

Introducción a la estrategia del reversi

Jorge Bandrés

La primera vez que jugamos al reversi, o cualquier otro juego, al pensar en nuestros movimientos nos planteamos qué criterios seguir para poder diferenciar entre un movimiento que nos acerque a la victoria, a acabar con más fichas que el adversario, y un movimiento que nos aleje de ella.

En estas pocas páginas se intentan plantear algunas nociones de estrategia del reversi y algunas jugadas ampliamente conocidas. El leer esto no llevará a comprender todas las jugadas que realizan los grandes maestros de este juego, al fin y al cabo se trata de un texto para principiantes (diría que escrito por un principiante), pero esperemos que acorte el tiempo empleado por alguien que comienza a jugar al reversi hasta ver lo atractivo que puede resultar. Aunque siempre quedará la duda de si no hubiera sido más divertido empezar desde cero, contando en cada jugada el número de fichas que voltea con cada posible jugada, luego evitar jugar cerca de las esquinas, después intentar tomar cualquier ficha en los laterales... Para terminar haciendo casi lo contrario.

<i>Introducción a la estrategia del reversi</i>	<i>1</i>
<i>Casillas estables y esquinas</i>	<i>3</i>
<i>Paridad</i>	<i>5</i>
<i>Notación</i>	<i>8</i>
Aperturas: perpendicular, diagonal y paralela	8
<i>Movilidad</i>	<i>10</i>
Definición	10
Factores que influyen en la movilidad	10
Jugada ideal	14
Utilizar la paridad para conseguir movilidad	14
<i>Envenenar de una jugada</i>	<i>15</i>
<i>Las esquinas</i>	<i>17</i>
Formas frecuentes de obtener/sacrificar una esquina	17
Diagonalización	24
<i>Laterales</i>	<i>27</i>
Introducción	27
Casillas C	27
Laterales equilibrados/desequilibrados	28
Toma de laterales	28

Casillas estables y esquinas

De acuerdo con las reglas se aprecia que, en general, cualquier ficha que se coloque sobre el tablero es susceptible de ser volteada cambiando el color, no sólo una vez, sino varias a lo largo de la partida. Pero las fichas situadas en las esquinas del tablero no pueden ser volteadas debido a que nunca van a poder ser flanqueadas por dos fichas contrarias, justamente por estar en una esquina la ficha contraria se tendría que colocar fuera del tablero, lo que no está permitido. Asimismo una ficha del mismo color adyacente en la horizontal o en la vertical a una ficha colocada en una esquina tampoco va a poder ser flanqueada por las fichas contrarias, dado que la ficha de la esquina la protege. Así se puede ir avanzando desde una esquina por los laterales, y no sólo eso, sino que cuando ya se tienen fichas en los laterales además de la ficha de la esquina (del mismo color), el número de fichas de ese color que no van a poder ser flanqueadas, y por tanto volteadas, va a ir creciendo también por el interior del tablero. Este conjunto de fichas se denomina generalmente **fichas estables**.

Debido a que son fichas que no van a cambiar de color tienen una importancia muy alta, por lo tanto hay que asegurarse de no dar gratuitamente esquinas al contrario por las que éste podría ir avanzando consiguiendo fichas estables. Es una de las reglas estratégicas más intuitivas: no hay que ceder esquinas, al menos si no es por una buena razón, aunque luego se verá que hay sacrificios de esquinas que pueden ser muy rentables. Hay que entender que si se juega en una casilla adyacente a una esquina no ocupada (especialmente en la diagonal) estamos poniendo en peligro la esquina, puesto que el adversario puede voltearnos esa ficha jugando en la diagonal.

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

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

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

Las negras han obtenido la esquina A1. En color más claro las casillas que contienen fichas estables.

Las negras van aumentando el número de fichas estables. La jugada negra en A6 del diagrama c no parece mejor que A4, en otras disposiciones similares puede ocurrir que sí sea mejor. Hay que fijarse en si quedarán fichas blancas interiores (lo que será un aspecto negativo para las negras) y elegir la jugada más conveniente. Aquí si las blancas respondieran en A4, entonces A5 negro, quedando B3 con una ficha blanca (limitaría ligeramente el crecimiento de la zona de fichas estables negra) pero la columna A sería de dominio negro.

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

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

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

Aquí ya se ve cómo la zona estable negra crece de forma importante. El crecimiento negro va a acabar seguramente con todas las fichas blancas. Sólo si las blancas consiguieran mantener una ficha blanca en una zona interior, que aunque no fuera estable pudiera frenar un poco la zona estable negra, podrían pensar en no perder por 64-0.

El anterior ha sido un ejemplo muy sencillo de cómo a partir de una esquina se puede ganar una partida. Pero es una situación ideal, no es que no pueda llegar a ocurrir, pero es difícil que un adversario lo ponga todo tan fácil. Antes de ver cómo se puede intentar obtener una esquina, cuándo a partir de una esquina no se puede avanzar para obtener casillas estables o cómo se puede sacrificar una esquina siendo beneficioso, es importante tocar otros conceptos que son tan importantes como el de fichas estables: **movilidad** y **paridad**. Primero veremos la paridad por no necesitarse para comprenderlo ningún otro

concepto, pero antes vamos a ver un ejemplo para familiarizarnos con el juego, concretamente para ver el porqué del desarrollo más completo de una estrategia para el juego. En cuanto a la movilidad, es fundamental porque nos mide nuestras posibilidades de realizar una buena jugada.

Por si no hubiera sido suficiente el ejemplo anterior para ver que el tener en un momento de la partida más (o muchas más) fichas que el adversario no sirve para nada, si todas esas fichas no son estables, vamos a ver este ejemplo. En este juego se coloca una ficha nueva y se voltean fichas ya colocadas, es decir, que además de aparecer nuevas fichas de un color por el volteo de varias fichas producido por la colocación de una nueva, también desaparecen fichas del color contrario en la misma medida. El marcador fluctúa enormemente: como mínimo (una sola ficha volteada) cambia en $1 - (-1) + 1 = 3$ fichas. Cambia en $1 + 2 \cdot (\text{n}^\circ \text{ fichas flanqueadas})$, si el número de fichas flanqueadas es de 8, el marcador cambia en 17. En este caso la partida va 42-16, ganan las negras y les toca jugar a ellas.

Diagrama 1

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

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

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

En dos jugadas (una de las blancas y otra de las negras) las negras pasan de ganar por 42-16 (diferencia de 26 fichas) a empatar por 30-30 (diferencia de 0 fichas).

Diagrama 2

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

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

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

La remontada de las blancas continúa ¿Cuál va a ser el resultado?

En conclusión, el objetivo del juego es acabar con más fichas. Pero quien intente ganar una partida siguiendo en sus jugadas el criterio de tomar en cada una el máximo número de fichas posible, va a obtener seguramente peores resultados que si realizara sus jugadas al azar.

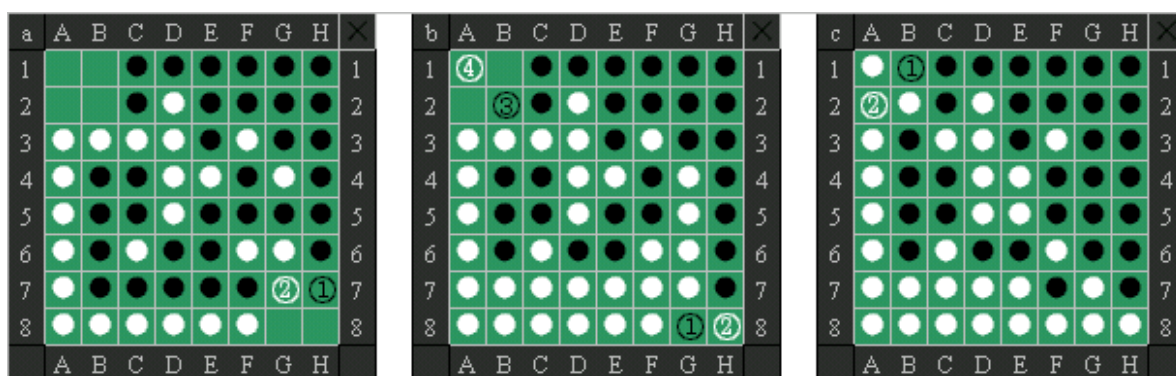
Paridad

Las blancas, siguiendo el orden de los turnos, van a realizar la última jugada, que típicamente va a voltear más fichas repercutiendo más en el marcador. Si el número de veces total que los jugadores han pasado es par (o ninguno ha pasado de turno) la situación se mantiene realizando la última jugada las blancas. En cambio, si es impar la última jugada la realizarán las negras, se dice que la paridad ha pasado a las negras (realizarán la última jugada en el tablero).

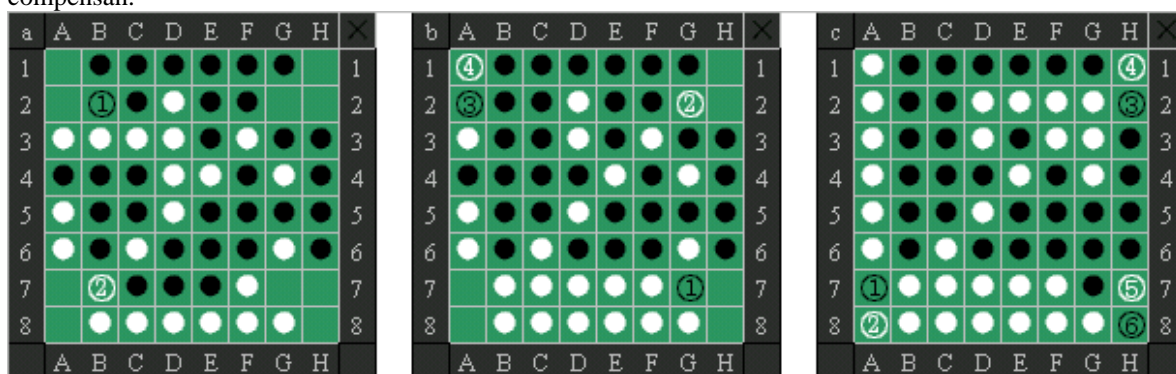
Llamaremos **zona par** a una zona con un número de casillas vacías par y **zona impar** a una zona con un número de casillas vacías impar. Si tenemos una zona impar y se juega un movimiento en ella, esa zona pasa a ser par.

Definimos entonces **paridad** como la posibilidad que tiene un jugador de realizar el primer y último movimiento en una zona del tablero por ser ésta una zona impar.

Como durante el transcurso del juego es normal que el tablero se divida en zonas sin fichas, separadas por una disposición continuada de fichas habrá **una o varias zonas pares y una o varias zonas impares**. Por lo tanto hay que generalizar el concepto de paridad a, no sólo una zona del tablero, sino a todas las zonas que queden vacías. Veamos los casos más sencillos, supondremos que les toca a las negras;



Dos zonas par, las negras juegan en una zona par primero y la convierten en impar. Como suele ser mejor jugar en una zona impar, las blancas jugarán en la impar y no en la par... y así hasta que las blancas realicen el último movimiento en cada zona del tablero. En la primera figura, H7 crea una zona impar y es respondida por G7, lo que conduce a la segunda figura, en donde todas las zonas vuelven a ser pares, aquí hay varias posibilidades, pero todas conducen al mismo resultado. Con todo obsérvese en el segundo diagrama que G8H8, aun siendo una zona par y teniendo que jugar las negras primero en esa zona, voltean 5 fichas mientras que las blancas sólo les quitan 2 de las volteadas, por lo que el resultado en esa zona es favorable para las negras; sin embargo esta situación no se repite arriba y las blancas lo compensan.



Cuatro zonas impares, les toca a las negras. Las negras juegan en una zona impar, en principio esto es bueno para ellas, pero quedan otras tres zonas impares, con lo que las blancas juegan en una de esas y pasan de la par. Esto va a pasar hasta que sólo quede una zona par, que la ocuparán las blancas; por lo tanto a las negras les da igual jugar en una par o impar porque terminan siempre perdiendo.

Hemos visto que las esquinas son importantes porque son fichas estables y porque ayudan a estabilizar más fichas, por lo tanto nos viene bien este ejemplo para ver cómo mediante la paridad las blancas pueden fácilmente capturar todas las esquinas.

Sin embargo hay que tener en cuenta que el seguir estrictamente esta regla de la paridad no siempre funciona, aunque suele ser una buena aproximación. Por ejemplo, en el último diagrama es ligeramente mejor para las blancas jugar antes en H1 que en A8, aunque con ambas ganen con holgura. Y también en

el último diagrama vemos que la paridad pasa a ser de las negras, pues estas no pueden jugar allí, aunque H7H8 sigue siendo favorable para las blancas.

Las disposiciones que se pueden presentar son muy variadas y hay que tener en cuenta que la paridad es sólo una ayuda que no va a solucionar todos los problemas y además no siempre es tan fácil aplicarla.

Diagrama 3

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

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

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

Primero juegan las negras.

En el diagrama a tenemos dos zonas con casillas vacías (ambas impares); una con una casilla, g1 y otra con tres, g7, g8 y f8. Juegan primero las negras, tanto si juegan arriba como abajo comienzan en una zona impar, lo que significaría terminar de jugar en esa zona con la consiguiente ventaja, pero al haber dos zonas impares las blancas jugarán en la otra zona impar y las negras se verán obligadas a jugar en una zona par, obsérvese que el número total de fichas es par.

Pero es importante observar un detalle muy importante, sin el cual se cumpliría la victoria blanca: la zona impar de g1 es inaccesible para las blancas, no pueden jugar allí.

Diagrama 4

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

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

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

Diagrama 5

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

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

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

Las negras aprovechan esto, evitan jugar allí y se reservan esa zona impar para luego. Y obligan a las blancas a jugar en una zona par. En los diagramas 6-b hasta 7-b se ven las jugadas óptimas. En los 7-c hasta 8-c vemos que hubiera pasado de jugar primero las negras en g1.

La paridad no sólo es importante en el final de una partida, sino que también nos puede interesar antes: si realizamos el primer y último movimiento de una zona del tablero, el adversario tendrá que realizar una

jugada más que nosotros en otra zona del tablero, lo que nos ayudará si por ejemplo antes de eso no teníamos acceso a esa zona que el adversario nos habrá abierto.

Aparte de que haya una casilla inaccesible para uno de los jugadores, que será jugada por el otro cuando mejor le convenga, también puede haber zonas en donde un jugador pueda realizar más jugadas de las que en principio parecía que iba a poder jugar, por ejemplo 2 en una zona de tres casillas vacías siendo que mueve primero el adversario, 3 en una zona de cuatro...

Veamos un ejemplo.

Diagrama 6

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

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

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

Les toca jugar a las negras y únicamente pueden jugar en la zona de la esquina A8. Su objetivo es realizar dos jugadas en esa zona, la primera y la última. Una cuestión a considerar es ¿las blancas pueden tomar tanto G2 como H1 sin dejar jugar allí a las negras? La respuesta es obviamente que sí, siempre y cuando se haga en el correcto orden: H1-G2. Por eso las blancas podrían creerse que volverán la paridad de su parte en la zona de la esquina A8, cuando las negras jueguen allí, ellas juegan en H1 y las negras deben volver a jugar en esa zona, volviendo la paridad en su contra. ¡Pero hay que tener en cuenta algo más! Las negras jugando en A7, como se ve en los diagramas consiguen formar una zona par, abajo en donde no pueden jugar, pero que a diferencia de lo que sucede arriba, no hay forma de que las blancas tomen esas dos casillas ellas solas, si juegan en una, las negras juegan en la otra: han mantenido la paridad. Otra cuestión es ¿les sirve B8 o A8 a las negras igual que A7? La respuesta es también obvia: no. B8 forma una zona par en donde no pueden jugar las negras... pero es similar a las de la esquina H1: las blancas realizarán los dos movimientos, A7 seguido de A8. Lo mismo con A8 (A7-B8 será la respuesta blanca). Es importante realizar las jugadas en el orden preciso y tener en cuenta que líneas continuas de fichas de un mismo color pueden provocar que los últimos movimientos en una zona los realice un único jugador.

Notación

Las casillas adyacentes en la diagonal son denominadas **casillas X** y las adyacentes por la horizontal o por la vertical son denominadas **casillas C**.

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

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

Diagrama 7

En el diagrama (a) se indican las denominaciones de algunas casillas. Obsérvese el cuadrado central de cuatro por cuatro: algunos lo consideran una zona segura en donde mover.

En el diagrama (b) se indican con fichas blancas los **laterales**, las negras sobre las **diagonales principales** y los círculos transparentes en las **esquinas**. Una casilla se nombra mediante sus coordenadas.

La transcripción de una partida se puede dar de varias maneras. La más sencilla, y que utiliza algún programa, es escribir la secuencia de los movimientos en coordenadas:

d3c3c4c5b4d2c2a4d6e6f4f5b5b3c6f3a5a6a2e3e1e2f2f1g4g3d1h3h5h4h2d7g1b6f6g5h6g6e7g7h7a3a7c7d8c1b1f7h8g8e8g2f8c8b8b2a1b7. No es necesario, pero se puede incluir cuándo ha pasado alguno de los jugadores o incluso quién ha realizado cada movimiento poniendo unas coordenadas en mayúsculas y otras en minúsculas.

Diagrama 8

a	A	B	C	D	E	F	G	H	
1	57	47	46	27	21	24	33		1
2	19	56	7	6	22	23	52	31	2
3	42	14	2	1	20	16	26	28	3
4	8	5	3	●	●	11	25	30	4
5	17	13	4	●	●	12	36	29	5
6	18	34	15	9	10	35	38	37	6
7	43	58	44	32	39	48	40	41	7
8		55	54	45	51	53	50	49	8
	A	B	C	D	E	F	G	H	

Es muy común utilizar otra alternativa (la del dibujo) que consiste en indicar en el dibujo de un tablero dónde se han realizado los movimientos: se indica el orden en el cual se han ocupado las diversas casillas. También se puede añadir información, aunque no es necesario, como poner los números de distinto color según los haya realizado uno u otro.

Aperturas: perpendicular, diagonal y paralela

Se puede ver fácilmente que, al principio de la partida, tal como están colocadas las fichas, hay bastantes elementos de simetría. Esto provoca que la primera jugada (típicamente las negras) sea indiferente: hay cuatro posiciones legales donde jugar, pero girando el tablero es evidente que son equivalentes. Por ejemplo, si empezamos jugando en C4 habrá otras tres configuraciones que por rotación serán equivalentes.

Diagrama 9

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

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

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

En el diagrama (a) se ve la disposición inicial de las fichas. En el (b) las negras han realizado la primera jugada en D3, se puede ver que girando el tablero se llega a la misma disposición que en el diagrama (c), en donde las negras han movido en F5. Se marcan las tres únicas posibles respuestas de las blancas (aquí ya se ha roto la simetría), que corresponden a los tres tipos de apertura: perpendicular, diagonal y paralela.

Diagrama 10

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

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

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

Si se juega formando una línea de tres fichas blancas, vertical u horizontal, frente a otra línea de tres fichas negras, vertical u horizontal, se está jugando entonces la apertura paralela (diagrama c).

Si se juega formando una línea de tres fichas blancas siguiendo una de las diagonales principales, se está jugando la apertura diagonal (diagrama b).

La última posibilidad es la perpendicular que formará una línea de tres fichas blancas, horizontal o vertical, con dos fichas negras en línea perpendicular a la ficha blanca del centro y la ficha negra restante directamente adyacente a otra de las blancas estando estas dos fichas adyacentes en el cuadrado de cuatro celdas central (diagrama a).

La apertura perpendicular es con diferencia la más usada, mientras que la paralela se juega mucho menos.

Movilidad

Definición

Podemos definir la **movilidad** como el número de jugadas legales de las cuales dispone un jugador en un determinado turno. Lo malo de esta definición es que no tiene en cuenta cómo están dispuestas las fichas para que tengamos ese determinado valor de movilidad; nos da información numérica pero no da idea de la calidad de los movimientos.

Por ejemplo, para dos partidas en un mismo turno de juego podemos tener una movilidad idéntica en cuanto a número de movimientos legales, aunque la disposición de fichas sea diferente. Pero hay que tener en cuenta que en una de las disposiciones todos los movimientos posibles podrían ser malos de forma que rebajaran la movilidad más que cualquiera de los movimientos legales de la otra disposición, es decir, que en el siguiente turno la movilidad la vamos a disminuir mientras que en la otra partida tal vez la podamos mantener igual. Esto sin contar también con las posibilidades de juego del adversario. Por lo que cuando hablemos de movilidad no sólo nos vamos a fijar en el número de movimientos, sino también en la calidad de los disponibles, y por qué no, también los del contrario.

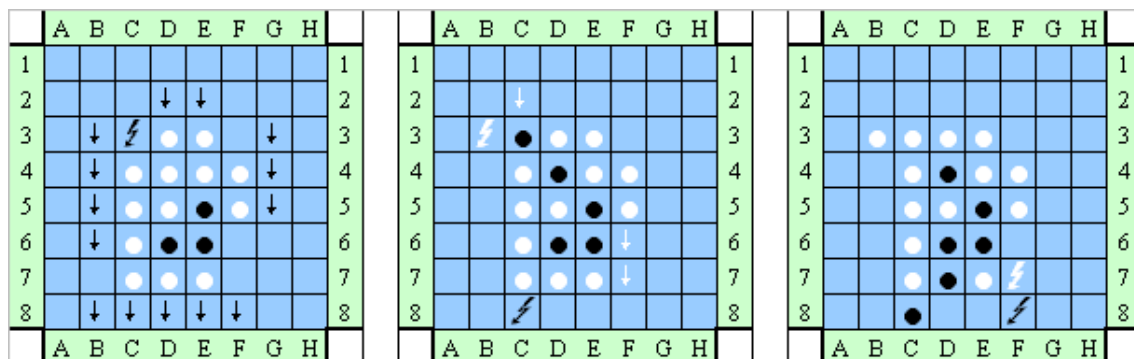
Factores que influyen en la movilidad

Si nuestra movilidad es muy limitada un adversario experimentado va a obligarnos a jugar en donde a él le interese. Perderemos irremediabilmente la partida y de la forma que él quiera que la perdamos.

Cada vez que realizamos un movimiento nuestra movilidad, en la mayoría de los casos, decrece, puesto que las reglas indican que sólo podemos mover si disponemos de fichas del color contrario sobre el tablero para voltear y de fichas propias que sirvan de pivote para flanquearlas.

No son necesarias muchas de nuestras fichas sobre el tablero para mantener la movilidad, una ficha colocada en el centro de una disposición de fichas contrarias nos dará ocho posibilidades de mover. Desde luego, tendremos que procurar no quedarnos sin fichas, pero con unas pocas bien colocadas, en el centro de la disposición nos van a ser suficientes. Veamos un ejemplo.

Diagrama 11



Juegan las negras. Con las flechas normales que señalan hacia abajo se indican los movimientos legales para un jugador en su turno (diagrama a los del negro, b para el blanco). Se aprecia como unas fichas negras en número reducido que presentan una conformación compacta y colocadas en el interior de la disposición global de fichas dan una movilidad muy alta al jugador que las tiene, mientras que la movilidad que facilitan al contrario es muy reducida. En cambio la disposición de las blancas con fichas exteriores a la disposición global y con un número elevado de ellas, hace que presenten una movilidad baja para ellas y alta para las fichas negras.

Diagrama 12

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

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

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

En estos diagramas podemos apreciar cómo al reducir a un único movimiento las posibilidades de juego blancas, el jugador de las fichas negras obliga a las blancas a jugar donde él quiere, en este caso en una casilla X y así hasta el final de la partida.

Hay que recordar que aunque tener pocas fichas sobre el tablero suele ser positivo, no hay que quedarse con ninguna: se perdería por 64-0, además podemos acabar bloqueados. En el diagrama a vemos que si les hubiera tocado a las blancas jugar, con F6 tomaban todas las fichas.

Resumamos ahora los factores a tener en cuenta para mantener la movilidad y no aumentar la del adversario:

- Pocas fichas

Siempre evitando quedarnos sin fichas sobre el tablero. Es obvio que si tomamos muchas fichas contrarias nos van a quedar menos para el siguiente turno. Además tendremos menos fichas para ser volteadas por el adversario, por lo que no aumentaremos su movilidad. En cada movimiento que hagamos aumentamos, generalmente, la movilidad del adversario en al menos una unidad.

Diagrama 13

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

En el diagrama, en donde el turno es de las blancas, se muestran las posibles jugadas en las que las blancas sólo toman una ficha negra. Pero ni todas las jugadas en las que se toma sólo una ficha son iguales ni son siempre mejores que las que toman más fichas, pues de lo que se trata también es de disminuir la movilidad del adversario: hay que buscar la jugada que además de mantener nuestra movilidad ponga en problemas al adversario para encontrar él una jugada buena.

- Intentar presentar una disposición compacta y centrada y las del adversario en una disposición dispersa

Queremos tomar pocas fichas, entonces si las fichas del adversario están separadas unas de otras la mayoría de nuestras posibilidades de jugar volverán una o pocas fichas. Por otra parte queremos que el adversario nos tome bastantes fichas, si mantenemos una conformación compacta las jugadas posibles del adversario, en su mayor parte, van a tomar más de una ficha. Además, si están dispersas se estorbarán entre ellas y no se podrán realizar jugadas que podrían ser interesantes si no hubiéramos tenido una ficha de nuestro color en un mal lugar.

Diagrama 14

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

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

Como se ve en el diagrama las negras han obviado otras jugadas que tomaban menos fichas para realizar esta que conduce a que ellas tengan casi tres veces más de fichas sobre el tablero. Pero como consecuencia de esta jugada las blancas terminan con tres fichas dispersas y exteriores, la movilidad de las blancas no es buena aunque tengan muchas fichas negras para voltear, hay jugadas que no son posibles porque esas tres fichas están confrontadas y se molestan entre sí, las jugadas que quedan no son muy buenas. La continuación típica es b3-c2, volviendo a una situación similar.

Si son fichas interiores la superficie que presente será menor y menos movilidad va a tener el adversario. Al presentar también menos superficie no nos ocurrirá como en el anterior punto, una nueva ficha seguramente no va a voltear en tantas direcciones, tomando posiblemente menos fichas.

Diagrama 15

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

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

Aquí las blancas no tienen muchas jugadas buenas, sus fichas están demasiado dispersas y son exteriores. Con la jugada que realiza consigue dividir la conformación de las negras y tomar fichas interiores. Veamos otro ejemplo.

Diagrama 16

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

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

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

En el diagrama a les toca a las blancas jugar. Tiene las fichas demasiado dispersas, jugadas lógicas pueden ser E3 o G5. Vemos en el diagrama b el resultado de G5. En el diagrama c las blancas vuelven a realizar una jugada similar respondiendo con F7.

Veamos este otro ejemplo:

Diagrama 17

a	A	B	C	D	E	F	G	H		b	A	B	C	D	E	F	G	H		c	A	B	C	D	E	F	G	H	
1									1	1									1	1								1	
2					●	↓	●		2	2				●		●			2	2			●		●			2	
3			●	●	●				3	3			●	●	●				3	3			●	●				3	
4		●	●	●	●	●	●		4	4		●	●	●	●	●	●		4	4		●	●	●	●	●		4	
5		●	●	●	●	●	●	⚡	5	5		●	●	●	●	●	●	●	5	5		●	●	●	●	●	●	5	
6				●			●	●	6	6				●	⚡	●		●	6	6			●	●	●	●		6	
7									7	7									7	7							7		
8									8	8									8	8								8	
	A	B	C	D	E	F	G	H			A	B	C	D	E	F	G	H			A	B	C	D	E	F	G	H	

En el diagrama a vemos que ambos tienen las fichas bastante extendidas sobre el tablero, aunque las blancas parecen que las tienen más dispersas. Les toca jugar a las negras, que hacen en h5. Las blancas han sabido colocar una ficha en e3 y mantenerla, ahora les sirve para cortar la disposición de las negras dividiendo sus fichas. Las negras podían haberlo evitado fácilmente jugando en e2 (diagrama a).

- Evitar formar barreras (líneas de fichas de un mismo color) y evitar romper las del adversario

Si formamos una barrera no vamos a poder jugar en la zona que quede detrás, sin ninguna ficha, esto limita enormemente la movilidad. En el caso especial de que esa línea de fichas se trate de un lateral carece de sentido lo anterior, pero si son bastantes fichas veremos como provocan que entre nuestras posibilidades de juego haya más jugadas que volteen más fichas del adversario de las que nos gustarían, al presentar tanta superficie nuestras fichas será fácil que una nueva ficha sobre el tablero produzca que se flanqueen fichas contrarias en varias direcciones (estando los pivotes en esas fichas de los laterales o de una barrera), por lo que también por este aspecto va a ser algo negativo.

Diagrama 18

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

En el diagrama se resaltan las fichas exteriores de las blancas. Debido a las barreras formadas las blancas sólo pueden mover en la zona sur. Si las negras rompen alguna de esas barreras las blancas ya podrán jugar a través de las fichas que hayan provocado la rotura.

En ocasiones puede interesar romper una barrera: para dispersar las fichas contrarias. Además también puede ocurrir que los dos jugadores creen una barrera confrontándose la una con la otra, siendo las jugadas que se efectúan en los extremos de la barrera contraria hasta que uno rompe la del contrario.

En resumen

Aparte de tomar pocas fichas será mejor que sean interiores a que sean exteriores respecto a la disposición global de fichas y sobre todo no formando barreras, y mejor que estén juntas a que estén dispersas para que no se estorben y presenten menos superficie: por lo tanto más de una vez podrá ser mejor voltear varias fichas interiores que dividan la configuración contraria antes que volver una única ficha exterior; sin olvidar que también hay jugadas para envenenar posibles del contrario, para procurarnos mejores jugadas en el siguiente turno... En cuanto a los laterales, depende, si tomando un lateral significa que vamos a gastar movimientos tomando pocas fichas, bien, pero mejor si conseguimos además de eso no tomarlo.

Jugada ideal

En cada movimiento que hacemos nuestra movilidad se va a ver disminuida, como mucho se va a mantener. Una jugada que sólo voltea fichas interiores (típicamente mejor sólo una ficha interior) sin que disminuya la movilidad se denomina jugada ideal.

A veces no siempre es conveniente efectuar una jugada ideal, pero en general este tipo de jugadas nos resultará beneficioso.

Por lo tanto hay que evitar que el adversario las realice, típicamente se evita:

- El tomar uno mismo esa jugada ideal (aunque para nosotros no sea precisamente ideal)
- Voltar el pivote que le facilita esa jugada ideal impidiendo jugar ahí
- Transformar la jugada ideal en otra no ideal, se suele denominar envenenar la jugada

Veamos varios ejemplos sobre los anteriores puntos:

Diagrama 19

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

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

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

Les toca jugar a las negras (diagrama a), quieren evitar que la jugada ideal blanca en f4. Tienen dos opciones en este caso: jugar ellas en f4 antes de que lo hagan las blancas o voltear la ficha pivote blanca en d6 (es decir, b6, c7 o d8). La opción a elegir dependerá de cada caso, aquí parece que es mejor jugar en f4 para evitar que las blancas les dispersen las fichas.

Diagrama 20

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

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

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

Este otro ejemplo difiere del anterior en una ficha: f7 está ocupada. Ahora es posible envenenar la jugada ideal blanca en f4 fácilmente. Puesto que tenemos la ficha blanca en f8, si volvemos negra f5 conseguimos que si juegan las blancas en f4 vuelvan toda la columna y formen una barrera (ahora en la zona derecha del tablero sólo tienen una jugada posible). Es fácil en este ejemplo volver f5: g4 o g5 lo hacen sin dar ningún problema.

Utilizar la paridad para conseguir movilidad

Si nos encontramos con una región del tablero delimitada por fichas ya colocadas y por casillas donde es mejor no mover (en general, cerca de las esquinas) nos va a interesar realizar el mayor número posible de jugadas en ella para que nuestro adversario tenga que abrir otras regiones del tablero. Ya hemos visto que si por ejemplo tenemos una región de tres casillas, lo mejor es realizar la primera jugada allí, para así reservarnos la última. Por la misma razón, si nos encontramos con una región de cuatro casillas nos va a resultar más atractivo no esperar a que se convierta en una región impar, sino ingeniárnoslas para conseguir realizar allí tres jugadas mientras nuestro adversario sólo consigue jugar en una.

Envenenar una jugada

En el apartado anterior sobre jugadas ideales ya hemos visto un ejemplo sobre cómo envenenar una jugada. No sólo se puede hacer esto en jugadas ideales, sino en muchos otros casos en donde el adversario tiene una jugada obvia que es bastante buena y no nos interesa que realice ese movimiento; entonces se aprovecha el turno para envenenarle esa jugada trasformándola en una jugada peor.

Veamos un ejemplo sencillo.

Diagrama 21

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

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

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

Les toca jugar a las blancas, si fuera su turno las negras harían g6 o f6. Con la jugada en f6 forman una barrera, pero ahora las negras no pueden jugar en g6 (sería desastroso) y tienen que romper la barrera de forma estrepitosa.

Veamos un ejemplo distinto.

Diagrama 22

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

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

Aquí la opción de envenenar una jugada no es buena: las negras están preocupadas debido a que las blancas les van a jugar en h7, equilibrando el lateral y provocando que las negras jueguen en otra zona del tablero. Las negras quieren evitarlo; juegan en g7, en otras ocasiones podría haber funcionado (si las blancas toman h8 las negras juegan en h7 y se llevan toda la columna hasta h1) ya que ahora las blancas si juegan en h7 pierden ambas esquinas al voltear la casilla X en g7. Sin embargo la movilidad de las negras es muy escasa, veamos una posible continuación.

Diagrama 23

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

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

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

Después de d7 las negras se ven obligadas a voltear d7 y e7. Ahora las blancas al jugar en h7 no voltean la casilla X en g7.

También podemos hablar de envenenar una jugada como el hecho de disminuir el número de jugadas que el adversario podría hacer en una zona, al jugar previamente allí nosotros. Veámoslo en un ejemplo, paso a paso.

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

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

Este ejemplo no tiene nada que ver con envenenar una jugada, las blancas están en una situación inmejorable; las negras no tienen ninguna jugada que no provoque perder una esquina sin compensación, por lo tanto las blancas sólo tienen que jugar en algún sitio en donde no den ninguna jugada segura a las negras. C8 cumple estas condiciones porque si las negras responden en D8, las blancas tienen G8, o bien, si lo hacen en C7, las blancas juegan en B8. Obsérvese que H4 negra no sirve mas que para gastar esa jugada (es más, H4H7 y las blancas aún tienen H2 en reserva).

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

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

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

Esta disposición es como la de antes pero siendo C5 blanca, es decir, las negras tienen todavía una jugada en B6. Pero es el turno de las blancas... y mueven en B6, voltean dos fichas y uno podría pensar que las negras, con tres fichas blancas exteriores en esa zona, tendrán ahora más jugadas que antes. Y las tienen, pero realmente no son buenas: antes B6 era lo que llamamos una jugada ideal (volteo de una sola ficha interior) y ahora las jugadas que tienen, o bien ceden una esquina (A7 y B7), o bien voltean ¡las tres fichas blancas! (C7 y A6). Con lo cual, realmente es como si siguieran con una sola jugada en esa zona después de haber pasado el turno de las blancas. Ahora es como en el anterior ejemplo: C8 sirve a las blancas para ganar.

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

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

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

Es interesante observar que la ficha A5 negra (una ficha 'muy exterior' es en parte responsable de que se pueda hacer este envenenamiento. En estos ejemplos, vemos disposiciones parecidas. En el a no está la ficha negra en A5, con lo que la situación no es tan mala para las negras: B6C7 y aún queda B6 blanca. En el diagrama b se muestra lo que, siendo rigurosos, se puede llamar realmente envenenamiento: las negras tenían dos jugadas posibles (B6 y C7), pero al jugar las blancas en B6 se quedan con un único movimiento. En el c las blancas sólo tienen ya que mover en C8 para ahogar definitivamente a las negras.

Las esquinas

Formas frecuentes de obtener/sacrificar una esquina

Las esquinas tienen una gran importancia estratégica, por lo que algunas veces es interesante tomarlas, pero no son menos las veces en las que resulta conveniente sacrificarlas. Al hablar de sacrificar una esquina se entiende que se habla de jugar en general en una casilla X (u otra adyacente a la esquina), aunque por supuesto el que el adversario tome la esquina va a depender de él y de sus posibilidades.

Agotar los movimientos del contrario hasta que sólo le queden jugadas en casillas X

El obtener esquinas a partir de casillas C sólo se puede hacer con una disposición determinada (se verá en el apartado sobre laterales). En cambio, a partir de una ficha contraria en una casilla X sólo necesitamos una ficha nuestra en la diagonal que vaya a esa esquina.

Diagrama 24

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

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

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

En el diagrama a las negras ahogan a las blancas, han terminado por eliminar todas las posiciones relativamente seguras de las blancas. Las negras mueven en F8 y las blancas no pueden mover de forma segura en esa zona, ni en ninguna otra. Las blancas apuestan por ceder la esquina H1, juegan en G2 (diagrama b).

Pero aquí hay que observar algo muy importante: la jugada negra en H1 no ha sido buena, en general, no hay que precipitarse en tomar esquinas pronto (aunque más de una vez será preferible asegurarnos un poco y tomarlas). En el diagrama c se ve con claridad: H1 ha aumentado la movilidad de las blancas, ahora tienen mayores posibilidades de juego en el norte (aunque la partida siga siendo negra).

Intentar forzar un intercambio de esquinas

Aquí casi siempre la ventaja que se obtenga será menor: obtenemos una esquina pero damos otra. Pero debido a otros aspectos resulta que suele ser una buena maniobra. Concretamente podemos estar cambiando fichas estables por fichas estables y más movilidad. También puede ser que a partir de las fichas estables que ganemos tengamos más posibilidades que el adversario con las suyas de ir obteniendo más fichas estables.

Consiste en ayudarse de que el adversario haya tomado un lateral casi completamente excepto las dos esquinas y una ficha C. Lo típico es jugar en la casilla X a la esquina en la que la casilla C de ese lateral está desocupada, esperar a que en una jugada tome esa esquina y, entonces, tomar la casilla C y con ella podremos tomar todo el lateral y la otra esquina. Evidentemente hay que ser cuidadosos en que podamos tomar la casilla C y en que no la pueda tomar antes el adversario sin volver la casilla X. En algunos textos lo podemos ver denominado como **ataque al cinco**.

Es obvio que al jugar en la casilla X no obligamos al adversario a tomar la esquina, pero al menos siempre habremos ganado movilidad.

También es importante ver que se puede hacer lo mismo pero moviendo en una casilla C (si el adversario mueve en la esquina, nosotros introducir una cuña en la otra casilla C adyacente a esa esquina).

Diagrama 25

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

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

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

En el diagrama observamos un típico ataque al cinco. Les toca jugar a las negras y tienen muy poca movilidad. Una forma de solucionarlo puede ser esta: jugar en g7, observemos que esa zona es impar, las negras jugarán en último lugar allí ganando por consiguiente un turno. La respuesta blanca en h8 es mala, ahora las negras pueden situar una ficha, como si fuera una cuña, en h7, es decir, que consiguen prácticamente toda la columna H. Las blancas típicamente no van a jugar en h8 porque como se ve les regularían una esquina y las negras ganarían un turno; las blancas, en general, van a jugar en cualquier otra zona: las negras no consiguen el intercambio de esquinas pero sí ‘ganan un turno’ al provocar que las blancas les faciliten posibilidades de movimiento en otra zona del tablero.

Pueden darse otros muchos casos, aparte de que hay que hacer la consideración de si realmente el intercambio nos fuera a favorecer, más importante sin duda es asegurarse de que podemos jugar en la casilla C correspondiente (h7 en el ejemplo anterior) después de haber tomado la casilla X y teniendo en cuenta que el adversario va a jugar a continuación. También hay que tener en cuenta si la paridad está de nuestra parte o no, no sólo hay que contar las casillas que hay en la esquina a considerar, sino que hay que ver los movimientos posibles que derivan de la jugada: en el ejemplo anterior como consecuencia de la jugada las blancas tienen ahora una jugada buena de más, b8, si la fila 8 hubiera sido previamente blanca hasta ahí, las blancas no hubieran podido realizarla y su situación sería aún más desfavorable.

Veamos otros ejemplos.

Diagrama 26

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

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

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

En el anterior diagrama tenemos tres ejemplos diferentes en los que no es posible realizar el ataque al cinco. En el ejemplo a, y en el c, al jugar las blancas en h7 no vuelven la casilla X negra (no tienen fichas en la fila 7), en el siguiente turno las negras no pueden tomar la esquina y las blancas sí lo podrán hacer. En el ejemplo b las negras no tienen acceso a la casilla C (no tienen fichas en la columna 7 y g6 es suya). Contraejemplos como estos hay muchos y hay que tener cuidado.

Veamos más ejemplos.

Diagrama 27

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

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

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

En el ejemplo a aunque las negras no tienen fichas en la fila 7 después de que jueguen las blancas en la esquina, sí que tienen acceso a h7, porque no g6 es blanca y tienen pivotes en esa diagonal. En el ejemplo b las negras no pueden jugar como hasta ahora en la casilla X, pero consiguen un resultado análogo jugando en la otra casilla C. El ejemplo c es similar al anterior, y aunque las blancas tengan dos laterales atacables no va a ser mejor para las negras.

Intercambio forzado de esquinas

Si nosotros tenemos una ficha nuestra en una casilla X podemos conseguir que el adversario la vuelva a su color mediante dos maneras (suponemos que la diagonal que va a la esquina está totalmente ocupada por nosotros, por lo que el adversario no puede inmediatamente tomar la esquina), la primera es que el adversario haya agotado su movilidad y tenga que jugar tomando esa ficha, en general se habrá jugado en esa casilla X a propósito; la segunda manera es una combinación del intercambio de esquinas, aunque en este caso es forzado, nos servimos de un lateral del adversario que esté parcialmente ocupado por el adversario por la parte más alejada de la esquina en la que tenemos la casilla X ocupada y jugamos justo a continuación amenazando tomar ese lateral con su esquina, pero de forma que si como suele ser habitual el adversario toma esa ficha amenazadora se vería obligado también a tomar la casilla X, perdiendo no sólo una, sino las dos esquinas. Puesto que en este segundo caso el adversario sí que se ve obligado a realizar el intercambio de esquinas, lo vamos a denominar como **sacrificio forzado**. El primer caso es igual al que hemos mencionado arriba en primer lugar, veremos ejemplos de sólo el segundo.

Diagrama 28

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

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

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

En el diagrama a vamos a ver los requisitos que son necesarios

Primero que el adversario tres o cuatro fichas en el lateral incluida una casilla C: H5, H6 y H7 en el ejemplo, aunque a veces también podemos tener una ficha nuestra en el lateral, por ejemplo en H3, también podría haber distinto número de fichas.

Lo segundo es que con la jugada en G2, iniciando el sacrificio de esquina, controlemos toda la diagonal principal a esa esquina, da igual que luego con C7 u otra nos la puedan atacar a la siguiente jugada, lo que importa es que no nos puedan tomar la esquina justo a la jugada siguiente.

En tercer lugar C2 no debe de volver fichas en la columna G para que luego podamos hacer H4 o el equivalente. Evidentemente, es necesario que H4 esté en todo momento disponible.

Y por último, el tomar H4 por parte de las blancas debe de significar también voltear la casilla X G2, colocada por las negras en el siguiente movimiento.

Veamos detenidamente lo que ha ocurrido (diagramas a, b y c). G2 de las negras (realmente tienen muy poca movilidad y les conviene intentar este sacrificio), controlan toda la diagonal y las blancas no pueden tomar inmediatamente H1, por lo cual deben realizar C7 que abre un poco más la barrera negra, con lo

que las negras ya tienen algo de lo que alegrarse. H4 amenaza con tomar H8 y la mitad del lateral, en otros casos las blancas se limitarían a hacer H3, pero entonces voltean la casilla X en G2 y pierden las dos esquinas, una jugada pésima; realizan entonces H1, dejando H8 a las negras. Las negras no toman inmediatamente H8, mueven en G1 por que esa es una zona impar y les interesa por movilidad realizar el último movimiento en esa zona. ¿Han jugado bien la paridad las blancas? Realmente no lo han hecho, la zona de la esquina H1 es par y tomando H1 no consiguen la paridad, además a partir de esa esquina no pueden estabilizar apenas nada más, habría sido más lógico esperar y jugar, por ejemplo, en G7 (al fin y al cabo esa esquina está ya perdida).

Veamos otro ejemplo:

Diagrama 29

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

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

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

Este ejemplo nos sirve además para ver algo sobre laterales. Les toca a las negras. Las negras están incómodas porque no tienen mucha movilidad y que las blancas, en el lateral del norte tienen buenas posibilidades de juego: aunque no sea recomendable tomar laterales, las blancas pueden ganar mucha movilidad realizando dos jugadas en ese lateral: primero G1 y luego B1, sin duda si no se remedia van a hacer esa secuencia (las blancas realizan dos jugadas en una zona en donde las negras no pueden mover y tienen que buscarse otra zona en donde irán agotando su movilidad y aumentando la del adversario). Las negras lo tienen fácil para evitarlo: B1. Formarían un lateral de cinco fichas que como se verá, es atacable por parte de las blancas, aunque habría que ver si realmente sería bueno atacarlo o no; en todo caso no suele ser recomendable tomar laterales, y menos si son de ese tipo.

Las negras tienen una jugada mucho mejor: G2, las blancas no jugarán en G1 y tienen que abrir la barrera negra. Ahora será mejor para las blancas tomar H1, no tienen mejores movimientos y no les va mal en cuanto a la paridad. En estos diagramas se puede ver con más detalle esta trampa completa.

Ataque al cuatro

Diagrama 30

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

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

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

Se trata de un ataque a las cuatro fichas centradas en el lateral sacrificando las dos esquinas de ese lateral. Si las negras aceptan el sacrificio las blancas terminan ocupando todo el lateral. Pero como se ve en el ejemplo, incluso aunque las negras lo acepten, la situación no va a mejorar mucho. Estos sacrificios son realmente buenos cuando se consigue ganar a la vez movilidad. En la figura a, las blancas juegan y realizan g2, las negras toman inmediatamente la esquina. En otros casos hubiera sido mejor estudiar la posibilidad de estabilizar el lateral, es decir, jugar primero en g1 sin volver g2 y luego tomar la esquina. En la figura b las blancas introducen una cuña en g1, con eso ni blancas ni negras van a querer jugar ahora en b1. En la figura c se sacrifica la otra esquina, aunque seguramente las jugadas no sigan la secuencia óptima.

Diagrama 31

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

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

Aquí, en el diagrama a, jugando las blancas en b1 obtienen el fruto del sacrificio, el lateral exceptuando las esquinas. Como se ha dicho, la situación sigue siendo muy buena para las negras, hubiera sido mejor si las blancas hubieran conseguido aumentar la movilidad: obsérvese h3, las blancas tienen que mover allí antes que lo hagan las negras, si no pierden movilidad. Si hubiera una ficha negra en h6, las negras no podrían continuar jugando por la columna h, habrían perdido movilidad al jugar las blancas en h3 y las negras tener que jugar en cualquier otra parte del tablero.

Estos ataques son realmente efectivos cuando se hacen en la esquina colindante a laterales ocupados, en dos series de cuatro fichas, por fichas del mismo color (aunque también hay otras posibilidades que se tratarán en la sección sobre laterales). Veamos un ejemplo.

Diagrama 32

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

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

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

Las blancas no pueden jugar al sur y el resto de movimientos conducen a perder una esquina. Las blancas buscan, idealmente, que las negras tengan que romper la barrera al sur y/o que el sacrificio de una esquina les resulte rentable. En este caso se cede una única ficha estable (una esquina) por movilidad y por muchas más fichas estables.

Centrémonos ahora en la zona de la esquina H1. Hay cuatro casillas vacías, a las blancas para ganar movilidad y que las negras tengan que jugar al sur rompiendo la barrera, quieren realizar allí tres movimientos y dejar a las negras sólo uno. La jugada crucial es G2: da igual que las negras acepten o no; si no juegan en H1 las negras también tienen que romper la barrera pues no hay otro sitio (aunque tal vez sea lo que les convenga aquí); si lo aceptan, vemos en el diagrama b cómo las blancas realizan los dos movimientos restantes de esa zona: G1 y H2, es importante notar que el requisito para que las negras no tomen una de ellas a continuación es que no haya ninguna ficha blanca en la fila 2 o en la columna g (en este tipo de casos). Se ha ganado movilidad y las negras han tenido que romper la barrera.

También son importantes las posibilidades que tenemos a continuación. Vemos en el diagrama c una posible continuación favorable para las blancas: G7, otro sacrificio de esquina. Las negras no pueden estabilizar el lateral el lateral jugando en H7 por la ficha blanca en H2, por lo que si aceptan el sacrificio las blancas tomarán a continuación: H8-H7.

Diagrama 33

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

Lo que se consigue con este último sacrificio es simple: fichas estables, las negras sólo han conseguido dos fichas estables (las esquinas) y apenas tienen posibilidad de obtener más a partir de ellas, mientras que todas las fichas blancas de las columnas g y h son estables (o lo van a ser). Además, ¿ahora dónde mueven las negras?

Obsérvese que también se habría podido realizar el sacrificio inicial por B2: los requisitos cambian ligeramente, pues la ficha en A4, o en A5, permite que sea posible realizarlo ante la presencia de la ficha blanca en B6. Sólo hay que tener cuidado con el orden: A2 antes que B1.

Atacar a un lateral ocupado enteramente por los dos colores excepto por una casilla vacía entre ellos

En general consiste en ocupar la casilla X que está sobre la zona del lateral ocupada por el color propio, si el adversario toma la esquina (en general no lo va a hacer) se ocupa la casilla del lateral que quedaba vacía (hay que fijarse en que esa jugada se pueda realizar) permitiendo a continuación tomar la otra esquina del lateral. Se gana sobre todo en movilidad.

Veamos un sencillo ejemplo.

Diagrama 34

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

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

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

Les toca jugar a las blancas, que aunque no tengan muchas jugadas posibles debido a su barrera del norte, tienen una magnífica. Realmente las negras no lo tienen tampoco muy bien: ante cualquier pequeño problema van a tener que romper la barrera blanca y debido a tantas fichas lo van a hacer de forma estrepitosa. Las blancas realizan entonces su jugada: G7, aquí las negras no deberían para nada tomar la esquina en H8, deberían romper la barrera blanca como mal menor (C2). ¿Qué ocurre si toman H8? Pues lo expuesto en los diagramas. En el diagrama b, las blancas responden a la captura de la esquina con F8, obsérvese que es posible tomar F8 porque tenemos al menos un pivote y además no había una ficha blanca en, por ejemplo, D7, que al realizar G7 bloqueara el acceso a F8. A partir de aquí la situación de las blancas es óptima: capturan la esquina en A8 (con la mayor parte del lateral) y en este ejemplo extremo también A1... tienen la partida ganada.

Veamos otro ejemplo algo diferente.

Diagrama 35

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

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

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

Aquí también a las blancas les interesa jugar en G7 (diagrama a). Pero las negras ahora tienen una respuesta algo mejor que romper de inmediato la barrera blanca del norte, si juegan en B7 las negras hacen lo mismo que les han hecho las blancas. En todo caso, al hacer este tipo de ataques hay que tener mucho cuidado, en cada caso la respuesta óptima puede ser totalmente diferente ya que depende mucho del entorno.

Estabilizar fichas o evitar que las estabilice el adversario

Una esquina es solamente una ficha para el recuento final. Las esquinas son valiosas por su capacidad para producir a partir de ellas más fichas estables. Pero a veces se pueden conseguir más fichas estables moviendo en otro lugar, aun cediendo la esquina y seguramente otras fichas estables al adversario. Veamos un ejemplo.

Diagrama 36

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

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

En el diagrama a vemos cómo G2 es bastante interesante; jugando allí las blancas voltean varias fichas de la fila 2, y al menos tres no van a convertirse ya en negras, a la vez en la columna G se estabilizan cuatro fichas blancas que antes no lo eran. Igualmente les sucedería a las negras si les tocara a ellas: G2 les estabilizaría fichas y evitaría que las blancas estabilizasen las suyas. En el diagrama b se ve cómo ha quedado la situación, las blancas pierden parte de la diagonal, pero en este caso, en el recuento de fichas, les es favorable. También hay que tener en cuenta la paridad (aunque este no sea un buen ejemplo, en alguna de las posibilidades, de paridad), si a las negras le interesase, por ejemplo que la zona sur fuera impar, podrían volver la paridad de su parte reservándose H1 para el final.

Veamos ahora un ejemplo bastante típico, aunque aquí algo exagerado.

Diagrama 37

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

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

Les toca a las negras. Aunque tienen más fichas estables que las blancas, la disposición de éstas hace difícil la estabilización de más fichas si no se parte de la jugada en G7 o B7. Como se ve en los diagramas a y b las jugadas que realizan las negras son prácticamente sólo para estabilizar fichas.

Diagonalización

Una forma segura de jugar en una casilla X, lo que nos puede servir para ganar un turno, es controlar la diagonal principal correspondiente. El inconveniente es que es difícil mantener íntegra esa diagonal, sin que el adversario voltee una de las fichas a su color. A veces, durante el final y en algunos casos hacia la mitad de la partida nos puede convenir hacer este tipo de jugadas para que el adversario se vea obligado a jugar en otra zona del tablero más perjudicial para él. De este tipo de jugadas, o sucedáneas, ya hemos visto en el apartado anterior, cuando la movilidad del adversario es muy pequeña. Si se pueden hacer estas jugadas en el final, en algunos casos, es porque ya quedan muy pocas jugadas posibles, el tablero está bastante colapsado de fichas; durante la fase media de una partida, la movilidad va a ser mayor y, aunque se pueda intentar proteger la diagonal, difícilmente se va a conseguir durante más de un par de jugadas.

Veamos el siguiente ejemplo en el que mediante una diagonalización se puede conseguir encerrar al adversario.

Diagrama 38

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

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

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

Les toca jugar a las negras (diagrama a) y juegan en B2 porque las blancas no van a poder acceder a la diagonal (diagrama b). Ahora las blancas no tienen ninguna posibilidad de movimiento seguro. Hay que tener cuidado en que las blancas no puedan acceder a la diagonal, como se ve en el diagrama c, si la zona de la esquina H8 fuera impar las blancas con la jugada en G7 amenazarían a la diagonal y en otros casos podría suponer un problema. Hay también que tener en cuenta, en el caso de las negras, que G8 es también una alternativa muy seria para mantener la diagonal.

Veamos ejemplos en los que una diagonalización no es útil o es parcialmente neutralizada por el adversario.

Diagrama 39

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

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

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

En el diagrama a les toca mover a las negras. Tienen tres posibles diagonalizaciones (marcadas con una flecha negra). G2 no es en absoluto buena, aparte de que la diagonal va a ser de fácil acceso por parte blanca, se crea una barrera negra que limita la movilidad negra. B7 tampoco, vuelve la ficha blanca en C7 y como ocupan las negras toda la columna B, las blancas pueden hacer B8, ahora les vuelve a tocar a las blancas que no han resuelto ningún problema, si bien es cierto que la diagonal se va a mantener íntegra, pero no han ganado en movilidad.

Más interesante parece G7 (diagrama b). No es malo, pero no va a servir para ganar la partida porque las blancas tienen una buena respuesta: A7 (ver diagrama c). Con ello consiguen tomar una ficha de la diagonal y amenazan pues H8, y si bien pierden A8, el lateral sur es totalmente suyo ya que tomarán H8:

Diagrama 40

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

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

Se intercambian dos laterales con una esquina y además deja un hueco par formado por B7 y B8. Con esto las blancas consiguen como mínimo el empate. En la diagonalización mediante B7 también se puede hacer un ataque a la diagonal, pero es evidentemente desastroso para las blancas.

Veamos otro ejemplo en donde parecía que la diagonal iba a permanecer íntegra.

Diagrama 41

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

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

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

Las negras hacen B7 porque han realizado el siguiente razonamiento: las blancas no van a poder acceder a la diagonal porque si responden en G2, la respuesta negra no será H1 (pues entonces las blancas volverían a tomar G2 jugando en H2), la respuesta sería H2, que termina por controlar completamente la diagonal y a hacerla ya inaccesible. Ahora bien, podemos ver en el diagrama b que las blancas no mueven precisamente en G2 (han hecho el mismo razonamiento anterior, aunque tal vez en más profundidad), juegan en C1 ¿Qué particularidad tienen jugar en C1? Que voltear la ficha blanca en D2, por lo que si

luego las blancas juegan en G2 las negras no tienen pivote para tomar H2 volviendo otra vez negra G2 ¿Podrían las negras poner en su turno un nuevo pivote que permitiera H2 ante un posible G2 blanco, o bien hacer inaccesible G2? La respuesta es que no: como se aprecia en el diagrama c, las negras tienen amenazada la esquina, se ven forzadas a jugar en B1 para no perderla, jugar en otra parte para colocar un pivote en la segunda fila sería un esfuerzo contraproducente, pues pierden inmediatamente una esquina y la otra que querían proteger con el tiempo, aparte de que se quedan sin movilidad.

Diagrama 42

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

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

En los anteriores diagramas se ve cómo las blancas acaban por colocar una ficha en la diagonal. Realmente, las negras deberían haber jugado en B2 atacando al lateral blanco.

Laterales

Introducción

Clásicamente se considera que controlar los laterales no es una buena estrategia a largo plazo. Básicamente van a presentar una gran superficie y van a promover el volteo de demasiadas fichas. Además controlarlos no va a ayudar en la fase final del juego y es difícil no volver muchas fichas para tomar el control de ellos.

Como se vio en el apartado sobre movilidad, al jugar en los laterales podemos estar haciendo jugadas relativamente buenas (que vuelvan pocas fichas...) y, por supuesto, jugadas más bien malas. Si dejamos al contrario que realice las jugadas que quiera porque hemos oído que tomar laterales es malo nos estaremos equivocando porque, aunque eso es cierto, no podemos dejarle una zona donde jugar sin impedimentos mientras nosotros movemos en otra en donde reducimos nuestra movilidad (mejor tomar un lateral que formar una barrera, en el lateral nadie puede jugar por detrás de él).

Por otra parte, los laterales se encuentran estrechamente ligados a las esquinas, por lo que hay que tener cuidado de que la disposición de lateral que adoptemos sea relativamente segura.

Casillas C

Las casillas C son las adyacentes a una esquina por el lateral. En general es mejor no colocar una ficha ahí, aunque en determinadas ocasiones lo podemos hacer sin problemas. Y si sí hay alguna ya colocada hay que estudiar la situación para decidir colocarla o no. Nos jugamos con esto una esquina porque nos podemos encontrar con esta disposición (nos olvidamos ahora del resto del tablero).

a	A	B	C	D	E	F	G	H		b	A	B	C	D	E	F	G	H		c	A	B	C	D	E	F	G	H	
1			●	⚡					1	1			●	●	⚡				1	1	⚡	●	●	●	●				1

En el diagrama a las negras tienen una ficha en una casilla C (b1) y las blancas tienen una ficha en el mismo lateral dejando dos casillas vacías en medio. Les toca jugar a las blancas y lo hacen en c1, amenazando tomar la esquina a1. Vemos el resultado en el diagrama b, las negras pueden elegir entre jugar en d1 u otra parte del tablero; si juegan en d1 las blancas se llevan toda esa parte del lateral con su esquina sin problemas (diagrama c), si juegan en otra parte del tablero las blancas se llevan la esquina a1 y b1, c1 y e1, aunque no d1 que permanecería vacía y podría ser ocupada por las negras (lo que algunas veces será de ayuda para las negras y otras no).

Veamos un ejemplo.

Diagrama 43

a	A	B	C	D	E	F	G	H		b	A	B	C	D	E	F	G	H		c	A	B	C	D	E	F	G	H	
1									1	1									1	1								1	
2									2	2									2	2								2	
3			●	●	●	●	●		3	3		●	●	●	●	●			3	3		●	●	●	●	●		3	
4			●	●	●	●	●		4	4		●	●	●	●	●			4	4		●	●	●	●	●		4	
5			●	●	●	●	●		5	5		●	●	●	●	●			5	5		●	●	●	●	●		5	
6			●	●	●	●	●		6	6		●	●	●	●	●			6	6		●	●	●	●	●		6	
7			●	●	●	●	●		7	7		●	●	●	●	●			7	7		●	●	●	●	●		7	
8		⚡	↓						8	8		●		↓	⚡				8	8		●	↓		●	↓		8	
	A	B	C	D	E	F	G	H			A	B	C	D	E	F	G	H			A	B	C	D	E	F	G	H	

En el diagrama a las blancas obvian jugadas mejores y juegan en la casilla C b8. Ahora en el diagrama b las negras pueden hacer dos cosas: intentar atacar esa casilla C para tomar la esquina o realizar otra jugada (d8, por ejemplo). Tal como están las fichas, no se puede atacar la casilla C si las blancas se defienden bien, así que es posible que d8 sea algo mejor. Pero veamos qué ocurre si juegan en e8, las blancas están amenazadas ante una posible jugada posterior negra en c8, pues perderían irremediablemente la esquina. Pero es su turno y pueden evitar que las negras jueguen en c8: si c8, c8-d8-f8, lo mismo con d8 (aunque parece peor) y también f8, f8-c8-d8 con resultados similares a c8. Veamos qué sucede si las blancas no hacen ninguna de estas y juegan, por ejemplo, en e2.

Diagrama 44

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

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

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

Las negras no tienen más que jugar en c8. Si las blancas toman c8 jugando en d8, las negras automáticamente toman la esquina gracias a su ficha en e8. Si no, vemos los diagramas b y c: h3-a8, también la toman. Obsérvese que en este caso a las negras, de momento, no podrán hacer mucho con la esquina, aunque desde luego que han conseguido una importante ventaja.

En otros casos será más o menos seguro jugar en una casilla C, pero siempre habrá que tener especial cuidado. En algunos casos la pérdida de la esquina sería inevitable: imaginemos que en el diagrama a anterior, la ficha negra en e8 ya estaba y es entonces cuando las blancas toman b8, si las negras pueden jugar en c8 la esquina está perdida.

Por otra parte, en el apartado de las esquinas se ha visto cómo hay disposiciones de laterales con una casilla C que pueden verse atacadas, antes de formar estos laterales hay que pensarlo, ver si nos lo pueden atacar y decidir si merece la pena, o no, jugar en una casilla C: puede, en un principio, conseguirnos algo de movilidad al provocar que el adversario mueva en otro sitio, pero luego puede traernos problemas.

Laterales equilibrados/desequilibrados

Un lateral equilibrado tiene típicamente un número par de fichas; uno desequilibrado tienen un número impar. Realmente la idea de lateral desequilibrado hace referencia a la posibilidad ser atacado por el otro jugador, moviendo en una casilla X u otras alternativas. Por lo tanto los laterales equilibrados más típicos son los que ocupan las seis casillas y los que ocupan las cuatro centrales, aunque ya hemos visto que estos últimos pueden ser atacados.

El cómo pueden ser atacados los laterales ya se vio en la sección sobre esquinas y no se va a poner ningún ejemplo más. Lo único que se puede añadir es que si se dispone de un lateral desequilibrado hay que hacer lo posible por equilibrarlo o, mejor, que durante la toma de ese lateral nos garanticemos que lo vamos a poder equilibrar. Si no es posible, también podemos intentar que el adversario no nos lo pueda atacar.

Toma de laterales

Aunque el tomar laterales y acabar controlándolos no suele ser una buena opción, es fácil que nos encontremos en un momento del juego que para mantener nuestra movilidad, o ahogar totalmente al adversario, lo mejor que podamos hacer sea colocar una ficha en un lateral. Cuando lo hagamos debemos tener mucho cuidado en elegir bien el lugar, no debemos tomar excesivas fichas y tenemos que tener en cuenta que a continuación es bastante posible que el adversario también nos coloque una ficha en él, ya que no nos va a dejar realizar movimientos consecutivos en el lateral volviendo pocas fichas y manteniendo nuestra movilidad (en el caso de que podamos hacerlo), mientras él tiene que mover en otra parte del tablero, reduciendo su movilidad.

Hay tantas posibilidades que lo mejor será que simplemente comentemos alguna jugada.

Diagrama 45

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

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

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

La movilidad blanca es ya bastante reducida. Pero su jugada en c7 (diagrama a) la disminuye todavía más al permitir que las negras realicen jugadas cómodamente en el lateral sur sin poder las blancas mover allí. Las blancas tal vez se creyeran que c7-d8-b8 iba a ser la secuencia lógica, lo que les permitía ganar en movilidad aunque terminaran con un lateral desequilibrado. Pero las negras, lejos de hacer esa secuencia, juegan en g8, lo que tiene de bueno esta jugada es que las blancas no pueden acceder a d8 (si las blancas pudieran, la jugada sería un desastre: las negras pierden la esquina h8 inmediatamente y pierden también en movilidad). Por lo tanto vemos en el diagrama c cómo las blancas realizan jugadas en otras zonas del tablero, limitando aún más su movilidad, y las negras realizan movimientos seguros.

Diagrama 46

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

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

La continuación es también típica, las negras pueden elegir entre tomar primero b8 o diagonalizar antes con b2, en cualquier caso las blancas agotan su movilidad y las negras, después de haber tomado b8 y diagonalizado con b2 (el orden no afecta demasiado, aunque una es mejor que la otra) todavía pueden jugar en g7. A las blancas les es imposible acceder a la diagonal, mientras que si hacen lo mismo con la otra, las negras acceden a ella con facilidad.

Veamos un último ejemplo.

Diagrama 47

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

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

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

Diagrama a, los números en negro de la columna a indican el orden de las jugadas negras que se comentan en los diagramas siguientes (el 1 en el diagrama b, el 2 en el c...). Les toca jugar a las negras, que al haber formado esa barrera no pueden jugar al sur. Sin embargo es posible que tengan alguna posibilidad, pero para eso deberán jugar bien en la columna a, el lateral, para que las blancas tengan que

romper de una forma estrepitosa y negativa para ellas la barrera. Obsérvese también un hecho importante: a6 es una jugada prácticamente prohibida a las blancas, si la efectúan, vuelven toda la fila de color blanco. Diagrama b (a4). La secuencia es bastante lógica: a3-a2, las blancas tendrán que romper la barrera negra (f7 por ejemplo), pero las negras no pueden hacer ninguna jugada a lo largo del lateral en estudio, a la larga seguramente les perjudicará.

Diagrama c (a2). La mejor jugada blanca no es a4 (la causa de que no lo sea se deja como ejercicio, aunque tampoco es una opción a descartar inmediatamente), pero sí a3. La situación es parecida a la anterior, ya comentada. Las negras pueden hacer ahora en a4 o a5, pero da igual, a priori parece que esta alternativa no es la mejor de las negras, que es la cuestión que nos interesaba.

Diagrama 48

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

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

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

Diagrama a (a3). Si las blancas juegan en a4 vuelven b3, es decir, que las negras después de hacer a5 podrán jugar en a2. Por tanto juegan en a5, aquí las negras poco pueden hacer pues en unas pocas jugadas se quedan sin movimientos: a6-a4 o a4-a2, no tienen salida.

Diagrama b (a6). La única jugada blanca en ese lateral es a5, a5-a4-a3-a2 teniendo que jugar ahora las blancas rompiendo la barrera es una secuencia más o menos lógica (o a2 por a4), un lateral desequilibrado a cambio de romper la barrera tampoco es tan malo. Pero las blancas tienen una respuesta muy buena: g7-f7-f8, y mantienen la diagonal sin problemas quedándose las negras sin movimientos. Esta jugada en g7 no se podía hacer en los anteriores casos, al menos en un principio, unas veces porque las negras ya habían ocupado una ficha en la diagonal y otras veces porque es bastante difícil mantener la diagonal íntegramente blanca.

Diagrama c (a5). La única alternativa blanca es a6, que recordemos es pésima; a7 también sería posible, mejor que a6, pero en la siguiente jugada habrá que romper la barrera y tan cerca de la esquina ya se ha visto que puede ser peligroso. Tienen que romper la barrera en por ejemplo d7, que vuelve pocas fichas y facilita el acceso al lateral.

En resumen, a5 es una jugada elegante, volviendo pocas fichas y manteniendo la movilidad, seguramente sea la mejor jugada. Las blancas tienen que abrir la barrera y con tantas fichas sus movimientos vuelven aún más fichas. Parece que es la jugada idónea en esta situación.