seeley en ledning på minst +4.

Senast någon vann två världsmästerskap i rad var då Tamenori vann tre VM i följd, 1988-

1990, med andra ord ett bra tag dessförinnan. Det vanliga var att en spelare som vunnit ett VM ett år var en bra bit från toppen nästa VM, eller ännu vanligare, inte kom till start. Förvisso berodde detta ofta på att en japansk världsmästare inte lyckats kvalificera sig till nästa VM i den stenhårda inhemska konkurrensen, men det innebär likväl att spelaren misslyckats med att upprepa bedriften att vara bäst i världen.

Om inte tidigare så efter VM 2004 så fick Ben Seeley något av en stjärnstatus i Othellovärlden. En konsekvens var att fanboys utgav sig för att vara Seeley genom att registrera hans nick på diverse spelsajter. Om "foompy_katt" var upptaget så registrerades istället namnet utan mellanslag eller med rn istället för m, vilket man kan förväxla om man tittar slarvigt.

Seeley själv fortsatte att spela online, men nu hade den polska sajten Kurnik blivit Othelloelitens nya tillhåll. Seeley gillade inte riktigt sajten och försökte till en början få över folk till VOG men insåg snart att det var lönlöst och började istället själv att spela på Kurnik. Hans matcher var välbesökta och när han mötte Tamenori, Suekuni eller någon annan i världsliten var detta en stor händelse i Othellovärlden.

Till VM 2005 i Reykjavik hade Ben Seeley emellertid tappat gnistan något. Enligt egen utsago kände han i alla fall inte samma skärpa som tidigare. Vilket är en fullt naturlig reaktion då han inte bara blivit världsmästare utan dessutom försvarat sin titel. Då är toppen redan nådd, inget finns kvar att bevisa och ännu en titel är inte lika lockande som förut. Denna reaktion förekommer hela tiden, i många olika sporter och spel.

Nu hade Ben Seeley kapacitet nog att ändå placera sig i toppen, men det räckte inte riktigt till semifinal. 9/13p räckte till en femteplats av 62

deltagare, en halv poäng efter fyran vilket gjorde att ingen playoff spelades.

Till VM 2006 i Japan, det tuffaste någonsin med 84 deltagare varav många starka asiater som inte brukar delta i VM, föreföll motivationen ha återvänt. Seeley blev trea i grundspelet med 11/13p, ett mycket imponerande resultat. Denna gång blev det dock ingen final men väl en bronsmedalj.

I VM 2007 i Aten blev resultatet en sjätteplats av 68, men bara 5 MBQ-poäng från playoff om den sista semifinalplatsen.

Ben Seeleys VM-placeringar mellan 2001 och 2007 är alltså 14 – 2 – 1 – 1 – 5 – 3 – 6 vilket är ett otroligt facit. Dessutom är han amerikansk mästare 2001, 2003, 2004, 2005 och 2006. Att utse honom till en av de bästa Othellospelarna genom tiderna är dock inte så enkelt eftersom det finns så många duktiga japaner som sällan lämnar hemlandet, men den bästa icke-japanske Othellospelaren genom tiderna kan man gott utse honom till.

Efter VM 2007 har Ben Seeley dragit sig tillbaka något. Han deltog varken i VM 2008 eller 2009 och efter 2008 finns bara onlinepartier med honom i Thor databasen. Men efter sju raka VM är det inte konstigt att han behöver en paus.

Efter att Seeley lämnat världstoppen har även VOG fått se sig besegrat. Toppspelare efter toppspelare lämnade den ryska sajten för Kurnik. De två sajterna hade ungefär samma funktioner, med automatiskt arkiverade partier och automatiskt lottade turneringar som främsta fördel gentemot övriga sajter. VOG var bättre p.g.a. fler, smidigare och mer omväxlande turneringar samt att grafiken var betydligt bättre. Kurnik erbjöd dock något som VOG saknade: enkelhet. Allt man behövde göra om man ville spela var att ange användarnamn, lösenord och mailadress. Sedan var det bara att

börja spela och samla rankingpoäng. Ingen installation, inga tidskrävande formulär att fylla i och framför allt ingen kostnad. Detta ledde till att antalet besökare sköt i höjden och det som framför allt blev dödsstöten för VOG Othello var att även elitspelarna hittade dit. Det gällde inte enbart de flitiga onlineelitspelarna utan även japanska storspelare, däribland tidigare världsmästare som Hideshi Tamenori, Takeshi Murakami och Makoto Suekuni, som förut knappt syntts till på VOG eller för den delen någon annan sajt där västerlänningar brukade spela. Valet för elitspelarna blev då lätt och ju färre som blev kvar på VOG desto färre blev det, enligt onlinesajternas hårda logik. Då räckte det inte långt att även VOG Othello gjordes gratis.

Kurnik, som betyder hönsbush på polska, blev sedan mer internationaliserat. Sidan döptes våren 2008 om till det mer internationellt gångbara PlayOK och rummen som tidigare namngivits efter polska småstäder fick nu namn efter internationella storstäder. PlayOK översattes även till en rad språk, vilket inte minst gynnade spelare från länder vars språk stämmer dåligt överens med det latinska alfabetet. Idag är PlayOK den naturliga samlingspunkten för online-Othellospelare från hela världen, alltifrån nybörjare till elitspelare.

Av VOG Othello finns inte mycket kvar. Vill man känna på hur det var att spela där kan man kika in i rummet Play with Bots och utmana någon av de datormotståndare som fortfarande finns kvar, men några mänskliga spelare syns sällan till. Detta förutsätter dock att man inte har Windows Vista eller Windows 7 eftersom sajten inte är kompatibel med dessa operativsystem. Trots att Vista funnits några år har sajten inte anpassats för det, och inte heller för någon annan webbläsare än Internet Explorer, vilket tyder på att den idag är lågt prioriterad.

Turneringar 2010

Spelade:

<i>Turnering</i>	<i>GP</i>	<i>Datum</i>	<i>Delt.</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
Nordiska mästerskapet, Köpenhamn	SGP 3	2010-03-20	4	Karsten Feldborg
Sundsvall Open	SGP 4	2010-04-03	6	Robin Svensson
Alkmaar EGP	EGP 3	2010-04-17/18	25	Matthias Berg
Köpenhamn EGP	EGP 4	2010-05-01/02	13	Albert Kortendijk
Uppsala Open	SGP 5	2010-05-08	10	Christopher Andersson
Stockholm EGP	SGP 6, EGP 5	2010-06-12/13	22	Imre Leader
Gdansk EGP	EGP 6	2010-07-03/04	11	Takuji Kashiwabara
Västerås Open	SGP 7	2010-07-10	10	Henry Aspenryd

Mer info om spelade turneringar finns på <http://othello.nu/Turneringar.asp> och http://othello.dk/book/index.php/EGP_Results_2010.

Kommande:

<i>Turnering</i>	<i>GP</i>	<i>Datum</i>	<i>Anmälan/info</i>
SM, Stockholm	SGP 8	2010-10-02/03	othello.nu
VM, Rom	-	2010-11-??	Endast uttagna

Listade turneringar är de som kan ge SGP-poäng (VM undantaget). SGP-poäng används för VM-uttagning. Datum och spelort för kommande turneringar 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	62
2. Caroline Sandberg Odsell	47
3. Tintin Eng	39
4. Simon Ingelman-Sundberg	23
5. Christopher Andersson	19

EGP topp 5 (slutställning):

Spelare	Poäng
1. Imre Leader (GB)	800
2. Matthias Berg (D)	375
3. Takuji Kashiwabara (F)	330
4. Albert Kortendijk (NL)	200
5. Paweł Peçzkowski (PL)	190

Fullständiga och uppdaterade tabeller finns på <http://othello.nu/filer/gp2010.html> och http://othello.dk/book/index.php/EGP_Results_2010.