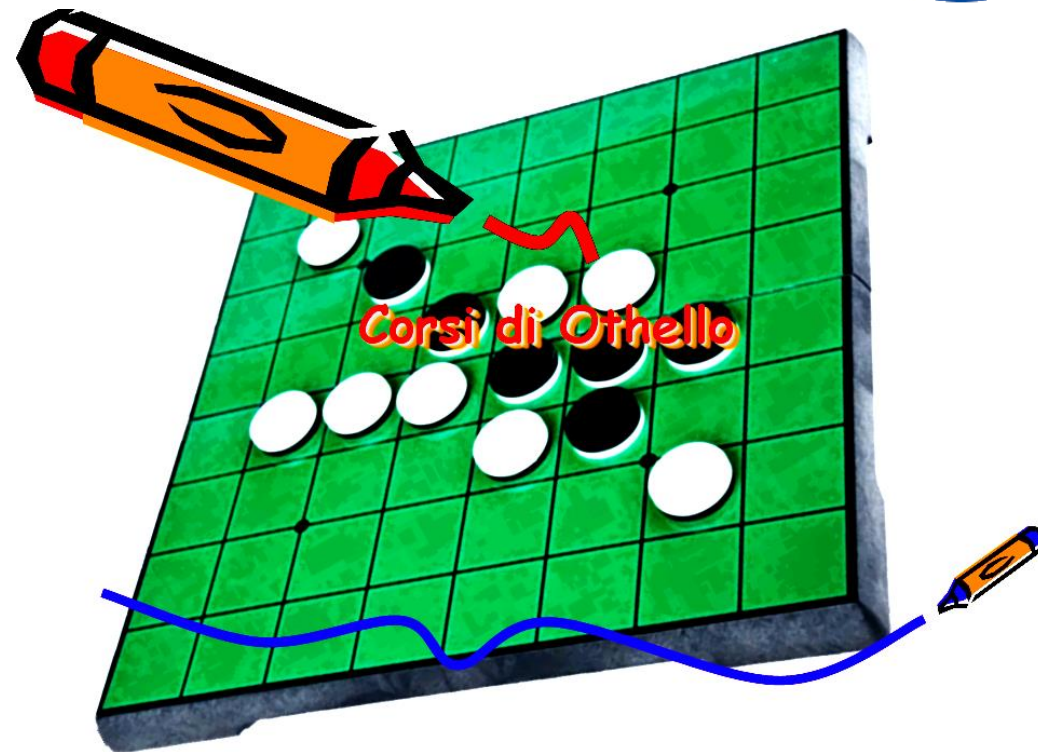


CORSO BASE DI OTHELLO

LEZIONE 1



PRESENTAZIONE



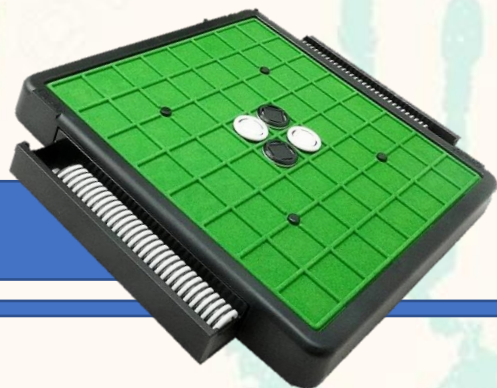


ALESSANDRO DI MATTEI

- Gioco ad Othello da quando avevo 6 anni
- Ho disputato il mio primo torneo nel 2003
- Nella vita sono un Project Manager informatico
- Da più di 15 anni faccio parte del CDN della Federazione
- Sono cresciuto Othellisticamente grazie agli insegnamenti del mio maestro Roberto Sperandio
- Nella mia carriera ho vinto:
 - 1 Campionato Italiano di Categoria
 - 6 Gran Prix Italiani
 - 3 Gran Maestro
 - 3 Campionati Italiani
 - 1 Campionato Europeo



LA FEDERAZIONE

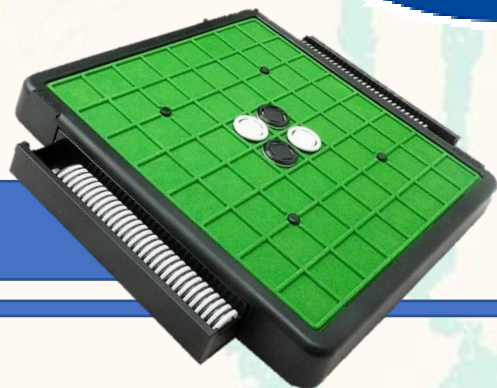


LA FEDERAZIONE



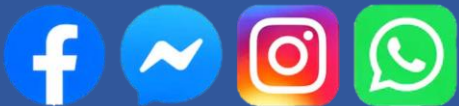
LA FEDERAZIONE NAZIONALE GIOCO OTHELLO

LA FEDERAZIONE NASCE NEL 1985, GRAZIE ALL'IMPEGNO DI LUIGI PUZZO, PRIMO PRESIDENTE, E DI TANTI ALTRI GIOCATORI, CHE INSIEME A CLEMENTONI, ALL'EPOCA SPONSOR E PRODUTTORE DEL GIOCO, HANNO COSTRUITO LE BASI PER QUELLO CHE TUTT'OGGI DEFINIAMO COME IL CUORE PULSANTE DELLE ATTIVITÀ OTHELLISTICHE IN ITALIA.



LA FEDERAZIONE

SOCIAL



RATING



CORSI



NOTIZIE



SITO WEB



FIERE



TORNEI

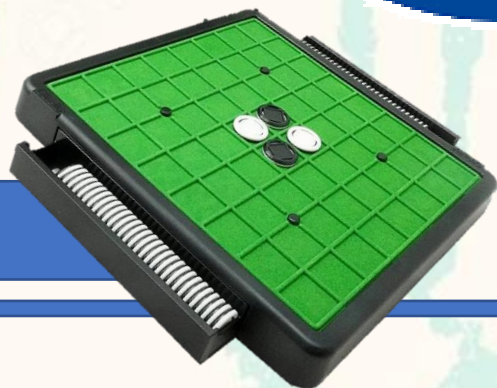


LA FEDERAZIONE

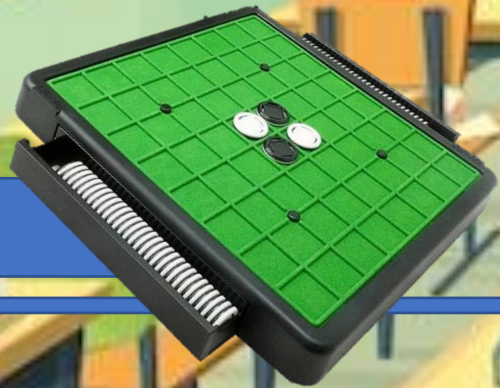


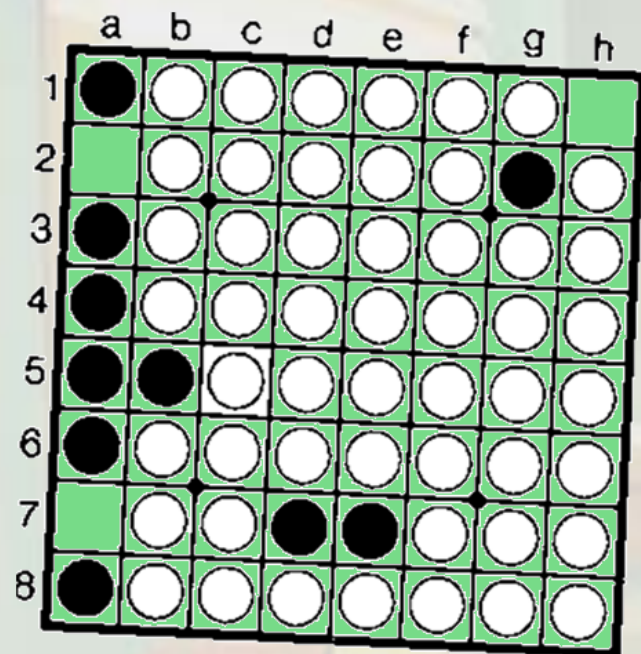
LA FEDERAZIONE NAZIONALE GIOCO OTHELLO

TUTT'ORA LE ATTIVITÀ DELLA FEDERAZIONE SONO PROMOSSE E APPROVATE DA UN CONSIGLIO DIRETTIVO, IL CUI PRESIDENTE È BIAGIO PRIVITERA, GIOCATORE STORICO DELL'OTHELLO ITALIANO, CHE ESORDÌ IN UNA COMPETIZIONE UFFICIALE NEL 1979, ANNO IN CUI SI LAURÈÒ CAMPIONE ITALIANO SENIORES



CORSO BASE DI OTHELLO

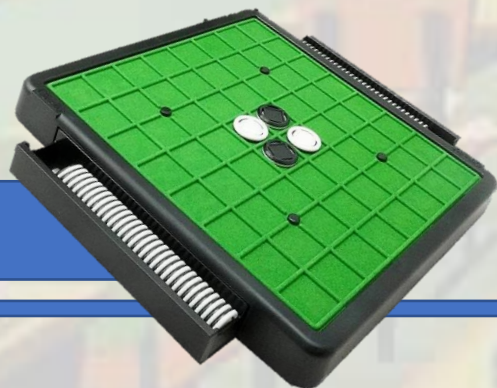


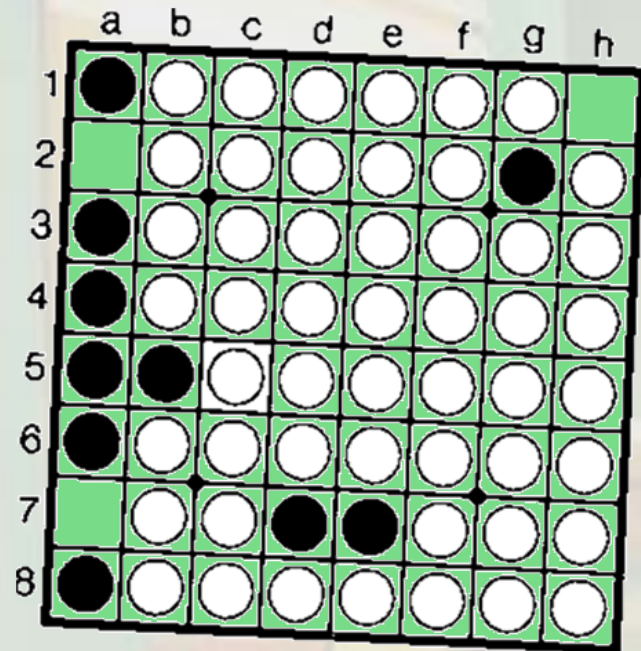


CORSO BASE DI OTHELLO

LO SCOPO DI QUESTO CORSO È QUELLO DI FORNIRE ALCUNE STRATEGIE CHE POSSONO ESSERE FACILMENTE ASSIMILATE E CHE POSSONO CONTRIBUIRE AL MIGLIORAMENTO DEL VOSTRO LIVELLO DI GIOCO

PER ASSIMILARE NUOVI CONCETTI, E QUESTO VALE ANCHE PER ASPETTI DIVERSI DALL'OTHELLO, SERVE ADATTAMENTO ED ESERCITAZIONE, CHE NEL NOSTRO CASO SIGNIFICA: GIOCARE!

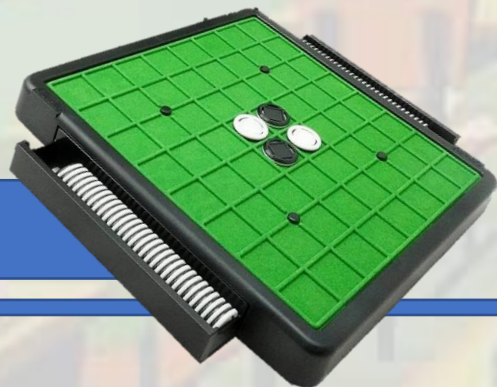


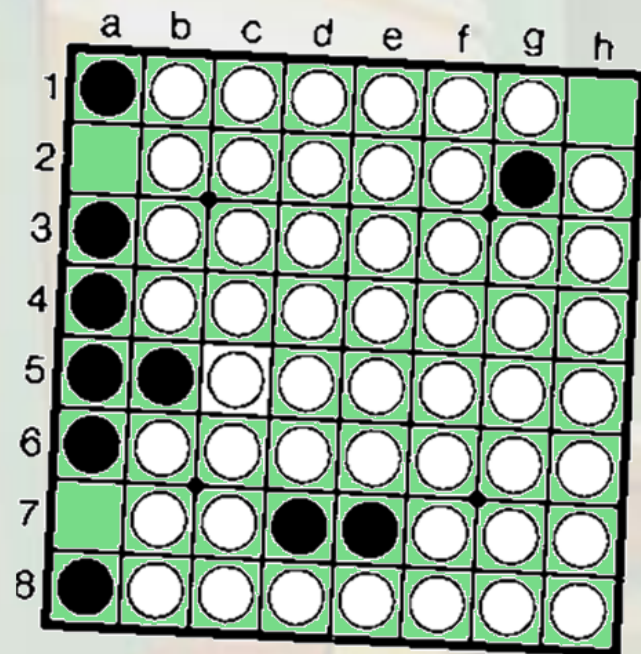


CORSO BASE DI OTHELLO

PRIMA LEZIONE:

- CONCENTRAZIONE E FOCALIZZAZIONE
- ANGOLI E PEDINE STABILI
- CASELLE-X E CASELLE-C
- MOBILITÀ
- APPROCCIO AI FINALI: CAMMINARE SUI BORDI, PULIZIA INTERNA
- BONUS: OTHELLO QUEST

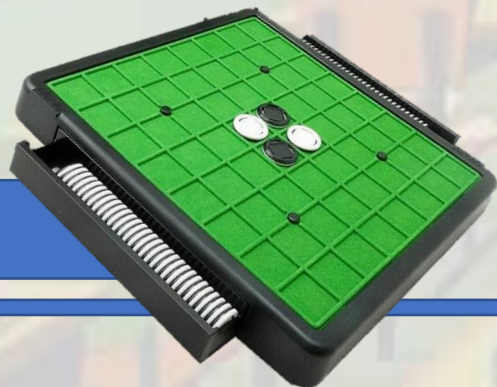


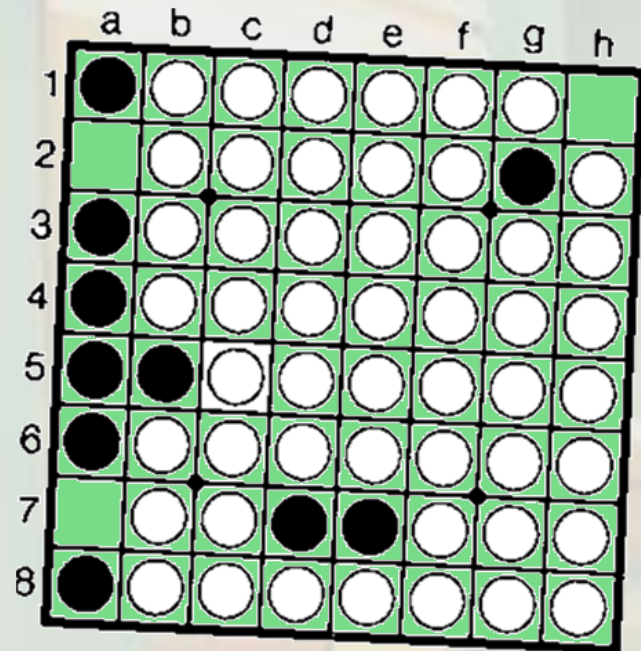


CORSO BASE DI OTHELLO

SECONDA LEZIONE:

- GIOCO DI APERTURA
- MOSSA VINCENTE: MOSSA IDEALE
- IL MEDIOGIOCO: TEMPI DI GIOCO
- FORMAZINI DI BORDO
- MOSSA VINCENTE: MOSSA LIBERA
- BONUS: STORIA DELL'OTHELLO

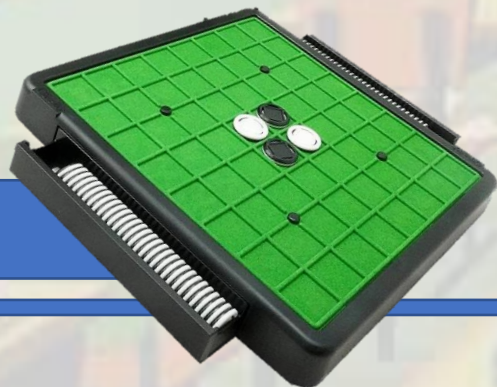




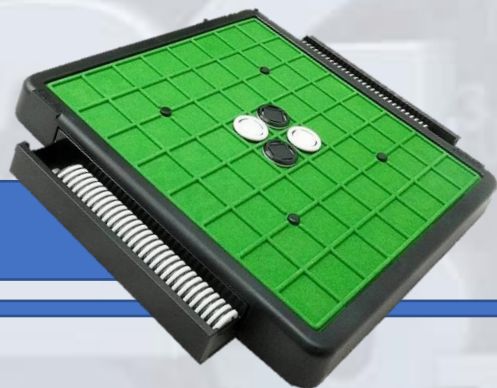
CORSO BASE DI OTHELLO

TERZA LEZIONE:

- CONTROLLO DELLE DIAGONALI
- SACRIFICIO DI UN ANGOLO
- PARITÀ
- MOSSA VINCENTE: STONER TRAP
- ANALISI PARTITA MICHELE BORASSI vs TAKUJI KASHIWABARA



Introduzione: NOTAZIONI SEMPLIFICATE



Schema 1

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1
2	a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2
3	a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3
4	a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4
5	a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5
6	a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6
7	a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7
8	a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8



NOTAZIONE STANDARD

LO SCHEMA A SINISTRA MOSTRA LA NOTAZIONE STANDARD ADOPERATA NELL'OTHELLO:

- LE COLONNE SONO IDENTIFICATE DA LETTERE CHE VANNO DA 'A' AD 'H'
- LE RIGHE INVECE, DALL'ALTO VERSO IL BASSO, DA NUMERO DA 1 A 8

QUANDO FACCIAMO RIFERIMENTO AD UNA CASELLA PARLIAMO PER COORDINATE, COME NELLA BATTAGLIA NAVALE, PER CUI A1 INDICA L'ANGOLO IN ALTO A SINISTRA E H8 QUELLO IN BASSO A DESTRA

Schema 2

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	Green	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Green
2	Yellow	X (Red)	White	White	White	White	X (Orange)	Yellow
3	Yellow	White	Red	White	White	Orange	White	Yellow
4	Yellow	White	White	Red	Orange	White	White	Yellow
5	Yellow	White	White	Orange	Red	White	White	Yellow
6	Yellow	White	Orange	White	White	Red	White	Yellow
7	Yellow	X (Orange)	White	White	White	White	X (Red)	Yellow
8	Green	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Green

NOTAZIONI SPECIALI

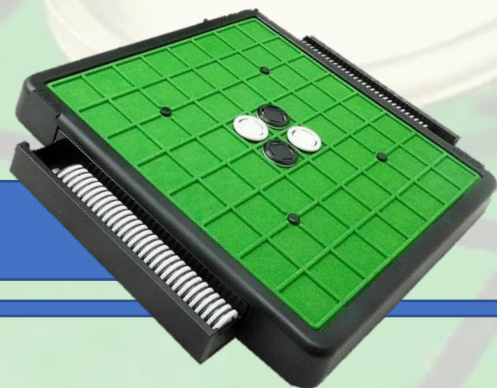
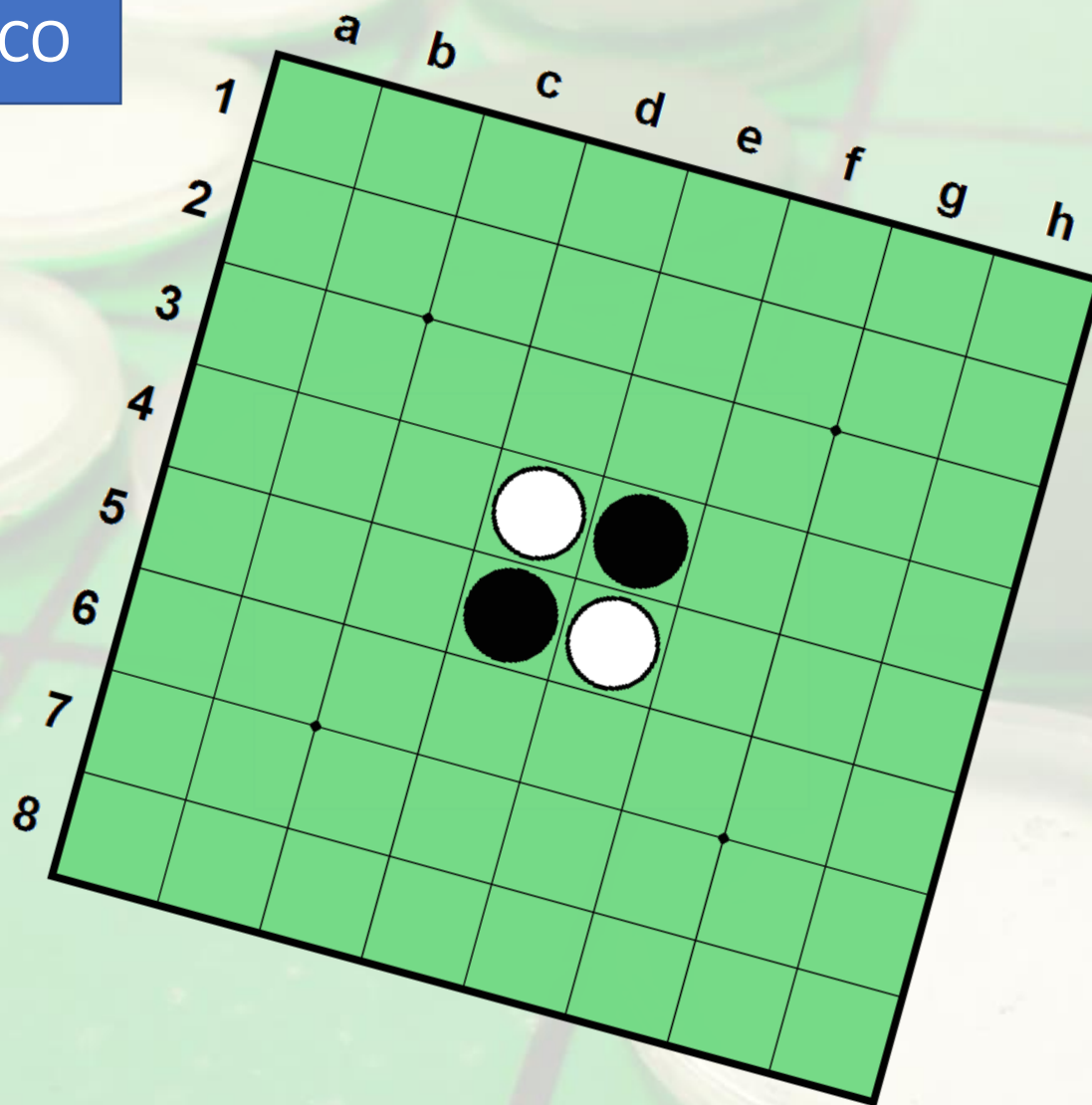
DETERMINATE CASELLE, O GRUPPI DI CASELLE, SONO IDENTIFICATE CON UNA NOTAZIONE SPECIALE COME MOSTRANO I COLORI NELLO SCHEMA A FIANCO:

- IN VERDE GLI ANGOLI
- IN ARANCIONE E ROSSO LE DIAGONALI
- IN GIALLO I BORDI

LE «CASELLE-X» SONO DIAGONALMENTE VICINE AGLI ANGOLI E QUEL SIMBOLO X SIGNIFICA PERICOLO

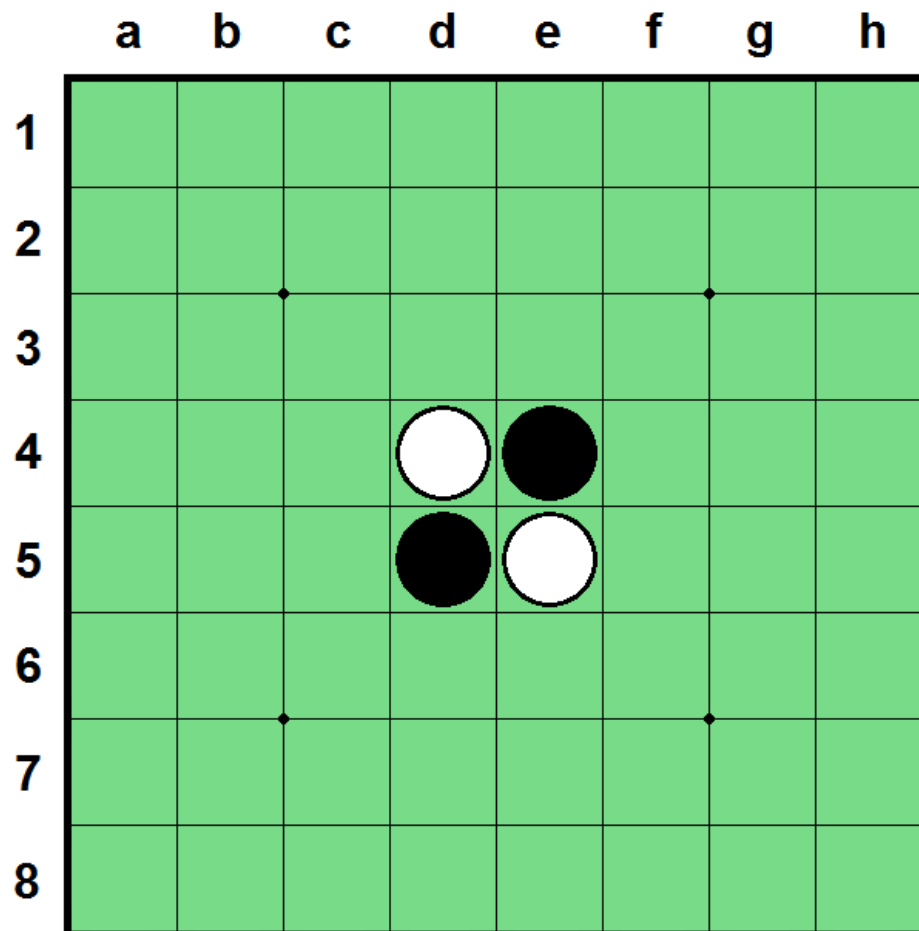


Introduzione: REGOLE DEL GIOCO





Schema 1



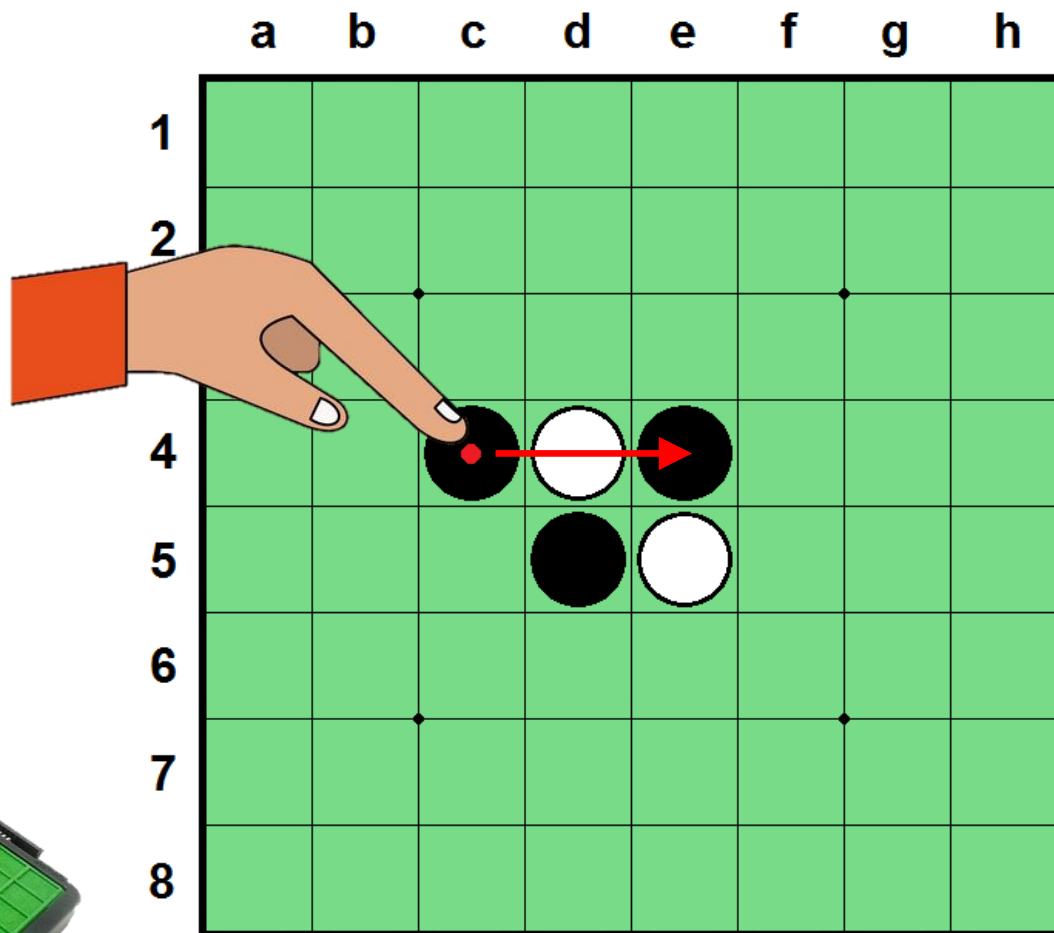
POSIZIONE DI PARTENZA

PRIMA DI INIZIARE UNA PARTITA, DOVETE SEMPRE CONFIGURARE LA DISPOSIZIONE DI QUATTRO PEDINE (DUE NERE E DUE BIANCHE) ESATTAMENTE COME MOSTRATO NELLO SCHEMA A SINISTRA

I GIOCATORI PRENDONO IL TURNO ALTERNATIVAMENTE, CON IL NERO (COLUI CHE HA LE PEDINE NERE) CHE INIZIA PER PRIMO



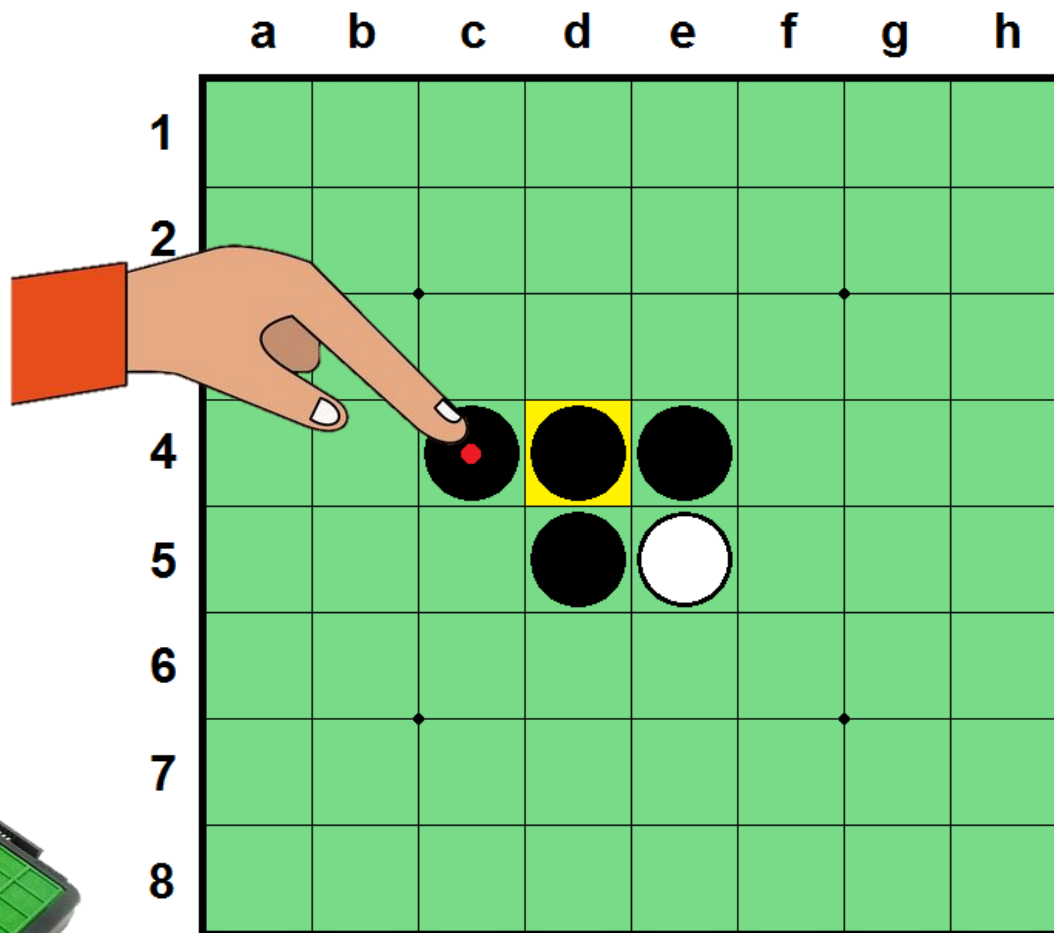
Schema 1



MOSSA LEGALE

UNA «MOSSA LEGALE» CONSISTE NEL METTERE UNA PEDINA DEL PROPRIO COLORE IN UNA CASELLA VUOTA, IN MANIERA TALE DA CATTURARE ALMENO UNA O PIÙ PEDINE DELL'AVVERSARIO

Schema 1



MOSSA LEGALE

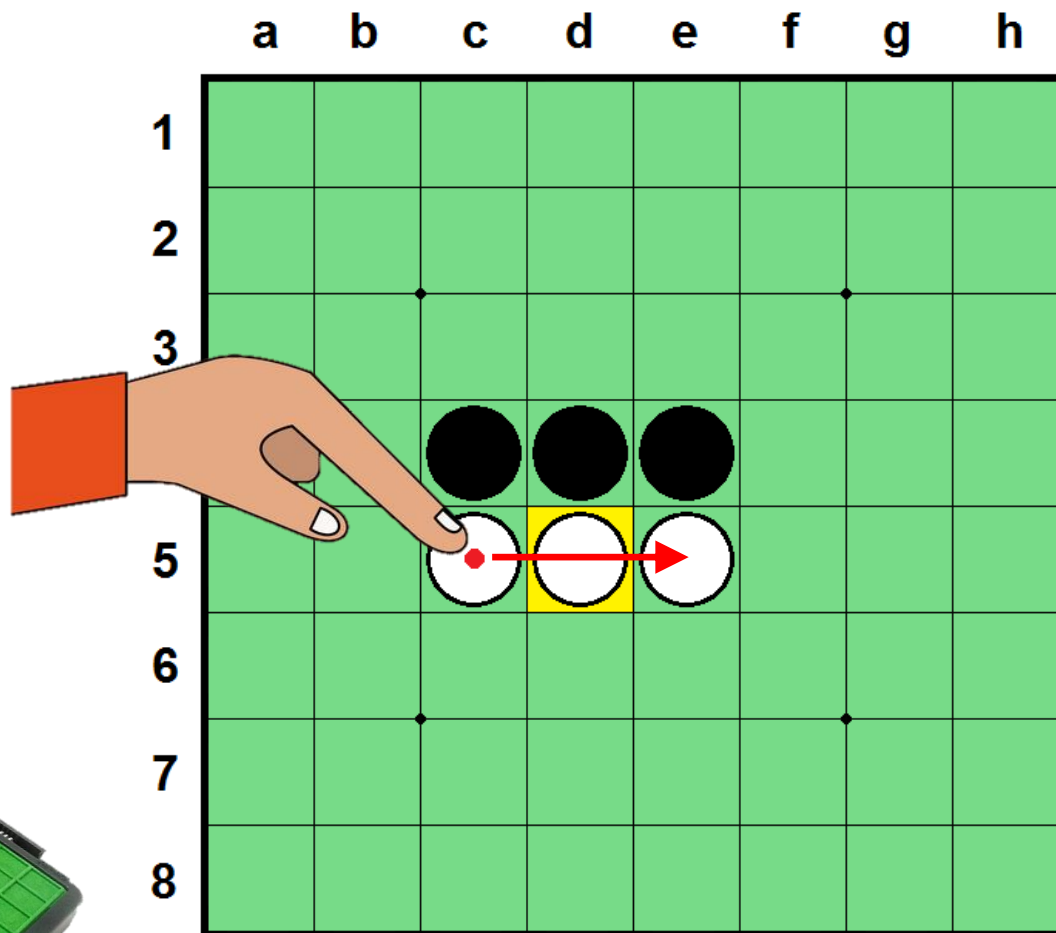
UNA «MOSSA LEGALE» CONSISTE NEL METTERE UNA PEDINA DEL PROPRIO COLORE IN UNA CASELLA VUOTA, IN MANIERA TALE DA CATTURARE ALMENO UNA O PIÙ PEDINE DELL'AVVERSARIO

LE PEDINE AVVERSARIE, INTRAPPOLATE TRA LA PEDINA APPENA POGGIATA SULL'OTHELLIERA (INDICATA CON UN PUNTO ROSSO AL CENTRO) E LE ALTRE DEL SUO COLORE GIÀ PRESENTI, SONO CATTURATE (E CAPOVOLTE). QUESTE PEDINE APPENA CATTURATE SONO RAPPRESENTATE CON UNO SFONDO GIALLO

Introduzione: REGOLE DEL GIOCO

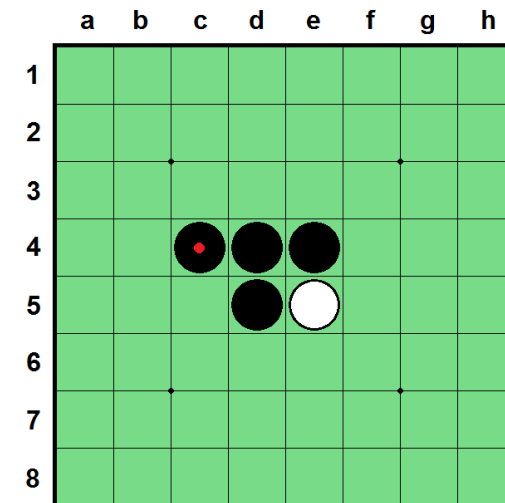


Schema 1



MOSSA LEGALE

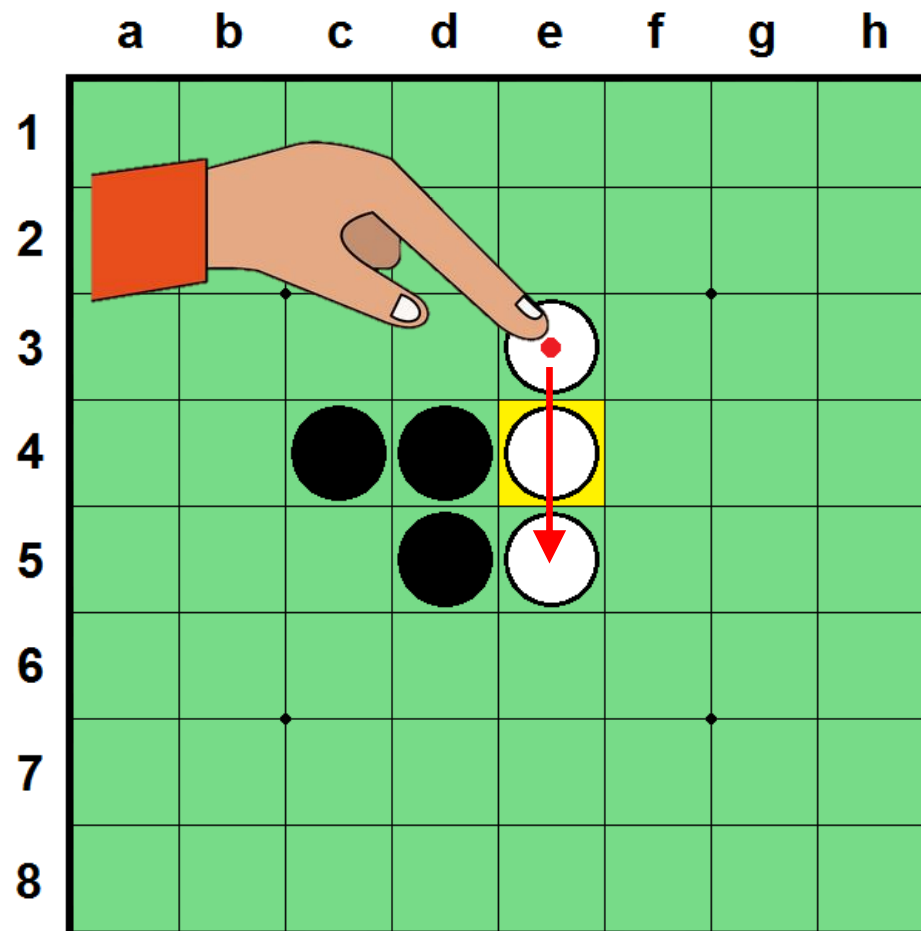
LE PEDINE POSSONO ESSERE CATTURATE IN «ORIZZONTALE» ...



Introduzione: REGOLE DEL GIOCO

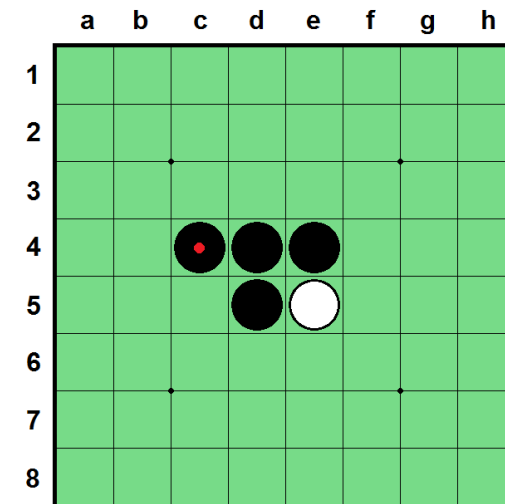


Schema 1



MOSSA LEGALE

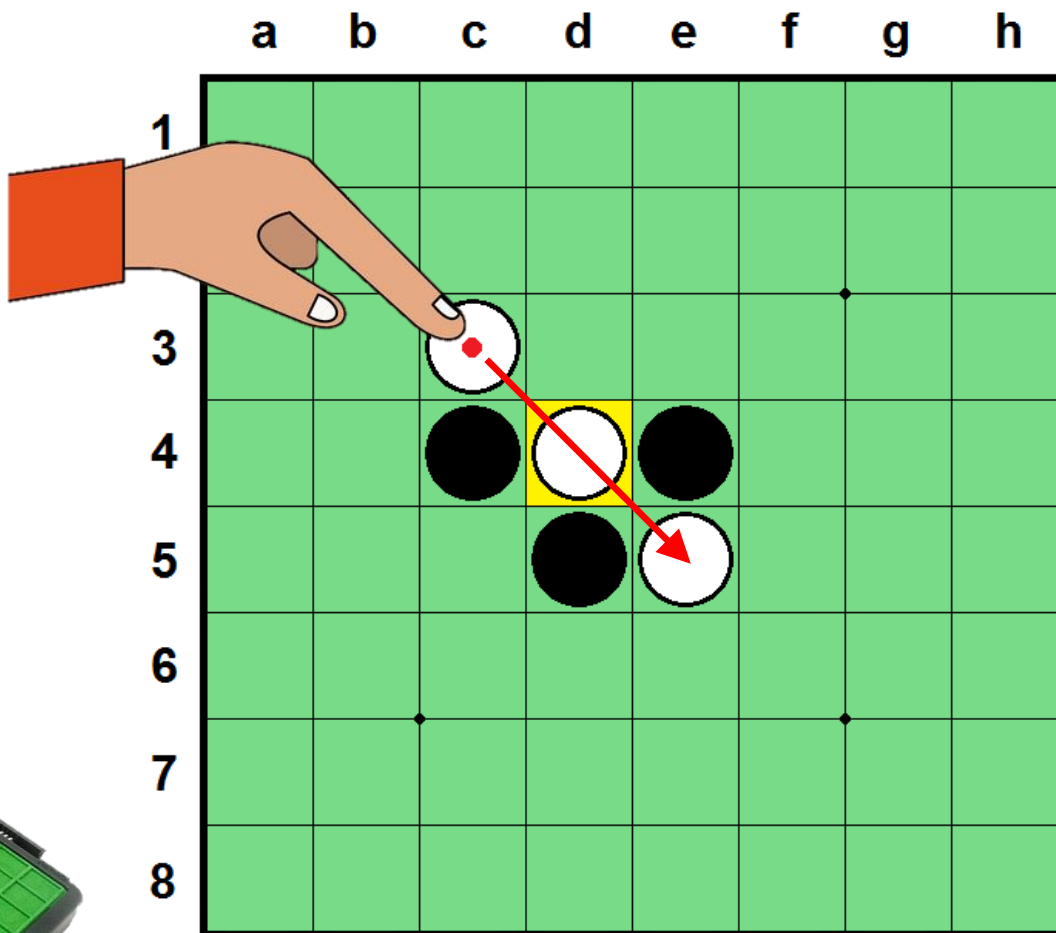
LE PEDINE POSSONO ESSERE CATTURATE IN ORIZZONTALE, «VERTICALE»...



Introduzione: REGOLE DEL GIOCO

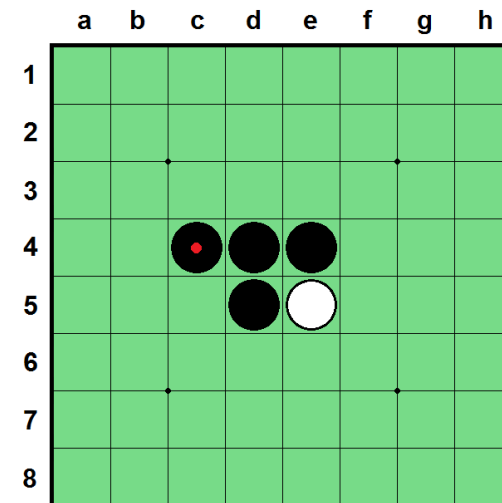


Schema 1

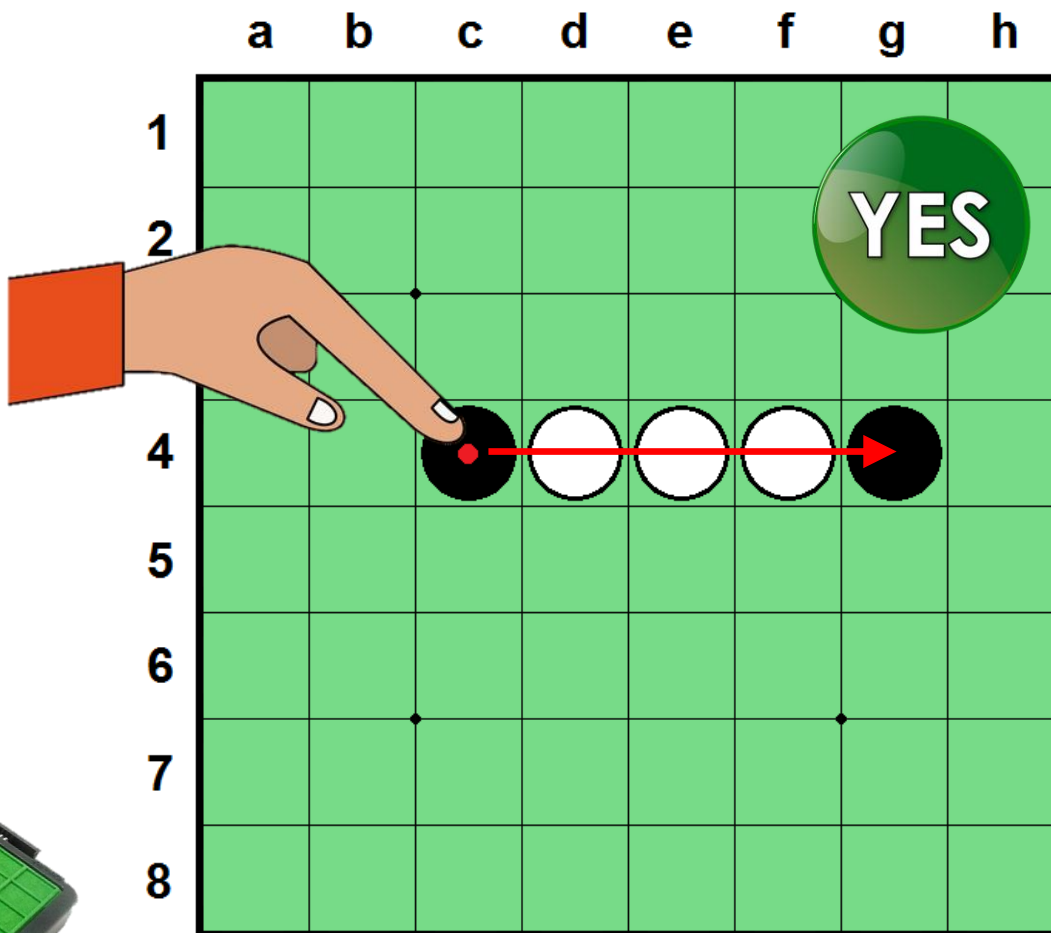


MOSSA LEGALE

LE PEDINE POSSONO ESSERE CATTURATE IN ORIZZONTALE, VERTICALE O «DIAGONALE»



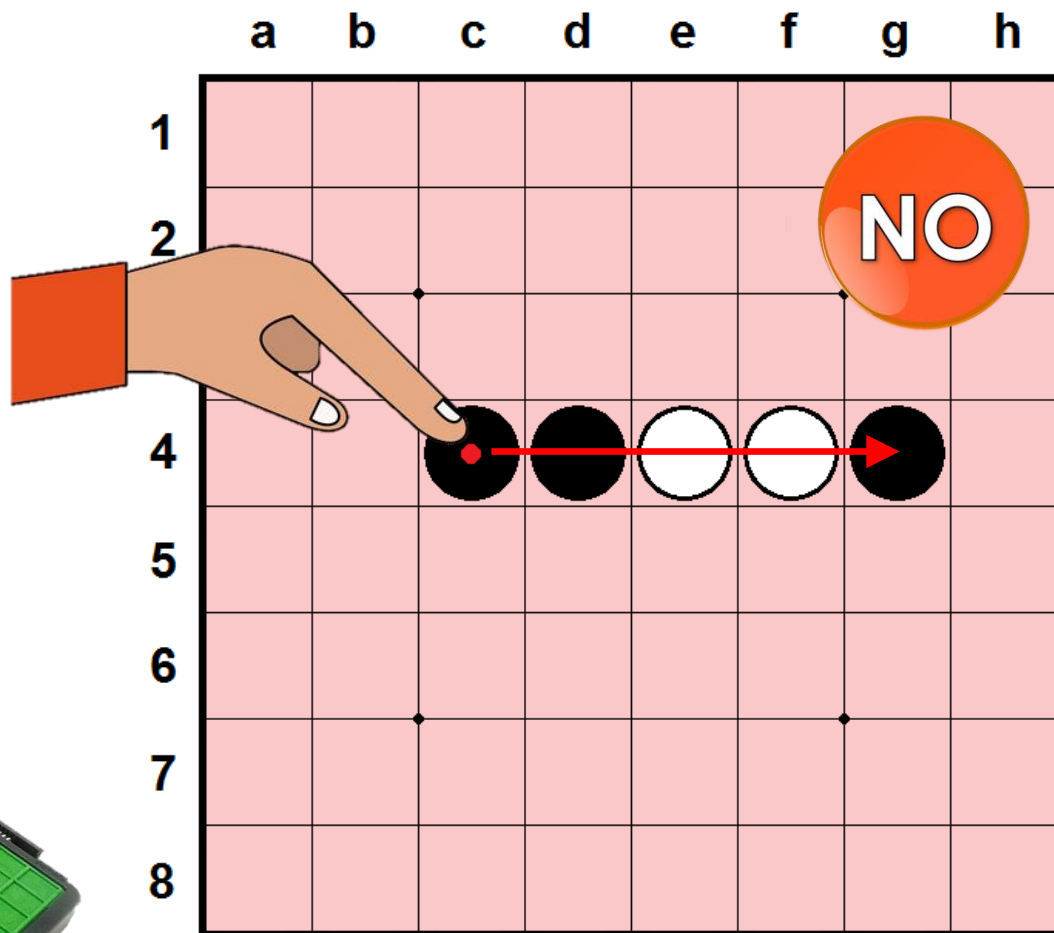
Schema 2



MOSSA LEGALE

PER POTER INTRAPPOLARE LE PEDINE DELL'AVVERSARIO, TUTTE LE CASELLE FRA LA PEDINA APPENA MESSA E LA PEDINA DELLO STESSO COLORE GIÀ PRESENTE SULL'OTHELLIERA, DEVONO ESSERE OCCUPATE DA PEDINE AVVERSARIE E NON DEVONO ESSERE PRESENTI CASELLE VUOTE

Schema 2



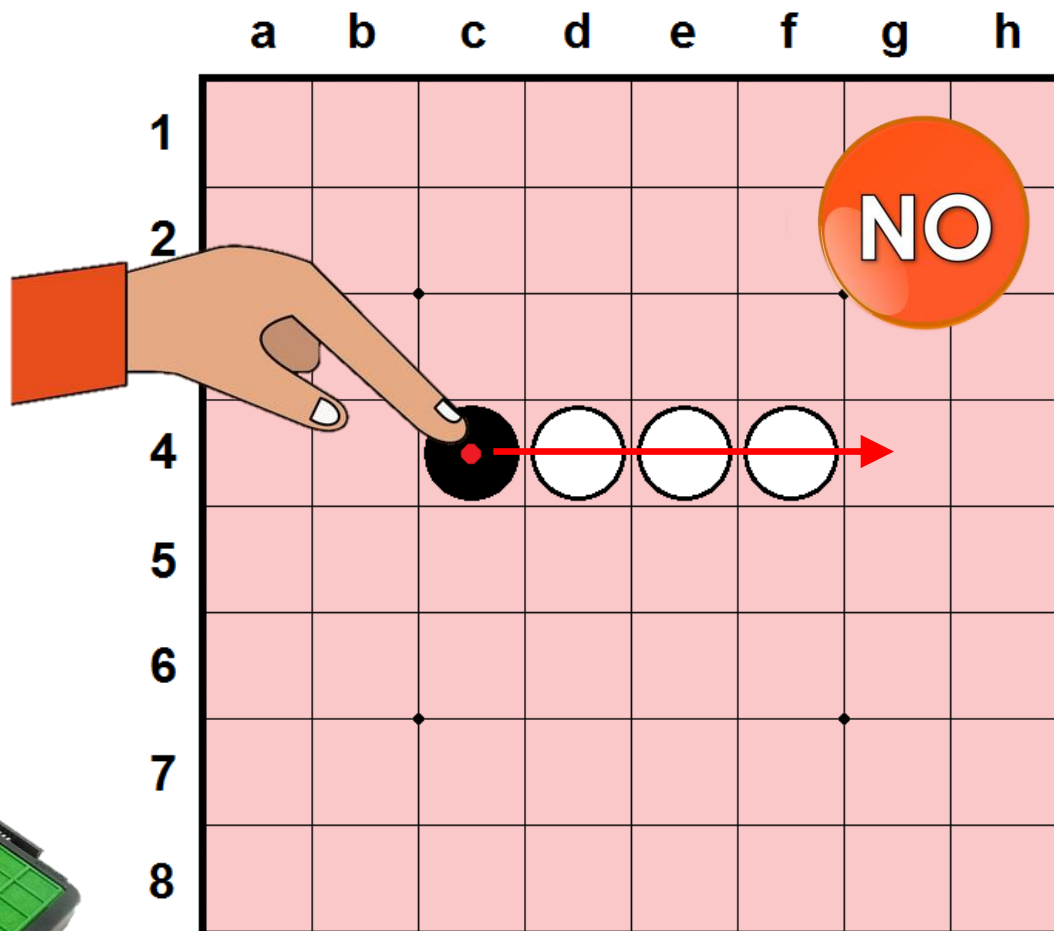
MOSSA LEGALE

PER POTER INTRAPPOLARE LE PEDINE DELL'AVVERSARIO, TUTTE LE CASELLE FRA LA PEDINA APPENA MESSA E LA PEDINA DELLO STESSO COLORE GIÀ PRESENTE SULL'OTHELLIERA, DEVONO ESSERE OCCUPATE DA PEDINE AVVERSARIE E NON DEVONO ESSERE PRESENTI CASELLE VUOTE

*LA PEDINA NERA IN D4
RENDE INVALIDA LA MOSSA IN C4*



Schema 2



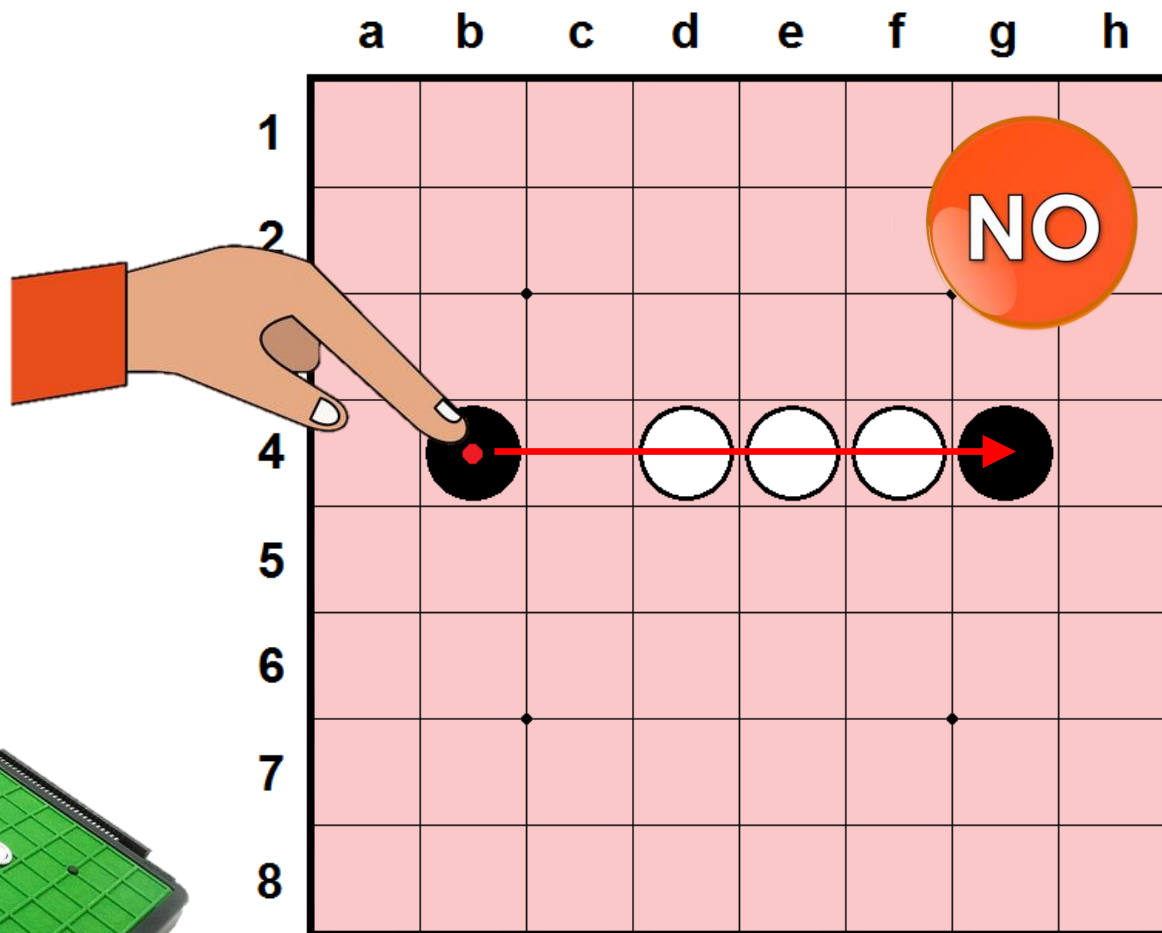
MOSSA LEGALE

PER POTER INTRAPPOLARE LE PEDINE DELL'AVVERSARIO, TUTTE LE CASELLE FRA LA PEDINA APPENA MESSA E LA PEDINA DELLO STESSO COLORE GIÀ PRESENTE SULL'OTHELLIERA, DEVONO ESSERE OCCUPATE DA PEDINE AVVERSARIE E NON DEVONO ESSERE PRESENTI CASELLE VUOTE

LA MANCANZA DI UNA PEDINA NERA DOPO LE BIANCHE RENDE INVALIDA LA MOSSA IN C4



Schema 2

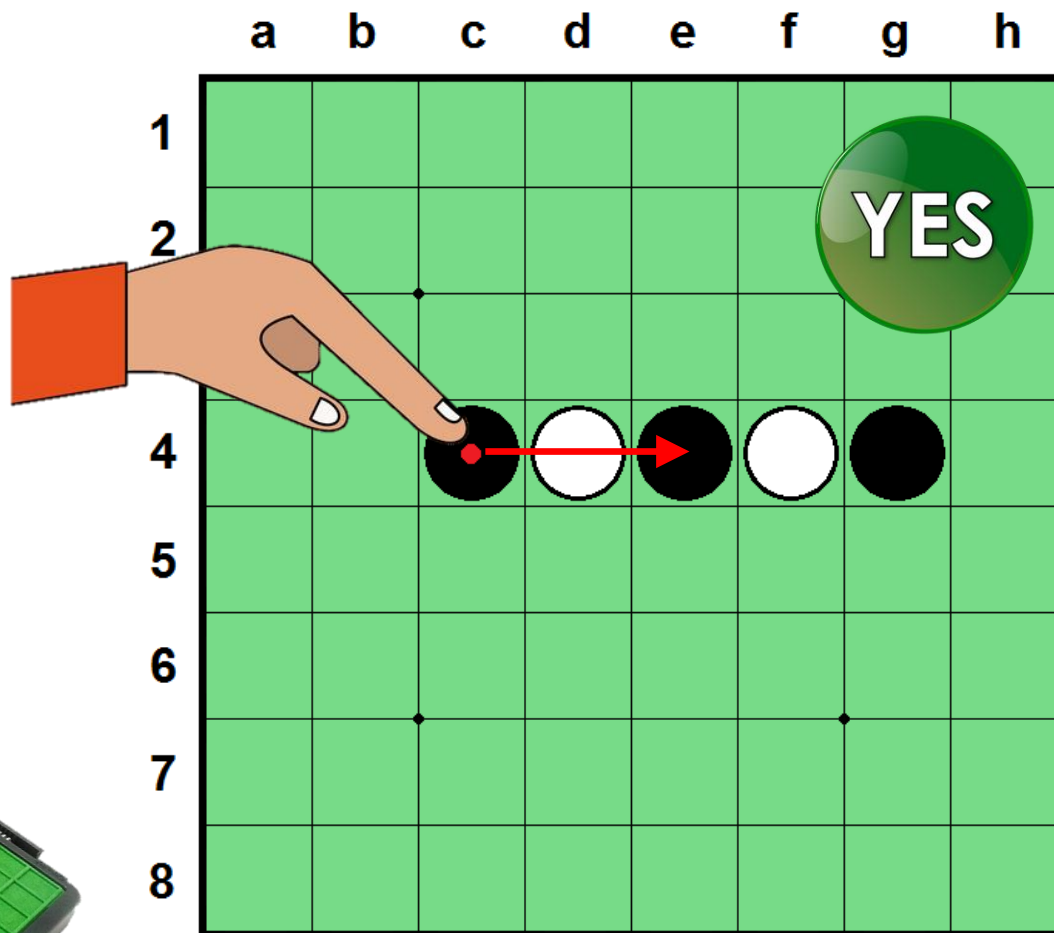


MOSSA LEGALE

PER POTER INTRAPPOLARE LE PEDINE DELL'AVVERSARIO, TUTTE LE CASELLE FRA LA PEDINA APPENA MESSA E LA PEDINA DELLO STESSO COLORE GIÀ PRESENTE SULL'OTHELLIERA, DEVONO ESSERE OCCUPATE DA PEDINE AVVERSARIE E NON DEVONO ESSERE PRESENTI CASELLE VUOTE

*LA CASELLA VUOTA IN C4
RENDE INVALIDA LA MOSSA IN B4*

Schema 2

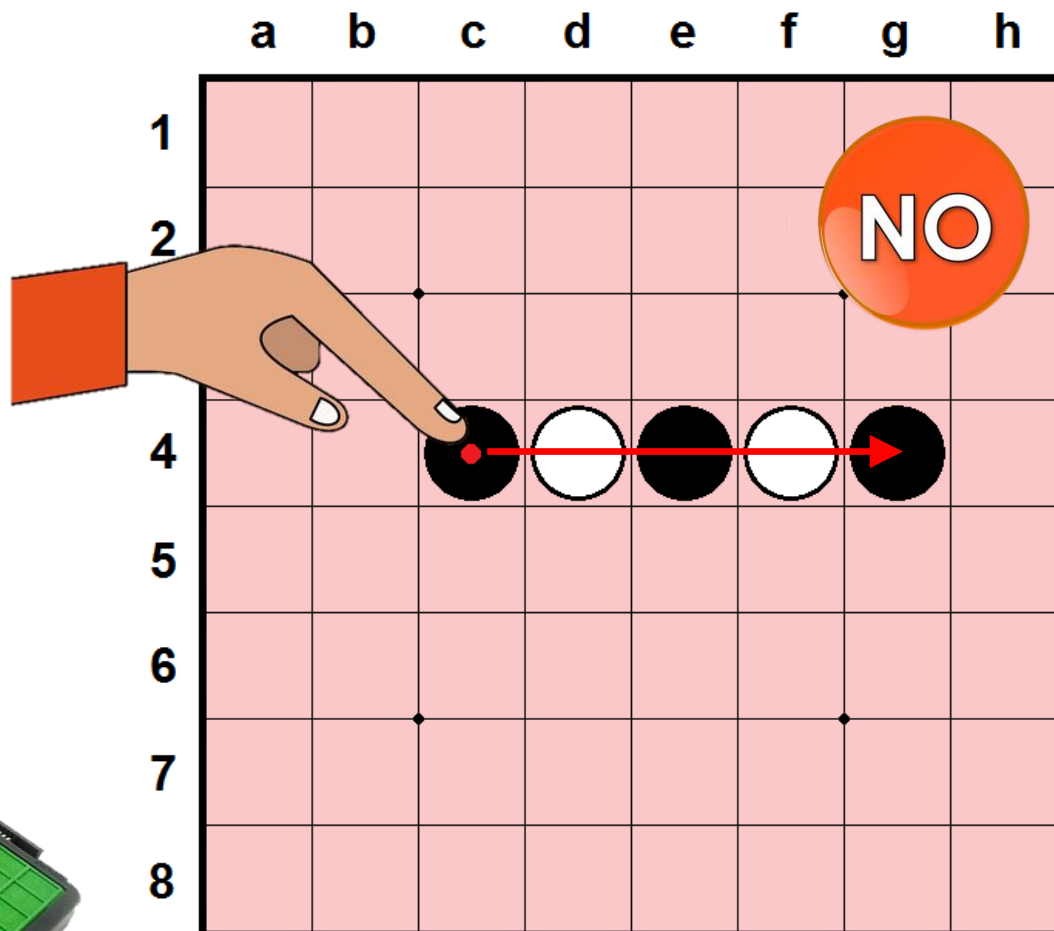


MOSSA LEGALE

PER POTER INTRAPPOLARE LE PEDINE DELL'AVVERSARIO, TUTTE LE CASELLE FRA LA PEDINA APPENA MESSA E LA PEDINA DELLO STESSO COLORE GIÀ PRESENTE SULL'OTHELLIERA, DEVONO ESSERE OCCUPATE DA PEDINE AVVERSARIE E NON DEVONO ESSERE PRESENTI CASELLE VUOTE



Schema 2



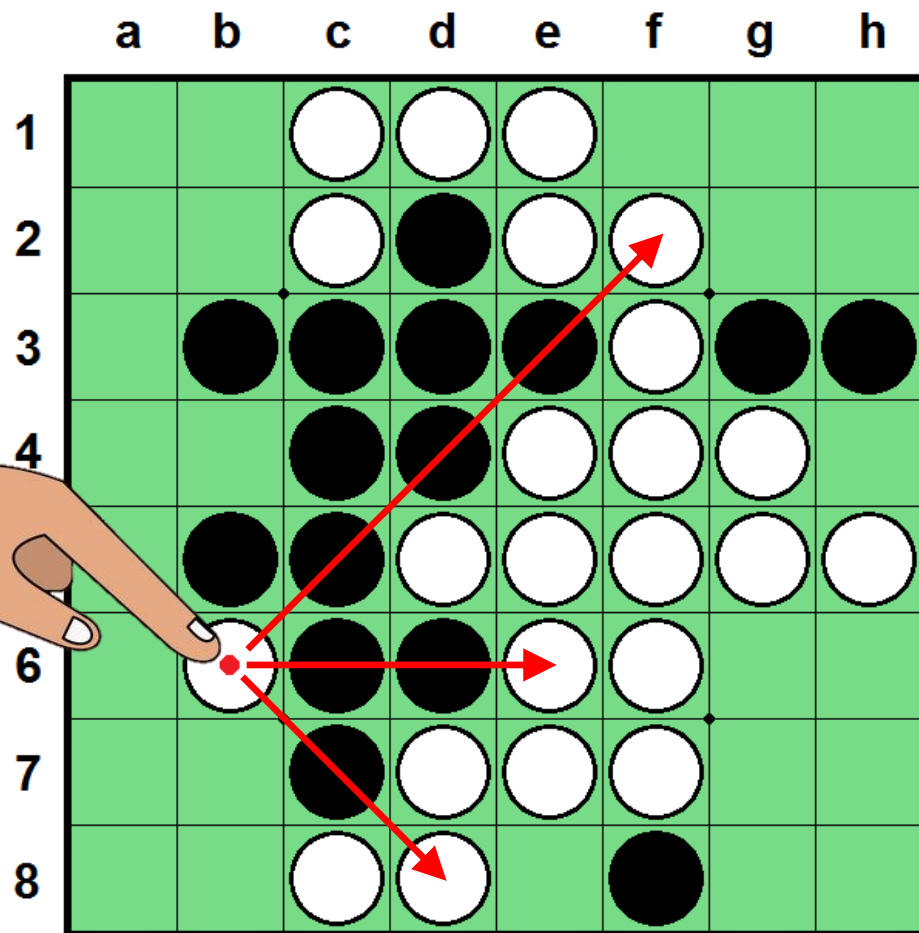
MOSSA LEGALE

PER POTER INTRAPPOLARE LE PEDINE DELL'AVVERSARIO, TUTTE LE CASELLE FRA LA PEDINA APPENA MESSA E LA PEDINA DELLO STESSO COLORE GIÀ PRESENTE SULL'OTHELLIERA, DEVONO ESSERE OCCUPATE DA PEDINE AVVERSARIE E NON DEVONO ESSERE PRESENTI CASELLE VUOTE

*LA PEDINA NERA IN E4 LIMITA
LE PEDINE DA CATTURARE ALLA SOLA D4*



Schema 3

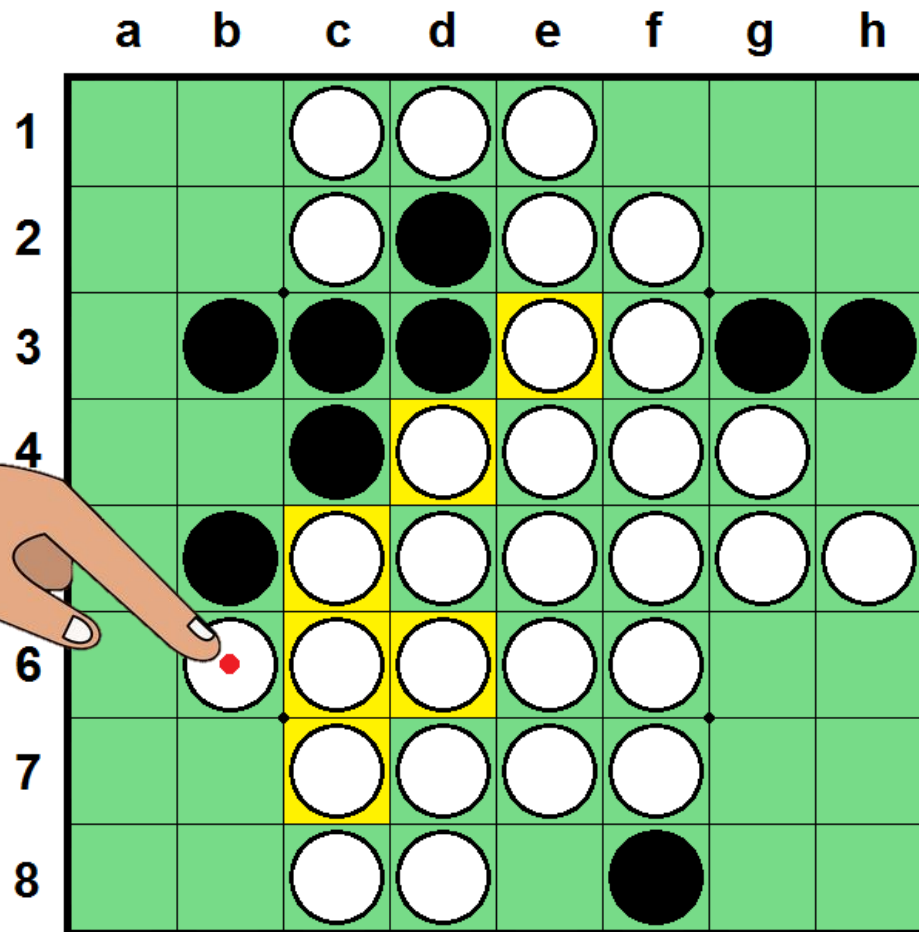


MOSSA LEGALE

UNA MOSSA PUÒ CATTURARE PEDINE IN PIÙ DIREZIONI



Schema 3



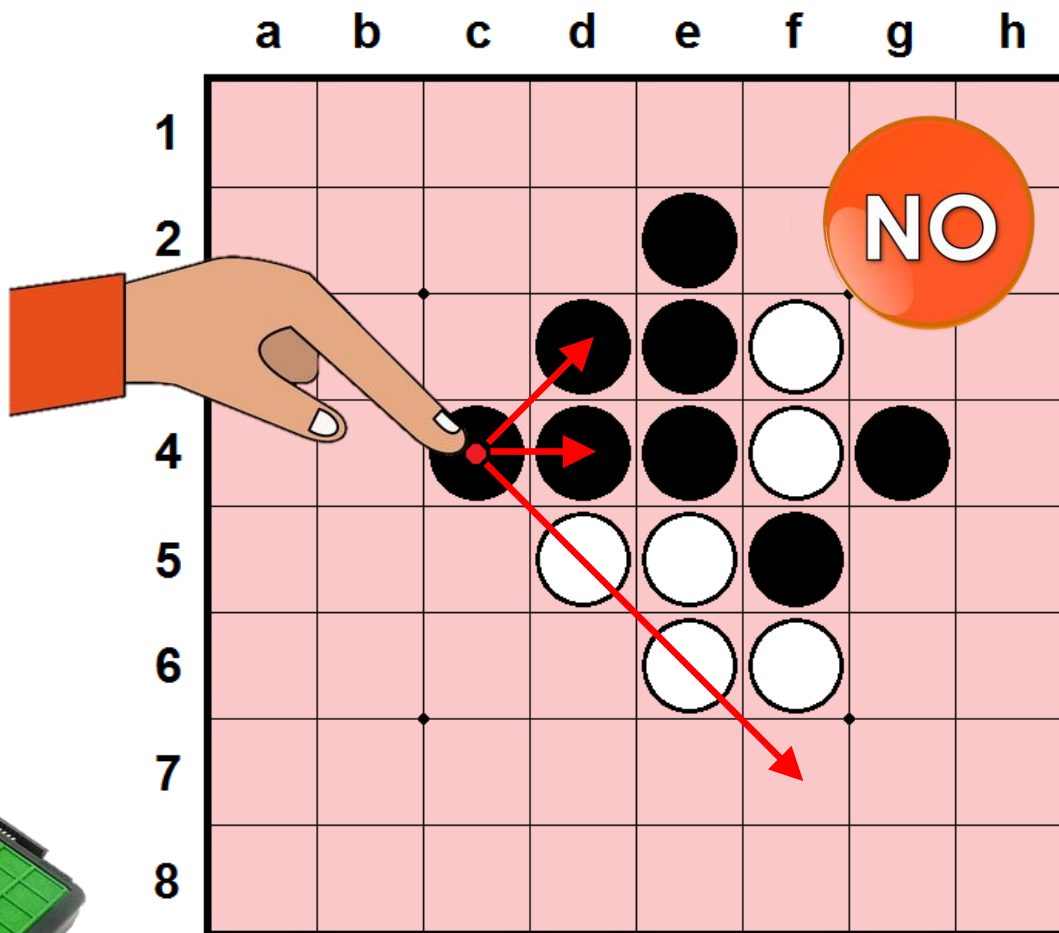
MOSSA LEGALE

UNA MOSSA PUÒ CATTURARE PEDINE IN PIÙ DIREZIONI

IN PARTICOLARE, IL GIOCATORE DEVE CAPOVOLGERE TUTTE LE PEDINE IN QUESTIONE E NON PUÒ SCEGLIERE DI IGNORARNE QUALCUNA



Schema 4

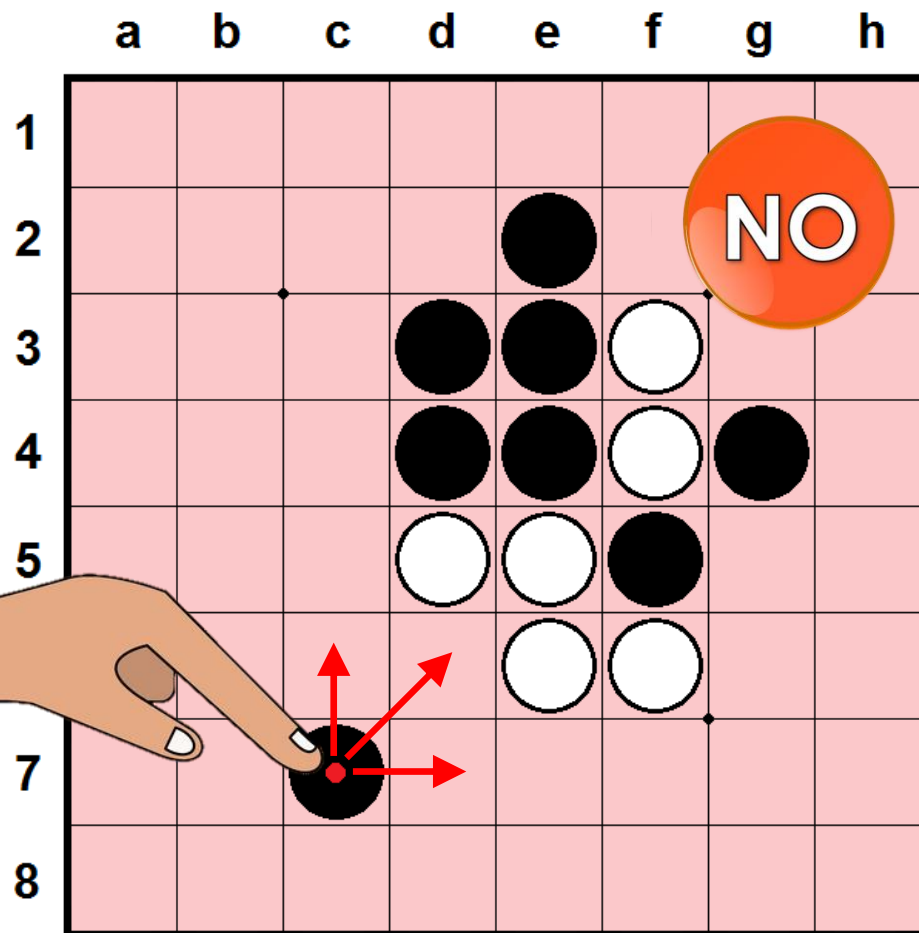


MOSSA LEGALE

UNA NUOVA PEDINA NON PUÒ ESSERE MESSA IN GIOCO IN UNA CASELLA DOVE NON CATTURA ALMENO UNA PEDINA



Schema 4

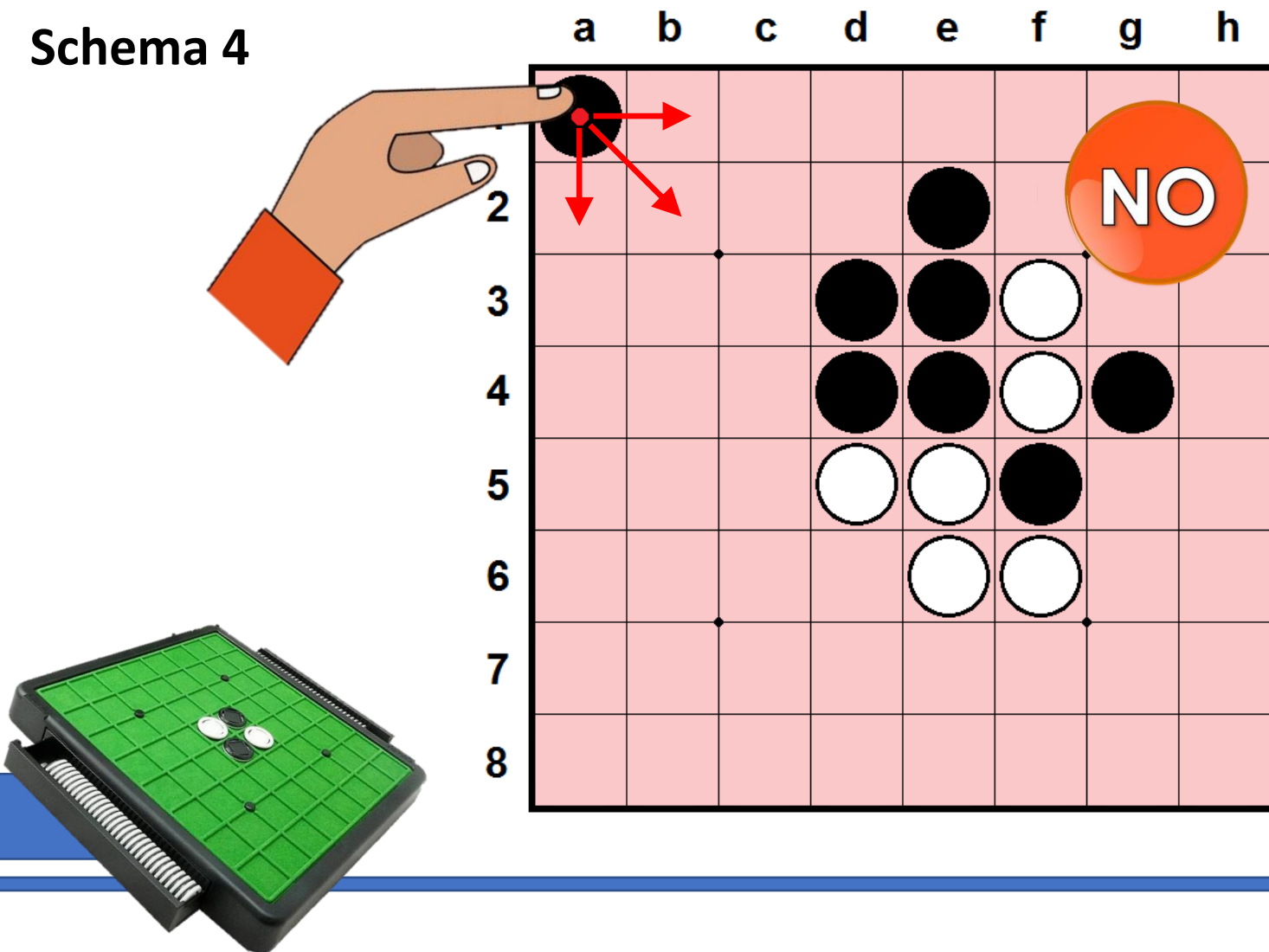


MOSSA LEGALE

UNA NUOVA PEDINA NON PUÒ ESSERE MESSA IN GIOCO IN UNA CASELLA DOVE NON CATTURA ALMENO UNA PEDINA



Schema 4



MOSSA LEGALE

UNA NUOVA PEDINA NON PUÒ ESSERE MESSA IN GIOCO IN UNA CASELLA DOVE NON CATTURA ALMENO UNA PEDINA



Schema 5

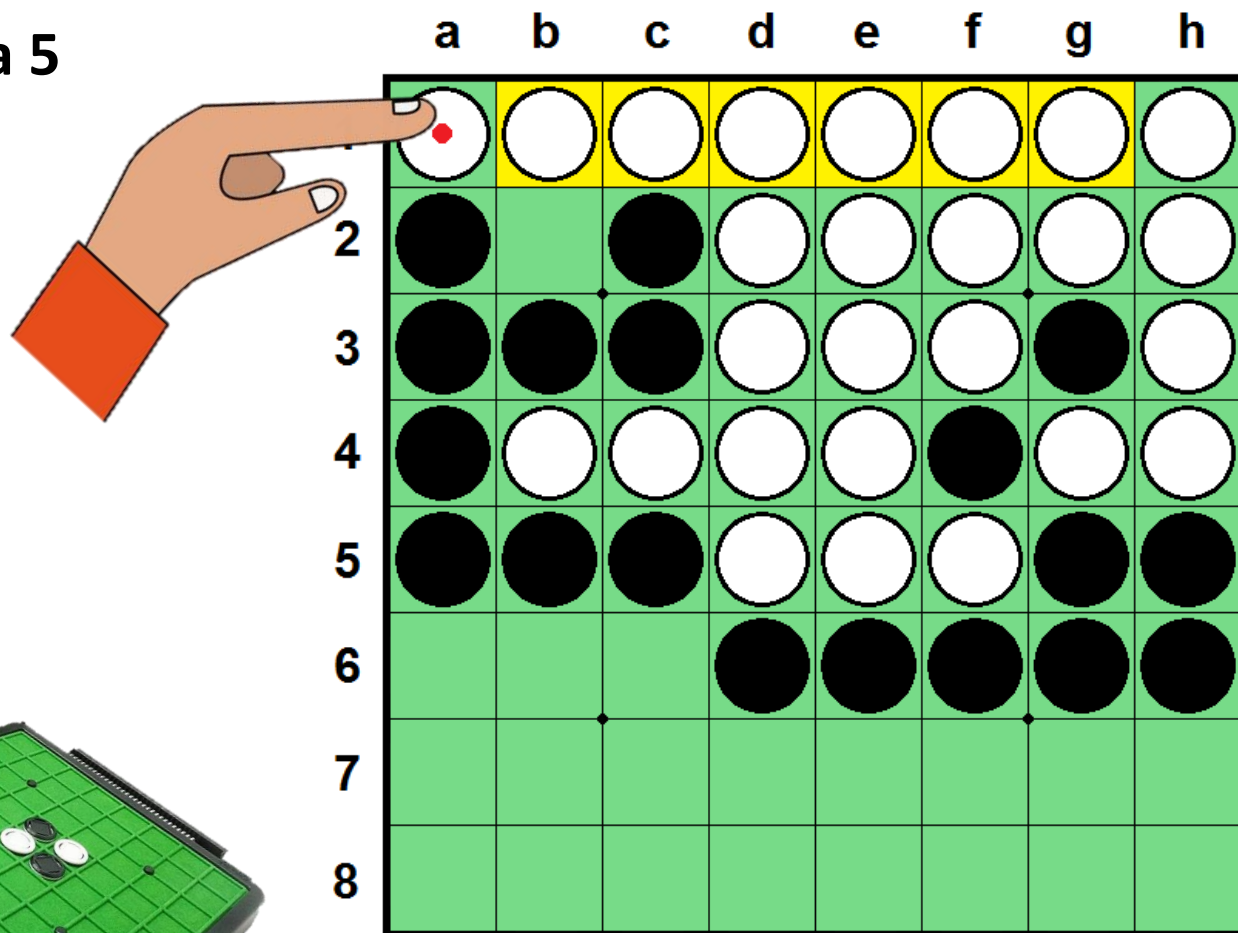
	a	b	c	d	e	f	g	h
1		●	●	●	●	●	●	○
2	●		●	○	○	○	○	○
3	●	●	●	○	○	○	●	○
4	●	○	○	○	○	●	○	○
5	●	●	●	○	○	○	●	●
6				●	●	●	●	●
7								
8								

NERO PASSA, MOSSA AL BIANCO

SE UN GIOCATORE NON HA MOSSE LEGALI, CIOÈ, INDIPENDENTEMENTE DALLA ZONA DELL'OTHELLIERA NON PUÒ CATTURARE NEANCHE UNA PEDINA DEL COLORE OPPOSTO, PASSA IL TURNO ALL'AVVERSARIO...



Schema 5



NERO PASSA, MOSSA AL BIANCO

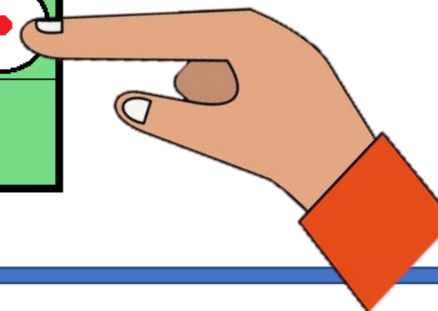
SE UN GIOCATORE NON HA MOSSE LEGALI, CIOÈ, INDIPENDENTEMENTE DALLA ZONA DELL'OTHELLIERA NON PUÒ CATTURARE NEANCHE UNA PEDINA DEL COLORE OPPOSTO, PASSA IL TURNO ALL'AVVERSARIO, **CHE CONTINUERÀ A GIOCARE ...**

Schema 5

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	○	○	○	○	○	○	○	○
2	●		●	○	○	○	○	○
3	●	●	●	○	○	○	●	○
4	●	○	○	○	○	●	○	○
5	●	●	●	○	○	○	●	○
6				●	●	●	○	○
7								○
8								

MOSSA AL NERO

SE UN GIOCATORE NON HA MOSSE LEGALI, CIOÈ, INDIPENDENTEMENTE DALLA ZONA DELL'OTHELLIERA NON PUÒ CATTURARE NEANCHE UNA PEDINA DEL COLORE OPPOSTO, PASSA IL TURNO ALL'AVVERSAIO, CHE CONTINUERÀ A GIOCARE, **FIN QUANDO NON CONCEDERÀ UNA NUOVA MOSSA LEGALE A COLUI CHE AVEVA PASSATO**



Schema 5

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	○	○	○	○	○	○	○	○
2	●		●	○	○	○	○	○
3	●	●	●	○	○	○	●	○
4	●	○	○	○	○	●	○	○
5	●	●	●	○	○	○	●	○
6				●	●	●	○	○
7								○●
8								

MOSSA AL NERO

SE UN GIOCATORE HA ALMENO UNA MOSSA LEGALE NON PUÒ SCEGLIERE DI PASSARE IL TURNO



Schema 6

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	○	●	●	●	●	●	●	○
2	○	○	○	○	●	●	●	○
3	○	○	○	●	●	●	○	○
4	○	○	●	●	○	○	○	○
5	○	○	●	●	○	○	○	●
6	○	●	●	○	●	●	○	●
7	○	○	○	●	○	●	●	●
8	○	○	○	●	●	●	●	●

FINE DELLA PARTITA

IL GIOCO CONTINUA FINO AL
RIEMPIMENTO DELL'OTHELLIERA ...



Schema 7

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	●	●	●	●	●	●	●	■
2	●	●	●	○	○	○	○	○
3	●	○	○	○	●	○	○	○
4	●	●	○	●	○	●	●	○
5	●	○	●	○	●	○	●	○
6	●	●	○	○	○	●	●	○
7	●	○	○	●	●	●	○	○
8	○	○	○	○	○	○	○	○

FINE DELLA PARTITA

IL GIOCO CONTINUA FINO AL RIEMPIMENTO DELL'OTHELLIERA O NEL CASO IN CUI NESSUNO DEI DUE GIOCATORI HA MOSSE LEGALI A DISPOSIZIONE



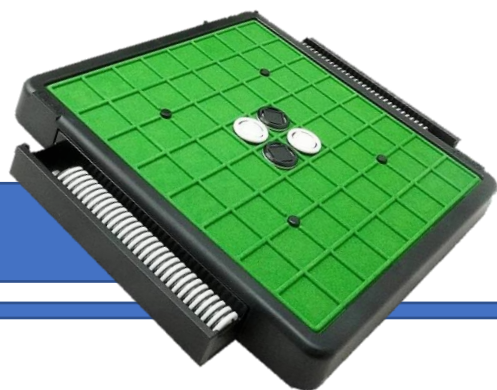
Schema 7

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	●	●	●	●	●	●	●	■
2	●	●	●	○	○	○	○	○
3	●	○	○	○	●	○	○	○
4	●	●	○	●	○	●	●	○
5	●	○	●	○	●	○	●	○
6	●	●	○	○	○	●	●	○
7	●	○	○	●	●	●	○	○
8	○	○	○	○	○	○	○	○

IL BIANCO VINCE 34 A 29

IL RISULTATO SI CALCOLA A FINE PARTITA
CONTANDO LE PEDINE DI OGNI COLORE

SE ENTRAMBI I COLORI HANNO LO
STESSO NUMERO DI PEDINE ALLORA IL
GIOCO È FINITO IN PAREGGIO





Schema 7

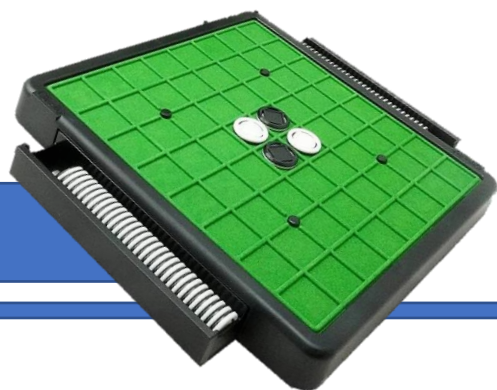
	a	b	c	d	e	f	g	h
1	●	●	●	●	●	●	●	■
2	●	●	●	○	○	○	○	○
3	●	○	○	○	●	○	○	○
4	●	●	○	●	○	●	●	○
5	●	○	●	○	●	○	●	○
6	●	●	○	○	○	●	●	○
7	●	○	○	●	●	●	○	○
8	○	○	○	○	○	○	○	○

IL BIANCO VINCE 35 A 29

IL RISULTATO SI CALCOLA A FINE PARTITA
CONTANDO LE PEDINE DI OGNI COLORE

SE ENTRAMBI I COLORI HANNO LO
STESSO NUMERO DI PEDINE ALLORA IL
GIOCO È FINITO IN PAREGGIO

NEI TORNEI LE CASELLE VUOTE VENGONO
CONTEGGIATE COME PEDINE DEL
GIOCATORE CHE HA VINTO



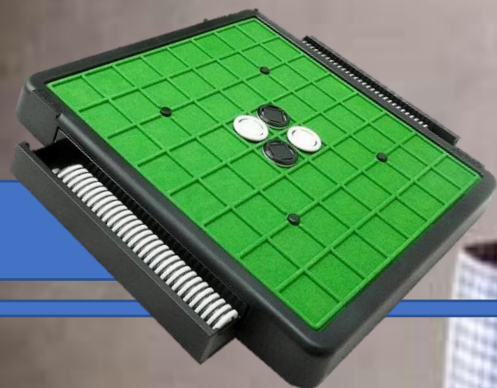


To Do List

1. Concentrazione
2. Angoli e Pedine Stabili
3. Caselle-X e Caselle-C
4. Mobilità
5. Approccio al Finale



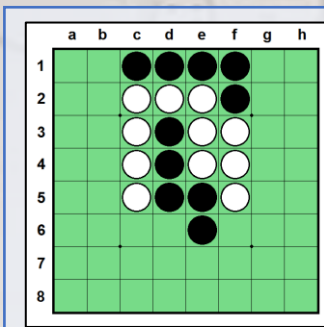
Capitolo 1: Concentrazione e Focalizzazione



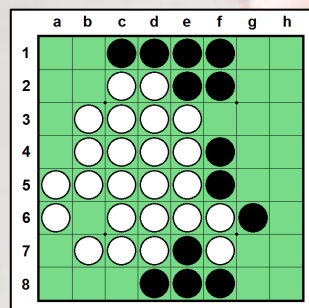
Capitolo 1: Concentrazione e Focalizzazione



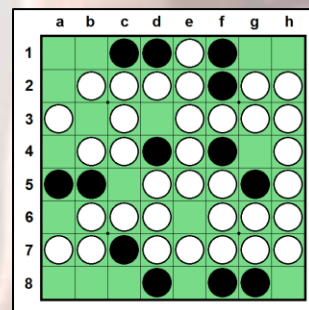
INDICE



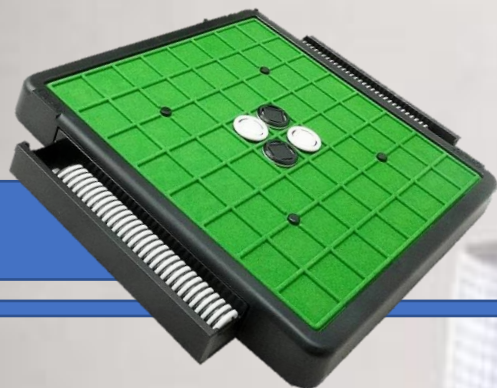
Esercizio 1



Esercizio 2



Esercizio 3



Capitolo 1: Concentrazione e Focalizzazione



Esercizio 1

	a	b	c	d	e	f	g	h
1			●	●	●	●		
2			○	○	○	●		
3			○	●	○	○		
4			○	●	○	○		
5			○	●	●	○		
6					●			
7								
8								

MOSSA AL NERO

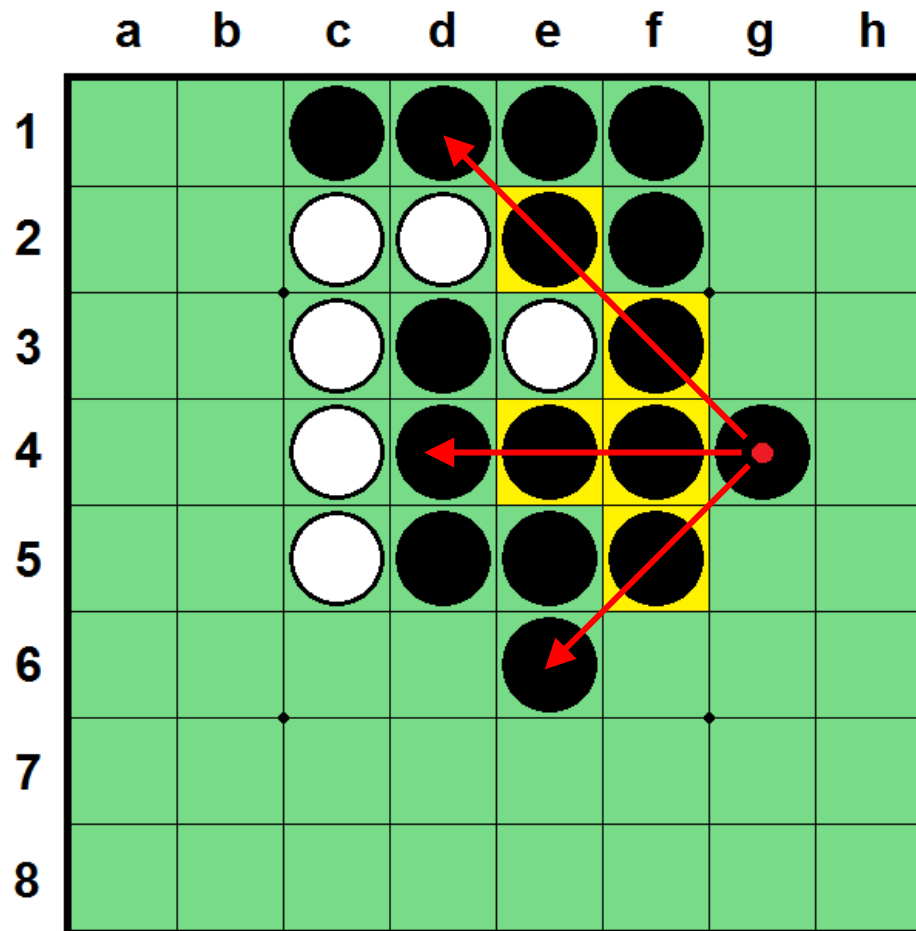
TROVA LA MOSSA CHE CATTURA
IL MAGGIOR NUMERO DI
PEDINE AVVERSARIE



Capitolo 1: Concentrazione e Focalizzazione



Esercizio 1



MOSSA AL NERO

TROVA LA MOSSA CHE CATTURA IL MAGGIOR NUMERO DI PEDINE AVVERSARIE

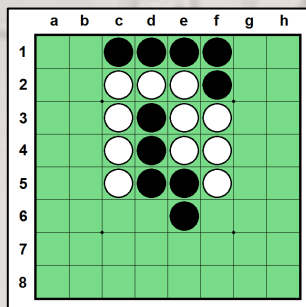
**G4, CON LE SUE CINQUE PEDINE INTRAPPOLATE È LA MOSSA CHE CATTURA DI PIÙ;
SEGUONO C6 E G5 CHE NE CATTURANO QUATTRO.**



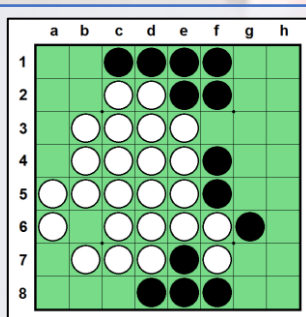
Capitolo 1: Concentrazione e Focalizzazione



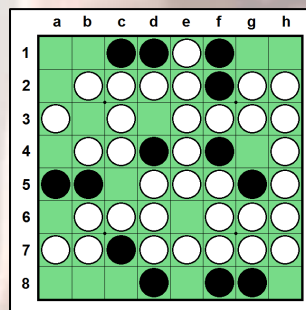
INDICE



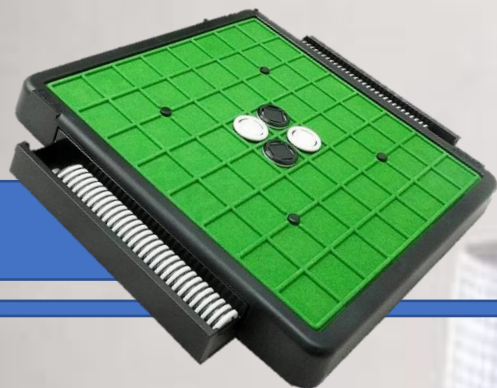
Esercizio 1



Esercizio 2



Esercizio 3



Capitolo 1: Concentrazione e Focalizzazione

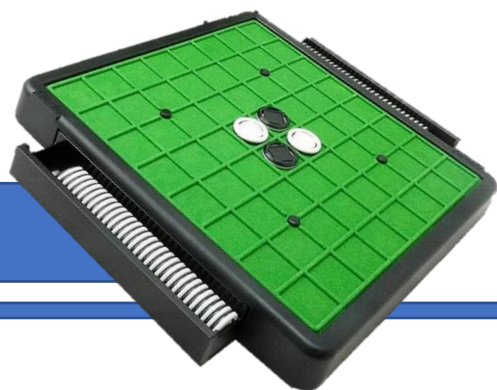


Esercizio 2

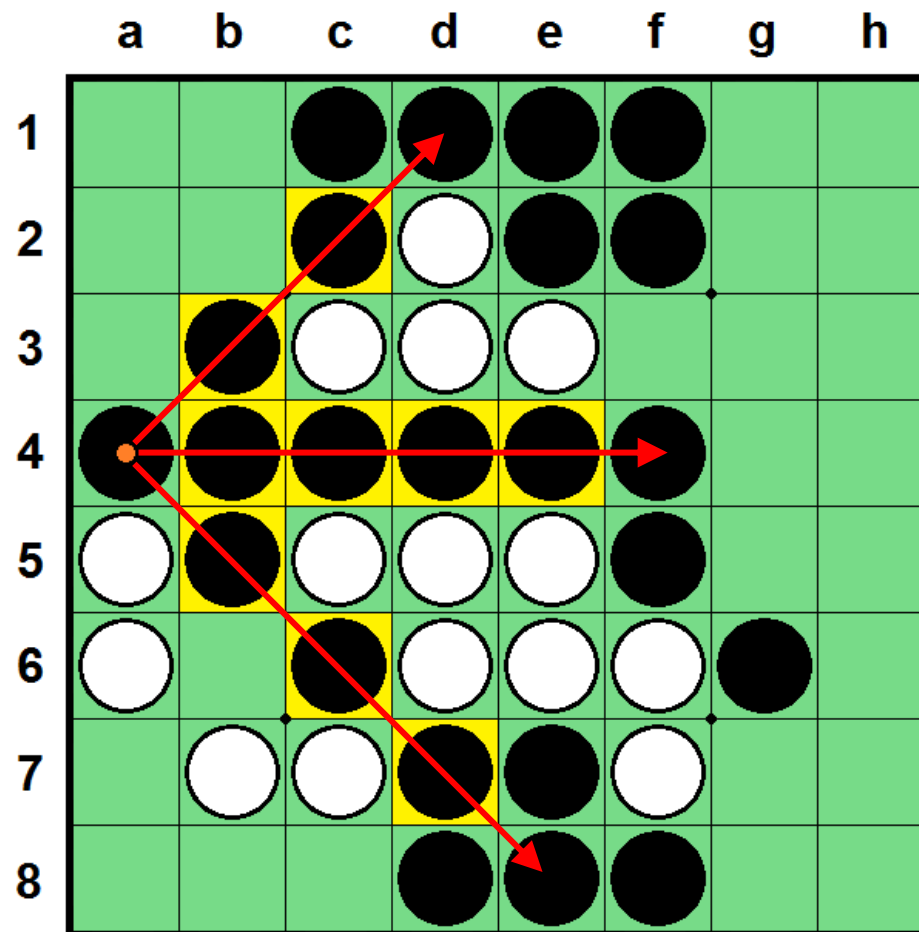
	a	b	c	d	e	f	g	h
1			●	●	●	●		
2			○	○	●	●		
3		○	○	○	○			
4		○	○	○	○	●		
5	○	○	○	○	○	●		
6	○		○	○	○	○	●	
7		○	○	○	●	○		
8				●	●	●		

MOSSA AL NERO

TROVA LA MOSSA CHE CATTURA
IL MAGGIOR NUMERO DI
PEDINE AVVERSARIE



Esercizio 2



MOSSA AL NERO

TROVA LA MOSSA CHE CATTURA IL MAGGIOR NUMERO DI PEDINE AVVERSARIE

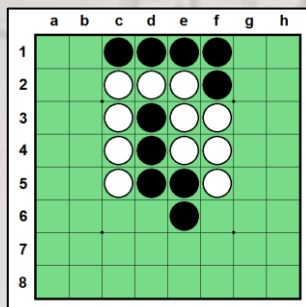
**VINCE A4 GRAZIE ALLE NOVE PEDINE CATTURATE;
SEGUONO B6 E C8 CHE NE CATTURANO OTTO.**



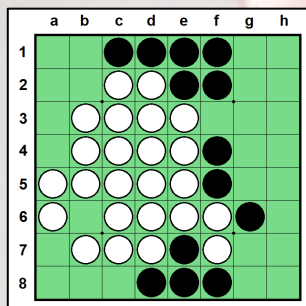
Capitolo 1: Concentrazione e Focalizzazione



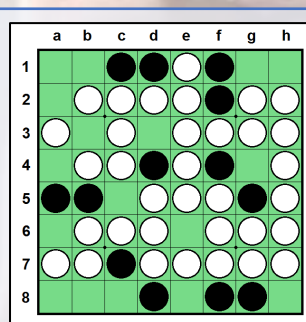
INDICE



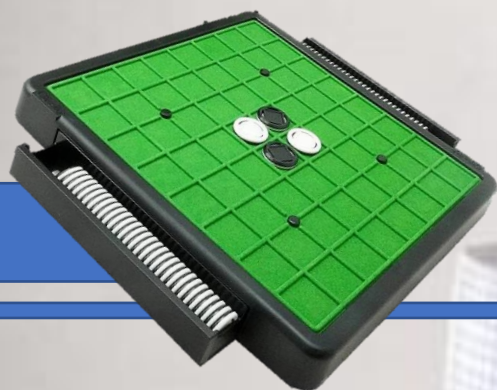
Esercizio 1



Esercizio 2



Esercizio 3



Capitolo 1: Concentrazione e Focalizzazione



Esercizio 3

	a	b	c	d	e	f	g	h
1			●	●	○	●		
2		○	○	○	○	●	○	○
3	○		○		○	○	○	○
4		○	○	●	○	●		○
5	●	●		○	○	○	●	○
6		○	○	○		○	○	○
7	○	○	●	○	○	○	○	○
8				●		●	●	

MOSSA AL NERO

TROVA L'UNICA MOSSA CHE
CATTURA **UNA SOLA** PEDINA



Capitolo 1: Concentrazione e Focalizzazione



Esercizio 3

	a	b	c	d	e	f	g	h
1			●	●	○	●		
2		○	○	○	○	●	○	○
3	○		○		○	○	○	○
4		○	○	●	○	●		○
5	●	●		○	○	○	●	○
6		○	○	○	●	○	○	○
7	○	○	●	○	○	●	○	○
8				●		●	●	

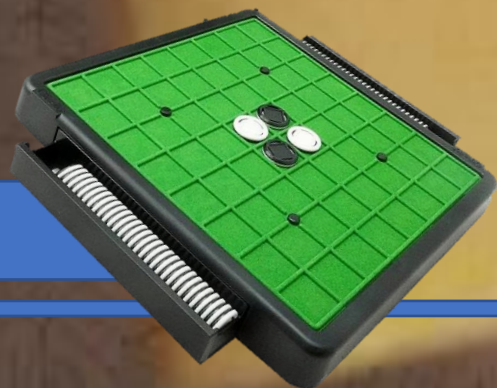
MOSSA AL NERO

TROVA L'UNICA MOSSA CHE
CATTURA **UNA SOLA** PEDINA

**E6 È LA MOSSA CHE CATTURA
UNA SOLA PEDINA.**



Capitolo 2: Angoli e Pedine Stabili



Capitolo 2: Angoli e Pedine Stabili



INDICE

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	●							●
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8	●							●

Schema 1

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	●	○	○	○	○	○	○	○
2	○	○	○	○	○	○	○	○
3	○	○	○	○	○	○	○	○
4	○	○	○	○	○	○	○	○
5	○	○	○	○	○	○	○	○
6	○	○	○	○	○	○	○	○
7	○	○	○	○	○	○	○	○
8								

Schema 2

	a	b	c	d	e	f	g	h
1				○	○	○	○	
2				●	○	○	○	
3			○	○	○	○	○	
4	○	●	○	○	○	○	○	○
5	○	○	○	○	○	○	○	○
6	○	○	○	○	○	○	○	○
7			○	○	○	○	○	
8			○	○	○	○	○	

Schema 4

	a	b	c	d	e	f	g	h
1								
2	○							
3	○	○	○	○	○	○	○	○
4	○	○	○	○	○	○	○	○
5	○	○	○	○	○	○	○	○
6	○	○	○	○	○	○	○	○
7			○	○	○	○	○	
8			○	○	○	○	○	

Schema 6

	a	b	c	d	e	f	g	h
1				○	○	○	○	
2				○	○	○	○	
3				○	○	○	○	
4	○	○	○	○	○	○	○	○
5	○	○	○	○	○	○	○	○
6	○	○	○	○	○	○	○	○
7			○	○	○	○	○	
8			○	○	○	○	○	

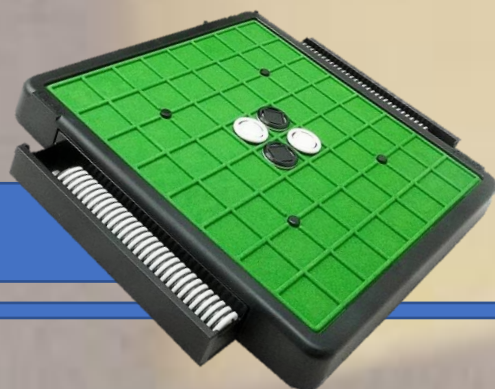
Schema 3

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	○	○				○	○	
2	○	○				○	○	
3								
4								
5								
6								
7	○	○				○	○	
8	○	○				○	○	

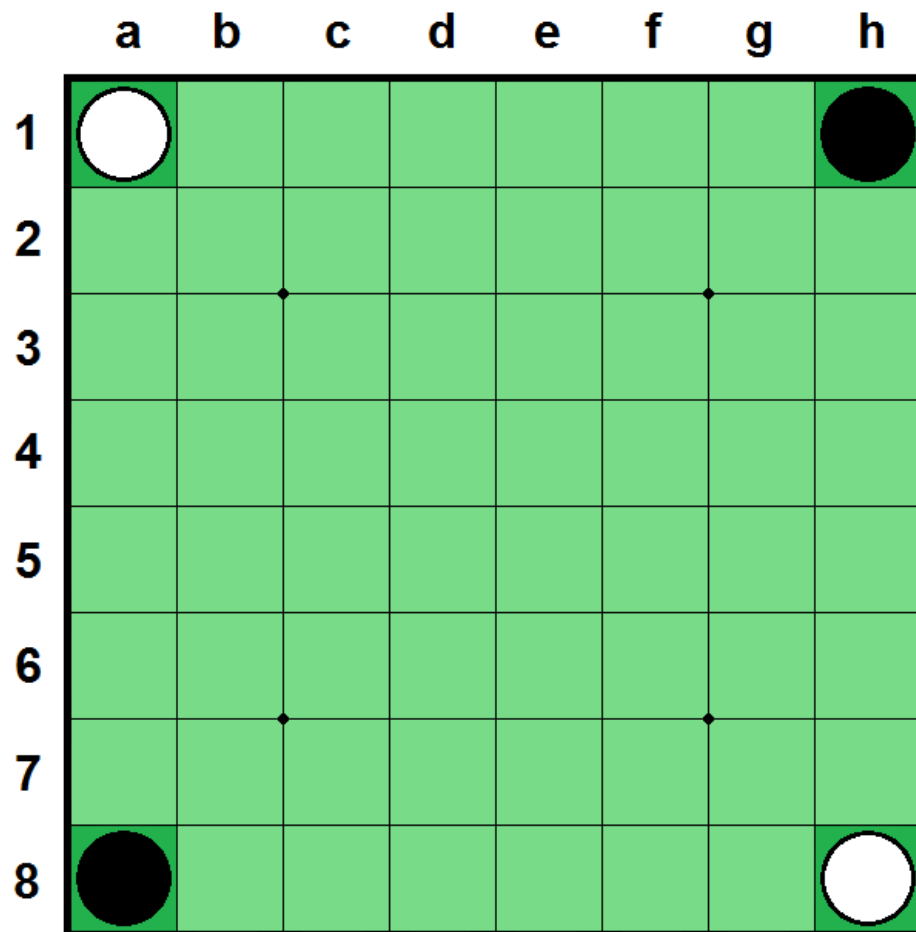
Schema 5

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	○	○				○	○	
2	○	○	○			○	○	
3								
4								
5								
6								
7	○	○	○			○	○	
8	○	○				○	○	

Schema 7



Schema 2.1

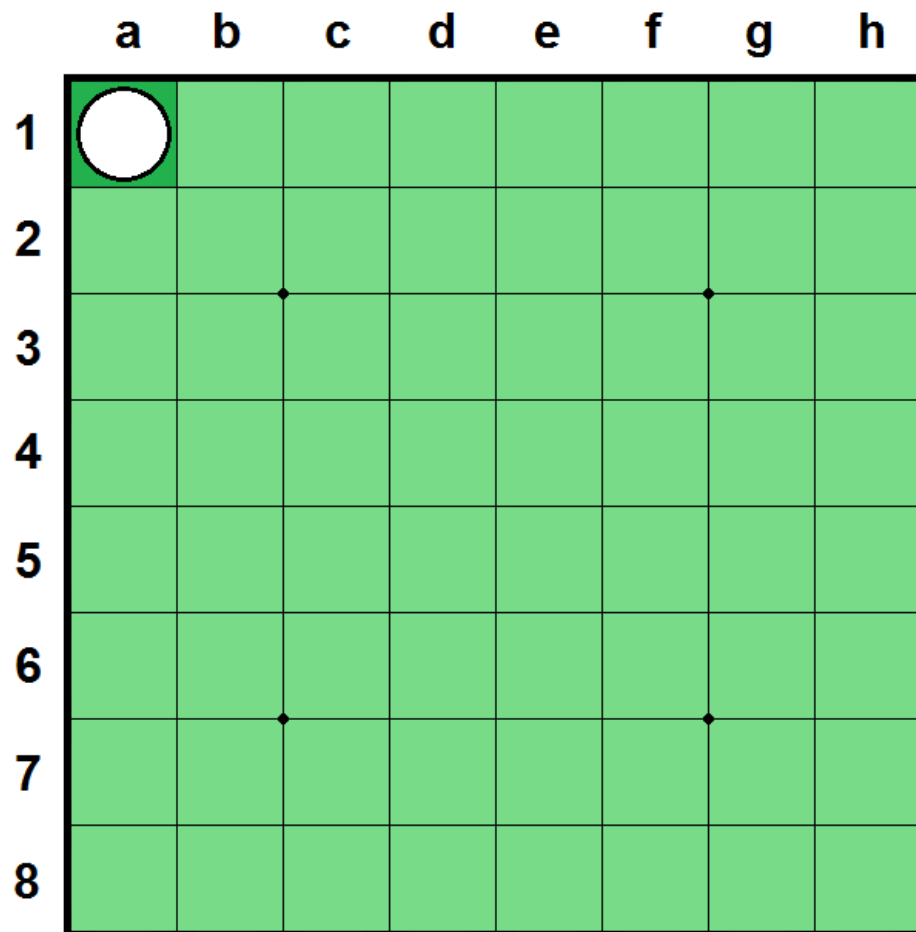


IMPORTANZA DEGLI ANGOLI

LA PRIMA STRATEGIA CHE VIENE COMUNENTE INSEGNATA A CHI INIZIA A GIOCARE AD OTHELLO, RIGUARDA L'IMPORTANZA DI CONQUISTARE GLI ANGOLI



Schema 2.1

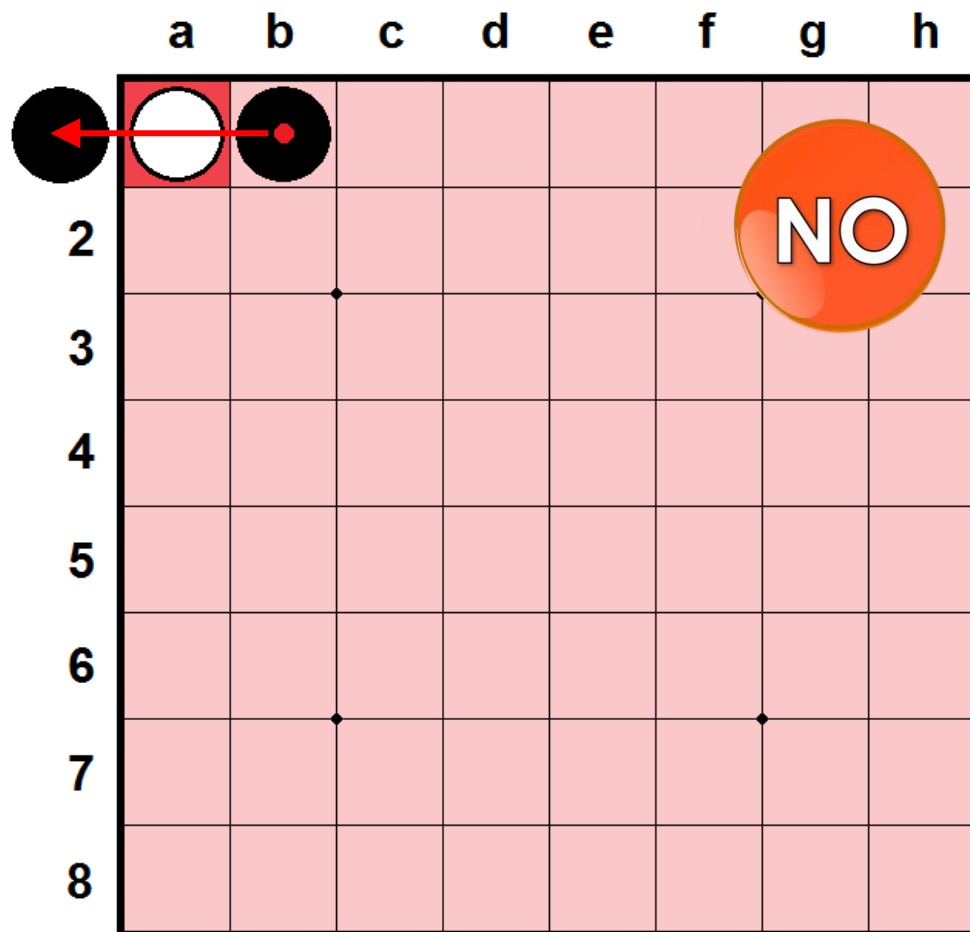


IMPORTANZA DEGLI ANGOLI

LA PEDINA IN ANGOLO È PER DEFINIZIONE UNA «PEDINA STABILE», OVVERO UNA PEDINA CHE NON PUÒ ESSERE MAI CATTURATA DAL PROPRIO AVVERSARIO



Schema 2.1

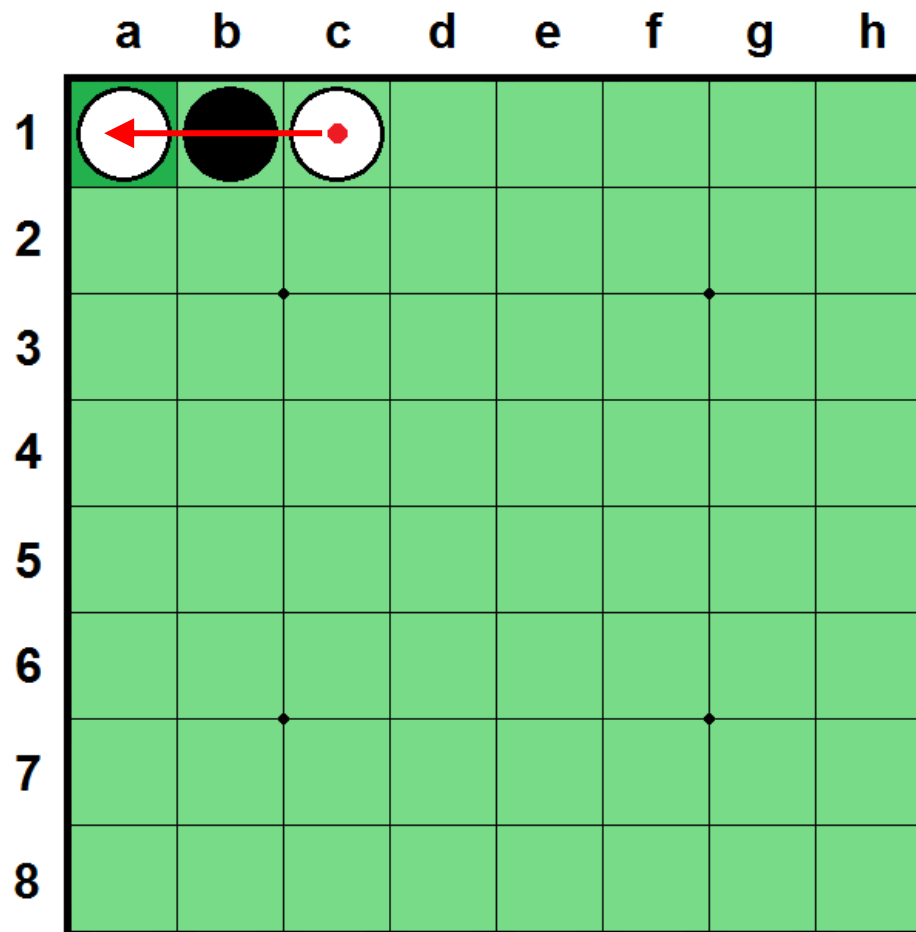


IMPORTANZA DEGLI ANGOLI

LE REGOLE DEL GIOCO IMPONGONO CHE PER CATTURARE UNA PEDINA, CE NE SIA UNA DALL'ALTRA PARTE DEL PROPRIO COLORE, MA QUESTO SIGNIFICHEREBBE ANDARE OLTRE I CONFINI DELL'OTHELLIERA, E QUESTO OVVIAMENTE NON È PERMESSO



Schema 2.1

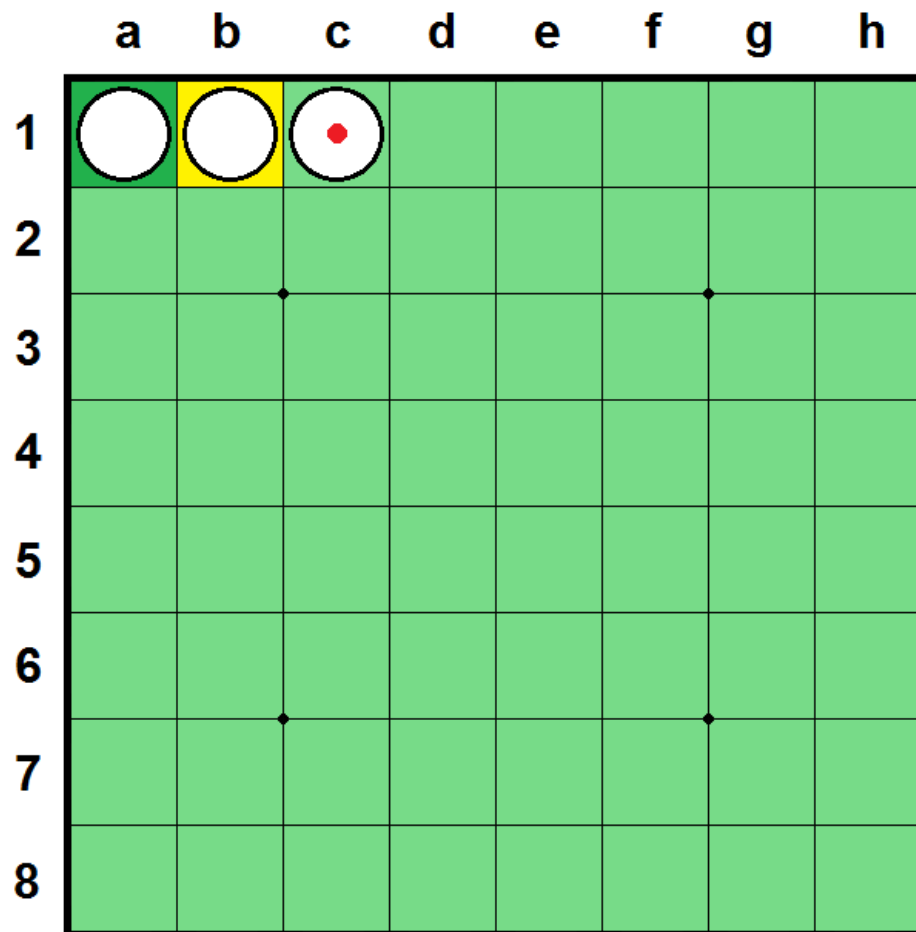


IMPORTANZA DEGLI ANGOLI

INOLTRE L'ANGOLO HA IL POTERE DI
GENERARE ALTRE PEDINE STABILI...



Schema 2.1

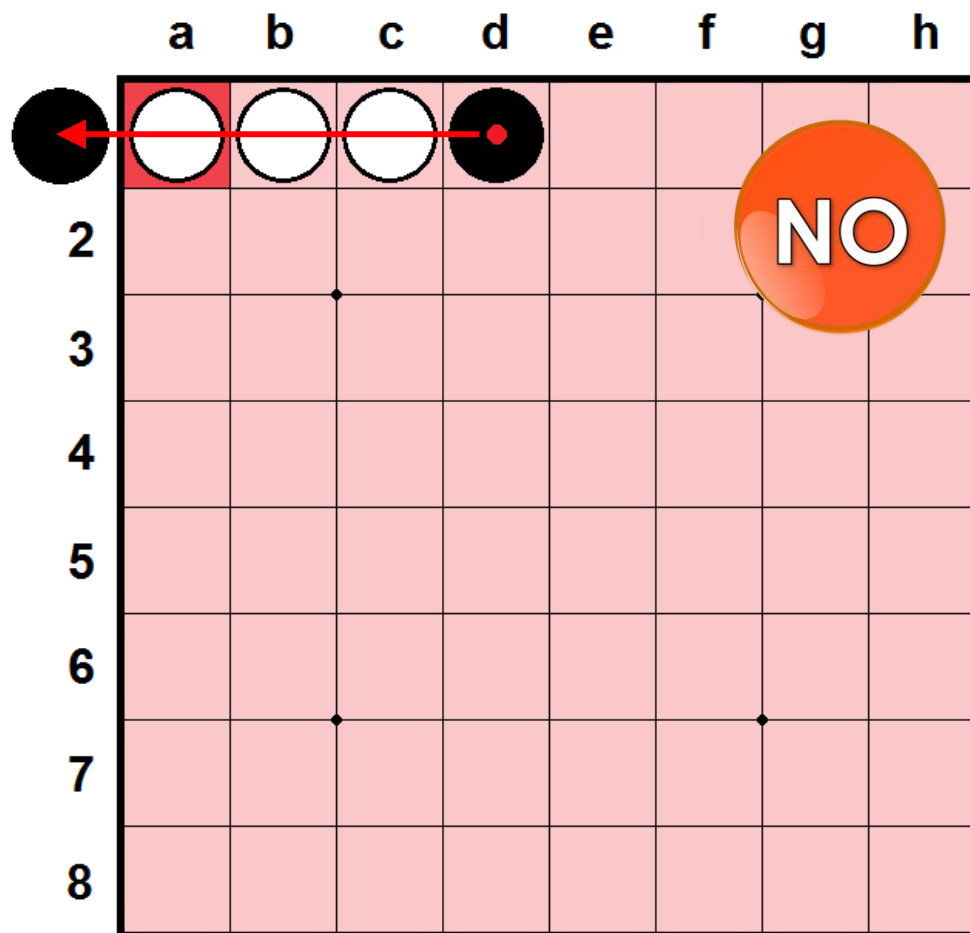


IMPORTANZA DEGLI ANGOLI

INOLTRE L'ANGOLO HA IL POTERE DI
GENERARE ALTRE PEDINE STABILI...



Schema 2.1

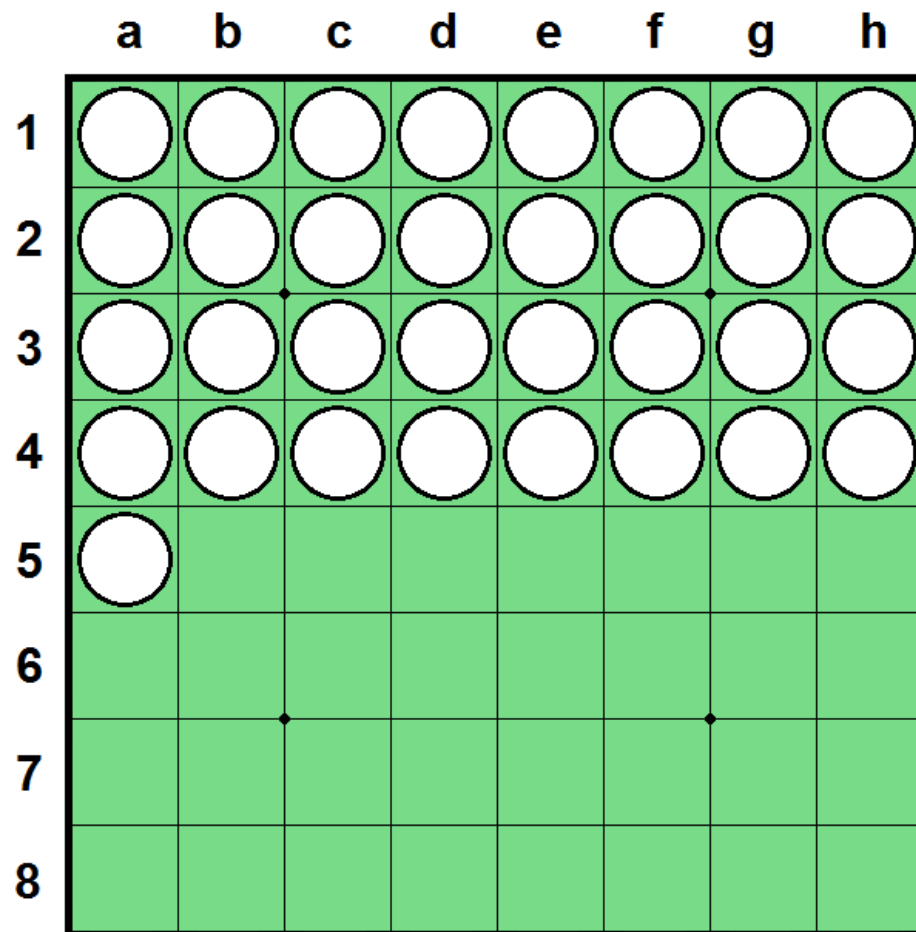


IMPORTANZA DEGLI ANGOLI

INOLTRE L'ANGOLO HA IL POTERE DI GENERARE ALTRE PEDINE STABILI, CHE A LORO VOLTA NON POSSONO PIÙ ESSERE CATTURATE DALL'AVVERSARIO



Schema 2.1

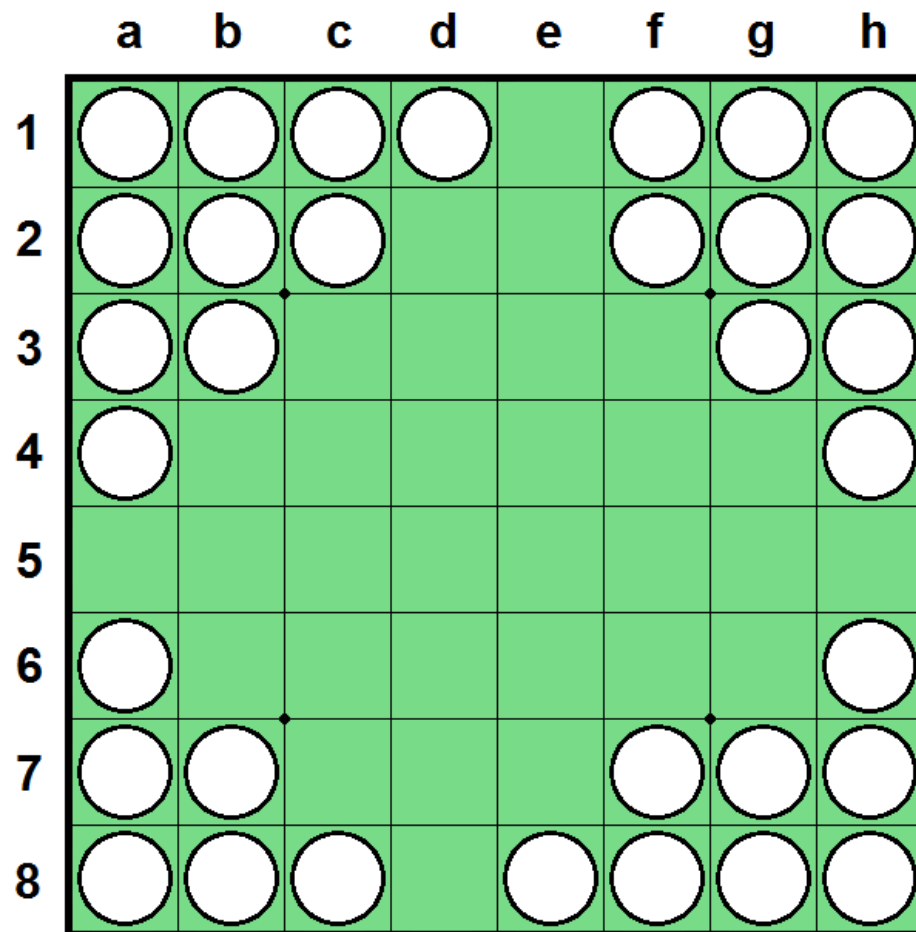


IMPORTANZA DEGLI ANGOLI

SEMPLIFICANDO L'OBIETTIVO DEL GIOCO
POSSIAMO DIRE CHE PER VINCERE LA PARTITA
IN FONDO BASTA ACCUMULARE 33 PEDINE
STABILI



Schema 2.1

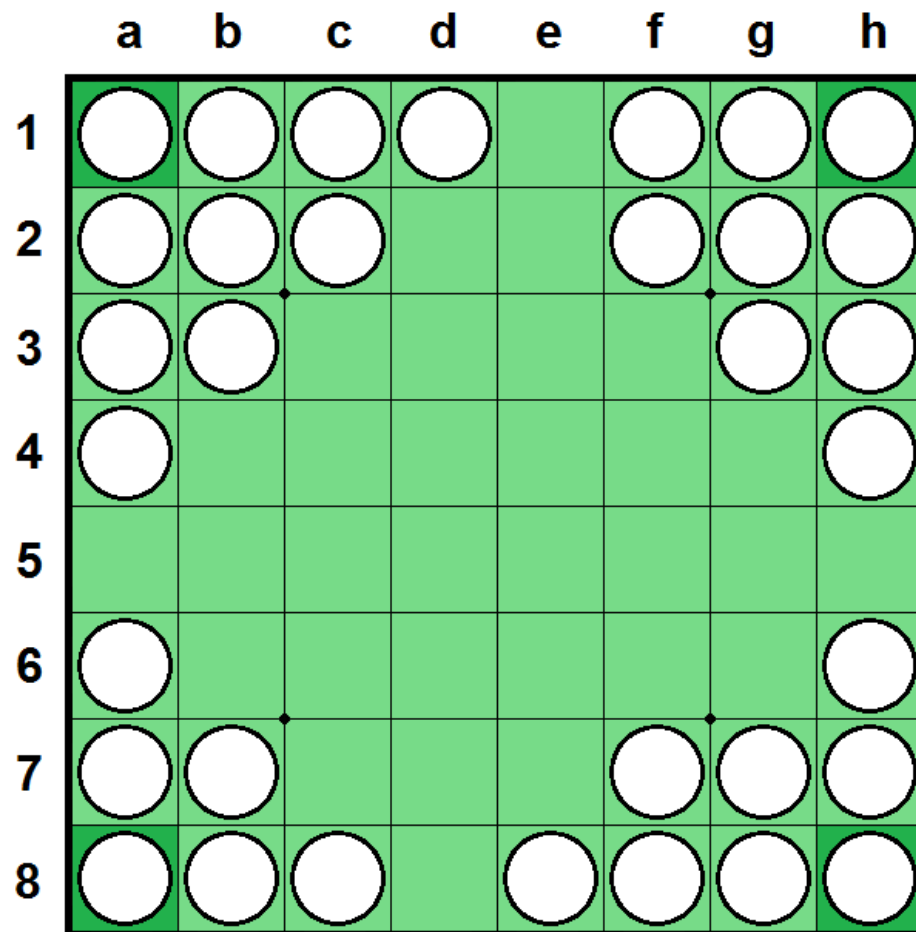


IMPORTANZA DEGLI ANGOLI

E POICHÈ OGNI ANGOLO CI PERMETTE DI RACIMOLARE UN GRUZZOLO DI PEDINE STABILI INTORNO AD ESSO...



Schema 2.1



IMPORTANZA DEGLI ANGOLI

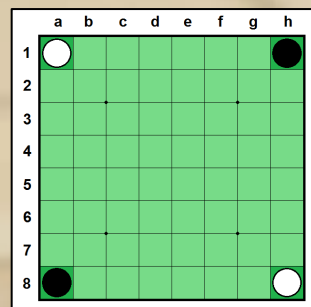
E POICHÈ OGNI ANGOLO CI PERMETTE DI RACIMOLARE UN GRUZZOLO DI PEDINE STABILI INTORNO AD ESSO, POSSIAMO SENZA OMBRA DI DUBBIO AFFERMARE, CHE CONQUISTARE GLI ANGOLI È LA STRATEGIA PIÙ SEMPLICE PER PROVARE A VINCERE UNA PARTITA



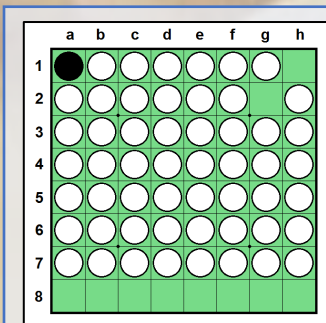
Capitolo 2: Angoli e Pedine Stabili



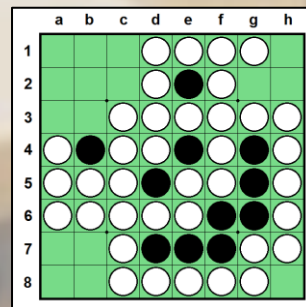
INDICE



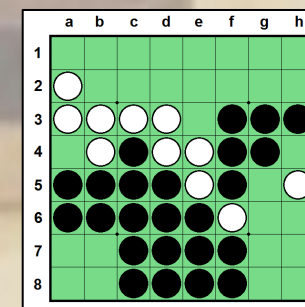
Schema 1



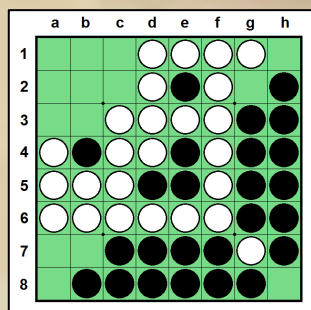
Schema 2



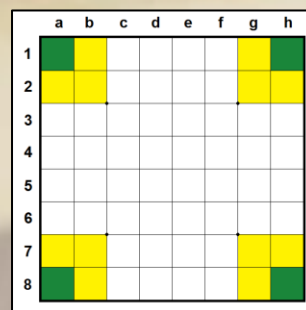
Schema 4



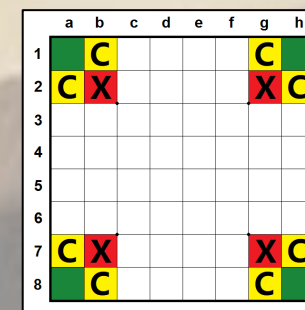
Schema 6



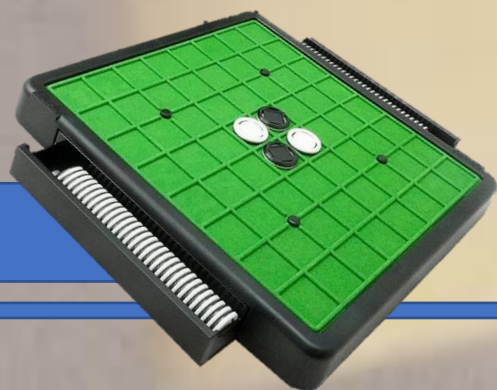
Schema 3



Schema 5



Schema 7



Schema 2.2

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	●	○	○	○	○	○	○	
2	○	○	○	○	○	○		○
3	○	○	○	○	○	○	○	○
4	○	○	○	○	○	○	○	○
5	○	○	○	○	○	○	○	○
6	○	○	○	○	○	○	○	○
7	○	○	○	○	○	○	○	○
8								



MOSSA AL NERO

MOLTI PRINCIPIANTI NON HANNO BEN CHIARA LE DIFFERENZA TRA OTTENERE MOLTE PEDINE E OTTENERE MOLTE PEDINE STABILI, E POICHÈ L'OBIETTIVO DEL GIOCO È QUELLO DI AVERE PIÙ PEDINE DELL'AVVERSARIO A FINE PARTITA, RITENGONO SIA NATURALE DOVER «MANGIARE» IL PIÙ POSSIBILE AD OGNI MOSSA

Schema 2.2

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	●	○	○	○	○	○	○	
2	○	○	○	○	○	○		○
3	○	○	○	○	○	○	○	○
4	○	○	○	○	○	○	○	○
5	○	○	○	○	○	○	○	○
6	○	○	○	○	○	○	○	○
7	○	○	○	○	○	○	○	○
8								

MOSSA AL NERO

NELL'ESEMPIO A SINISTRA IL BIANCO HA USATO LA TATTICA DI CATTURARE PIÙ PEDINE POSSIBILI AD OGNI MOSSA, MA PURTROPPO PER LUI NON HA OTTENUTO NESSUNA PEDINA STABILE

IL NERO, GRAZIE ALLA PEDINA IN ANGOLO A1, PUÒ RIBALTARE TUTTE LE PEDINE E VINCERE 64 A 0



Schema 2.2

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	●	●	●	●	●	●	●	●
2	○	○	○	○	○	○	○	○
3	○	○	○	○	○	○	○	○
4	○	○	○	○	○	○	○	○
5	○	○	○	○	○	○	○	○
6	○	○	○	○	○	○	○	○
7	○	○	○	○	○	○	○	○
8								

BIANCO PASSA, MOSSA AL NERO

NELL'ESEMPIO A SINISTRA IL BIANCO HA USATO LA TATTICA DI CATTURARE PIÙ PEDINE POSSIBILI AD OGNI MOSSA, MA PURTROPPO PER LUI NON HA OTTENUTO NESSUNA PEDINA STABILE

IL NERO, GRAZIE ALLA PEDINA IN ANGOLO A1, PUÒ RIBALTARE TUTTE LE PEDINE E VINCERE 64 A 0



Schema 2.2

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	●	●	●	●	●	●	●	●
2	●	○	○	○	○	○	○	○
3	●	○	○	○	○	○	○	○
4	●	○	○	○	○	○	○	○
5	●	○	○	○	○	○	○	○
6	●	○	○	○	○	○	○	○
7	●	○	○	○	○	○	○	○
8	●							

BIANCO PASSA, MOSSA AL NERO

NELL'ESEMPIO A SINISTRA IL BIANCO HA USATO LA TATTICA DI CATTURARE PIÙ PEDINE POSSIBILI AD OGNI MOSSA, MA PURTROPPO PER LUI NON HA OTTENUTO NESSUNA PEDINA STABILE

IL NERO, GRAZIE ALLA PEDINA IN ANGOLO A1, PUÒ RIBALTARE TUTTE LE PEDINE E VINCERE 64 A 0



Schema 2.2

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	●	●	●	●	●	●	●	●
2	●	●	○	○	○	○		○
3	●	●	○	○	○	○	○	○
4	●	●	○	○	○	○	○	○
5	●	●	○	○	○	○	○	○
6	●	●	○	○	○	○	○	○
7	●	●	○	○	○	○	○	○
8	●	●						



BIANCO PASSA, MOSSA AL NERO

NELL'ESEMPIO A SINISTRA IL BIANCO HA USATO LA TATTICA DI CATTURARE PIÙ PEDINE POSSIBILI AD OGNI MOSSA, MA PURTROPPO PER LUI NON HA OTTENUTO NESSUNA PEDINA STABILE

IL NERO, GRAZIE ALLA PEDINA IN ANGOLO A1, PUÒ RIBALTARE TUTTE LE PEDINE E VINCERE 64 A 0

Schema 2.2

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	●	●	●	●	●	●	●	●
2	●	●	●	○	○	○		○
3	●	●	●	○	○	○	○	○
4	●	●	●	○	○	○	○	○
5	●	●	●	○	○	○	○	○
6	●	●	●	○	○	○	○	○
7	●	●	●	○	○	○	○	○
8	●	●	●					

BIANCO PASSA, MOSSA AL NERO

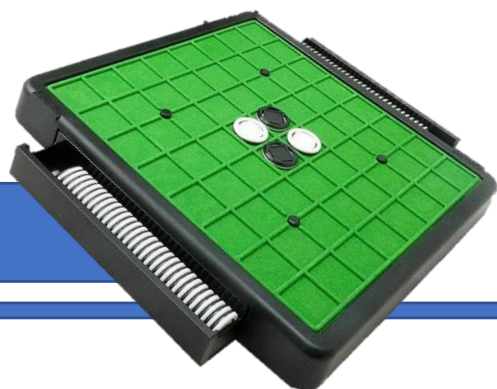
NELL'ESEMPIO A SINISTRA IL BIANCO HA USATO LA TATTICA DI CATTURARE PIÙ PEDINE POSSIBILI AD OGNI MOSSA, MA PURTROPPO PER LUI NON HA OTTENUTO NESSUNA PEDINA STABILE

IL NERO, GRAZIE ALLA PEDINA IN ANGOLO A1, PUÒ RIBALTARE TUTTE LE PEDINE E VINCERE 64 A 0



Schema 2.2

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	●	●	●	●	●	●	●	●
2	●	●	●	●	○	○		○
3	●	●	●	●	○	○	○	○
4	●	●	●	●	○	○	○	○
5	●	●	●	●	○	○	○	○
6	●	●	●	●	○	○	○	○
7	●	●	●	●	○	○	○	○
8	●	●	●	●				



BIANCO PASSA, MOSSA AL NERO

NELL'ESEMPIO A SINISTRA IL BIANCO HA USATO LA TATTICA DI CATTURARE PIÙ PEDINE POSSIBILI AD OGNI MOSSA, MA PURTROPPO PER LUI NON HA OTTENUTO NESSUNA PEDINA STABILE

IL NERO, GRAZIE ALLA PEDINA IN ANGOLO A1, PUÒ RIBALTARE TUTTE LE PEDINE E VINCERE 64 A 0

Schema 2.2

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	●	●	●	●	●	●	●	●
2	●	●	●	●	●	○		○
3	●	●	●	●	●	○	○	○
4	●	●	●	●	●	○	○	○
5	●	●	●	●	●	○	○	○
6	●	●	●	●	●	○	○	○
7	●	●	●	●	●	○	○	○
8	●	●	●	●	●			

BIANCO PASSA, MOSSA AL NERO

NELL'ESEMPIO A SINISTRA IL BIANCO HA USATO LA TATTICA DI CATTURARE PIÙ PEDINE POSSIBILI AD OGNI MOSSA, MA PURTROPPO PER LUI NON HA OTTENUTO NESSUNA PEDINA STABILE

IL NERO, GRAZIE ALLA PEDINA IN ANGOLO A1, PUÒ RIBALTARE TUTTE LE PEDINE E VINCERE 64 A 0



Schema 2.2

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	●	●	●	●	●	●	●	●
2	●	●	●	●	●	●	●	○
3	●	●	●	●	●	●	○	○
4	●	●	●	●	●	○	○	○
5	●	●	●	●	●	○	○	○
6	●	●	●	●	●	○	○	○
7	●	●	●	●	●	○	○	○
8	●	●	●	●	●			

BIANCO PASSA, MOSSA AL NERO

NELL'ESEMPIO A SINISTRA IL BIANCO HA USATO LA TATTICA DI CATTURARE PIÙ PEDINE POSSIBILI AD OGNI MOSSA, MA PURTROPPO PER LUI NON HA OTTENUTO NESSUNA PEDINA STABILE

IL NERO, GRAZIE ALLA PEDINA IN ANGOLO A1, PUÒ RIBALTARE TUTTE LE PEDINE E VINCERE 64 A 0



Schema 2.2

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	●	●	●	●	●	●	●	●
2	●	●	●	●	●	●	●	○
3	●	●	●	●	●	●	○	○
4	●	●	●	●	●	●	○	○
5	●	●	●	●	●	●	○	○
6	●	●	●	●	●	●	○	○
7	●	●	●	●	●	●	○	○
8	●	●	●	●	●	●		

BIANCO PASSA, MOSSA AL NERO

NELL'ESEMPIO A SINISTRA IL BIANCO HA USATO LA TATTICA DI CATTURARE PIÙ PEDINE POSSIBILI AD OGNI MOSSA, MA PURTROPPO PER LUI NON HA OTTENUTO NESSUNA PEDINA STABILE

IL NERO, GRAZIE ALLA PEDINA IN ANGOLO A1, PUÒ RIBALTARE TUTTE LE PEDINE E VINCERE 64 A 0



Schema 2.2

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	●	●	●	●	●	●	●	●
2	●	●	●	●	●	●	●	○
3	●	●	●	●	●	●	●	○
4	●	●	●	●	●	●	●	○
5	●	●	●	●	●	●	●	○
6	●	●	●	●	●	●	●	○
7	●	●	●	●	●	●	●	○
8	●	●	●	●	●	●	●	■



BIANCO PASSA, MOSSA AL NERO

NELL'ESEMPIO A SINISTRA IL BIANCO HA USATO LA TATTICA DI CATTURARE PIÙ PEDINE POSSIBILI AD OGNI MOSSA, MA PURTROPPO PER LUI NON HA OTTENUTO NESSUNA PEDINA STABILE

IL NERO, GRAZIE ALLA PEDINA IN ANGOLO A1, PUÒ RIBALTARE TUTTE LE PEDINE E VINCERE 64 A 0

Schema 2.2

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	●	●	●	●	●	●	●	●
2	●	●	●	●	●	●	●	●
3	●	●	●	●	●	●	●	●
4	●	●	●	●	●	●	●	●
5	●	●	●	●	●	●	●	●
6	●	●	●	●	●	●	●	●
7	●	●	●	●	●	●	●	●
8	●	●	●	●	●	●	●	●

NERO VINCE 64 A 0

NELL'ESEMPIO A SINISTRA IL BIANCO HA USATO LA TATTICA DI CATTURARE PIÙ PEDINE POSSIBILI AD OGNI MOSSA, MA PURTROPPO PER LUI NON HA OTTENUTO NESSUNA PEDINA STABILE

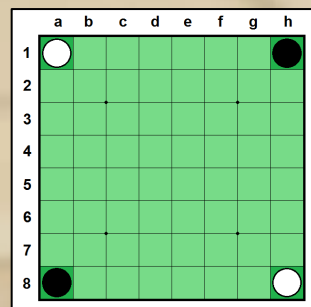
IL NERO, GRAZIE ALLA PEDINA IN ANGOLO A1, PUÒ RIBALTARE TUTTE LE PEDINE E VINCERE 64 A 0



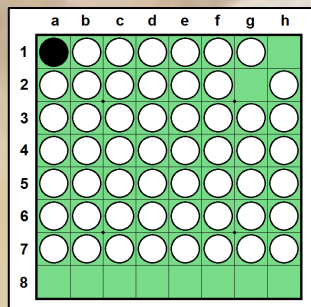
Capitolo 2: Angoli e Pedine Stabili



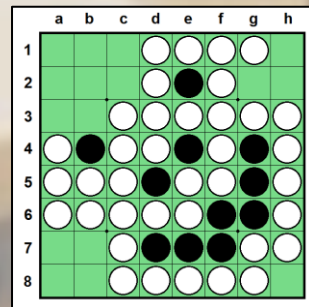
INDICE



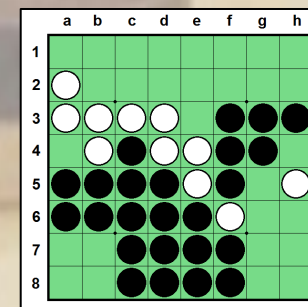
Schema 1



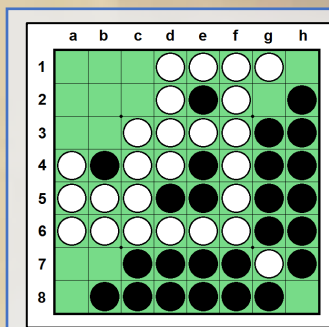
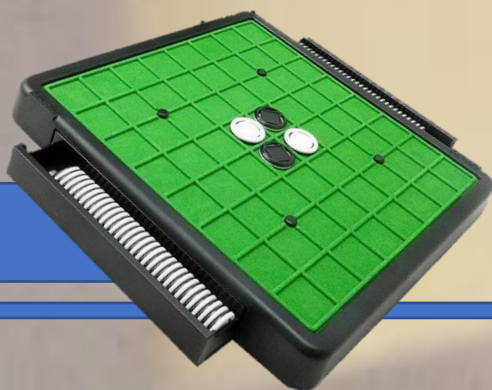
Schema 2



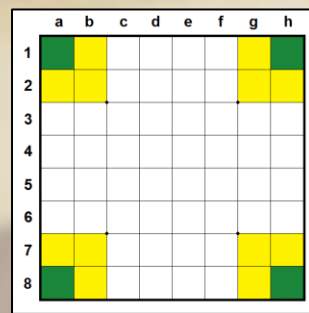
Schema 4



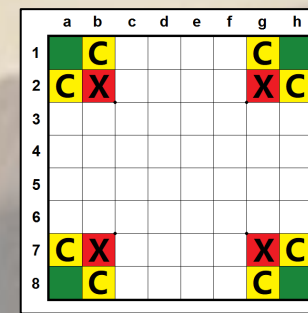
Schema 6



Schema 3



Schema 5



Schema 7

Schema 2.3

COME L'ANGOLO
STABILIZZA LE SUE
PEDINE SUL BORDO

	a	b	c	d	e	f	g	h
1				○	○	○	○	
2				○	●	○		●
3			○	○	○	○	●	●
4	○	●	○	○	●	○	●	●
5	○	○	○	●	●	○	●	●
6	○	○	○	○	○	○	●	●
7			●	●	●	●	○	●
8		●	●	●	●	●	●	

MOSSA AL NERO

IL NERO, GIOCANDO IN H8
OLTRE A CONQUISTARE L'ANGOLO
RENDE STABILI TUTTE LE PEDINE
NELLE FILE G ED H E TUTTE LE
PEDINE NELLE RIGHE 7 ED 8, OLTRE
ALLA PEDINA IN F6



Schema 2.3

COME L'ANGOLO
STABILIZZA LE SUE
PEDINE SUL BORDO

	a	b	c	d	e	f	g	h
1				○	○	○	○	
2				○	●	○		●
3			○	○	○	○	●	●
4	○	●	○	○	●	○	●	●
5	○	○	○	●	●	○	●	●
6	○	○	○	○	○	●	●	●
7			●	●	●	●	●	●
8		●	●	●	●	●	●	●

MOSSA AL NERO

IL NERO, GIOCANDO IN H8
OLTRE A CONQUISTARE L'ANGOLO
RENDE STABILI TUTTE LE PEDINE
NELLE FILE G ED H E TUTTE LE
PEDINE NELLE RIGHE 7 ED 8, OLTRE
ALLA PEDINA IN F6



Schema 2.3

COME L'ANGOLO
STABILIZZA LE SUE
PEDINE SUL BORDO

	a	b	c	d	e	f	g	h
1				○	○	○	○	
2				○	●	○		●
3			○	○	○	○	●	●
4	○	●	○	○	●	○	●	●
5	○	○	○	●	●	○	●	●
6	○	○	○	○	○	●	●	●
7			●	●	●	●	●	●
8		●	●	●	●	●	●	●

MOSSA AL NERO

IL NERO, GIOCANDO IN H8
OLTRE A CONQUISTARE L'ANGOLO
RENDE STABILI TUTTE LE PEDINE
NELLE FILE G ED H E TUTTE LE
PEDINE NELLE RIGHE 7 ED 8, OLTRE
ALLA PEDINA IN F6

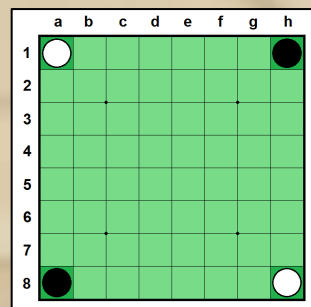
IN ROSSO SONO EVIDENZIATE LE
CASELLE DELLE 23 PEDINE STABILI
CHE NON POTRANNO PIÙ ESSERE
CATTURATE DAL BIANCO



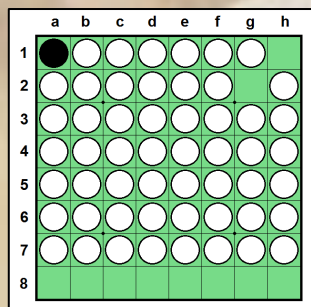
Capitolo 2: Angoli e Pedine Stabili



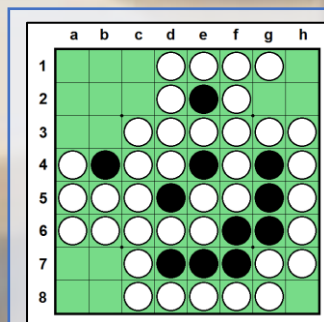
INDICE



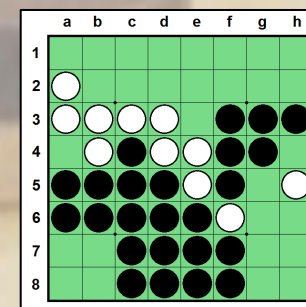
Schema 1



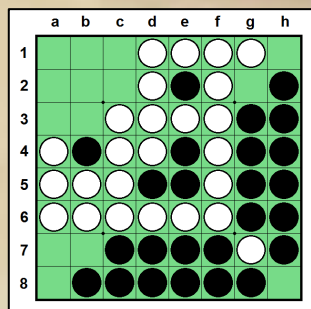
Schema 2



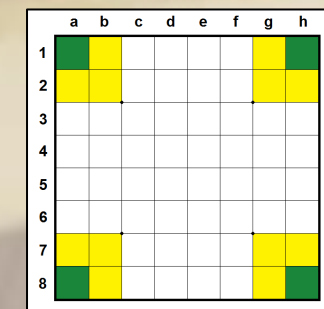
Schema 4



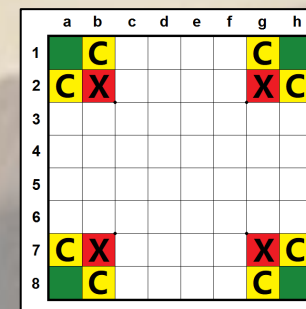
Schema 6



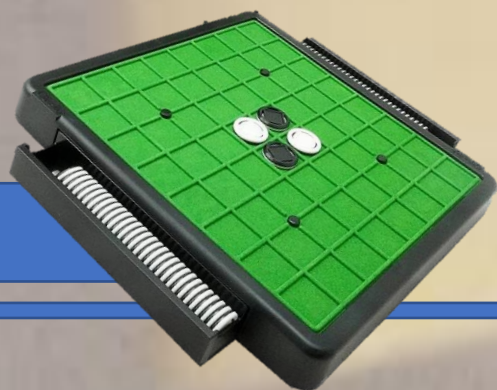
Schema 3



Schema 5



Schema 7



Schema 2.4

COME L'ANGOLO RENDE
STABILI LE PEDINE
ADIACENTI

	a	b	c	d	e	f	g	h
1				○	○	○	○	
2				○	●	○		
3			○	○	○	○	○	○
4	○	●	○	○	●	○	●	○
5	○	○	○	●	○	○	●	○
6	○	○	○	○	○	●	●	○
7			○	●	●	●	○	○
8			○	○	○	○	○	

MOSSA AL NERO

IL NERO, DOPO AVER PRESO
L'ANGOLO H8 PUÒ MUOVERSI
LUNGO I BORDI PER CONQUISTARE
PEDINE STABILI



Schema 2.4

COME L'ANGOLO RENDE
STABILI LE PEDINE
ADIACENTI

	a	b	c	d	e	f	g	h
1				○	○	○	○	
2				○	●	○		
3			○	○	○	○	○	○
4	○	●	○	○	●	○	●	○
5	○	○	○	●	○	○	●	○
6	○	○	○	○	○	●	●	○
7			○	●	●	●	●	○
8			○	○	○	○	○	●

MOSSA AL BIANCO

SUPPONIAMO IL BIANCO RISPONDA
IN A3, MA PER LO SCOPO DEL
NOSTRO ESEMPIO SAREBBE
INDIFFERENTE ANCHE B3



Schema 2.4

COME L'ANGOLO RENDE
STABILI LE PEDINE
ADIACENTI

	a	b	c	d	e	f	g	h
1				○	○	○	○	
2				○	●	○		
3	○●		○	○	○	○	○	○
4	○	○	○	○	●	○	●	○
5	○	○	○	●	○	○	●	○
6	○	○	○	○	○	●	●	○
7			○	●	●	●	●	○
8			○	○	○	○	○	●

MOSSA AL NERO

IL NERO POTREBBE MUOVERSI
VERSO H2 O VERSO B8. LE MOSSE
SONO SPECUPARI IN QUESTO CASO
E CONDUCONO ALLO STESSO
RISULTATO

IN QUESTO CASO, IL NERO SCEGLIE
DI GIOCARE VERSO NORD, IN H2



Schema 2.4

COME L'ANGOLO RENDE
STABILI LE PEDINE
ADIACENTI

	a	b	c	d	e	f	g	h
1				○	○	○	○	
2				○	●	○		●
3	○		○	○	○	○	○	●
4	○	○	○	○	●	○	●	●
5	○	○	○	●	○	○	●	●
6	○	○	○	○	○	●	●	●
7			○	●	●	●	●	●
8			○	○	○	○	○	●

MOSSA AL NERO

IL BIANCO PASSA E IL NERO ORA
PUÒ GIOCARE ANCHE IN B8



Schema 2.4

COME L'ANGOLO RENDE
STABILI LE PEDINE
ADIACENTI

	a	b	c	d	e	f	g	h
1				○	○	○	○	
2				○	●	○		●
3	○		○	○	○	○	●	●
4	○	○	○	○	●	●	●	●
5	○	○	○	●	●	○	●	●
6	○	○	○	●	○	●	●	●
7			●	●	●	●	●	●
8		●	●	●	●	●	●	●

MOSSA AL NERO

IL BIANCO PASSA E IL NERO ORA
PUÒ GIOCARE ANCHE IN B8

GRAZIE ALL'INFLUENZA
DELL'ANGOLO H8, IL NERO HA
CONQUISTATO MOLTE PEDINE
STABILI



Schema 2.4

COME L'ANGOLO RENDE
STABILI LE PEDINE
ADIACENTI

	a	b	c	d	e	f	g	h
1				○	○	○	○	
2				○	●	○		●
3	○		○	○	○	○	●	●
4	○	○	○	○	●	●	●	●
5	○	○	○	●	●	○	●	●
6	○	○	○	●	○	●	●	●
7			●	●	●	●	●	●
8		●	●	●	●	●	●	●

MOSSA AL NERO

IL BIANCO PASSA E IL NERO ORA
PUÒ GIOCARE ANCHE IN B8

GRAZIE ALL'INFLUENZA
DELL'ANGOLO H8, IL NERO HA
CONQUISTATO MOLTE PEDINE
STABILI

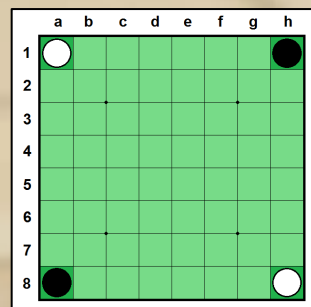
PER L'ESATTEZZA SONO BEN 26
PEDINE STABILI, OVVERO TUTTE
QUELLE PRESENTI NELLE CASELLE
EVIDENZIATE DI ROSSO



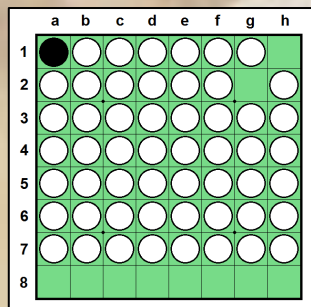
Capitolo 2: Angoli e Pedine Stabili



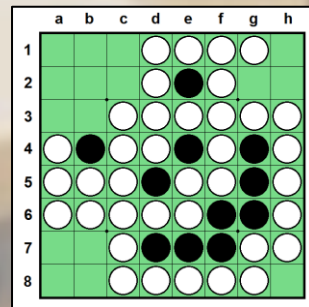
INDICE



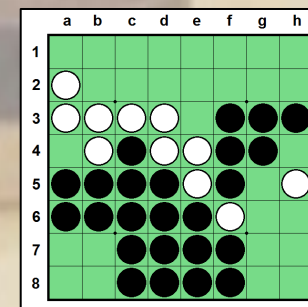
Schema 1



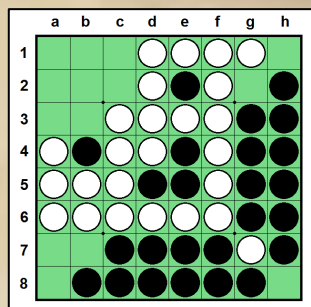
Schema 2



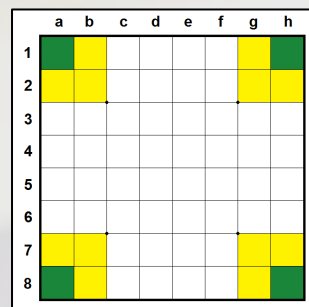
Schema 4



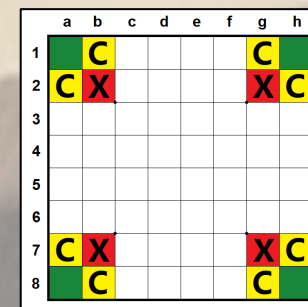
Schema 6



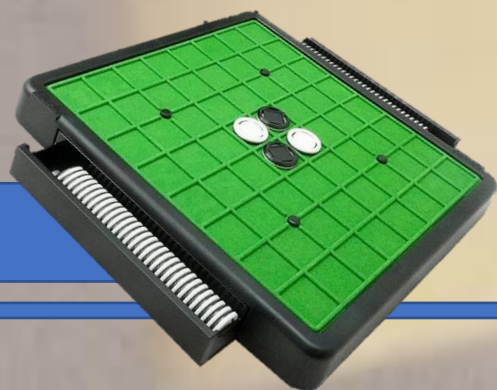
Schema 3



Schema 5



Schema 7



Schema 2.5

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	Green	Yellow					Yellow	Green
2	Yellow	Yellow					Yellow	Yellow
3			•				•	
4								
5								
6								
7	Yellow	Yellow	•				Yellow	Yellow
8	Green	Yellow					Yellow	Green

CONQUISTARE UN ANGOLO

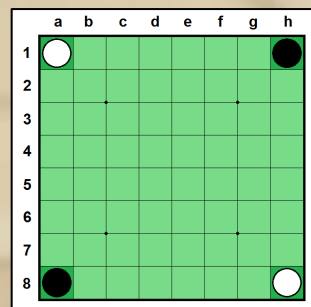
IN VIRTÙ PROPRIO DELLE REGOLE DI GIOCO, PER CONQUISTARE UN ANGOLO È NECESSARIO CHE IL NOSTRO AVVERSARIO ABBA GIOCATO IN UNA DELLE CASELLE EVIDENZIATE IN GIALLO



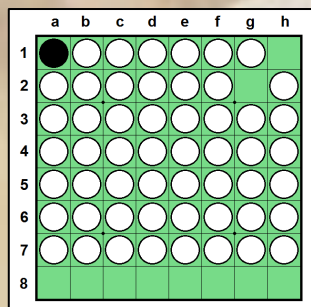
Capitolo 2: Angoli e Pedine Stabili



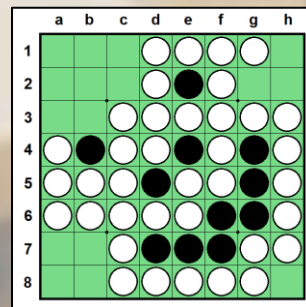
INDICE



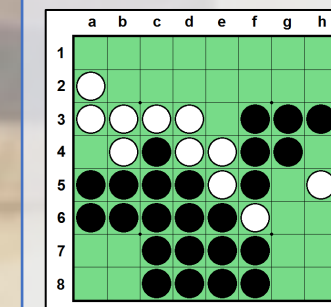
Schema 1



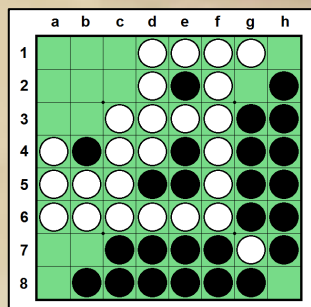
Schema 2



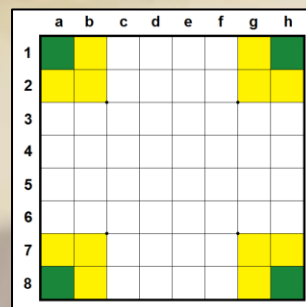
Schema 4



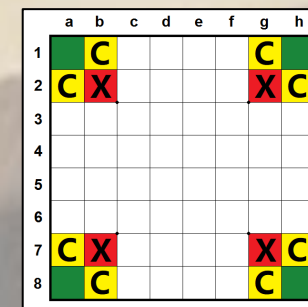
Schema 6



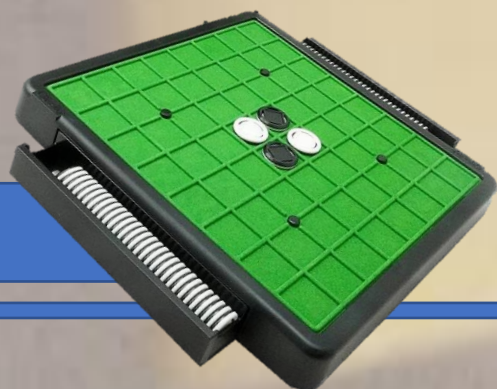
Schema 3



Schema 5



Schema 7



Schema 2.6

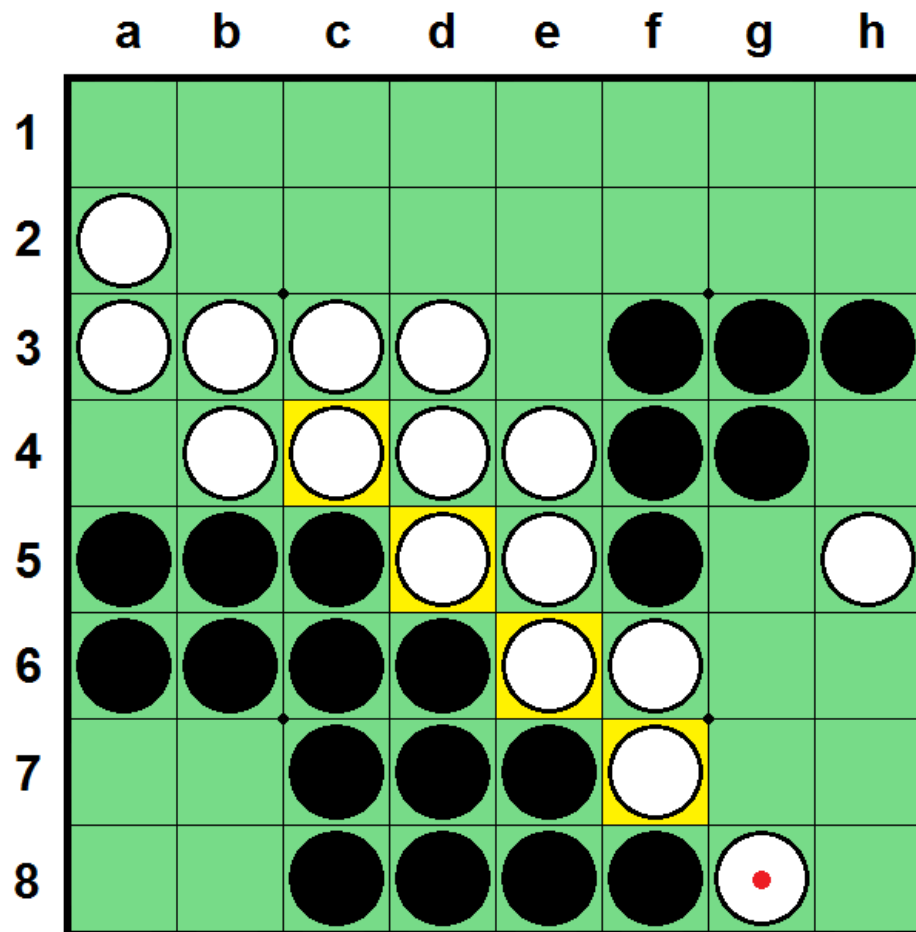
	a	b	c	d	e	f	g	h
1								
2	○							
3	○	○	○	○		●	●	●
4		○	●	○	○	●	●	
5	●	●	●	●	○	●		○
6	●	●	●	●	●	○		
7			●	●	●	●		
8			●	●	●	●		

MOSSA AL BIANCO

IL BIANCO È UN GIOCATORE PRINCIPIANTE CHE NON CONOSCE L'IMPORTANZA DEGLI ANGOLI E GIOCA IN MANIERA PRATICAMENTE CASUALE



Schema 2.6



MOSSA AL NERO

IL BIANCO HA MOSSO IN G8 ...



Schema 2.6

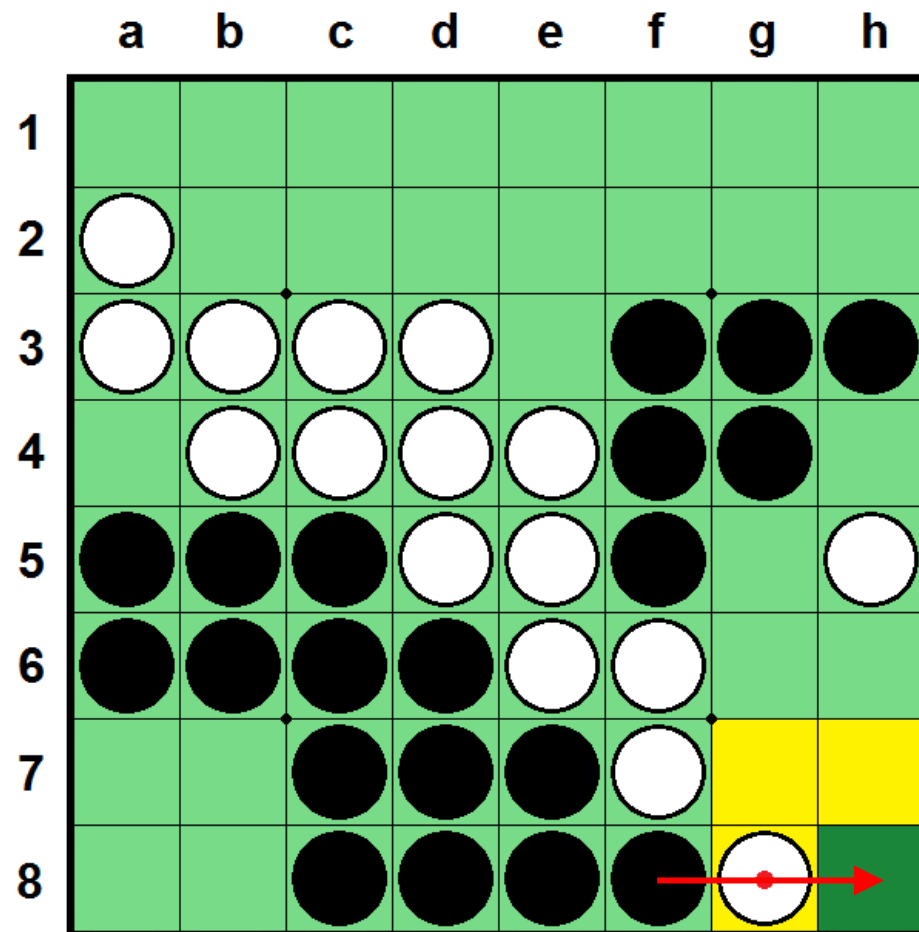
	a	b	c	d	e	f	g	h
1								
2	○							
3	○	○	○	○		●	●	●
4		○	○	○	○	●	●	
5	●	●	●	○	○	●		○
6	●	●	●	●	○	○		
7			●	●	●	○		
8			●	●	●	●	○	

MOSSA AL NERO

IL BIANCO HA MOSSO IN G8, UNA DELLE TRE CASELLE ADIACENTI ALL'ANGOLO ...



Schema 2.6



MOSSA AL NERO

IL BIANCO HA MOSSO IN G8, UNA DELLE TRE CASELLE ADIACENTI ALL'ANGOLO CHE CONSENTE AL NERO DI CONQUISTARE H8



Schema 2.6

	a	b	c	d	e	f	g	h
1								
2	○							
3	○	○	○	○		●	●	●
4		○	○	○	○	●	●	
5	●	●	●	○	○	●		○
6	●	●	●	●	○	○		
7			●	●	●	○		
8			●	●	●	●	●	●

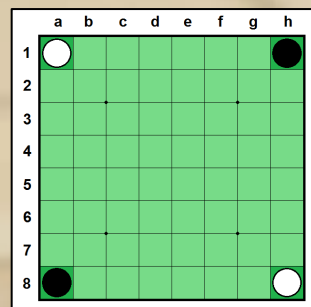
IL BIANCO HA MOSSO IN G8, UNA DELLE TRE CASELLE ADIACENTI ALL'ANGOLO CHE CONSENTE AL NERO DI CONQUISTARE H8



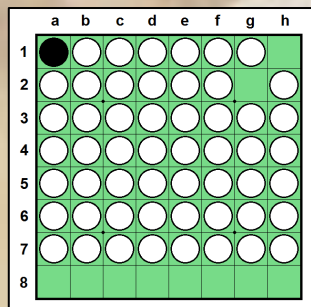
Capitolo 2: Angoli e Pedine Stabili



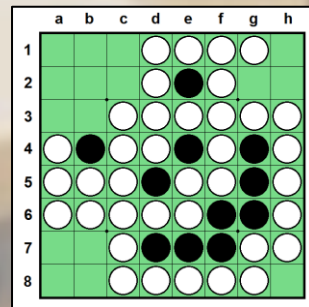
INDICE



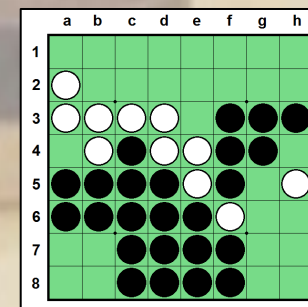
Schema 1



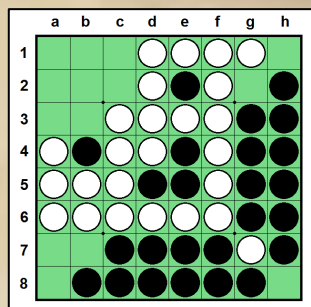
Schema 2



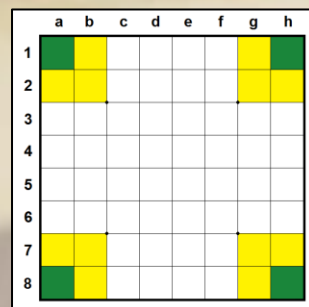
Schema 4



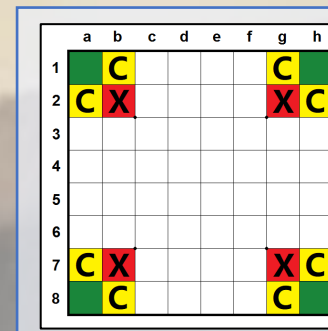
Schema 6



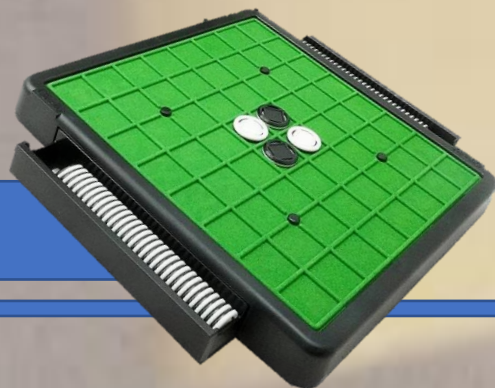
Schema 3



Schema 5



Schema 7



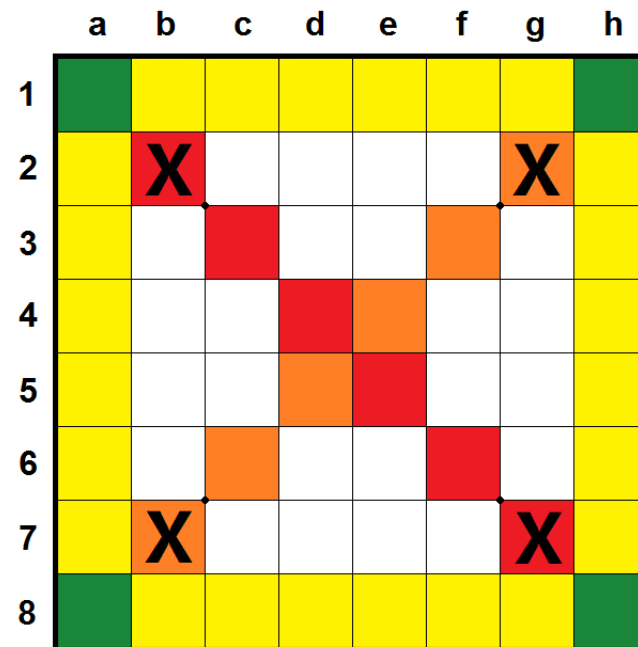
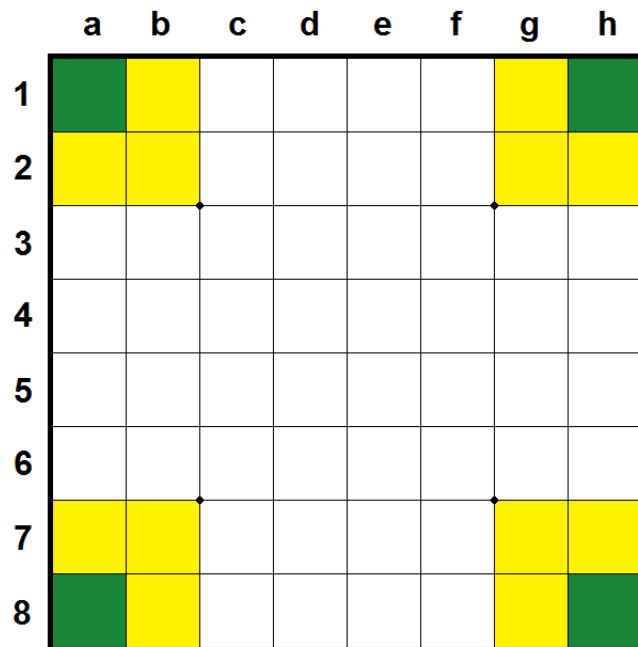
Schema 2.7

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	Green	Yellow					Yellow	Green
2	Yellow	Yellow					Yellow	Yellow
3								
4								
5								
6								
7	Yellow	Yellow					Yellow	Yellow
8	Green	Yellow					Yellow	Green

COME GIÀ SOTTOINTESO, PER EVITARE CHE IL NOSTRO AVVERSARIO CONQUISTI UN ANGOLO SAREBBE SUFFICIENTE NON GIOCARE NELLE CASELLE GIALLE, MA L'OTHELLIERA SI ANDRÀ MAN MANO RIEMPIENDO E PRIMA O POI FARLO DIVENTERÀ INEVITABILE



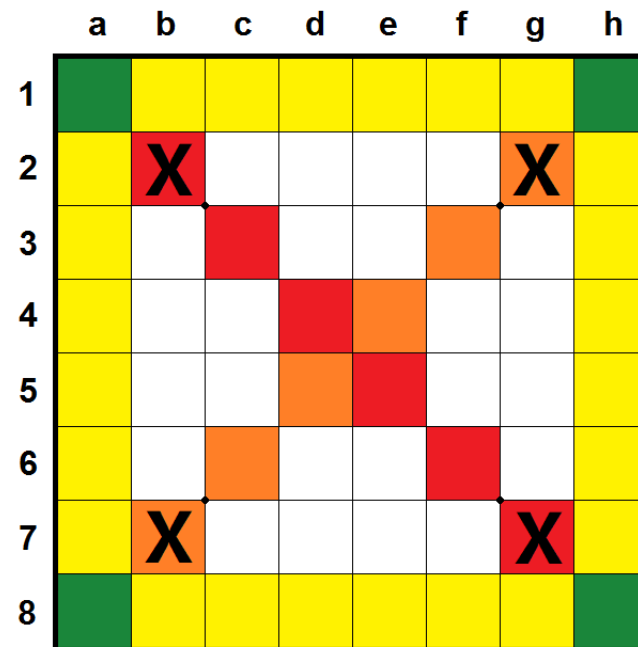
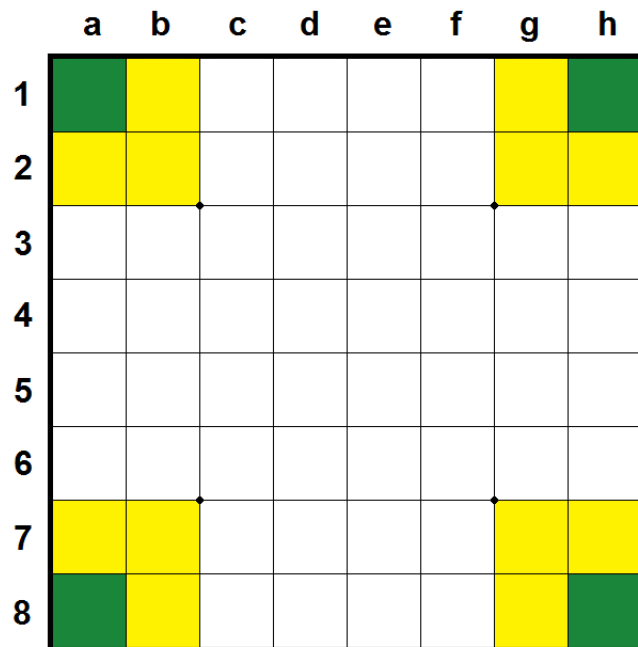
Schema 2.7



RIGUARDIAMO ORA LO SCHEMA DELLE NOTAZIONI SEMPLIFICATE, PRESENTE NELLA BROCHURE DI PRESENTAZIONE AL CORSO



Schema 2.7



FACENDO UN MERGE DEI DUE SCHEMI POTETE TROVARE DELLE INDICAZIONI SU
COME GIOCARE LE CASELLE ADIACENTI ALL'ANGOLO



Schema 2.7

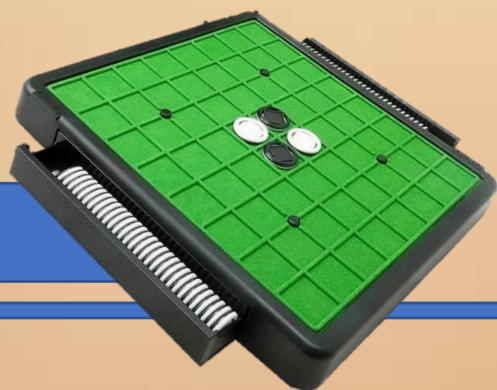
	a	b	c	d	e	f	g	h
1	■	C					C	■
2	C	X					X	C
3								
4								
5								
6								
7	C	X					X	C
8	■	C					C	■

SE, COME ABBIAMO DETTO, LE CASELLE-X INDICANO UN PERICOLO LE CASELLE-C INDICANO CAUTELA

NEL PROSSIMO CAPITOLO IMPAREREMO DI PIÙ SU QUESTE TRE CASELLE



Capitolo 3: Caselle-X e Caselle-C



Capitolo 3: Caselle-X e Caselle-C

INDICE



	a	b	c	d	e	f	g	h
1		C					C	
2	C	X					X	C
3								
4								
5								
6								
7	C	X					X	C
8		C					C	

Schema 1

	a	b	c	d	e	f	g	h
1			●	●	○	○		
2			●	●	○	○	●	●
3	○	●	●	○	●	●	●	●
4	○	○	○	●	○	●	●	●
5	○	○	○	○	●	●	●	●
6	○	○		●	○	●	●	●
7				●	○		●	
8								

Schema 4

	a	b	c	d	e	f	g	h
1			●	●				
2			●	●				○
3		○				○	○	○
4	●	●	○	○	●	●	●	●
5	●	●	○	○	●	●	●	○
6		○	●	○	○		○	
7								
8								

Schema 2

	a	b	c	d	e	f	g	h
1								
2								
3		○	○	○		●	●	●
4	●	●	○	○	○	○	○	○
5	●	●	○	○	○	○	○	○
6	●	●	○	○	○	○	○	○
7								
8								

Schema 5

	a	b	c	d	e	f	g	h
1								
2						○		
3			○	○	○	○	○	○
4			●	●	●	○	○	○
5			●	●	●	○	○	○
6			●	●	○	○	○	○
7								○
8								

Schema 7

	a	b	c	d	e	f	g	h
1				○	○	○	○	
2			○	○	○	○	○	
3	○	○	○	○	○	○	○	○
4	○	○	○	○	○	○	○	○
5	○	○	○	○	○	○	○	○
6			○	○	○			
7								
8								

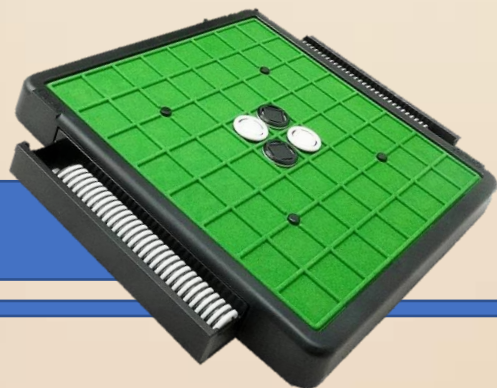
Schema 3

	a	b	c	d	e	f	g	h
1								
2				○	○			
3			○	○	○	○	○	○
4			○	○	○	○	○	○
5	○	○	○	○	○	○	○	○
6		○	○	○	○	○	○	○
7			○	○	○	○	○	○
8			○	○	○	○	○	○

Schema 6

	a	b	c	d	e	f	g	h
1								
2								
3			○	○	○	○	○	○
4			○	○	○	○	○	○
5			○	○	○	○	○	○
6			○	○	○	○	○	○
7				○	○			
8								

Schema 8



Schema 3.1

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	Green	C					C	Green
2	C	X					X	C
3								
4								
5								
6								
7	C	X					X	C
8	Green	C					C	Green



CASELLE ADIACENTI ALL'ANGOLO

IN QUESTO CAPITOLO SPIEGHEREMO IL MOTIVO PER CUI È SCONSIGLIATO GIOCARE NELLE CASELLE-X, MOSTREREMO ALCUNI ESEMPI IN CUI È SBAGLIATO GIOCARE IN UNA CASELLA-C ED ALTRI IN CUI INVECE È LECITO FARLO

Capitolo 3: Caselle-X e Caselle-C



INDICE

	a	b	c	d	e	f	g	h
1		C					C	
2	C	X					X	C
3								
4								
5								
6								
7	C	X					X	C
8		C					C	

Schema 1

	a	b	c	d	e	f	g	h
1			●	●	○	○		
2			●	●	○	○	●	●
3	○	●	●	○	●	●	●	●
4	○	○	○	○	●	○	●	●
5	○	○	○	○	●	●	●	●
6	○	○		●	○	●	●	●
7				●	○		●	
8								

Schema 4

	a	b	c	d	e	f	g	h
1			●	●				
2			●	●				○
3		○	○	○	○	○	○	○
4	●	●	○	○	○	○	○	○
5	●	●	○	○	○	○	○	○
6		○	○	○	○	○	○	○
7								
8								

Schema 2

	a	b	c	d	e	f	g	h
1								
2								
3		○	○	○		●	●	●
4	●	●	○	○	○	○	○	○
5	●	●	○	○	○	○	○	○
6	●	●	○	○	○	○	○	○
7								
8								

Schema 5

	a	b	c	d	e	f	g	h
1								
2						○		
3			○	○	○	○	○	○
4			●	●	○	○	○	○
5			●	●	○	○	○	○
6			●	●	○	○	○	○
7								○
8								

Schema 7

	a	b	c	d	e	f	g	h
1			○	○	○	○	○	○
2			○	○	○	○	○	○
3		○	○	○	○	○	○	○
4		○	○	○	○	○	○	○
5		○	○	○	○	○	○	○
6		○	○	○	○	○	○	○
7								
8								

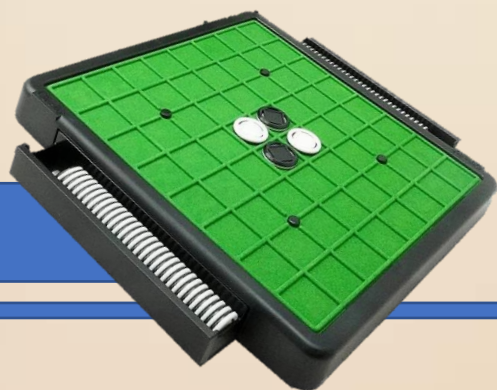
Schema 3

	a	b	c	d	e	f	g	h
1								
2			○	○				
3			○	○	○	○	○	○
4			○	○	○	○	○	○
5		○	○	○	○	○	○	○
6		○	○	○	○	○	○	○
7			○	○	○	○	○	○
8			○	○	○	○	○	○

Schema 6

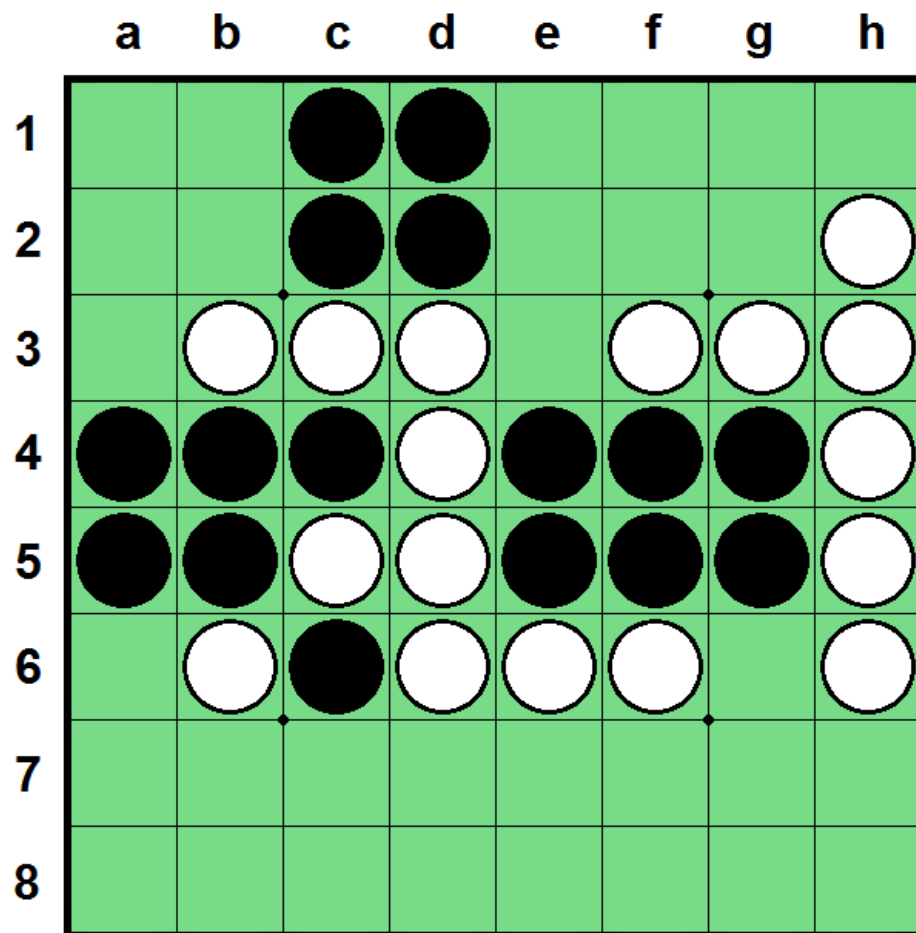
	a	b	c	d	e	f	g	h
1								
2								
3			○	○	○	○	○	○
4			○	○	○	○	○	○
5			○	○	○	○	○	○
6			○	○	○	○	○	○
7					○	○		
8								

Schema 8



Schema 3.2

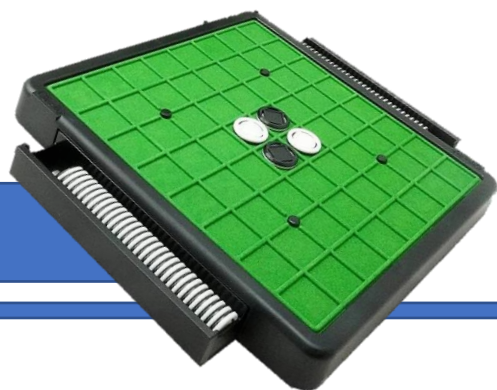
PERCHÈ CASELLA-X
SIGNIFICA PERICOLO



MOSSA AL BIANCO

INIZIAMO DALLA CASELLA-X

L'ESEMPIO CHE ANDIAMO A VEDERE
MOSTRA UN CASO ESTREMO, IN CUI IL
BIANCO È UN PRINCIPIANTE CHE NON
CONOSCE L'IMPORTANZA DEGLI ANGOLI



Schema 3.2

PERCHÈ CASELLA-X
SIGNIFICA PERICOLO

	a	b	c	d	e	f	g	h
1			●	●				
2			●	●				○
3		○	○	○		○	○	○
4	●	●	●	○	●	●	●	○
5	●	●	○	○	●	●	●	○
6		○	○	○	○	○		○
7		○						
8								

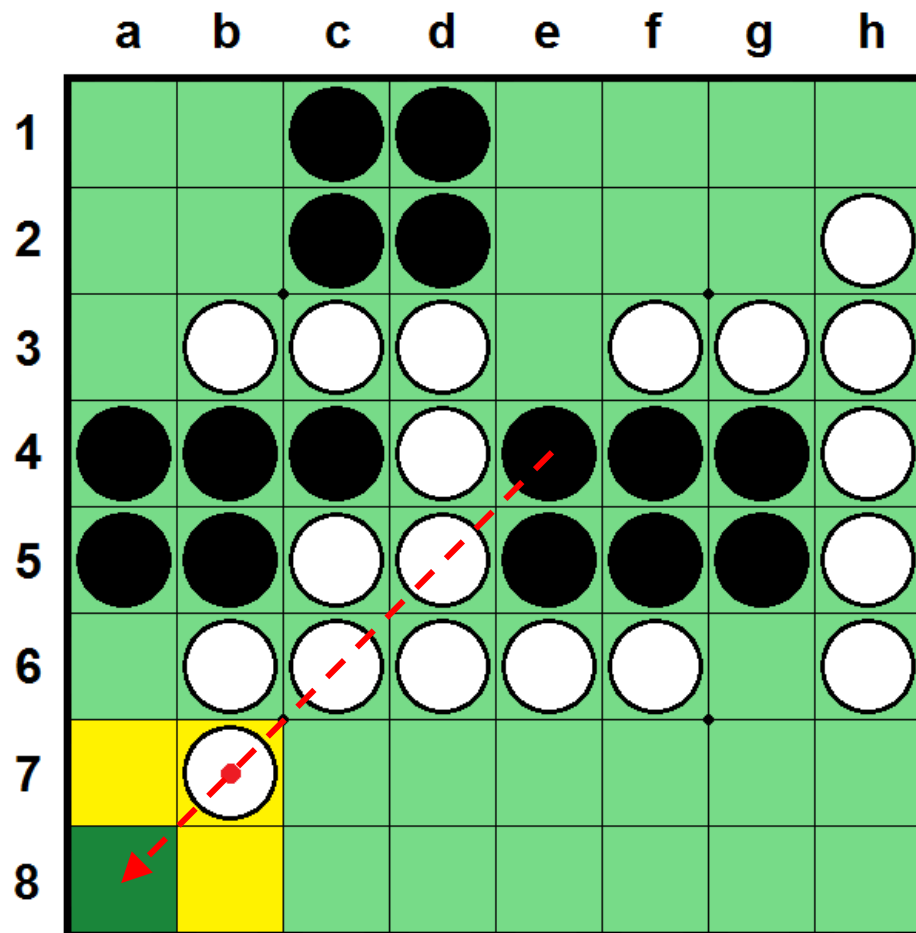
MOSSA AL NERO

IL BIANCO HA APPENA GIOCATO NELLA
CASELLA-X IN B7



Schema 3.2

PERCHÈ CASELLA-X
SIGNIFICA PERICOLO



MOSSA AL NERO

IL BIANCO HA APPENA GIOCATO NELLA
CASELLA-X IN B7

GRAZIE ALLA PEDINA NERA IN E4, IL
NERO PUÒ SFRUTTARE B7 PER
RAGGIUNGERE L'ANGOLO A8



Schema 3.2

PERCHÈ CASELLA-X
SIGNIFICA PERICOLO

	a	b	c	d	e	f	g	h
1			●	●				
2			●	●				○
3		○	○	○		○	○	○
4	●	●	●	○	●	●	●	○
5	●	●	○	●	●	●	●	○
6		○	●	○	○	○		○
7		●						
8	●							

MOSSA AL BIANCO

IN QUESTO CASO IL BIANCO HA
COMMESO UN ERRORE BANALE NON
SOLTANTO PERCHÈ NON SI È ACCORTO
DELLA PEDINA NERA IN E4

NEL PROSSIMO ESEMPIO VEDREMO
CHE GIOCARE NELLA CASELLA-X È UNA
SCELTA SBAGLIATA ANCHE QUANDO
TUTTA LA DIAGONALE È DEL NOSTRO
COLORE



Capitolo 3: Caselle-X e Caselle-C



INDICE

	a	b	c	d	e	f	g	h
1		C					C	
2	C	X					X	C
3								
4								
5								
6								
7	C	X					X	C
8		C					C	

Schema 1

	a	b	c	d	e	f	g	h
1			●	●	○	○		
2			●	●	○	○	●	●
3	○	●	●	○	●	●	●	●
4	○	○	○	○	●	○	●	●
5	○	○	○	○	○	○	○	○
6	○	○	○	○	○	○	○	○
7			○	○	○	○	○	○
8			○	○	○	○	○	○

Schema 4

	a	b	c	d	e	f	g	h
1			●	●				
2			●	●				○
3		○	○	○	○	○	○	○
4	●	●	○	○	○	○	○	○
5	●	○	○	○	○	○	○	○
6		○	○	○	○	○	○	○
7								
8								

Schema 2

	a	b	c	d	e	f	g	h
1								
2								
3		○	○	○	○	○	○	○
4	●	●	○	○	○	○	○	○
5	●	○	○	○	○	○	○	○
6	●	○	○	○	○	○	○	○
7								
8								

Schema 5

	a	b	c	d	e	f	g	h
1								
2						○		
3			○	○	○	○	○	○
4			○	○	○	○	○	○
5			○	○	○	○	○	○
6			○	○	○	○	○	○
7								○
8								

Schema 7

	a	b	c	d	e	f	g	h
1			○	○	○	○	○	○
2			○	○	○	○	○	○
3	○	○	○	○	○	○	○	○
4	○	○	○	○	○	○	○	○
5	○	○	○	○	○	○	○	○
6		○	○	○	○	○	○	○
7								
8								

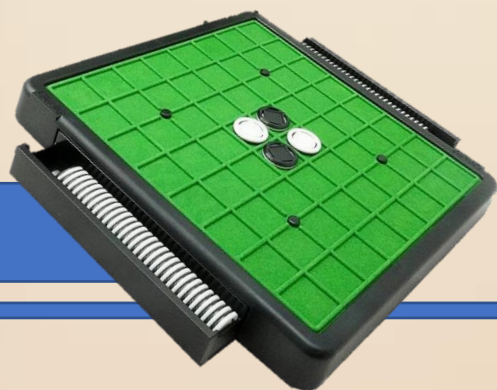
Schema 3

	a	b	c	d	e	f	g	h
1								
2				○	○			
3				○	○	○	○	○
4			○	○	○	○	○	○
5	○	○	○	○	○	○	○	○
6		○	○	○	○	○	○	○
7			○	○	○	○	○	○
8			○	○	○	○	○	○

Schema 6

	a	b	c	d	e	f	g	h
1								
2								
3			○	○	○	○	○	○
4			○	○	○	○	○	○
5			○	○	○	○	○	○
6			○	○	○	○	○	○
7					○	○		
8								

Schema 8



Schema 3.3

PERCHÈ CASELLA-X
SIGNIFICA PERICOLO

	a	b	c	d	e	f	g	h
1			○		●	●	●	
2			○	●	●	○		
3	○	●	○	○	○	●	●	○
4	○	○	○	○	●	○	○	○
5	○	○	○	●	○	○	●	○
6			○	○	○	○		
7								
8								

MOSSA AL BIANCO

IN QUESTO ESEMPIO IL BIANCO VUOLE MUOVERE IN G2 CONVINTO DEL FATTO CHE, CONQUISTANDO TUTTA LA DIAGONALE, IL NERO NON POSSA PRENDERE L'ANGOLO



Schema 3.3

PERCHÈ CASELLA-X
SIGNIFICA PERICOLO

	a	b	c	d	e	f	g	h
1			○		●	●	●	
2			○	●	●	○	○	
3	○	●	○	○	○	○	○	○
4	○	○	○	○	○	○	○	○
5	○	○	○	○	○	○	●	○
6			○	○	○	○		
7								
8								

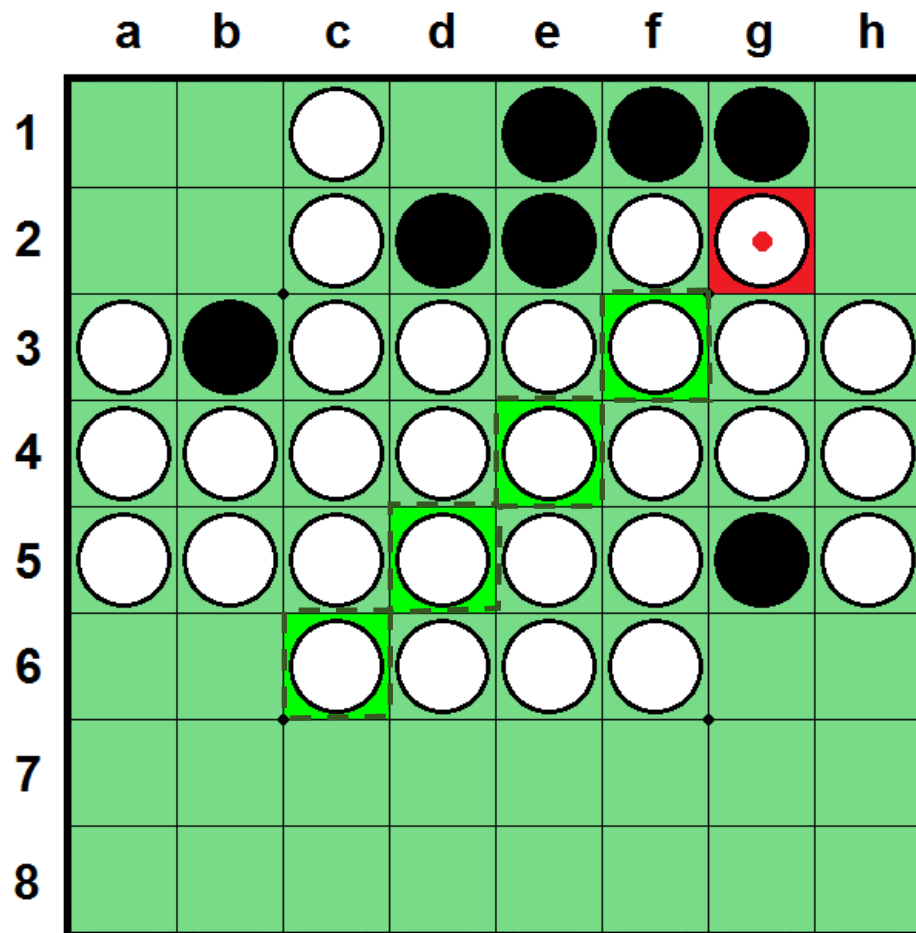
MOSSA AL NERO

MA ORA IL NERO PUÒ CERCARE DI
CONQUISTARE UNA PEDINA CHE GLI
PERMETTA DI RAGGIUNGERE L'ANGOLO
IN UNO DEI SUOI TURNI SUCCESSIVI



Schema 3.3

PERCHÈ CASELLA-X
SIGNIFICA PERICOLO



MOSSA AL NERO

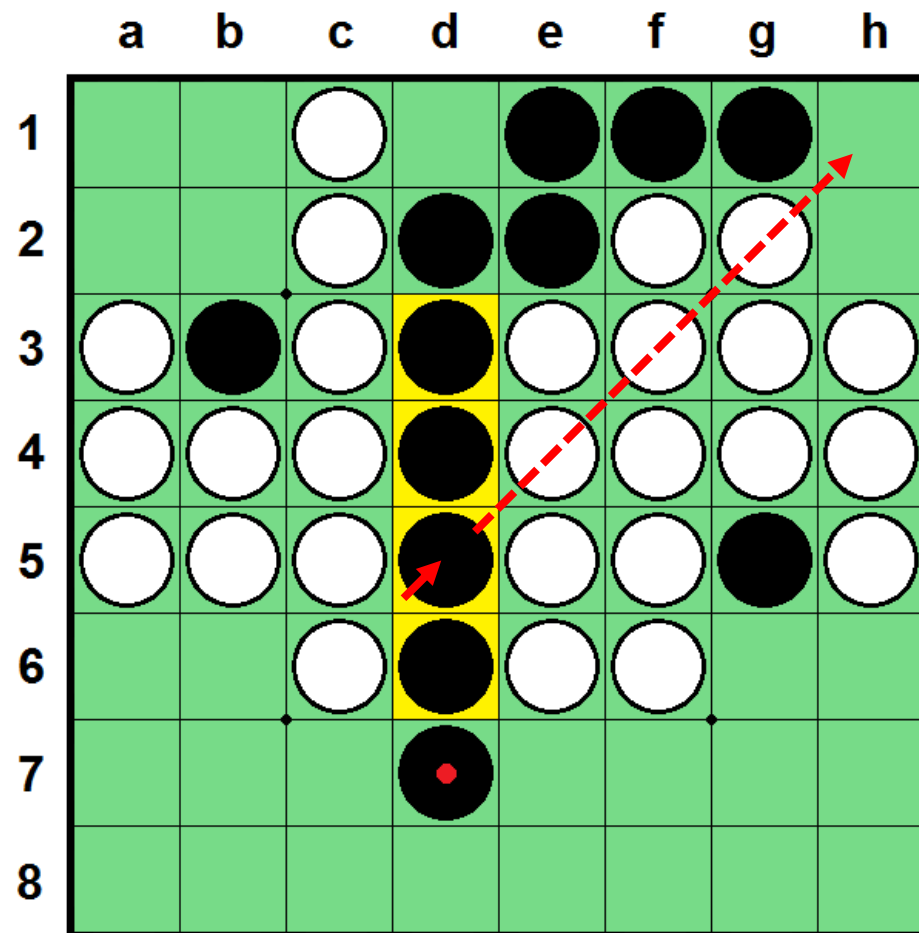
IN PARTICOLARE DEVE CATTURARE UNA DELLE PEDINE EVIDENZIATE DA UN TRATTEGGIO VERDE, COSÌ DA AVERE UNA «LEVA» IL TURNO SUCCESSIVO PER ARRIVARE NELL'ANGOLO H1

ATTENZIONE A NON GIRARE INVECE LA PEDINA EVIDENZIATA IN ROSSO, ALTRIMENTI SAREBBE COME AVER MESSO VOI STESSI NELLA 'CASELLA-C' E IL VOSTRO AVVERSARIO POTRÀ GIOCARE IN ANGOLO AL POSTO VOSTRO



Schema 3.3

PERCHÈ CASELLA-X
SIGNIFICA PERICOLO



MOSSA AL BIANCO

GIOCANDO IN D7 IL NERO SI È
ASSICURATO LA PEDINA D5 CON LA
QUALE POTRÀ PUNTARE ALL'ANGOLO AL
SUO PROSSIMO TURNO



Schema 3.3

PERCHÈ CASELLA-X
SIGNIFICA PERICOLO

	a	b	c	d	e	f	g	h
1			○		●	●	●	
2			○	●	●	○	○	
3	○	●	○	●	○	○	○	○
4	○	○	○	●	○	○	○	○
5	○	○	○	●	○	○	●	○
6			○	○	○	○		
7				●	○			
8								

MOSSA AL NERO

IL BIANCO NON HA MODO DI
DIFENDERE LA DIAGONALE E
GIOCA IN E7



Schema 3.3

PERCHÈ CASELLA-X
SIGNIFICA PERICOLO

	a	b	c	d	e	f	g	h
1			○		●	●	●	● ●
2			○	●	●	○	●	
3	○	●	○	●	○	●	○	○
4	○	○	○	●	●	○	○	○
5	○	○	○	●	○	○	●	○
6			○	○	○	○		
7				●	○			
8								

IL NERO CONQUISTA H1 E RENDE
STABILI QUATTRO PEDINE A NORD,
OVVERO L'ANGOLO E LE TRE NERE ALLA
SUA SINISTRA



Capitolo 3: Caselle-X e Caselle-C



INDICE

	a	b	c	d	e	f	g	h
1		C					C	
2	C	X					X	C
3								
4								
5								
6								
7	C	X					X	C
8		C					C	

Schema 1

	a	b	c	d	e	f	g	h
1			●	●	○	○		
2			●	●	○	○	●	
3	○	●	●	○	●	●	●	
4	○	○	○	○	○	○	○	○
5	○	○	○	○	○	○	○	○
6	○	○	○	○	○	○	○	○
7			●	○	○	○	○	○
8								

Schema 4

	a	b	c	d	e	f	g	h
1			●	●				
2			●	●				○
3		○	○	○	○	○	○	○
4	○	○	○	○	○	○	○	○
5	○	○	○	○	○	○	○	○
6		○	○	○	○	○	○	○
7								
8								

Schema 2

	a	b	c	d	e	f	g	h
1								
2								
3		○	○	○	○	○	○	○
4	○	○	○	○	○	○	○	○
5	○	○	○	○	○	○	○	○
6	○	○	○	○	○	○	○	○
7								
8								

Schema 5

	a	b	c	d	e	f	g	h
1								
2						○		
3			○	○	○	○	○	○
4			○	○	○	○	○	○
5			○	○	○	○	○	○
6			○	○	○	○	○	○
7								○
8								

Schema 7

	a	b	c	d	e	f	g	h
1			○	○	○	○	○	○
2			○	○	○	○	○	○
3		○	○	○	○	○	○	○
4	○	○	○	○	○	○	○	○
5	○	○	○	○	○	○	○	○
6		○	○	○	○	○	○	○
7								
8								

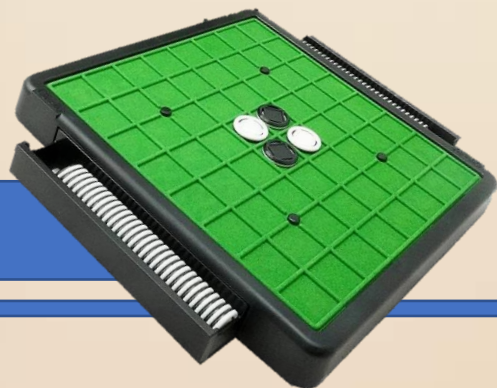
Schema 3

	a	b	c	d	e	f	g	h
1								
2				○	○			
3				○	○	○	○	○
4				○	○	○	○	○
5	○	○	○	○	○	○	○	○
6		○	○	○	○	○	○	○
7			○	○	○	○	○	○
8			○	○	○	○	○	○

Schema 6

	a	b	c	d	e	f	g	h
1								
2								
3			○	○	○	○	○	○
4			○	○	○	○	○	○
5			○	○	○	○	○	○
6			○	○	○	○	○	○
7					○	○		
8								

Schema 8



Schema 3.4

PERCHÈ CASELLA-X
SIGNIFICA PERICOLO

	a	b	c	d	e	f	g	h
1			●	●		○	○	
2			●	●	○	●		●
3	○	●	●	●	○	●	●	●
4	○	○	●	○	●	○	○	●
5	○	○	○	○	●	●	○	●
6	○	○		●	●	●	○	●
7					●	○		●
8								

MOSSA AL BIANCO

IN QUESTO CASO SUPPONIAMO CHE IL
BIANCO VUOLE MUOVERE IN G2
CONVINTO DI POTER DIFENDERE LA
DIAGONALE A LUNGO



Schema 3.4

PERCHÈ CASELLA-X
SIGNIFICA PERICOLO

	a	b	c	d	e	f	g	h
1			●	●		○	○	
2			●	●	○	○	○●	●
3	○	●	●	●	○	○	○	●
4	○	○	●	○	○	○	○	●
5	○	○	○	○	●	●	○	●
6	○	○		●	●	●	○	●
7					●	○		●
8								

MOSSA AL NERO

IL NERO GIOCHERÀ IN E1 PER
«TAGLIARE» LA DIAGONALE IN E4 E
RAGGIUNGERE L'ANGOLO NEL TURNO
SUCCESSIVO



Schema 3.4

PERCHÈ CASELLA-X
SIGNIFICA PERICOLO

	a	b	c	d	e	f	g	h
1			●	●	● ●	○	○	
2			●	●	●	●	○	●
3	○	●	●	●	●	○	●	●
4	○	○	●	○	●	○	○	●
5	○	○	○	○	●	●	○	●
6	○	○		●	●	●	○	●
7					●	○		●
8								

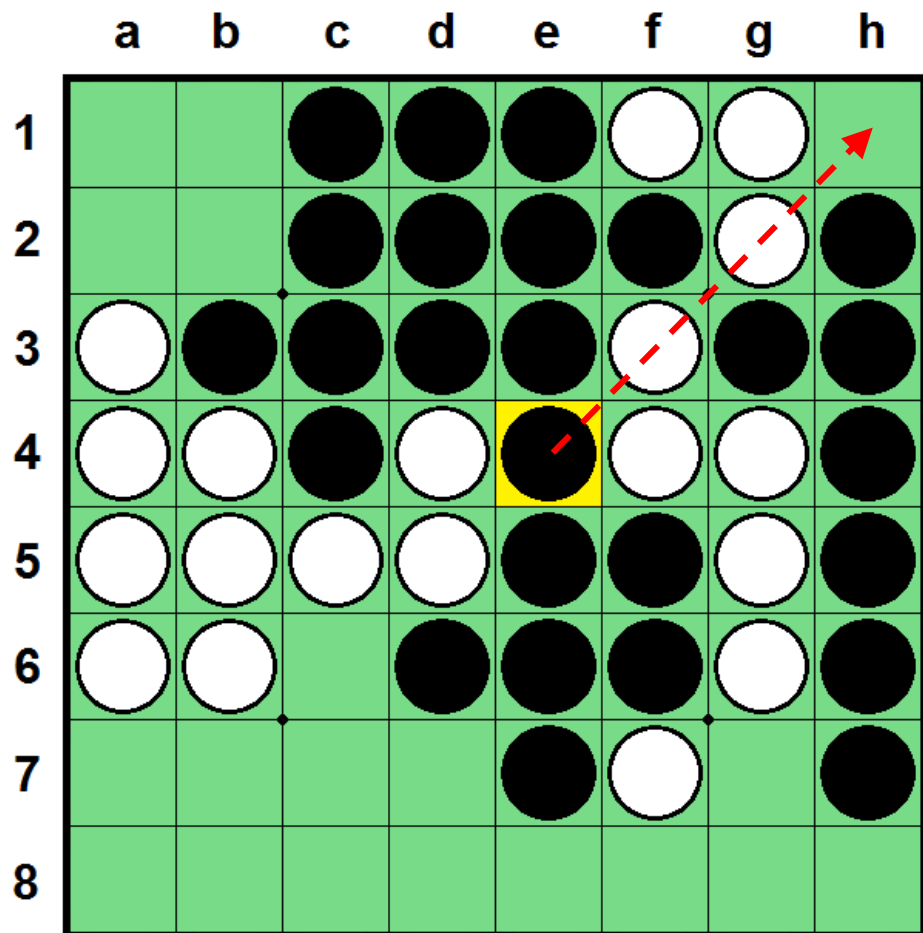
MOSSA AL BIANCO

IL BIANCO PUO' ANCORA DIFENDERE
L'ANGOLO SE RIUSCIRÀ A RIPRENDERSI
LA PEDINA NERA IN E4



Schema 3.4

PERCHÈ CASELLA-X
SIGNIFICA PERICOLO



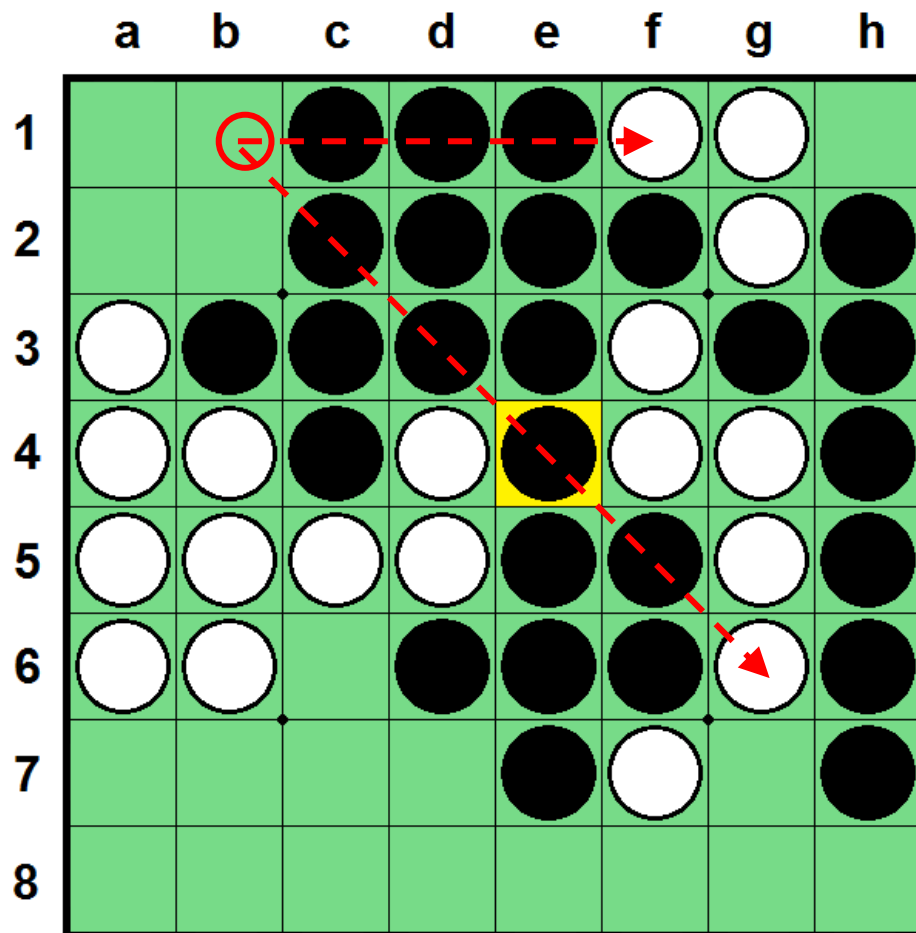
MOSSA AL BIANCO

IL BIANCO PUO' ANCORA DIFENDERE
L'ANGOLO SE RIUSCIRÀ A RIPRENDERSI
LA PEDINA NERA IN E4 CHE STA
MINACCIANDO DI CONQUISTARE H1



Schema 3.4

PERCHÈ CASELLA-X
SIGNIFICA PERICOLO



MOSSA AL BIANCO

GIOCANDO IN B1 IL BIANCO
CATTUREREBBE DI NUOVO LA PEDINA
IN E4 E RESPINGEREBBE ALLO STESSO
TEMPO LA MINACCIA DEL BORDO NERO
CHE NEL FRATTEMPO SI È AVVICINATO A
QUELLO BIANCO



Schema 3.4

PERCHÈ CASELLA-X
SIGNIFICA PERICOLO

	a	b	c	d	e	f	g	h
1		○●	○	○	○	○	○	
2			○	●	●	●	○	●
3	○	●	●	○	●	○	●	●
4	○	○	●	○	○	○	○	●
5	○	○	○	○	●	○	○	●
6	○	○		●	●	●	○	●
7					●	○		●
8								

MOSSA AL NERO

IL BIANCO HA RICONQUISTATO LA
DIAGONALE D5-G2 E IL NERO NON HA
ANCORA ACCESSO ALL'ANGOLO



Schema 3.4

PERCHÈ CASELLA-X
SIGNIFICA PERICOLO

	a	b	c	d	e	f	g	h
1		○	○	○	○	○	○	
2			○	●	●	●	○	●
3	○	●	●	○	●	○	●	●
4	○	○	●	○	○	○	○	●
5	○	○	●	○	●	○	○	●
6	○	○	●	●	●	●	○	●
7					●	○		●
8								

MOSSA AL BIANCO

IL NERO GIOCANDO IN C6 EFFETTUA
UNA NUOVA MINACCIA VERSO
L'ANGOLO H1



Schema 3.4

PERCHÈ CASELLA-X
SIGNIFICA PERICOLO

	a	b	c	d	e	f	g	h
1		○	○	○	○	○	○	
2			○	●	●	●	○	●
3	○	●	○	○	●	○	●	●
4	○	○	○	○	○	○	○	●
5	○	○	○	○	○	○	○	●
6	○	○	○	○	●	●	○	●
7			○●		●	○		●
8								

MOSSA AL NERO

GRAZIE A C7 IL BIANCO CONTROLLA
ANCORA LA DIAGONALE C6-G2



Schema 3.4

PERCHÈ CASELLA-X
SIGNIFICA PERICOLO

	a	b	c	d	e	f	g	h
1		○	○	○	○	○	○	
2			○	●	●	●	○	●
3	○	●	○	●	●	○	●	●
4	○	○	○	●	○	○	○	●
5	○	○	○	●	○	○	○	●
6	○	○	○	●	●	●	○	●
7			○	●	●	○		●
8								

MOSSA AL BIANCO

GIOCANDO D7 IL NERO CATTURA, TRA
LE ALTRE PEDINE, ANCHE D5, CHE
POTREBBE PERMETTERGLI L'ACCESSO
ALL'ANGOLO H1



Schema 3.4

PERCHÈ CASELLA-X
SIGNIFICA PERICOLO

	a	b	c	d	e	f	g	h
1		○	○	○	○	○	○	
2			○	○	●	●	○	●
3	○	●	○	○	●	○	●	●
4	○	○	○	○	○	○	○	●
5	○	○	○	○	○	○	○	●
6	○	○	○	○	●	○	○	●
7			○	○	○	○		●
8				○●				

MOSSA AL NERO

PER IMPEDIRE AL NERO DI ACCEDERE IN H1, TRAMITE LA PEDINA D5, IL BIANCO È STATO CONSTRETTO A GIOCARE UNA MOSSA PIUTTOSTO INVASIVA IN D8



Schema 3.4

PERCHÈ CASELLA-X
SIGNIFICA PERICOLO

	a	b	c	d	e	f	g	h
1		○	○	○	○	○	○	
2			○	○	●	●	○	●
3	○	●	○	○	●	●	●	●
4	○	○	○	○	○	●	○	●
5	○	○	○	○	○	●	○	●
6	○	○	○	○	●	●	○	●
7			○	○	○	●		●
8				○		●		

MOSSA AL BIANCO

LA MOSSA DEL NERO IN F8 GLI
CONSENTE DI GIRARE, TRA LE ALTRE
COSE, LA PEDINA IN F3.



Schema 3.4

PERCHÈ CASELLA-X
SIGNIFICA PERICOLO



	a	b	c	d	e	f	g	h
1		○	○	○	○	○	○	
2	○●		○	○	●	●	○	●
3	○	○	○	○	●	●	●	●
4	○	○	○	○	○	●	○	●
5	○	○	○	○	○	●	○	●
6	○	○	○	○	●	●	○	●
7			○	○	○	●		●
8				○		●		

MOSSA AL NERO

DOPO AVER DIFESO LA DIAGONALE PER BEN TRE VOLTE, IL BIANCO DEVE ARRENDERSI AL FATTO CHE LA PEDINA NERA IN F3 NON PUÒ ESSERE RIPRESA E PER TANTO L'ANGOLO H1 È DEFINITIVAMENTE PERSO



Schema 3.4

PERCHÈ CASELLA-X
SIGNIFICA PERICOLO



	a	b	c	d	e	f	g	h
1		○	○	○	○	○	○	●
2	○		○	○	●	●	●	●
3	○	○	○	○	●	●	●	●
4	○	○	○	○	○	●	○	●
5	○	○	○	○	○	●	○	●
6	○	○	○	○	●	●	○	●
7			○	○	○	●		●
8				○		●		



MOSSA AL BIANCO

QUESTO DIMOSTRA CHE GIOCARE
NELLA CASELLA-X NELLE FASI INIZIALI O
INTERMEDIE DEL GIOCO DIVENTA UN
FATTORE RISCHIOSO E SPESSO
IMPREVEDIBILE CHE NELLA
STRAGRANDE MAGGIORANZA DEI CASI
TERMINA CON LA PRESA DELL'ANGOLO
DA PARTE DEL PROPRIO AVVERSARIO

Capitolo 3: Caselle-X e Caselle-C



INDICE

	a	b	c	d	e	f	g	h
1		C					C	
2	C	X					X	C
3								
4								
5								
6								
7	C	X					X	C
8		C					C	

Schema 1

	a	b	c	d	e	f	g	h
1			●	●	○	○		
2			●	●	○	○	●	●
3	○	●	●	○	●	●	●	●
4	○	○	○	○	●	●	●	●
5	○	○	○	○	●	●	●	●
6	○	○	○	○	●	●	●	●
7				●	○		●	
8								

Schema 4

	a	b	c	d	e	f	g	h
1			●	●				
2			●	●				○
3		○	○	○	○	○	○	○
4	●	●	○	○	○	○	○	○
5	●	●	○	○	○	○	○	○
6		○	○	○	○	○	○	○
7								
8								

Schema 2

	a	b	c	d	e	f	g	h
1								
2								
3		○	○	○	○	○	○	○
4	●	●	○	○	○	○	○	○
5	●	●	○	○	○	○	○	○
6	●	●	○	○	○	○	○	○
7								
8								

Schema 5

	a	b	c	d	e	f	g	h
1								
2						○		
3			○	○	○	○	○	○
4			●	●	○	○	○	○
5			●	●	○	○	○	○
6			●	●	○	○	○	○
7								○
8								

Schema 7

	a	b	c	d	e	f	g	h
1			○	○	○	○	○	○
2			○	○	○	○	○	○
3	○	○	○	○	○	○	○	○
4	○	○	○	○	○	○	○	○
5	○	○	○	○	○	○	○	○
6		○	○	○	○	○	○	○
7								
8								

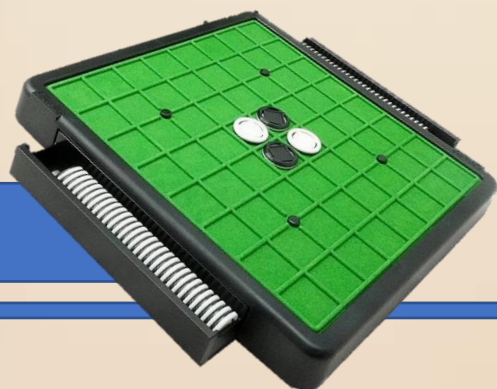
Schema 3

	a	b	c	d	e	f	g	h
1								
2			○	○				
3			○	○	○	○	○	○
4			○	○	○	○	○	○
5	○	○	○	○	○	○	○	○
6		○	○	○	○	○	○	○
7			○	○	○	○	○	○
8			○	○	○	○	○	○

Schema 6

	a	b	c	d	e	f	g	h
1								
2								
3			○	○	○	○	○	○
4			○	○	○	○	○	○
5			○	○	○	○	○	○
6			○	○	○	○	○	○
7								
8								

Schema 8



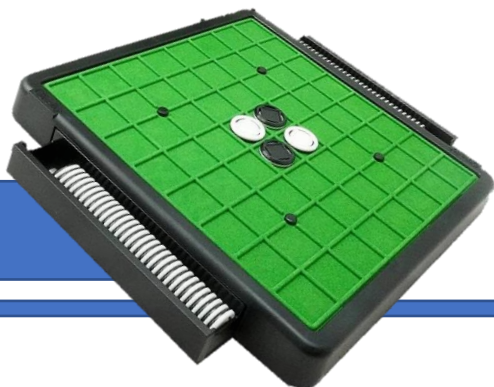
Schema 3.5

COME «NON GIOCARE»
NELLE CASELLE-C (QUELLE
ADIACENTI ALL'ANGOLO)

	a	b	c	d	e	f	g	h
1								
2								
3		○	○	○		●	●	●
4	●	●	●	○	○	●	●	
5	●	●	○	●	○	●		○
6	●	●	●	●	○	○		
7								
8								

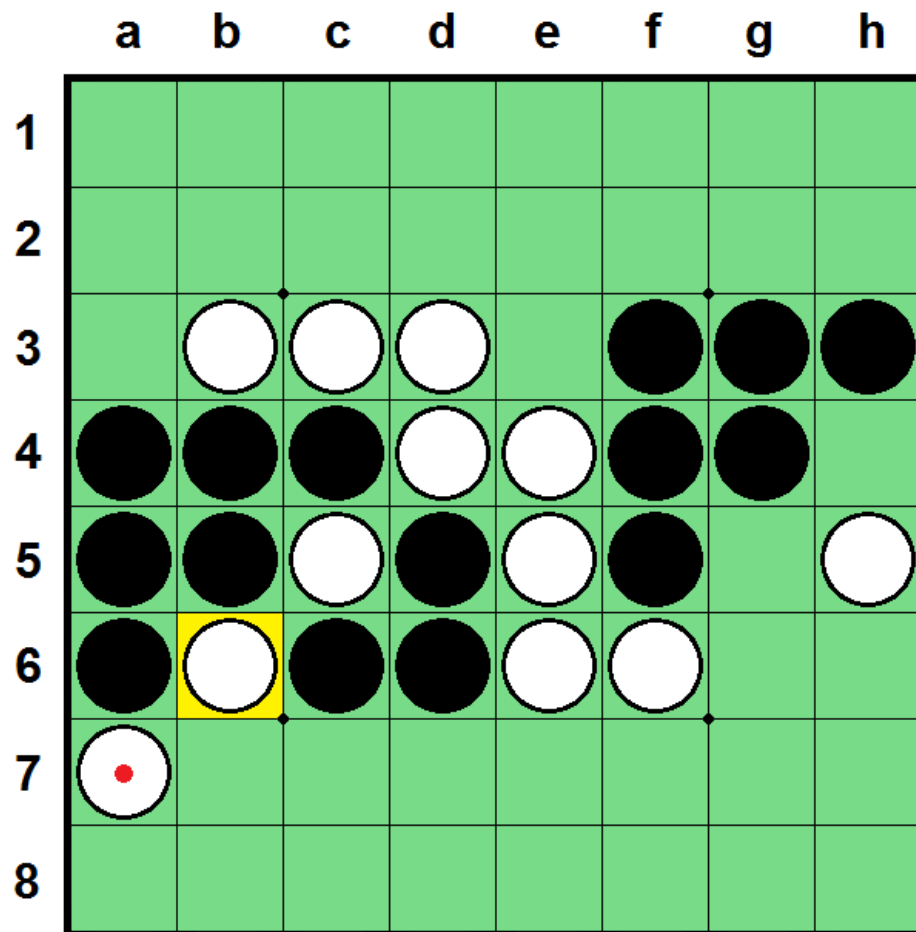
MOSSA AL BIANCO

ALTRO ESEMPIO IN CUI IL BIANCO È UN
GIOCATORE PRINCIPIANTE CHE NON
CONOSCE L'IMPORTANZA DEGLI ANGOLI
E GIOCA IN MANIERA PRATICAMENTE
CASUALE



Schema 3.5

COME «NON GIOCARE»
NELLE CASELLE-C
(QUELLE ADIACENTI
ALL'ANGOLO)



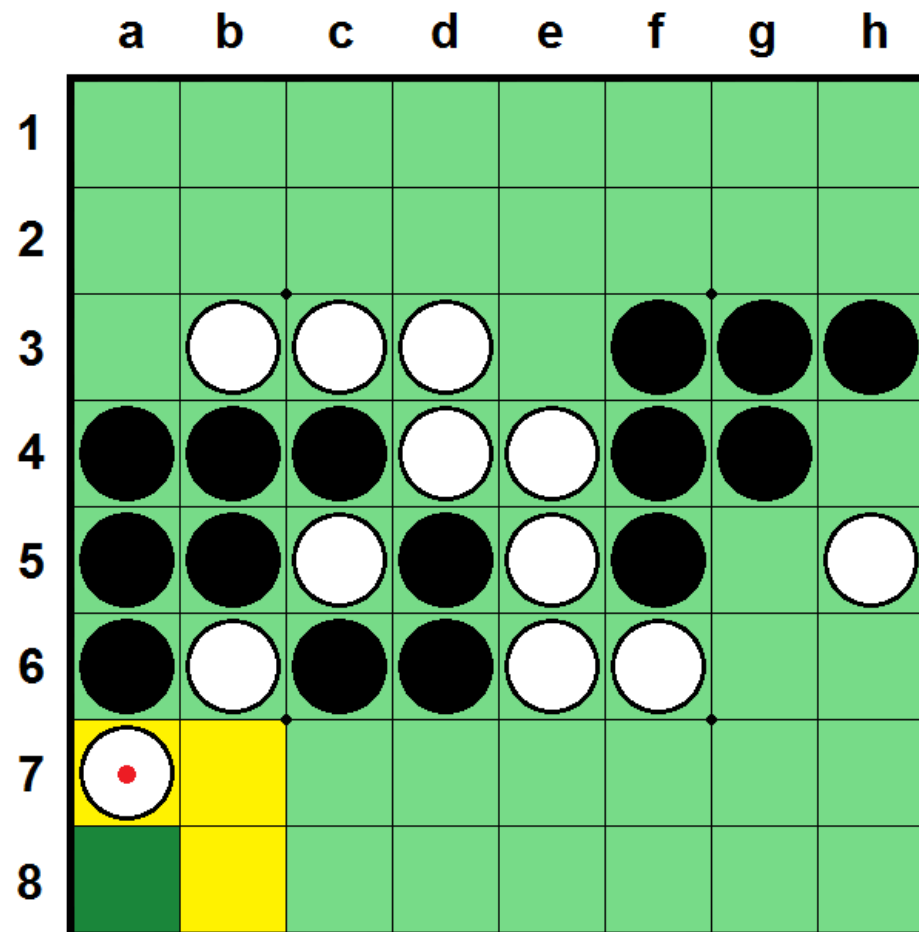
MOSSA AL NERO

IL BIANCO HA MOSSO IN A7 ...



Schema 3.5

COME «NON GIOCARE»
NELLE CASELLE-C
(QUELLE ADIACENTI
ALL'ANGOLO)



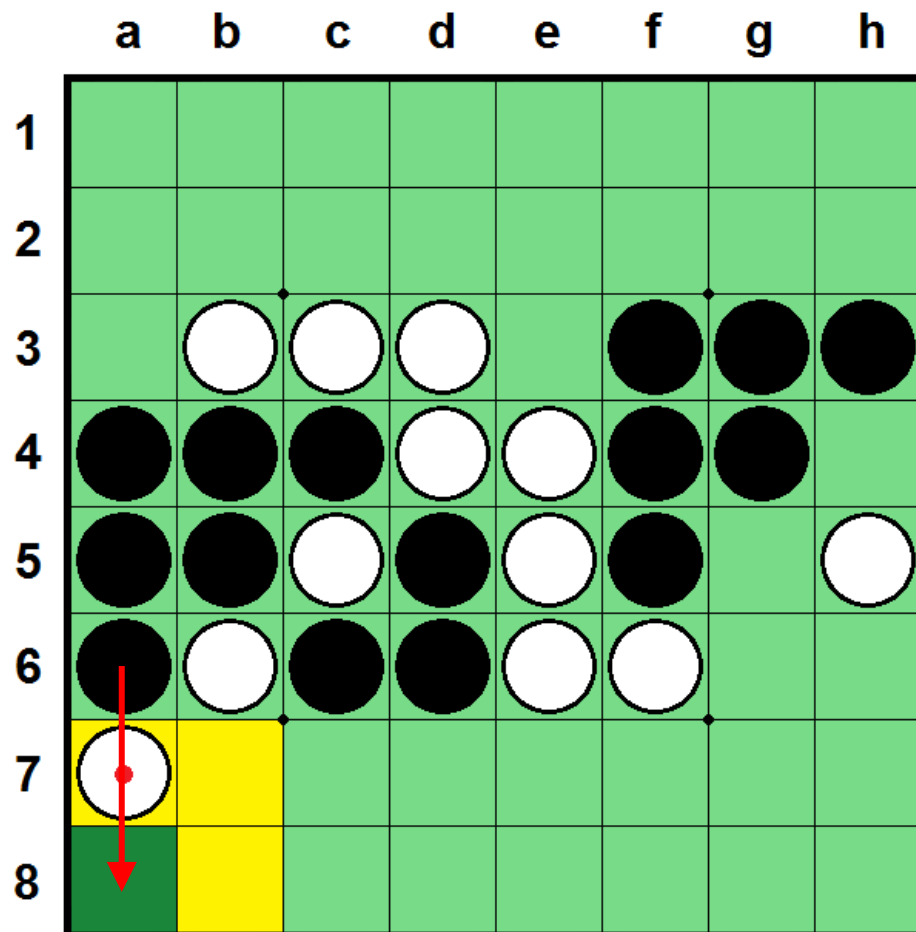
MOSSA AL NERO

IL BIANCO HA MOSSO IN A7, UNA DELLE
TRE CASELLE ADIACENTI ALL'ANGOLO ...



Schema 3.5

COME «NON GIOCARE»
NELLE CASELLE-C
(QUELLE ADIACENTI
ALL'ANGOLO)

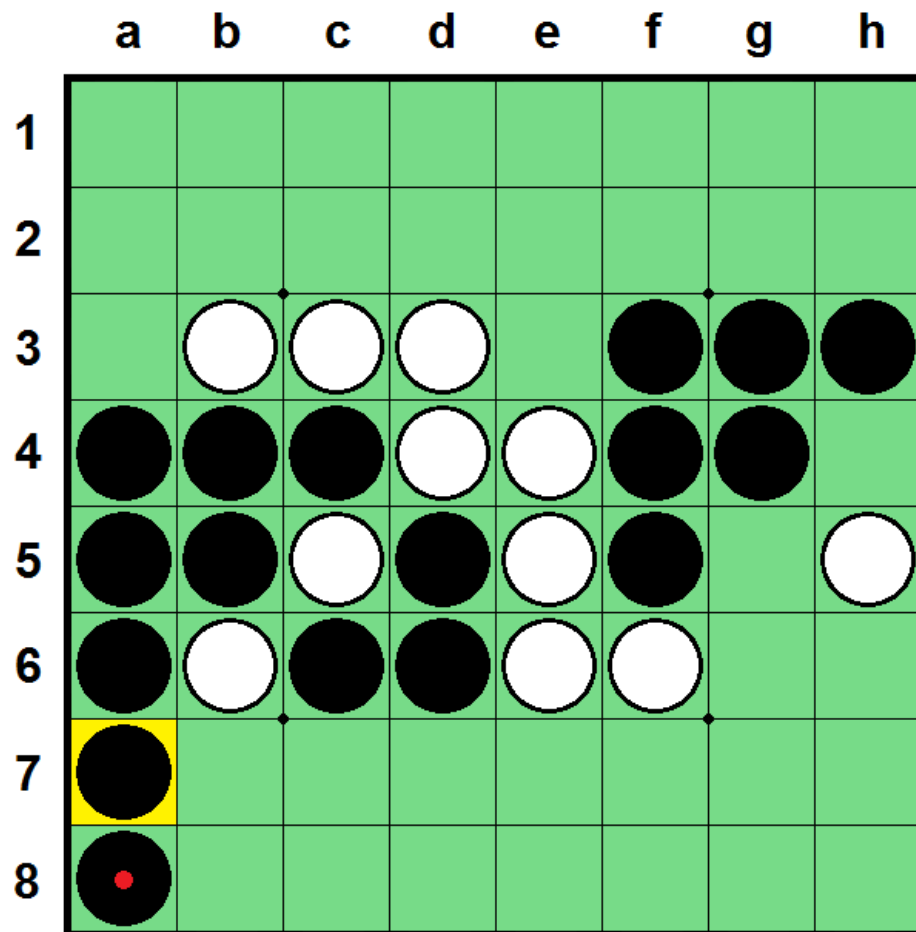


MOSSA AL NERO

IL BIANCO HA MOSSO IN A7, UNA DELLE
TRE CASELLE ADIACENTI ALL'ANGOLO
CHE CONSENTE AL NERO DI
CONQUISTARE A8

Schema 3.5

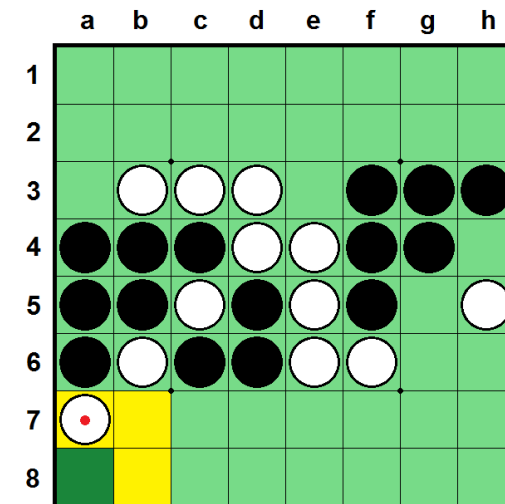
COME «NON GIOCARE»
NELLE CASELLE-C
(QUELLE ADIACENTI
ALL'ANGOLO)



MOSSA AL BIANCO

IL BIANCO HA MOSSO IN A7, UNA DELLE
TRE CASELLE ADIACENTI ALL'ANGOLO
CHE CONSENTE AL NERO DI
CONQUISTARE A8

**METTERE ADIACENTE
ALLE PEDINE SUL
BORDO AVVERSARIE
(SENZA CATTURARLE)
È UN CLASSICO
ESEMPIO DI COME
NON GIOCARE IN
UNA CASELLA-C**



Capitolo 3: Caselle-X e Caselle-C

INDICE



	a	b	c	d	e	f	g	h
1		C					C	
2	C	X					X	C
3								
4								
5								
6								
7	C	X					X	C
8		C					C	

Schema 1

	a	b	c	d	e	f	g	h
1			●	●	○	○		
2			●	●	○	○	●	●
3	○	●	●	○	●	●	●	●
4	○	○	○	○	●	○	●	●
5	○	○	○	○	●	●	●	●
6	○	○		●	○	○	●	●
7				●	○		●	
8								

Schema 4

	a	b	c	d	e	f	g	h
1			●	●				
2			●	●				○
3		○			○	○	○	
4	●	●	○	○	●	●	●	○
5	●	●	○	○	●	●	○	○
6		○	●	○	○		○	
7								
8								

Schema 2

	a	b	c	d	e	f	g	h
1								
2								
3		○	○	○		●	●	●
4	●	●	○	○	○	○	○	
5	●	●	○	○	○	○	○	○
6	●	●	○	○	○			
7								
8								

Schema 5

	a	b	c	d	e	f	g	h
1								
2						○		
3			○	○	○	○	○	
4			●	●	○	○	○	○
5			●	●	○	○	○	○
6			●	●	○	○	○	○
7								○
8								

Schema 7

	a	b	c	d	e	f	g	h
1			○	○	○	○	○	
2			○	○	○	○	○	
3	○	○	○	○	○	○	○	○
4	○	○	○	○	○	○	○	○
5	○	○	○	○	○	○	○	○
6			○	○	○			
7								
8								

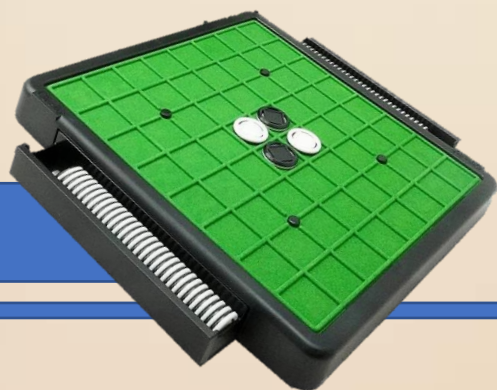
Schema 3

	a	b	c	d	e	f	g	h
1								
2				○	○			
3			○	○	○	○	○	
4			○	○	○	○	○	○
5	○	○	○	○	○	○	○	○
6		○	○	○	○	○	○	○
7			○	○	○	○	○	
8			○	○	○	○	○	

Schema 6

	a	b	c	d	e	f	g	h
1								
2								
3			○	○	○	○	○	
4			○	○	○	○	○	○
5			○	○	○	○	○	○
6			○	○	○	○	○	○
7				○	○			
8								

Schema 8



Schema 3.6

I CASI IN CUI È BENE
GIOCARRE NELLE
CASELLE-C

	a	b	c	d	e	f	g	h
1								
2				○		○		
3			○	○	○	○	○	●
4		○	○	○	○	○	●	●
5	○	○	○	●	●	●	●	●
6		●	●	○	●	●	○	●
7			●	●	●	○	●	●
8			●	●	●	●	●	●

MOSSA AL NERO

IL NERO PUÒ GIOCARE IN H2 SENZA
PAURA CHE QUESTA MOSSA CONDUCA
IL BIANCO IN H1



Schema 3.6

I CASI IN CUI È BENE
GIOCARRE NELLE
CASELLE-C

	a	b	c	d	e	f	g	h
1								
2				○		○		●
3			○	○	○	○	●	●
4		○	○	○	○	●	●	●
5	○	○	○	●	●	●	●	●
6		●	●	○	●	●	○	●
7			●	●	●	○	●	●
8			●	●	●	●	●	●

IL NERO PUÒ GIOCARE IN H2 SENZA
PAURA CHE QUESTA MOSSA CONDUCA
IL BIANCO IN H1

H2, TRA L'ALTRO, È UNA PEDINA STABILE
GRAZIE ALL'ANGOLO H8 E ALLA FILA DI
PEDINE NERE CHE LI COLLEGA



Schema 3.6

I CASI IN CUI È BENE
GIOCARRE NELLE
CASELLE-C

	a	b	c	d	e	f	g	h
1								
2				○		○		●
3			○	○	○	○	●	●
4		○	○	○	○	●	●	●
5	○	○	○	●	●	●	●	●
6		●	●	○	●	●	○	●
7			●	●	●	○	●	●
8			●	●	●	●	●	●

IL NERO PUÒ GIOCARE IN H2 SENZA
PAURA CHE QUESTA MOSSA CONDUCA
IL BIANCO IN H1

H2, TRA L'ALTRO, È UNA PEDINA STABILE
GRAZIE ALL'ANGOLO H8 E ALLA FILA DI
PEDINE NERE CHE LI COLLEGA

**IN ROSSO LE PEDINE STABILI GENERATE
DALL'ANGOLO H8**



Capitolo 3: Caselle-X e Caselle-C



INDICE

	a	b	c	d	e	f	g	h
1		C					C	
2	C	X					X	C
3								
4								
5								
6								
7	C	X					X	C
8		C					C	

Schema 1

	a	b	c	d	e	f	g	h
1			●	●	○	○		
2			●	●	○	○	●	●
3	○	●	●	●	○	●	●	●
4	○	○	○	○	●	●	●	●
5	○	○	○	○	●	●	●	●
6	○	○	○	○	●	●	●	●
7				●	○		●	
8								

Schema 4

	a	b	c	d	e	f	g	h
1			●	●				
2			●	●				○
3		○	○	○	○	○	○	○
4	●	●	○	○	○	○	○	○
5	●	●	○	○	○	○	○	○
6		○	○	○	○	○	○	○
7								
8								

Schema 2

	a	b	c	d	e	f	g	h
1								
2								
3		○	○	○		●	●	●
4	●	●	○	○	○	○	○	○
5	●	●	○	○	○	○	○	○
6	●	●	○	○	○	○	○	○
7								
8								

Schema 5

	a	b	c	d	e	f	g	h
1								
2						○		
3			○	○	○	○	○	○
4			●	●	○	○	○	○
5			●	●	○	○	○	○
6			●	●	○	○	○	○
7								○
8								

Schema 7

	a	b	c	d	e	f	g	h
1			○	○	○	○	○	○
2			○	○	○	○	○	○
3	○	○	○	○	○	○	○	○
4	○	○	○	○	○	○	○	○
5	○	○	○	○	○	○	○	○
6		○	○	○	○	○	○	○
7								
8								

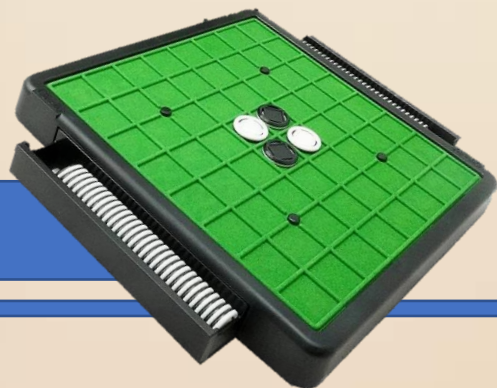
Schema 3

	a	b	c	d	e	f	g	h
1								
2			○	○				
3			○	○	○	○	○	○
4			○	○	○	○	○	○
5	○	○	○	○	○	○	○	○
6		○	○	○	○	○	○	○
7			○	○	○	○	○	○
8			○	○	○	○	○	○

Schema 6

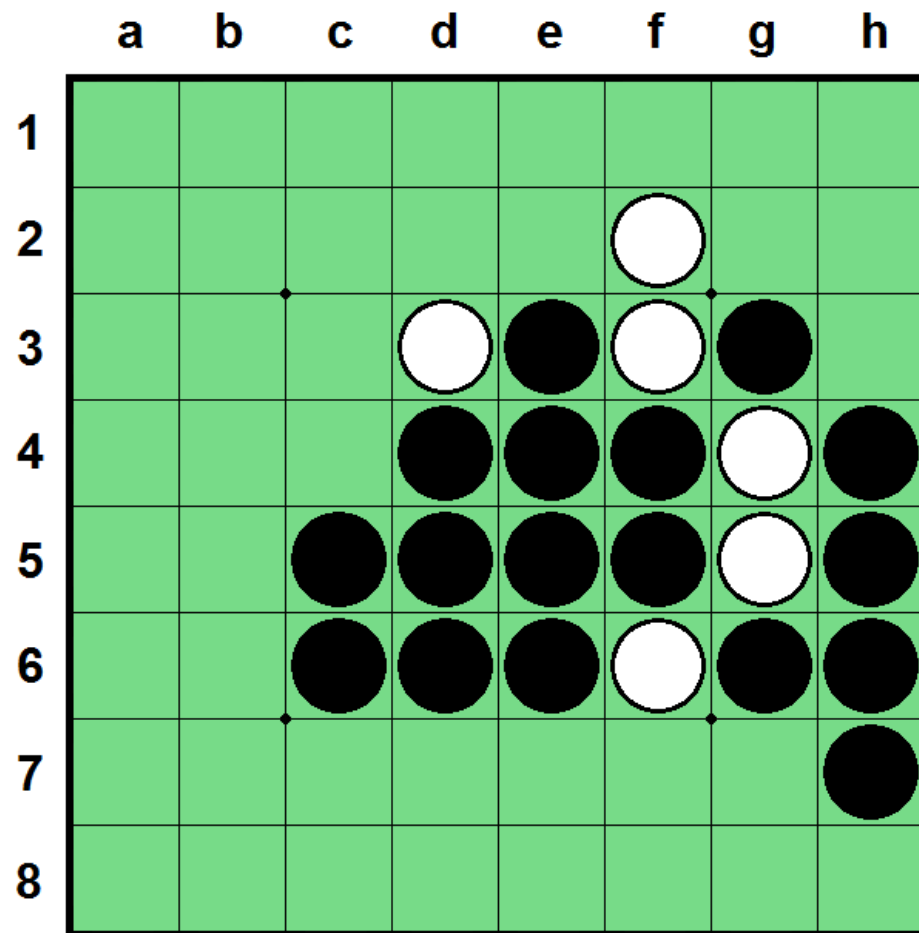
	a	b	c	d	e	f	g	h
1								
2								
3			○	○	○	○	○	○
4			○	○	○	○	○	○
5			○	○	○	○	○	○
6			○	○	○	○	○	○
7					○	○		
8								

Schema 8



Schema 3.7

I CASI IN CUI È BENE
GIOCARRE NELLE
CASELLE-C



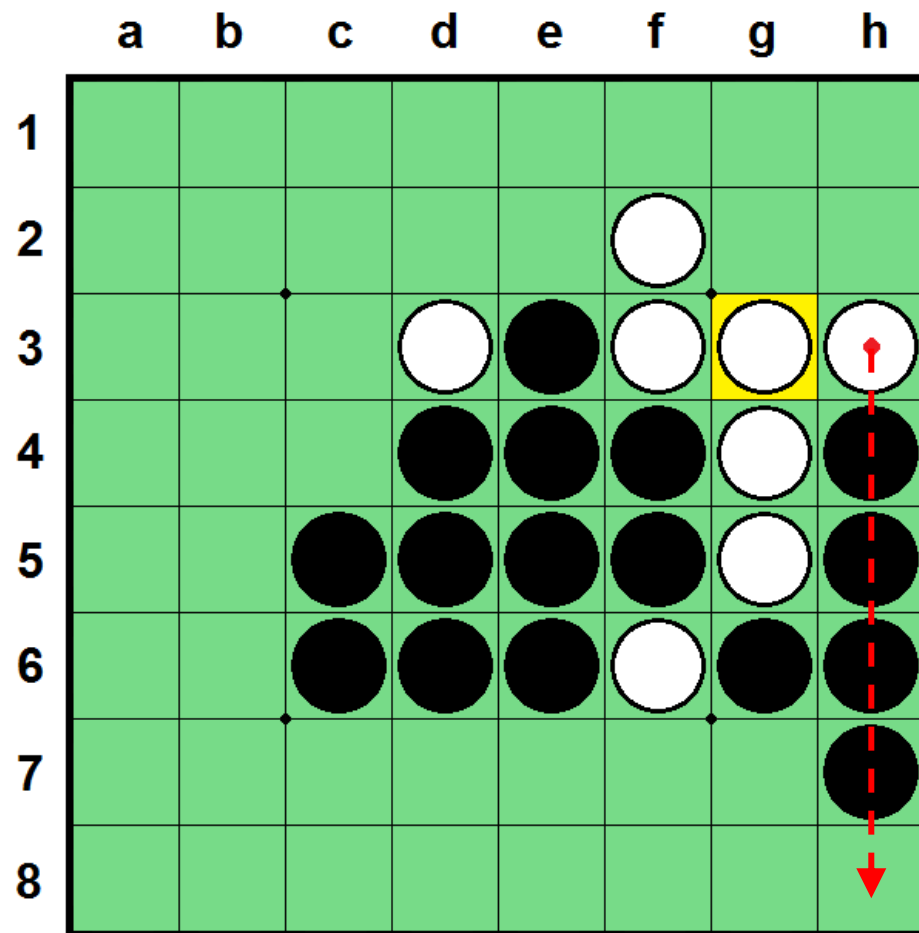
MOSSA AL BIANCO

IL BIANCO VORREBBE PROVARE A
PRENDERE L'ANGOLO H8 E PER FARLO
GIOCA IN H3



Schema 3.7

I CASI IN CUI È BENE
GIOCARRE NELLE
CASELLE-C



MOSSA AL NERO

IL BIANCO VORREBBE PROVARE A
PRENDERE L'ANGOLO H8 E PER FARLO
GIOCA IN H3

IL NERO PERÒ PUÒ DIFENDERSI DA
QUESTA MINACCIA RISPONDENDO
IN H2



Schema 3.7

I CASI IN CUI È BENE
GIOCARRE NELLE
CASELLE-C

	a	b	c	d	e	f	g	h
1								
2						○		●
3				○	●	○	●	●
4				●	●	●	○	●
5			●	●	●	●	○	●
6			●	●	●	○	●	●
7								●
8								

IL BIANCO VORREBBE PROVARE A
PRENDERE L'ANGOLO H8 E PER FARLO
GIOCA IN H3

IL NERO PERÒ PUÒ DIFENDERSI DA
QUESTA MINACCIA RISPONDENDO
IN H2

NON IMPORTA CHE H2 SIA UNA
CASELLA-C, QUESTA MOSSA È
ADDIRITTURA VITALE PER L'ESITO DELLA
PARTITA



Capitolo 3: Caselle-X e Caselle-C

INDICE



	a	b	c	d	e	f	g	h
1		C					C	
2	C	X					X	C
3								
4								
5								
6								
7	C	X					X	C
8		C					C	

Schema 1

	a	b	c	d	e	f	g	h
1			●	●	○	○		
2			●	●	○	○	●	●
3	○	●	●	○	●	●	●	●
4	○	○	○	○	●	○	●	●
5	○	○	○	○	●	○	●	●
6	○	○	○	○	●	○	●	●
7			●	○	○	○	○	○
8								

Schema 4

	a	b	c	d	e	f	g	h
1			●	●				
2			●	●				○
3		○	○	○	○	○	○	○
4	●	●	○	○	○	○	○	○
5	●	●	○	○	○	○	○	○
6		○	○	○	○	○	○	○
7								
8								

Schema 2

	a	b	c	d	e	f	g	h
1								
2								
3		○	○	○	○	○	○	○
4	●	●	○	○	○	○	○	○
5	●	●	○	○	○	○	○	○
6	●	●	○	○	○	○	○	○
7								
8								

Schema 5

	a	b	c	d	e	f	g	h
1								
2						○		
3			○	○	○	○	○	○
4			●	●	○	○	○	○
5			●	●	○	○	○	○
6			●	●	○	○	○	○
7								○
8								

Schema 7

	a	b	c	d	e	f	g	h
1			○	○	○	○	○	○
2			○	○	○	○	○	○
3	○	○	○	○	○	○	○	○
4	○	○	○	○	○	○	○	○
5	○	○	○	○	○	○	○	○
6		○	○	○	○	○	○	○
7								
8								

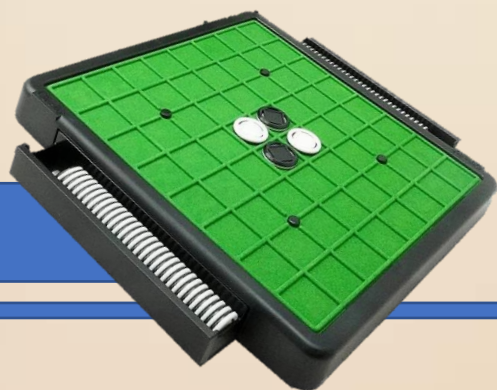
Schema 3

	a	b	c	d	e	f	g	h
1								
2			○	○				
3			○	○	○	○	○	○
4			○	○	○	○	○	○
5	○	○	○	○	○	○	○	○
6		○	○	○	○	○	○	○
7			○	○	○	○	○	○
8			○	○	○	○	○	○

Schema 6

	a	b	c	d	e	f	g	h
1								
2								
3			○	○	○	○	○	○
4			○	○	○	○	○	○
5			○	○	○	○	○	○
6			○	○	○	○	○	○
7			○	○	○	○	○	○
8								

Schema 8



Schema 3.8

I CASI IN CUI È BENE
GIOCARRE NELLE
CASELLE-C

	a	b	c	d	e	f	g	h
1								
2								
3			●	●	●	○	●	
4			●	●	●	●	●	●
5				●	○	○	○	●
6				○	○	○	○	●
7					○	○		
8								

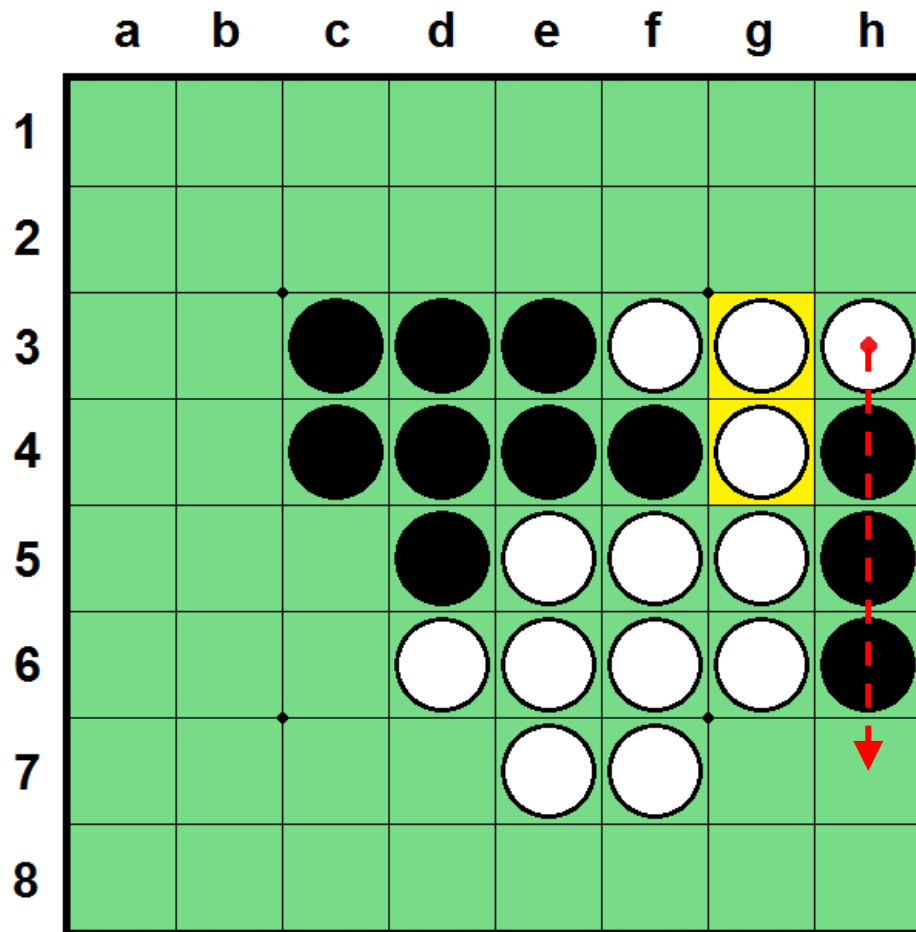
MOSSA AL BIANCO

IL BIANCO VORREBBE PROVARE A
CONQUISTARE IL BORDO NERO SULLA
RIGA H E PER FARLO GIOCA IN H3



Schema 3.8

I CASI IN CUI È BENE
GIOCARRE NELLE
CASELLE-C



MOSSA AL NERO

IL BIANCO VORREBBE PROVARE A
CONQUISTARE IL BORDO NERO SULLA
RIGA H E PER FARLO GIOCA IN H3

I BORDI NON SONO IMPORTANTI
QUANTO GLI ANGOLI MA IN QUESTA
FASE DI STUDIO VI BASTI SAPERE CHE
NON SI LASCIANO I BORDI
ALL'AVVERSARIO

ESISTONO ECCEZIONI CHE IMPAREMAMO
CON IL TEMPO E CON L'ESPERIENZA



Schema 3.8

I CASI IN CUI È BENE
GIOCARRE NELLE
CASELLE-C

	a	b	c	d	e	f	g	h
1								
2								●
3			●	●	●	○	●	●
4			●	●	●	●	○	●
5				●	○	○	○	●
6				○	○	○	○	●
7					○	○		
8								

RISPONDENDO IN H2 IL NERO HA
DIFESO IL BORDO

«IN GENERALE, MAGGIORE È IL
NUMERO DI PEDINE DEL VOSTRO
COLORE ADIACENTE ALLA CASELLA-C,
MAGGIORE È LA PROBABILITÀ CHE
METTENDO APPUNTO NELLA CASELLA-C
STIATE GIOCANDO UNA BUONA
MOSSA»



Conquistare gli Angoli: ESERCIZI



Esercizi

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	●	○	○	○	○	○	○	
2		○	○	○	○	○	●	○
3	●	○	○	○	○	○	○	○
4	●	○	○	○	○	○	○	○
5	●	●	○	○	○	○	○	○
6	●	○	○	○	○	○	○	○
7		○	○	●	●	○	○	○
8	●	○	○	○	○	○	○	○

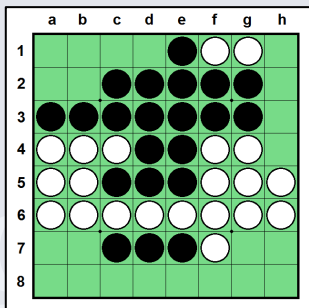


Conquistare gli Angoli: ESERCIZI

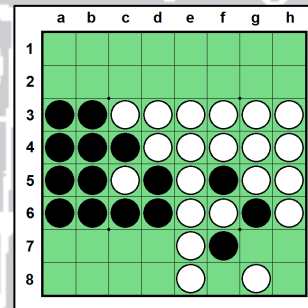


INDICE

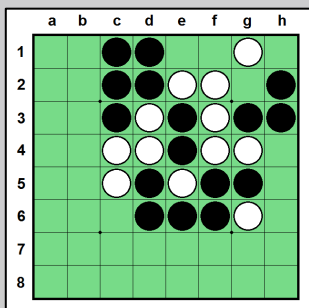
Eser



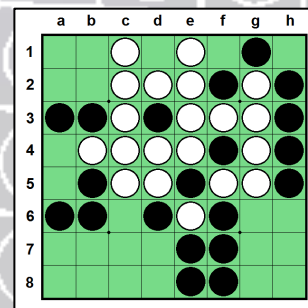
Esercizio 1



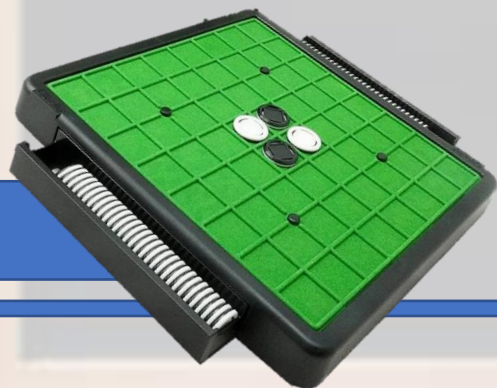
Esercizio 2



Esercizio 3



Esercizio 4



Conquistare gli Angoli: ESERCIZI

Esercizio 1

GIOCA LA MOSSA
VINCENTE



	a	b	c	d	e	f	g	h
1					●	○	○	
2			●	●	●	●	●	
3	●	●	●	●	●	●	●	
4	○	○	○	●	●	○	○	
5	○	○	●	●	●	○	○	○
6	○	○	○	○	○	○	○	○
7			●	●	●	○		
8								

MOSSA AL NERO



Conquistare gli Angoli: ESERCIZI

Esercizio 1

GIOCA LA MOSSA
VINCENTE



	a	b	c	d	e	f	g	h
1					●	●	●	●
2			●	●	●	●	●	
3	●	●	●	●	●	●	●	
4	○	○	○	●	●	○	○	
5	○	○	●	●	●	○	○	○
6	○	○	○	○	○	○	○	○
7			●	●	●	○		
8								

MOSSA AL BIANCO

PRENDERE L'ANGOLO H1 IN QUESTA
SITUAZIONE PORTA AD UN DUPLICE
VANTAGGIO:



Conquistare gli Angoli: ESERCIZI

Esercizio 1

GIOCA LA MOSSA
VINCENTE



	a	b	c	d	e	f	g	h
1					●	●	●	●
2			●	●	●	●	●	
3	●	●	●	●	●	●	●	
4	○	○	○	●	●	○	○	
5	○	○	●	●	●	○	○	○
6	○	○	○	○	○	○	○	○
7			●	●	●	○		
8								

MOSSA AL BIANCO

PRENDERE L'ANGOLO H1 IN QUESTA
SITUAZIONE PORTA AD UN DUPLICE
VANTAGGIO:

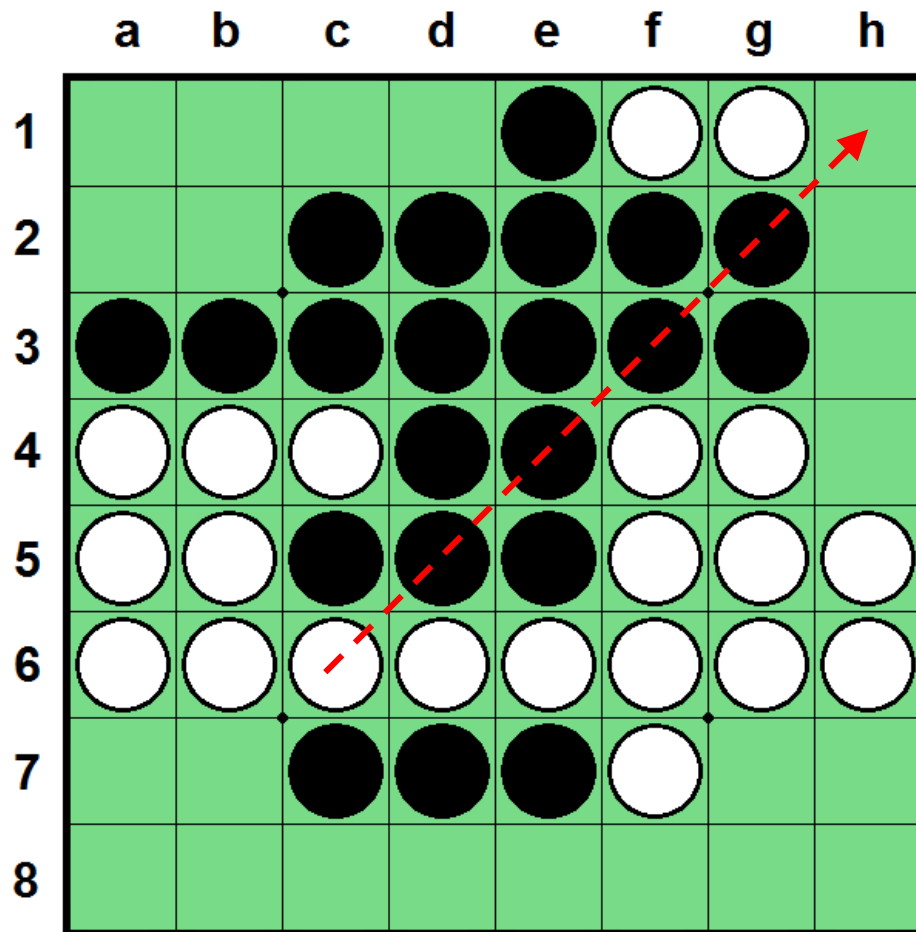
- 1) GUADAGNA L'ANGOLO E LE
QUATTRO PEDINE STABILI NELLE
CASELLE E1-F1-G1-H1



Conquistare gli Angoli: ESERCIZI

Esercizio 1

GIOCA LA MOSSA
VINCENTE



MOSSA AL BIANCO

PRENDERE L'ANGOLO H1 IN QUESTA
SITUAZIONE PORTA AD UN DUPLICE
VANTAGGIO:

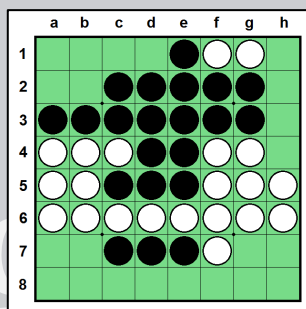
- 1) GUADAGNA L'ANGOLO E LE
QUATTRO PEDINE STABILI NELLE
CASELLE E1-F1-G1-H1
- 2) IMPEDISCE AL BIANCO DI ACCEDERE
LUI STESSO ALL'ANGOLO H1
ATTRAVERSO LA DIAGONALE C6-G2



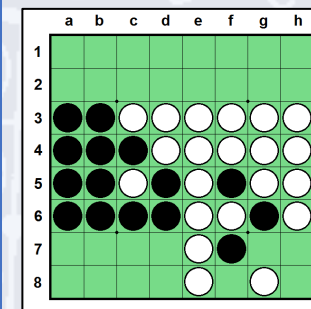
Conquistare gli Angoli: ESERCIZI



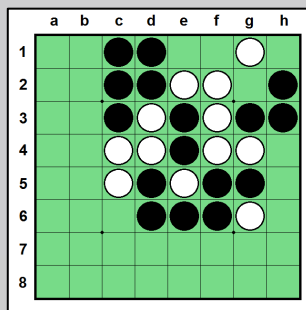
INDICE



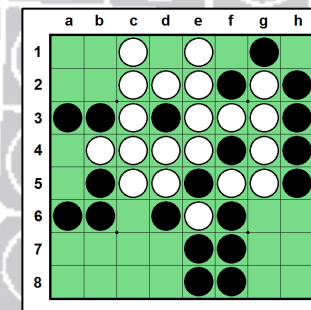
Esercizio 1



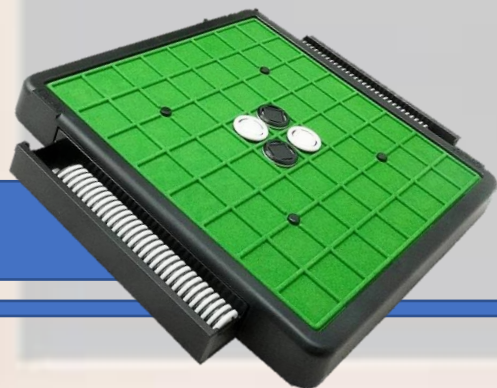
Esercizio 2



Esercizio 3



Esercizio 4



Conquistare gli Angoli: ESERCIZI

Esercizio 2

GIOCA LA MOSSA
VINCENTE



	a	b	c	d	e	f	g	h
1								
2								
3	●	●	○	○	○	○	○	○
4	●	●	●	○	○	○	○	○
5	●	●	○	●	○	●	○	○
6	●	●	●	●	○	○	●	○
7					○	●		
8					○		○	

MOSSA AL NERO



Conquistare gli Angoli: ESERCIZI

Esercizio 2

GIOCA LA MOSSA
VINCENTE



	a	b	c	d	e	f	g	h
1								
2								
3	●	●	○	○	○	○	○	○
4	●	●	●	○	○	○	○	○
5	●	●	○	●	○	●	○	○
6	●	●	●	●	○	○	●	○
7					●	●		
8					○	●	○	

MOSSA AL BIANCO

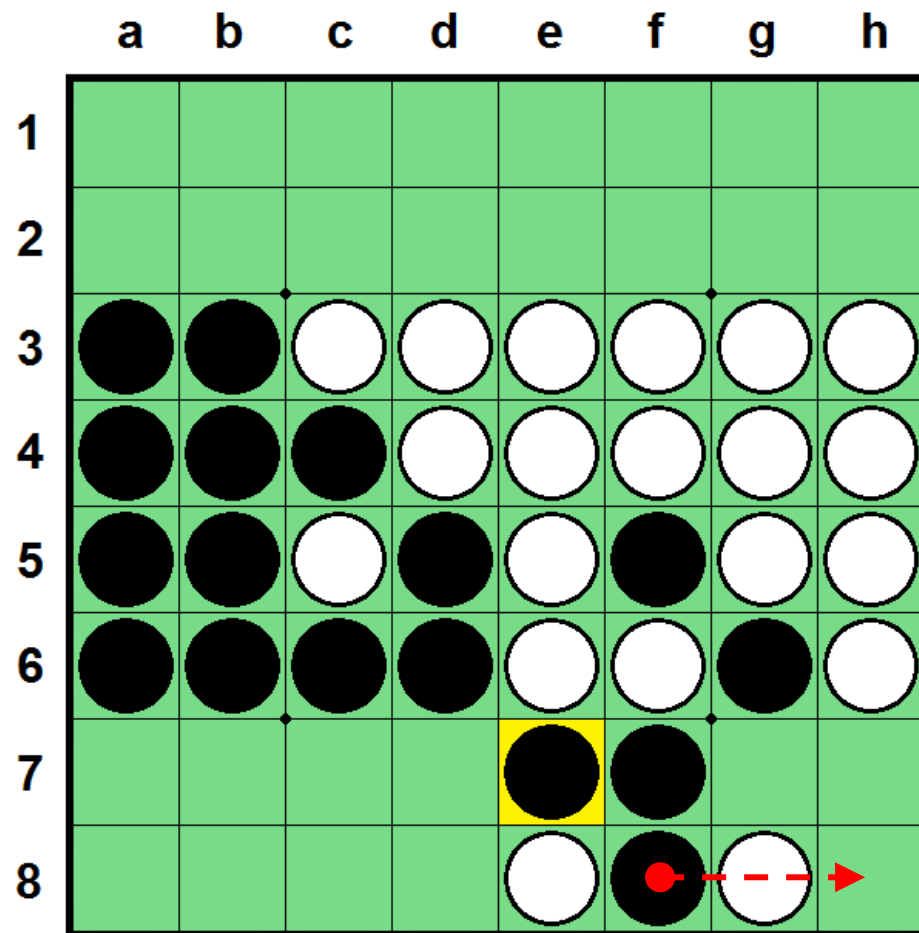
GIOCANDO IN F8 IL NERO SI «INCUNEA»
TRA LE PEDINE BIANCHE IN E8 E IN G8.



Conquistare gli Angoli: ESERCIZI

Esercizio 2

GIOCA LA MOSSA
VINCENTE



MOSSA AL BIANCO

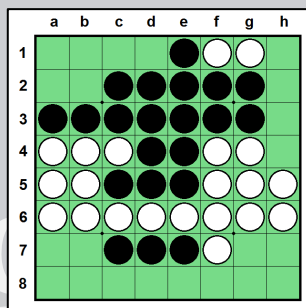
GIOCANDO IN F8 IL NERO SI «INCUNEA»
TRA LE PEDINE BIANCHE IN E8 E IN G8

QUESTO GLI PERMETTE DI PUNTARE
ALL'ANGOLO H8 SIN DAL PROSSIMO
TURNO SENZA CHE IL BIANCO POSSA
FARE PIÙ NULLA PER IMPEDIRGLIERLO

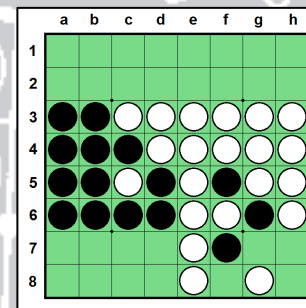
Conquistare gli Angoli: ESERCIZI



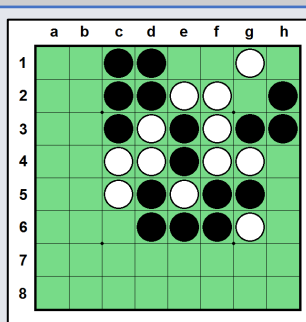
INDICE



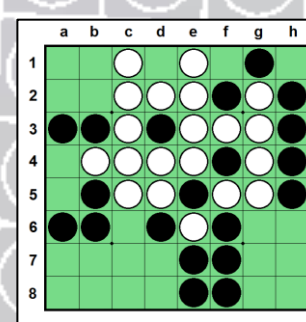
Esercizio 1



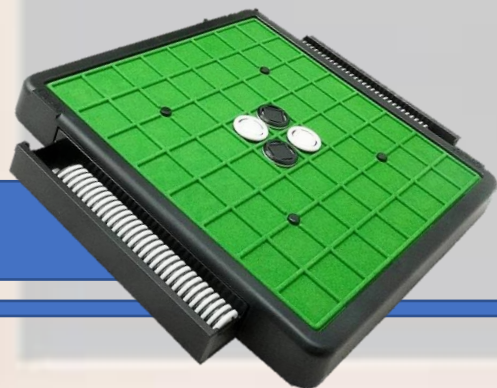
Esercizio 2



Esercizio 3



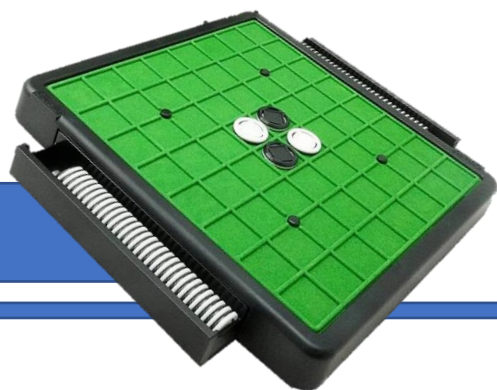
Esercizio 4



Conquistare gli Angoli: ESERCIZI

Esercizio 3

GIOCA LA MOSSA
VINCENTE



	a	b	c	d	e	f	g	h
1			●	●			○	
2			●	●	○	○		●
3			●	○	●	○	●	●
4			○	○	●	○	○	
5			○	●	○	●	●	
6				●	●	●	○	
7								
8								

MOSSA AL NERO



Conquistare gli Angoli: ESERCIZI

Esercizio 3

GIOCA LA MOSSA
VINCENTE



	a	b	c	d	e	f	g	h
1			●	●		●	○	
2			●	●	○	●		●
3			●	○	●	●	●	●
4			○	○	●	●	○	
5			○	●	○	●	●	
6				●	●	●	○	
7								
8								

MOSSA AL BIANCO

LA MOSSA IN F1 CONSENTE AL NERO DI
CONQUISTARE L'ANGOLO IN H1
INDIPENDENTEMENTE DALLA RISPOSTA
DEL BIANCO

Conquistare gli Angoli: ESERCIZI

Esercizio 3

GIOCA LA MOSSA
VINCENTE



	a	b	c	d	e	f	g	h
1			●	●		●	○	
2			●	●	○	●		●
3			●	○	●	●	●	●
4			○	○	●	●	○	
5			○	●	○	●	●	
6				●	●	●	○	
7								
8								

MOSSA AL BIANCO

LA MOSSA IN F1 CONSENTE AL NERO DI
CONQUISTARE L'ANGOLO IN H1
INDIPENDENTEMENTE DALLA RISPOSTA
DEL BIANCO

F1 INFATTI MINACCIA IL BIANCO DI
PRENDERE H1 AL TURNO SUCCESSIVO E
IL BIANCO DOVREBBE RISPONDERE
CATTURANDO LA PEDINA CHE LO STA
MINACCIANDO

Conquistare gli Angoli: ESERCIZI

Esercizio 3

GIOCA LA MOSSA
VINCENTE



	a	b	c	d	e	f	g	h
1			●	●	○	○	○	
2			●	●	○	●		●
3			●	○	●	●	●	●
4			○	○	●	●	○	
5			○	●	○	●	●	
6				●	●	●	○	
7								
8								

MOSSA AL NERO

LA MOSSA IN F1 CONSENTE AL NERO DI
CONQUISTARE L'ANGOLO IN H1
INDIPENDENTEMENTE DALLA RISPOSTA
DEL BIANCO

F1 INFATTI MINACCIA IL BIANCO DI
PRENDERE H1 AL TURNO SUCCESSIVO E
IL BIANCO DOVREBBE RISPONDERE
CATTURANDO LA PEDINA CHE LO STA
MINACCIANDO, **TUTTAVIA ANCHE
FACENDOLO, IL NERO RIUSCIRÀ AD
ARRIVARE IN ANGOLO GRAZIE A D1**



Conquistare gli Angoli: ESERCIZI

Esercizio 3

GIOCA LA MOSSA
VINCENTE



	a	b	c	d	e	f	g	h
1			●	●	●	●	●	●
2			●	●	○	●		●
3			●	○	●	●	●	●
4			○	○	●	●	○	
5			○	●	○	●	●	
6				●	●	●	○	
7								
8								



MOSSA AL NERO

LA MOSSA IN F1 CONSENTE AL NERO DI
CONQUISTARE L'ANGOLO IN H1
INDIPENDENTEMENTE DALLA RISPOSTA
DEL BIANCO

F1 INFATTI MINACCIA IL BIANCO DI
PRENDERE H1 AL TURNO SUCCESSIVO E
IL BIANCO DOVREBBE RISPONDERE
CATTURANDO LA PEDINA CHE LO STA
MINACCIANDO, **TUTTAVIA ANCHE
FACENDOLO, IL NERO RIUSCIRÀ AD
ARRIVARE IN ANGOLO GRAZIE A D1**

Conquistare gli Angoli: ESERCIZI

Esercizio 3

SPIEGAZIONE!



	a	b	c	d	e	f	g	h
1			●	●			○	
2			●	●	○	○		●
3			●	○	●	○	●	●
4			○	○	●	○	○	
5			○	●	○	●	●	
6				●	●	●	○	
7								
8								

MOSSA AL NERO

LA SEQUENZA APPENA GIOCATO SI
DEFINISCE «PATTERN»

IL PATTERN È UNA SEQUENZA DI MOSSE
CONVENIENTE DA GIOCARE AL
PRESENTARSI DI DETERMINATE
SITUAZIONI

IL PATTERN GENERALMENE SI
RICONOSCE ATTRAVERSO PRECISI
PUNTI CHIAVE DELLO SCHEMA



Conquistare gli Angoli: ESERCIZI

Esercizio 3

SPIEGAZIONE!



	a	b	c	d	e	f	g	h
1			●	●	1	2	○	
2			●	●	○	○		●
3			●	○	●	○	●	●
4			○	○	●	○	○	
5			○	●	○	●	●	
6				●	●	●	○	
7								
8								

MOSSA AL NERO

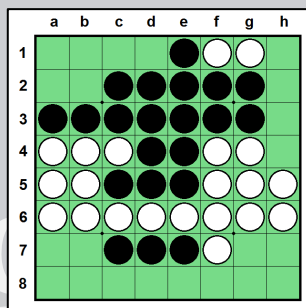
QUESTO PATTERN VIENE CHIAMATO «**ATTACCO ALLA CASELLA-C**» ED È RICONOSCIBILE DAL FATTO CHE TRA LA PEDINA AVVERSARIA ADIACENTE ALL'ANGOLO E LE PROPRIE PEDINE SULLO STESSO BORDO, CI SONO **DUE** CASELLE VUOTE DI DISTANZA. PER FAR FUNZIONARE QUESTO ATTACCO È NECESSARIO GIOCARE NELLA CASELLA NUMERO 2, COSÌ DA RENDERE INUTILE LA RISPOSTA NELLA CASELLA NUMERO 1 DELL'AVVERSARIO.



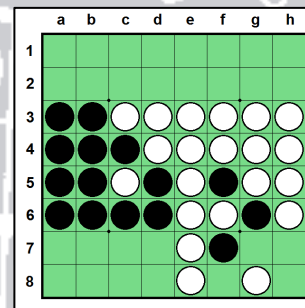
Conquistare gli Angoli: ESERCIZI



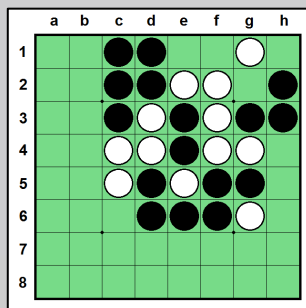
INDICE



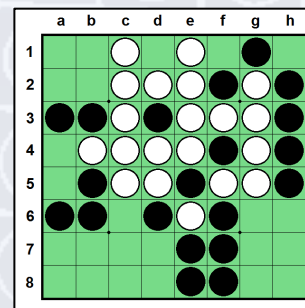
Esercizio 1



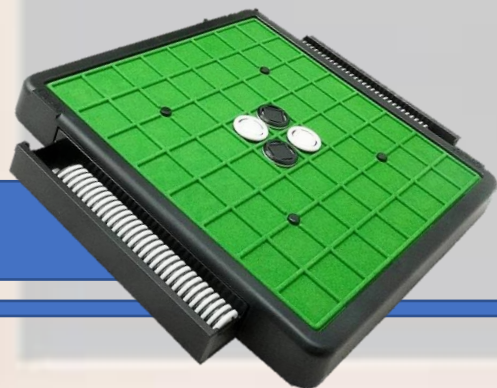
Esercizio 2



Esercizio 3



Esercizio 4



Conquistare gli Angoli: ESERCIZI

Esercizio 4

GIOCA LA MOSSA
VINCENTE



	a	b	c	d	e	f	g	h
1			○		○		●	
2			○	○	○	●	○	●
3	●	●	○	●	○	○	○	●
4		○	○	○	○	●	○	●
5		●	○	○	●	○	○	●
6	●	●		●	○	●		
7					●	●		
8					●	●		

MOSSA AL NERO



Conquistare gli Angoli: ESERCIZI

Esercizio 4

GIOCA LA MOSSA
VINCENTE



	a	b	c	d	e	f	g	h
1			○		○		●	
2			○	○	○	●	○	●
3	●	●	○	●	○	○	○	●
4	●	●	●	●	●	●	○	●
5		●	○	○	●	○	○	●
6	●	●		●	○	●		
7					●	●		
8					●	●		

MOSSA AL BIANCO

A4 È L'UNICA MOSSA CHE PERMETTE DI
CONQUISTARE L'ANGOLO H1 ED È
ANCHE L'UNICA MOSSA VINCENTE

Conquistare gli Angoli: ESERCIZI

Esercizio 4

GIOCA LA MOSSA
VINCENTE



	a	b	c	d	e	f	g	h
1			○		○		●	
2			○	○	○	●	○	●
3	●	●	○	●	○	○	○	●
4	●	●	●	●	●	●	○	●
5		●	○	○	●	○	○	●
6	●	●		●	○	●		
7					●	●		
8					●	●		

MOSSA AL BIANCO

A4 È L'UNICA MOSSA CHE PERMETTE DI
CONQUISTARE L'ANGOLO H1 ED È
ANCHE L'UNICA MOSSA VINCENTE

IN PARTICOLARE LA PEDINA E4 ORA
NON PUÒ ESSERE CATTURATA DI
NUOVO DAL BIANCO E IL NERO LA
POTRÀ USARLA COME LEVA PER
ARRIVARE PER PRIMO NELL'ANGOLO H1

Conquistare gli Angoli: ESERCIZI



Esercizio 4

PERCHÈ NO

	a	b	c	d	e	f	g	h
1			○		○		●	
2			○	○	○	●	○	●
3	●	●	○	●	○	○	○	●
4		○	○	○	○	●	○	●
5		●	○	○	●	○	○	●
6	●	●		●	○	●		
7					●	●		
8					●	●		

MOSSA AL NERO

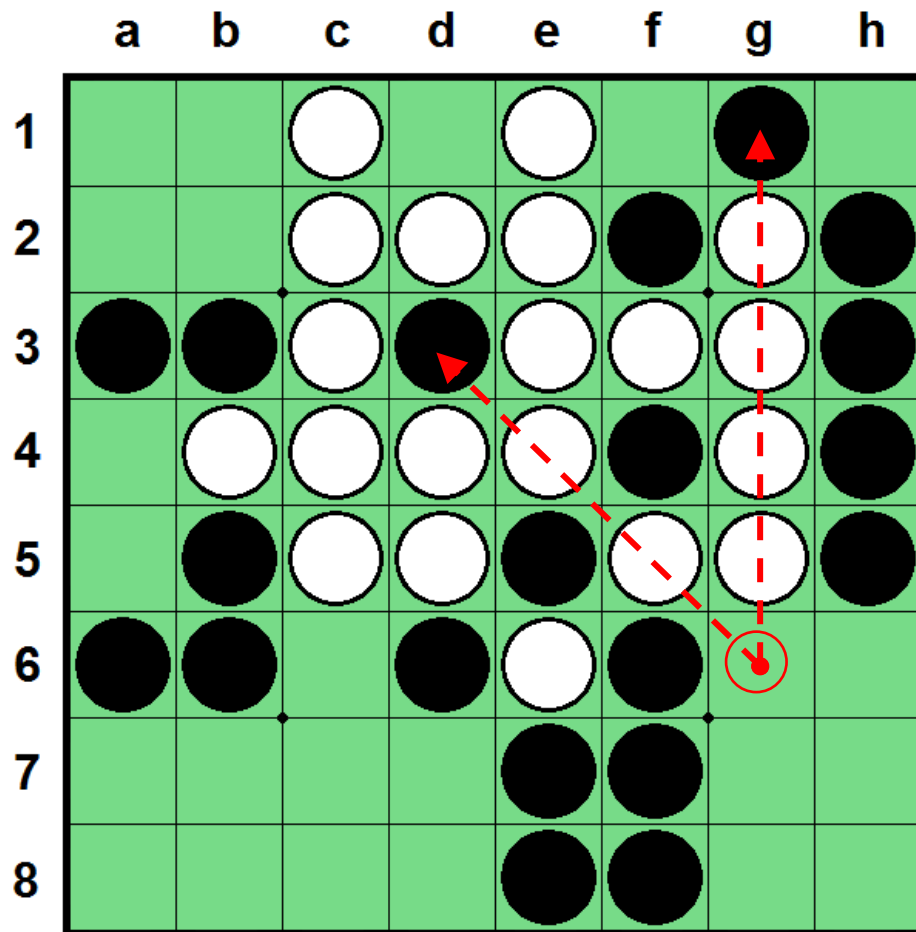
VEDIAMO INSIEME IL MOTIVO PER CUI LE ALTRE MOSSE CHE TAGLIAVANO LA DIAGONALE ERANO IN REALTÀ MOSSE PERDENTI



Conquistare gli Angoli: ESERCIZI

Esercizio 4

PERCHÈ NO



MOSSA AL NERO

VEDIAMO INSIEME IL MOTIVO PER CUI LE ALTRE MOSSE CHE TAGLIAVANO LA DIAGONALE ERANO IN REALTÀ MOSSE PERDENTI

PARTIAMO DALLA PIÙ FACILE DA INTUIRE: G6
VERO CHE LA CATTURA VERSO D3 CI PERMETTE DI TAGLIARE LA DIAGONALE IN E4, MA LA CATTURA VERSO G1 CI FA PRENDERE G2



Conquistare gli Angoli: ESERCIZI

Esercizio 4

PERCHÈ NO



	a	b	c	d	e	f	g	h
1			○		○		●	
2			○	○	○	●	●	●
3	●	●	○	●	○	○	●	●
4		○	○	○	●	●	●	●
5		●	○	○	●	●	●	●
6	●	●		●	○	●	●	
7					●	●		
8					●	●		

MOSSA AL BIANCO

VEDIAMO INSIEME IL MOTIVO PER CUI LE ALTRE MOSSE CHE TAGLIAVANO LA DIAGONALE ERANO IN REALTÀ MOSSE PERDENTI

PARTIAMO DALLA PIÙ FACILE DA INTUIRE: G6

VERO CHE LA CATTURA VERSO D3 CI PERMETTE DI TAGLIARE LA DIAGONALE IN E4, MA LA CATTURA VERSO G1 CI FA PRENDERE G2, **CONSENTENDO AL BIANCO DI PRENDERE L'ANGOLO AL POSTO NOSTRO**



Conquistare gli Angoli: ESERCIZI

Esercizio 4

PERCHÈ NO



	a	b	c	d	e	f	g	h
1			○		○		●	
2			○	○	○	●	○	●
3	●	●	○	●	○	○	○	●
4		○	○	○	○	●	○	●
5		●	○	○	●	○	○	●
6	●	●		●	○	●		
7					●	●		
8					●	●		

MOSSA AL NERO

PASSIAMO ALLA SECONDA E ULTIMA MOSSA IN GRADO DI TAGLIARE LA DIAGONALE MA RISULTARE DI FATTO PERDENTE



Conquistare gli Angoli: ESERCIZI

Esercizio 4

PERCHÈ NO



	a	b	c	d	e	f	g	h
1			○	○			●	
2			○	○	○	●	○	●
3	●	●	○	○	○	○	○	●
4		○	○	○	○	●	○	●
5		●	○	○	●	○	○	●
6	●	●		●	○	●		
7					●	●		
8					●	●		

MOSSA AL NERO

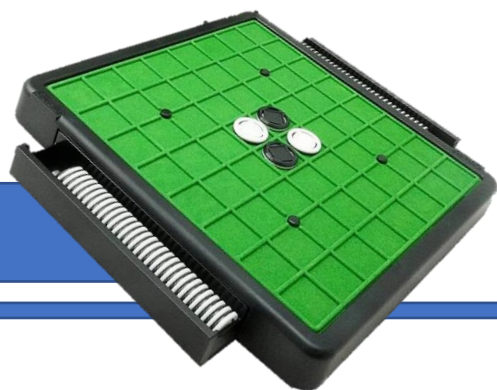
PASSIAMO ALLA SECONDA E ULTIMA MOSSA IN GRADO DI TAGLIARE LA DIAGONALE MA RISULTARE DI FATTO PERDENTE

D1 POTREBBE SEMBRARE UNA BUONA MOSSA A PRIMO SGUARDO, TAGLIA CORRETTAMENTE LA DIAGONALE E SI INCUNEA TRA DUE PEDINE AVVERSARIE

Conquistare gli Angoli: ESERCIZI

Esercizio 4

PERCHÈ NO



	a	b	c	d	e	f	g	h
1			○	●	○		●	
2			○	●	●	●	○	●
3	●	●	○	●	○	●	○	●
4		○	○	○	○	●	●	●
5		●	○	○	●	○	○	●
6	●	●		●	○	●		
7					●	●		
8					●	●		

MOSSA AL BIANCO

PASSIAMO ALLA SECONDA E ULTIMA MOSSA IN GRADO DI TAGLIARE LA DIAGONALE MA RISULTARE DI FATTO PERDENTE

D1 POTREBBE SEMBRARE UNA BUONA MOSSA A PRIMO SGUARDO, TAGLIA CORRETTAMENTE LA DIAGONALE E SI INCUNEA TRA DUE PEDINE AVVERSARIE

Conquistare gli Angoli: ESERCIZI

Esercizio 4

PERCHÈ NO



	a	b	c	d	e	f	g	h
1			○	●	○	○ ●	●	
2			○	●	○	○	○	●
3	●	●	○	○	○	○	○	●
4		○	○	○	○	○	●	●
5		●	○	○	●	○	○	●
6	●	●		●	○	●		
7					●	●		
8					●	●		

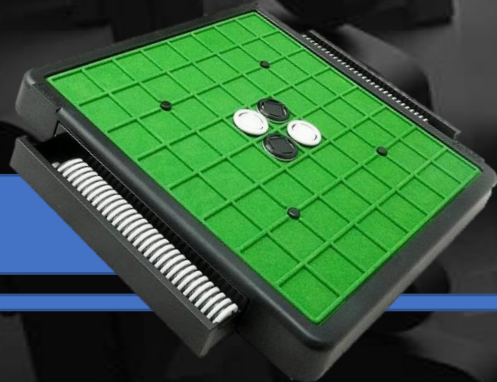
MOSSA AL NERO

D1 POTREBBE SEMBRARE UNA BUONA MOSSA A PRIMO SGUARDO, TAGLIA CORRETTAMENTE LA DIAGONALE E SI INCUNEA TRA DUE PEDINE AVVERSARIE

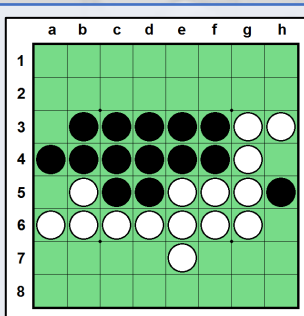
IL PROBLEMA DIVENTA EVIDENTE QUANDO IL BIANCO RISPONDE IN F1, RICONQUISTANDO LA DIAGONALE E GARANTENDOSI PER PRIMO L'ACCESSO IN H1



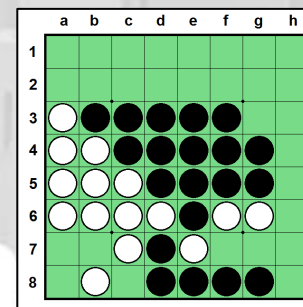
Capitolo 4: Mobilità



INDICE



Schema 1

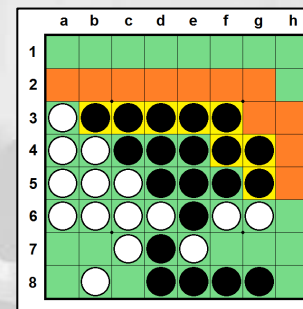


Schema 2

MOBILITÀ

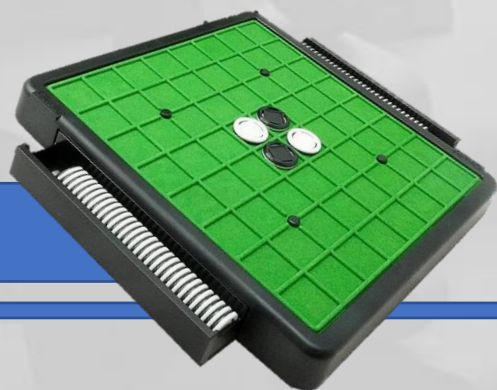
QUESTO PRINCIPIO, IN CUI AVERE TANTE MOSSE È MEGLIO CHE AVERNE POCHE A DISPOSIZIONE, SI TRADUCE CON IL CONCETTO DI MOBILITÀ. QUESTA SI PUÒ BREVEVEMENTE DEFINIRE COME IL NUMERO DI MOSSE A DISPOSIZIONE E NELL'OTHELLO È MEGLIO QUANDO QUESTO NUMERO È ALTO. AVERE MOLTE MOSSE TRA CUI SCEGLIERE INFATTI, SPESSO TI PERMETTE DI NON TROVARTI NELLA SITUAZIONE DI AVERE SOLO MOSSE CHE CEDONO ANGOLI.

Definizione



Schema 3

GERGO OTHELLISTICO



Schema 4.1

	a	b	c	d	e	f	g	h
1								
2								
3		●	●	●	●	○	○	
4	●	●	●	●	●	○		
5		○	●	●	○	○	○	●
6	○	○	○	○	○	○	○	
7					○			
8								

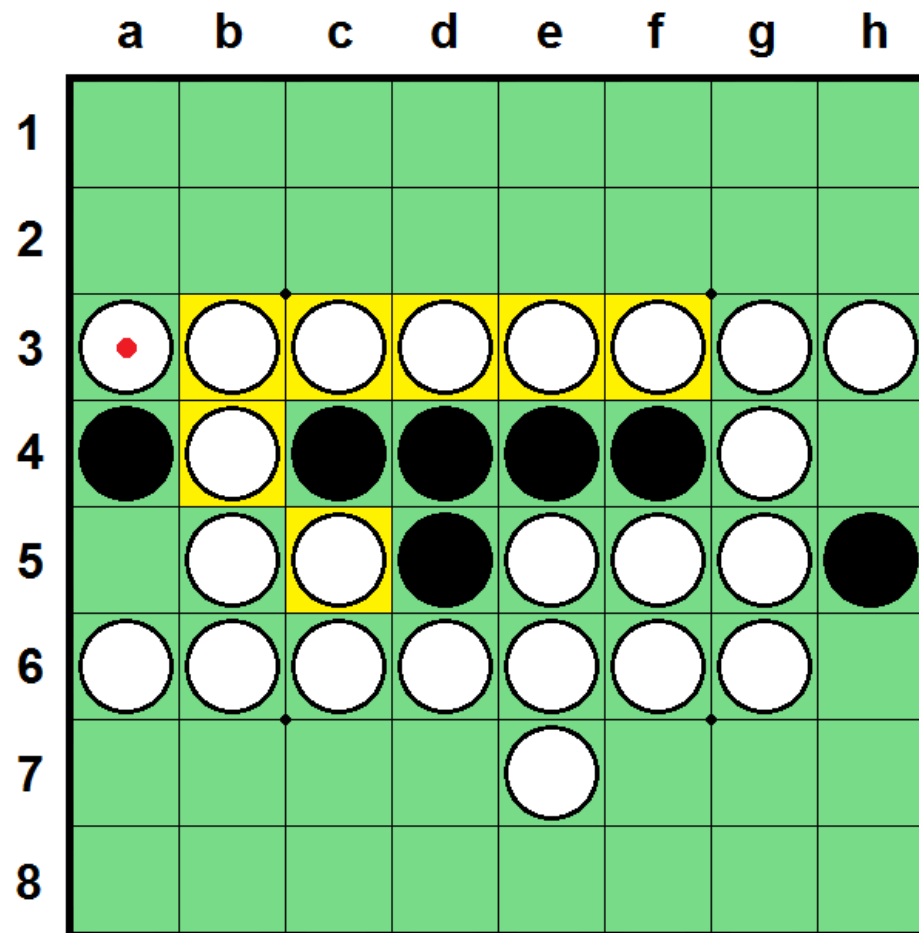
MOSSA AL BIANCO

IL BIANCO È UN GIOCATORE PRINCIPIANTE CHE CONOSCE L'IMPORTANZA DEGLI ANGOLI MA CHE NON SA COME OTTENERLI.

NE PRENDERÀ CERTAMENTE UNO QUANDO GLI CAPITERÀ L'OCCASIONE, MA NEL FRATTEMPO **PENSA SOLO A CATTURARE IL MAGGIOR NUMERO DI PEDINE AVVERSARIE AD OGNI SUO TURNO DI GIOCO**



Schema 4.1

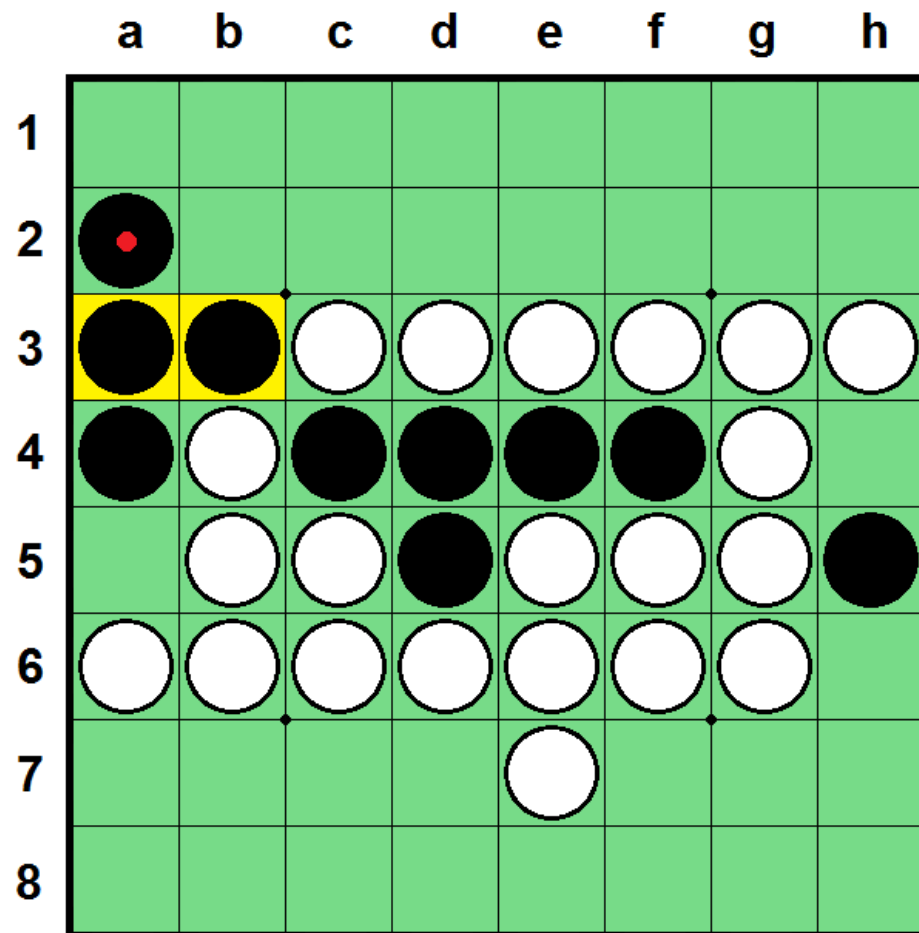


MOSSA AL NERO

COERENTE CON LA SUA LOGICA
(SBAGLIATA) IL BIANCO GIOCA IN A3,
DOVE CATTURA SETTE PEDINE



Schema 4.1



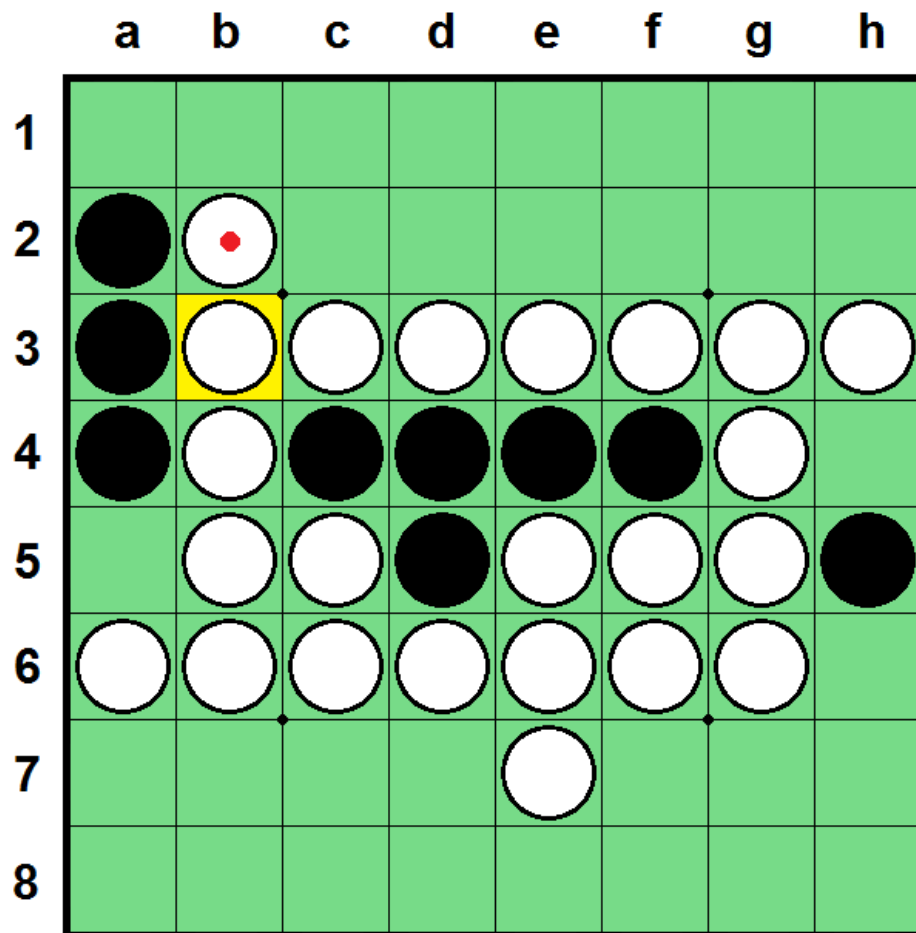
MOSSA AL BIANCO

COERENTE CON LA SUA LOGICA (SBAGLIATA) IL BIANCO GIOCA IN A3, DOVE CATTURA SETTE PEDINE

IL SUO ERRORE DIVENTA EVIDENTE QUANDO IL NERO RISPONDE IN A3 LASCIANDO AL BIANCO UNA SOLA MOSSA A DISPOSIZIONE OVVERO: LA CASELLA-X IN B2



Schema 4.1

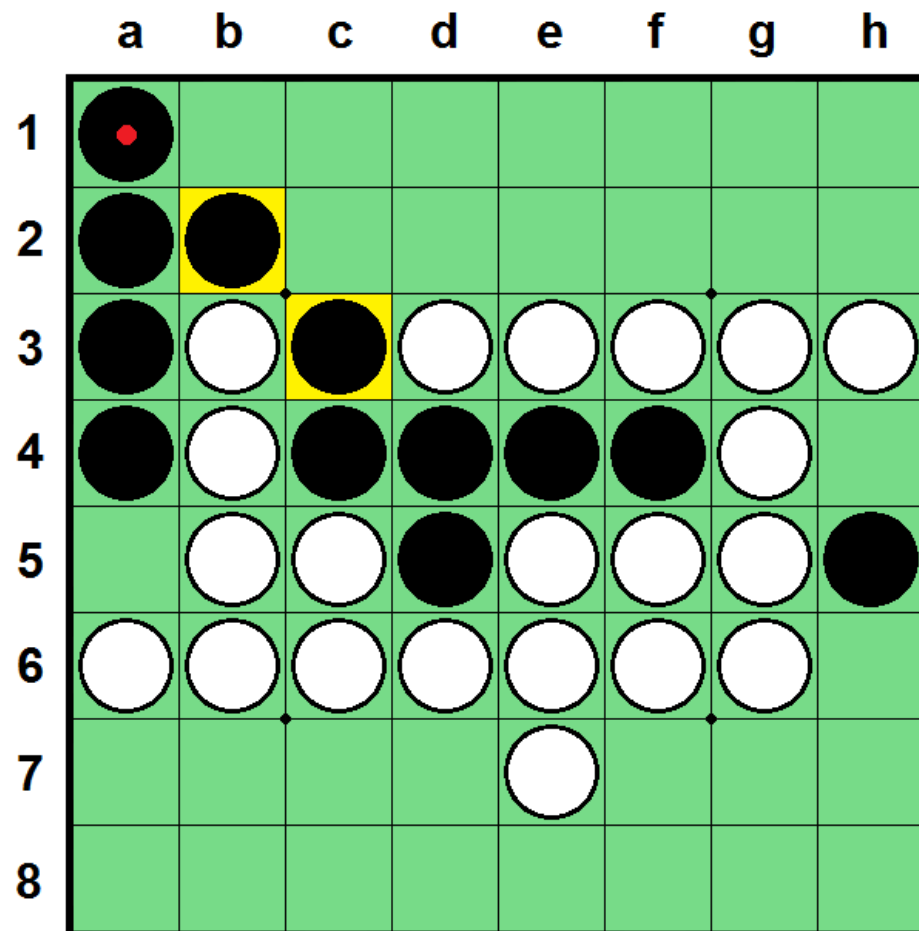


MOSSA AL NERO

NONOSTANTE IL BIANCO NON AVREBBE MAI CEDUTO DELIBERATAMENTE UN ANGOLO ALL'AVVERSARIO, È COSTRETTO A FARLO IN QUANTO NON PUÒ EVITARE DI GIOCARE L'UNICA MOSSA A DISPOSIZIONE, OVVERO UNA CASELLA-X CHE CONSENTE AL NERO DI CONQUISTARE L'ANGOLO A1 NEL SUO PROSSIMO TURNO



Schema 4.1



MOSSA AL BIANCO

IN QUESTO CASO SI DICE CHE IL BIANCO HA **FINITO LE MOSSE SICURE** ED È STATO COSTRETTO A GIOCARE MOSSE CHE CEDONO ANGOLI



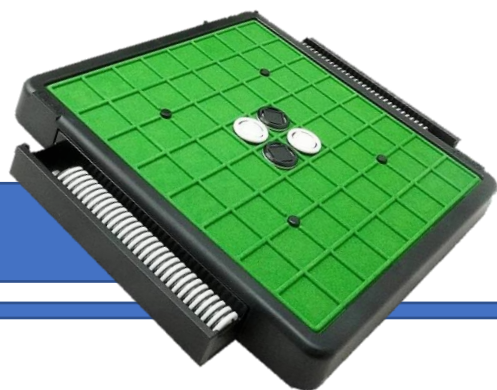
Schema 4.1

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	●							
2	●	●		○●				
3	●	○	○	○	○	○	○	○
4	●	○	●	●	●	●	○	
5		○	○	●	○	○	○	●
6	○	○	○	○	○	○	○	
7					○			
8								

MOSSA AL NERO

IN QUESTO CASO SI DICE CHE IL BIANCO HA **FINITO LE MOSSE SICURE** ED È STATO COSTRETTO A GIOCARE MOSSE CHE CEDONO ANGOLI

UN ALTRO GRANDE PROBLEMA DI FINIRE LE MOSSE SICURE È RITROVARSI BEN PRESTO A DOVER CEDERE ALTRI ANGOLI. GUARDATE QUESTA SEQUENZA PER COMPRENDERE MEGLIO



Schema 4.1

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	●							
2	●	●		○				
3	●	○	○	○	○	○	○	○
4	●	○	●	●	●	●	○	
5	●	●	●	●	○	○	○	●
6	○	○	○	○	○	○	○	
7					○			
8								

MOSSA AL BIANCO

IN QUESTO CASO SI DICE CHE IL BIANCO HA **FINITO LE MOSSE SICURE** ED È STATO COSTRETTO A GIOCARE MOSSE CHE CEDONO ANGOLI

UN ALTRO GRANDE PROBLEMA DI FINIRE LE MOSSE SICURE È RITROVARSI BEN PRESTO A DOVER CEDERE ALTRI ANGOLI. GUARDATE QUESTA SEQUENZA PER COMPRENDERE MEGLIO



Schema 4.1

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	●	○●						
2	●	○		○				
3	●	○	○	○	○	○	○	○
4	●	○	●	●	●	●	○	
5	●	●	●	●	○	○	○	●
6	○	○	○	○	○	○	○	
7					○			
8								

MOSSA AL NERO

IN QUESTO CASO SI DICE CHE IL BIANCO HA **FINITO LE MOSSE SICURE** ED È STATO COSTRETTO A GIOCARE MOSSE CHE CEDONO ANGOLI

UN ALTRO GRANDE PROBLEMA DI FINIRE LE MOSSE SICURE È RITROVARSI BEN PRESTO A DOVER CEDERE ALTRI ANGOLI. GUARDATE QUESTA SEQUENZA PER COMPRENDERE MEGLIO



Schema 4.1

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	●	○						
2	●	○		○				
3	●	○	○	○	○	○	○	○
4	●	○	●	●	●	●	○	
5	●	●	●	●	○	○	●	●
6	○	○	○	○	○	○	○	●
7				○				
8								

MOSSA AL BIANCO

IN QUESTO CASO SI DICE CHE IL BIANCO HA **FINITO LE MOSSE SICURE** ED È STATO COSTRETTO A GIOCARE MOSSE CHE CEDONO ANGOLI

UN ALTRO GRANDE PROBLEMA DI FINIRE LE MOSSE SICURE È RITROVARSI BEN PRESTO A DOVER CEDERE ALTRI ANGOLI. GUARDATE QUESTA SEQUENZA PER COMPRENDERE MEGLIO



Schema 4.1

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	●	○						
2	●	○		○				
3	●	○	○	○	○	○	○	○
4	●	○	●	●	●	●	○	●
5	●	●	●	●	○	○	○	●
6	○	○	○	○	○	○	○	●
7				○				
8								

MOSSA AL NERO

IN QUESTO CASO SI DICE CHE IL BIANCO HA **FINITO LE MOSSE SICURE** ED È STATO COSTRETTO A GIOCARE MOSSE CHE CEDONO ANGOLI

UN ALTRO GRANDE PROBLEMA DI FINIRE LE MOSSE SICURE È RITROVARSI BEN PRESTO A DOVER CEDERE ALTRI ANGOLI. GUARDATE QUESTA SEQUENZA PER COMPRENDERE MEGLIO



Schema 4.1

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	●	○						
2	●	○		○				●
3	●	○	○	○	○	○	●	●
4	●	○	●	●	●	●	○	●
5	●	●	●	●	○	○	○	●
6	○	○	○	○	○	○	○	●
7					○			
8								

MOSSA AL BIANCO

IN QUESTO CASO SI DICE CHE IL BIANCO HA **FINITO LE MOSSE SICURE** ED È STATO COSTRETTO A GIOCARE MOSSE CHE CEDONO ANGOLI

UN ALTRO GRANDE PROBLEMA DI FINIRE LE MOSSE SICURE È RITROVARSI BEN PRESTO A DOVER CEDERE ALTRI ANGOLI. GUARDATE QUESTA SEQUENZA PER COMPRENDERE MEGLIO



Schema 4.1

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	●	○						
2	●	○		○			○●	●
3	●	○	○	○	○	○	○	●
4	●	○	●	●	●	●	○	●
5	●	●	●	●	○	○	○	●
6	○	○	○	○	○	○	○	●
7				○				
8								

MOSSA AL NERO

IN QUESTO CASO SI DICE CHE IL BIANCO HA **FINITO LE MOSSE SICURE** ED È STATO COSTRETTO A GIOCARE MOSSE CHE CEDONO ANGOLI

UN ALTRO GRANDE PROBLEMA DI FINIRE LE MOSSE SICURE È RITROVARSI BEN PRESTO A DOVER CEDERE ALTRI ANGOLI. GUARDATE QUESTA SEQUENZA PER COMPRENDERE MEGLIO



Schema 4.1

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	●	○						
2	●	○		○			○	●
3	●	○	○	○	○	○	○	●
4	●	○	●	●	●	●	○	●
5	●	●	●	●	○	●	○	●
6	○	○	○	○	○	○	●	●
7					○			●
8								

MOSSA AL BIANCO

IN QUESTO CASO SI DICE CHE IL BIANCO HA **FINITO LE MOSSE SICURE** ED È STATO COSTRETTO A GIOCARE MOSSE CHE CEDONO ANGOLI

UN ALTRO GRANDE PROBLEMA DI FINIRE LE MOSSE SICURE È RITROVARSI BEN PRESTO A DOVER CEDERE ALTRI ANGOLI. GUARDATE QUESTA SEQUENZA PER COMPRENDERE MEGLIO



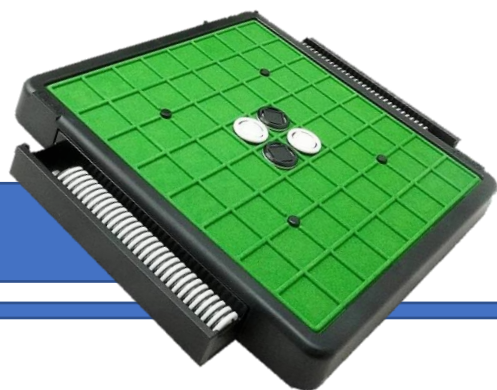
Schema 4.1

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	●	○						
2	●	○		○			○	●
3	●	○	○	○	○	○	○	●
4	●	○	●	●	●	●	○	●
5	●	●	●	●	○	●	○	●
6	○	○	○	○	○	○	○	●
7					○		○	●
8								

MOSSA AL NERO

IN QUESTO CASO SI DICE CHE IL BIANCO HA **FINITO LE MOSSE SICURE** ED È STATO COSTRETTO A GIOCARE MOSSE CHE CEDONO ANGOLI

UN ALTRO GRANDE PROBLEMA DI FINIRE LE MOSSE SICURE È RITROVARSI BEN PRESTO A DOVER CEDERE ALTRI ANGOLI. GUARDATE QUESTA SEQUENZA PER COMPRENDERE MEGLIO



Schema 4.1

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	●	○						
2	●	○		○			○	●
3	●	○	○	○	○	○	○	●
4	●	○	●	●	●	●	○	●
5	●	●	●	●	○	●	○	●
6	●	●	○	○	○	○	○	●
7	●				○		○	●
8								

MOSSA AL BIANCO

IN QUESTO CASO SI DICE CHE IL BIANCO HA **FINITO LE MOSSE SICURE** ED È STATO COSTRETTO A GIOCARE MOSSE CHE CEDONO ANGOLI

UN ALTRO GRANDE PROBLEMA DI FINIRE LE MOSSE SICURE È RITROVARSI BEN PRESTO A DOVER CEDERE ALTRI ANGOLI. GUARDATE QUESTA SEQUENZA PER COMPRENDERE MEGLIO



Schema 4.1

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	●	○						
2	●	○		○			○	●
3	●	○	○	○	○	○	○	●
4	●	○	●	●	●	●	○	●
5	●	○	●	●	○	●	○	●
6	●	○	○	○	○	○	○	●
7	●	○			○		○	●
8								

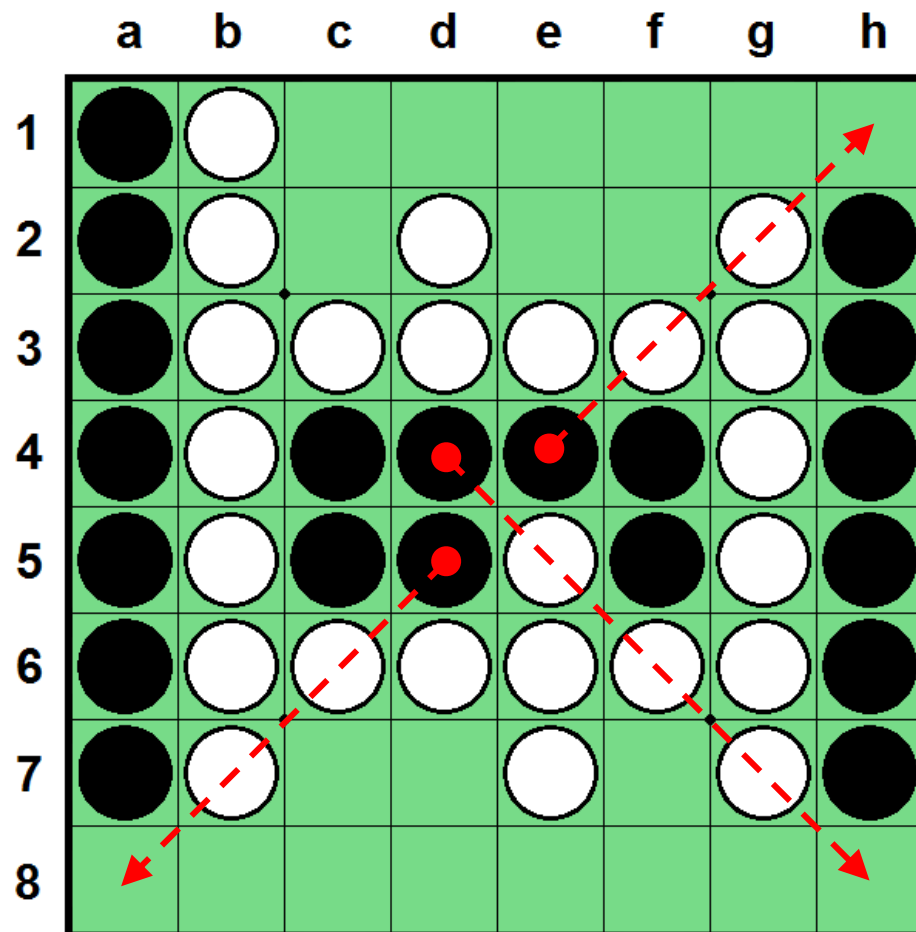
MOSSA AL NERO

IN QUESTO CASO SI DICE CHE IL BIANCO HA **FINITO LE MOSSE SICURE** ED È STATO COSTRETTO A GIOCARE MOSSE CHE CEDONO ANGOLI

UN ALTRO GRANDE PROBLEMA DI FINIRE LE MOSSE SICURE È RITROVARSI BEN PRESTO A DOVER CEDERE ALTRI ANGOLI. GUARDATE QUESTA SEQUENZA PER COMPRENDERE MEGLIO



Schema 4.1

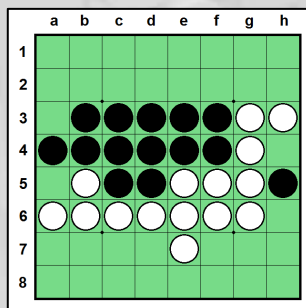


MOSSA AL NERO

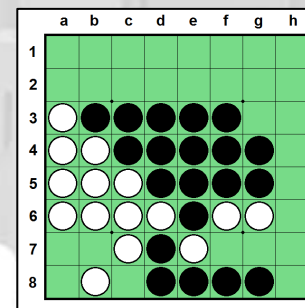
IL BIANCO, NON AVENDO ALTRE SCELTE, È STATO COSTRETTO A GIOCARE IN TUTTE E QUATTRO LE CASELLE-X ED ORA IL NERO HA IL CONTROLLO DI TUTTI E QUATTRO GLI ANGOLI, METTENDO PRATICAMENTE FINE ALLA PARTITA CON DIVERSE MOSSE DI ANTICIPO



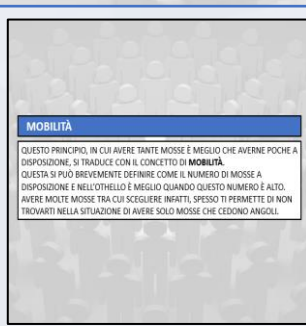
INDICE



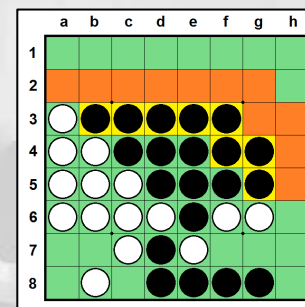
Schema 1



Schema 2

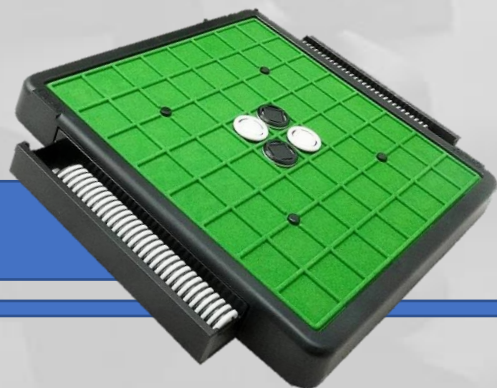


Definizione



Schema 3

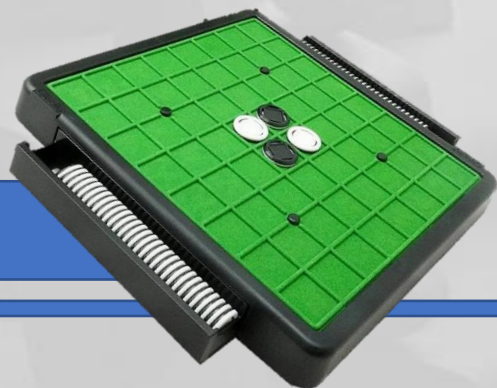
GERGO OTHELLISTICO



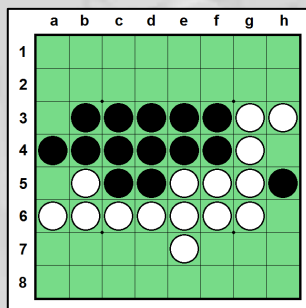
MOBILITÀ

QUESTO PRINCIPIO, IN CUI AVERE TANTE MOSSE È MEGLIO CHE AVERNE POCHE A DISPOSIZIONE, SI TRADUCE CON IL CONCETTO DI **MOBILITÀ**.

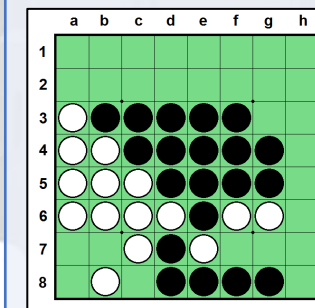
QUESTA SI PUÒ BREVEMENTE DEFINIRE COME IL NUMERO DI MOSSE A DISPOSIZIONE E NELL'OTHELLO È MEGLIO QUANDO QUESTO NUMERO È ALTO. AVERE MOLTE MOSSE TRA CUI SCEGLIERE INFATTI, SPESSO TI PERMETTE DI NON TROVARTI NELLA SITUAZIONE DI AVERE SOLO MOSSE CHE CEDONO ANGOLI.



INDICE



Schema 1

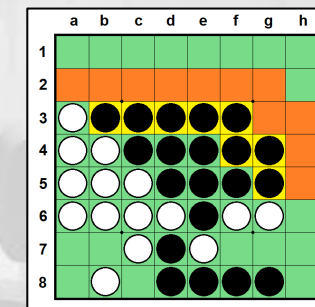


Schema 2

MOBILITÀ

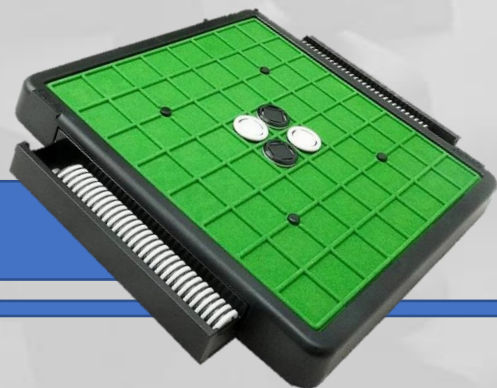
QUESTO PRINCIPIO, IN CUI AVERE TANTE MOSSE È MEGLIO CHE AVERNE POCHE A DISPOSIZIONE, SI TRADUCE CON IL CONCETTO DI MOBILITÀ. QUESTA SI PUÒ BREVEVEMENTE DEFINIRE COME IL NUMERO DI MOSSE A DISPOSIZIONE E NELL'OTHELLO È MEGLIO QUANDO QUESTO NUMERO È ALTO. AVERE MOLTE MOSSE TRA CUI SCEGLIERE INFATTI, SPESSE TI PERMETTE DI NON TROVARTI NELLA SITUAZIONE DI AVERE SOLO MOSSE CHE CEDONO ANGOLI.

Definizione



Schema 3

GERGO OTHELLISTICO



Schema 4.2

	a	b	c	d	e	f	g	h
1								
2								
3	○	●	●	●	●	●		
4	○	○	●	●	●	●	●	
5	○	○	○	●	●	●	●	
6	○	○	○	○	●	○	○	
7			○	●	○			
8		○		●	●	●	●	

MOSSA AL BIANCO

QUESTO CONCETTO È COSÌ IMPORTANTE CHE FACCIAMO UN ALTRO BREVE ESEMPIO

IL BIANCO È UN GIOCATORE PRINCIPIANTE CHE CONOSCE L'IMPORTANZA DEGLI ANGOLI MA CHE NON SA COME OTTENERLI

NE PRENDERÀ CERTAMENTE UNO QUANDO GLI CAPITERÀ L'OCCASIONE, MA NEL FRATTEMPO **PENSA SOLO A CATTURARE IL MAGGIOR NUMERO DI PEDINE AVVERSARIE AD OGNI SUO TURNO DI GIOCO**



Schema 4.2

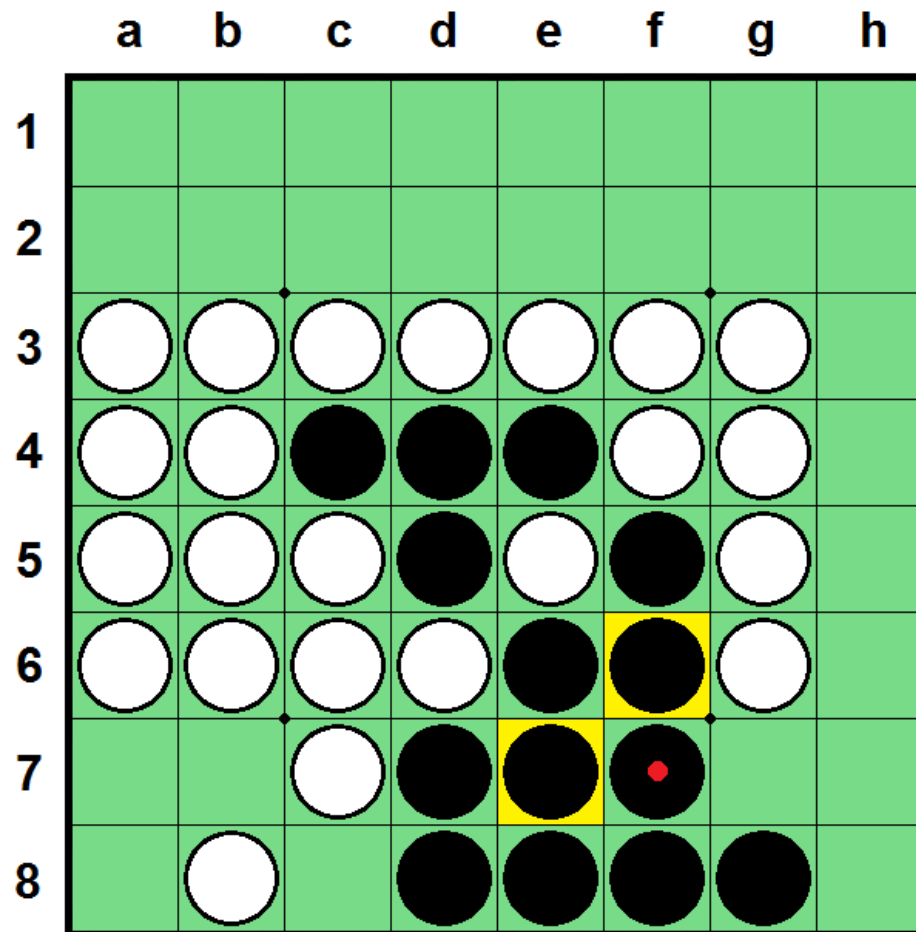
	a	b	c	d	e	f	g	h
1								
2								
3	○	○	○	○	○	○	○●	
4	○	○	●	●	●	○	○	
5	○	○	○	●	○	●	○	
6	○	○	○	○	●	○	○	
7			○	●	○			
8		○		●	●	●	●	

MOSSA AL NERO

COERENTE CON LA SUA LOGICA (SBAGLIATA)
IL BIANCO GIOCA IN G3, DOVE CATTURA
NOVE PEDINE



Schema 4.2



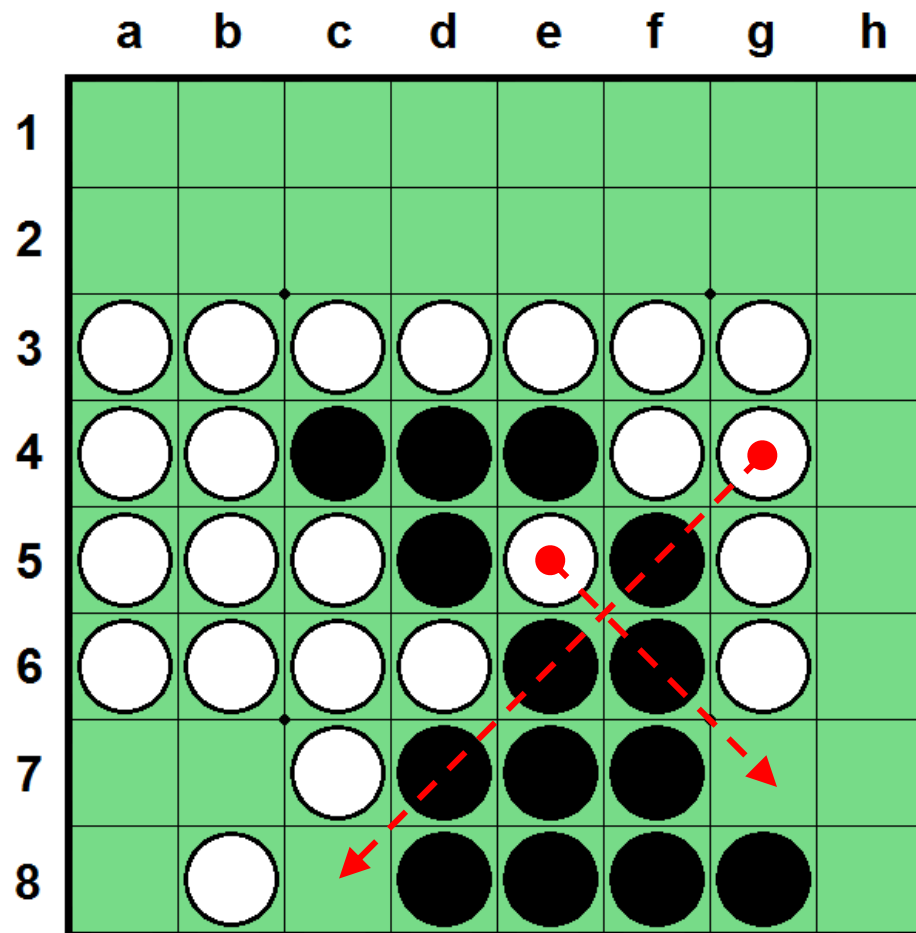
MOSSA AL BIANCO

COERENTE CON LA SUA LOGICA (SBAGLIATA)
IL BIANCO GIOCA IN G3, DOVE CATTURA
NOVE PEDINE

IL SUO ERRORE DIVENTA EVIDENTE
QUANDO IL NERO RISPONDE IN F7
LASCIANDO AL BIANCO DUE SOLE MOSSE A
DISPOSIZIONE OVVERO:
LA CASELLA-X IN G7 (CHE CEDE H8)
LA CASELLA C8 (CHE CEDE L'ANGOLO A8)



Schema 4.2



MOSSA AL BIANCO

COERENTE CON LA SUA LOGICA (SBAGLIATA)
IL BIANCO GIOCA IN G3, DOVE CATTURA
NOVE PEDINE

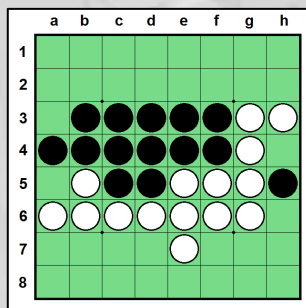
IL SUO ERRORE DIVENTA EVIDENTE
QUANDO IL NERO RISPONDE IN F7
LASCIANDO AL BIANCO DUE SOLE MOSSE A
DISPOSIZIONE OVVERO:
LA CASELLA-X IN G7 (CHE CEDE H8)
LA CASELLA C8 (CHE CEDE L'ANGOLO A8)



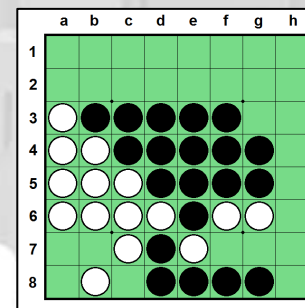
Capitolo 4: Mobilità



INDICE



Schema 1

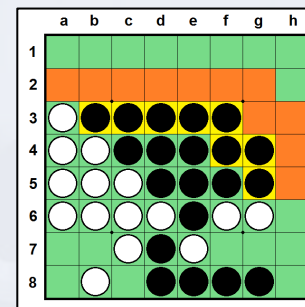


Schema 2

MOBILITÀ

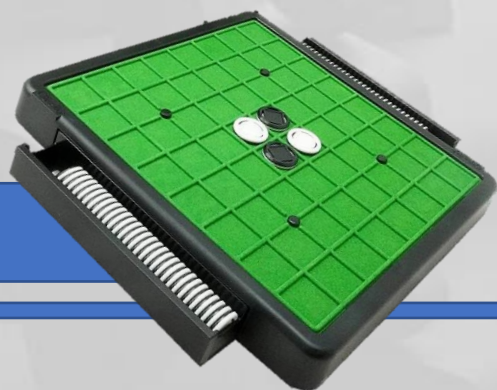
QUESTO PRINCIPIO, IN CUI AVERE TANTE MOSSE È MEGLIO CHE AVERNE POCHE A DISPOSIZIONE, SI TRADUCE CON IL CONCETTO DI MOBILITÀ. QUESTA SI PUÒ BREVEVEMENTE DEFINIRE COME IL NUMERO DI MOSSE A DISPOSIZIONE E NELL'OTHELLO È MEGLIO QUANDO QUESTO NUMERO È ALTO. AVERE MOLTE MOSSE TRA CUI SCEGLIERE INFATTI, SPESSE TI PERMETTE DI NON TROVARTI NELLA SITUAZIONE DI AVERE SOLO MOSSE CHE CEDONO ANGOLI.

Definizione



Schema 3

GERGO OTHELLISTICO



Schema 4.3

GERGO OTHELLISTICO

	a	b	c	d	e	f	g	h
1								
2								
3	○	●	●	●	●	●		
4	○	○	●	●	●	●	●	
5	○	○	○	●	●	●	●	
6	○	○	○	○	●	○	○	
7			○	●	○			
8		○		●	●	●	●	

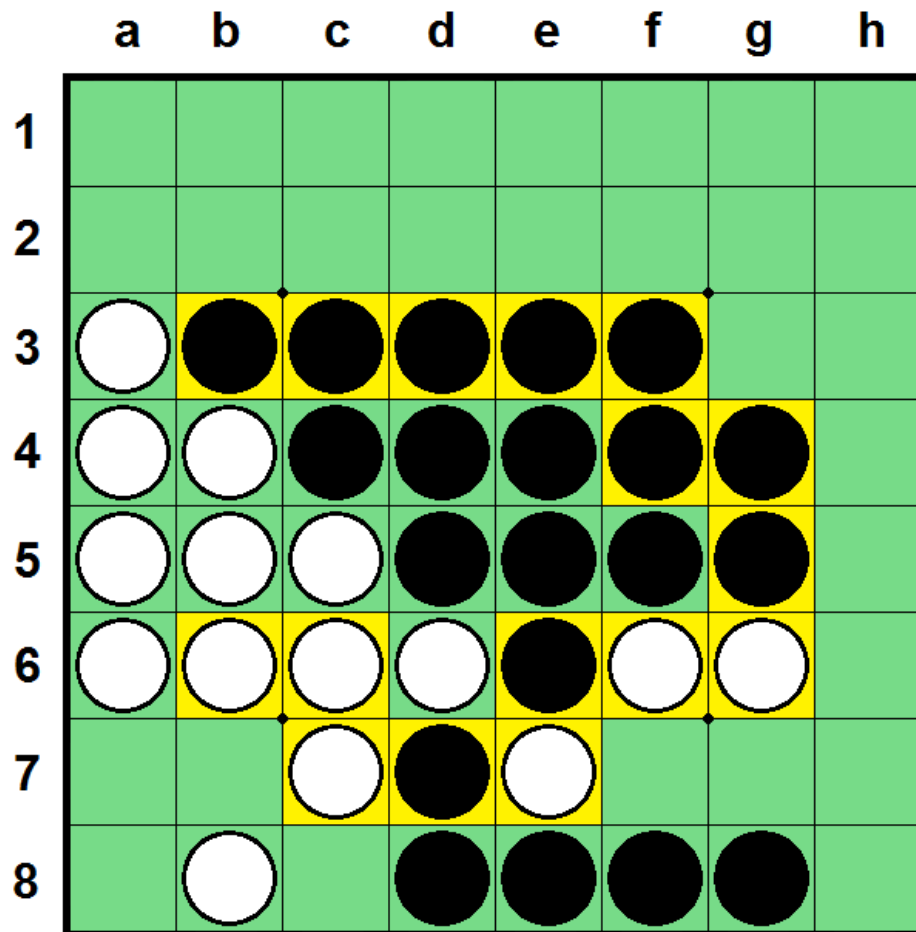
GERGO OTHELLISTICO

RIPARTENDO DAL NOSTRO ULTIMO SCHEMA, STUDIAMO UN PO' DI GERGO OTHELLISTICO



Schema 4.3

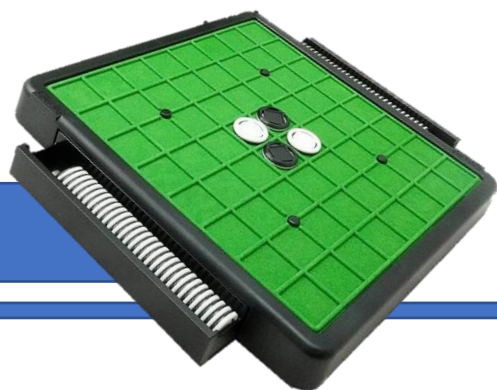
GERGO OTHELLISTICO



GERGO OTHELLISTICO

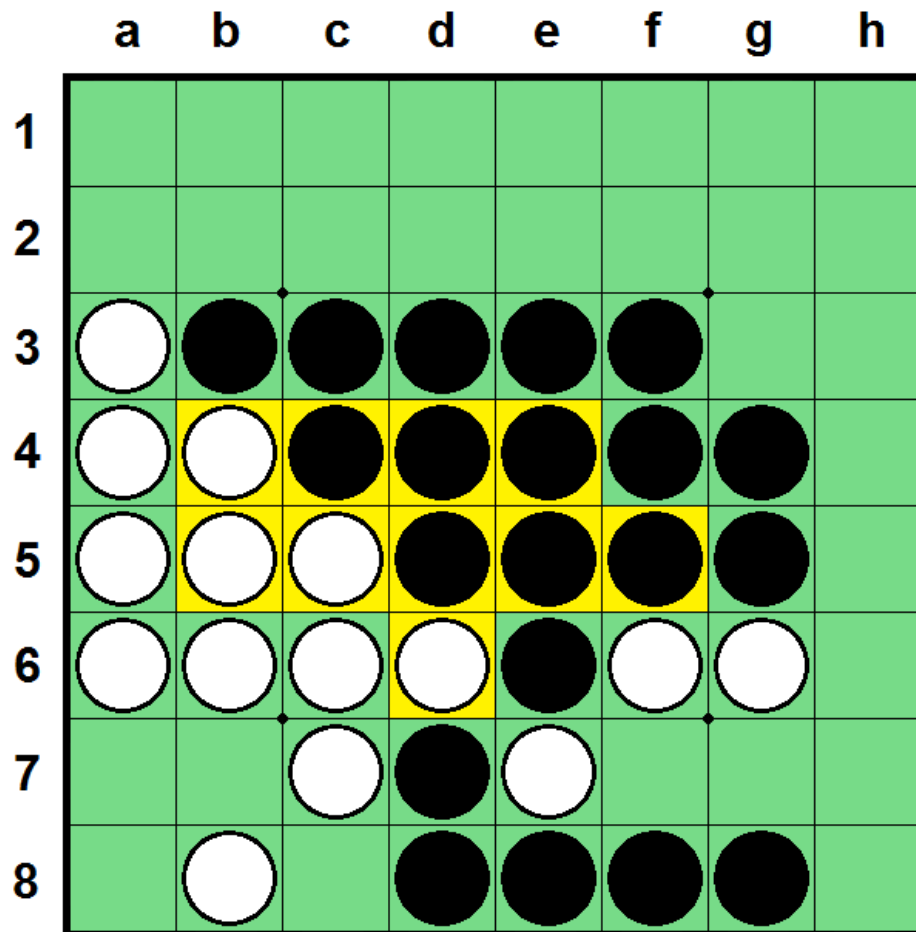
QUELLE EVIDENZIATE IN GIALLO SI
DEFINISCONO **PEDINE DI FRONTIERA**

UNA PEDINA DI FRONTIERA SI DEFINISCE
TALE SE È ADIACENTE AD ALMENO UNA
CASELLA VUOTA
LE PEDINE SUL BORDO NON CONTANO
COME PEDINE DI FRONTIERA



Schema 4.3

GERGO OTHELLISTICO



GERGO OTHELLISTICO

QUELLE EVIDENZIATE IN GIALLO SI DEFINISCONO **PEDINE INTERNE**

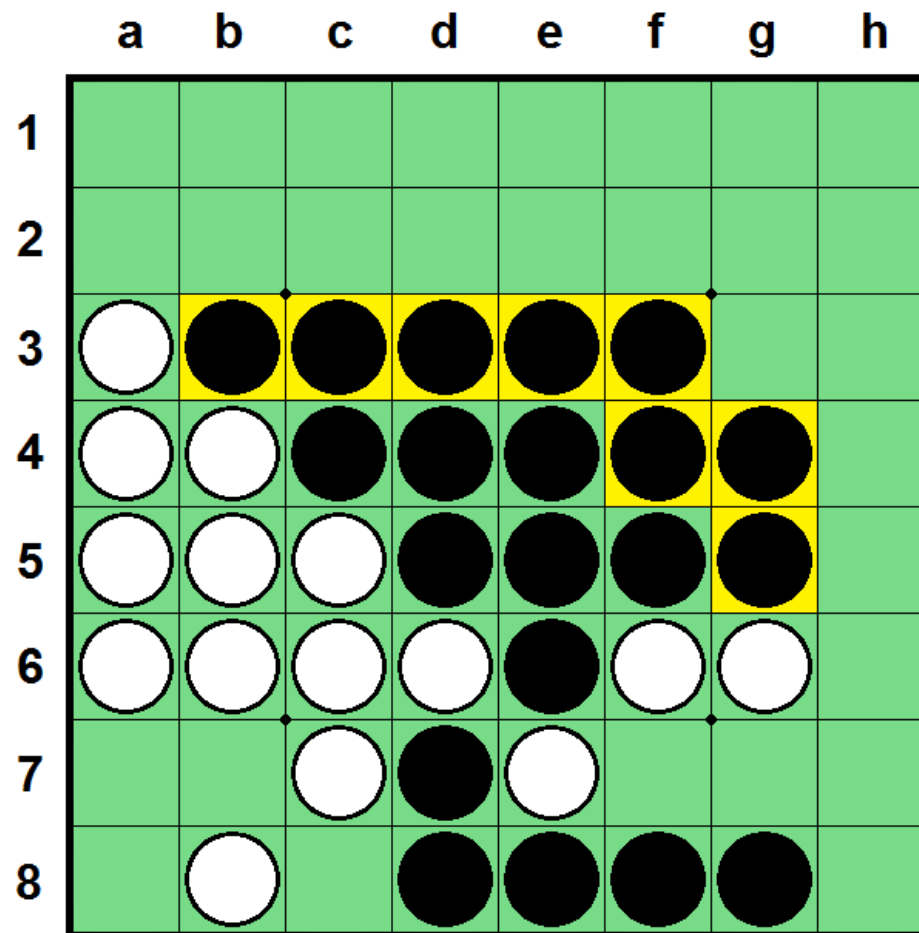
UNA PEDINA INTERNA SI DEFINISCE TALE SE È COMPLETAMENTE CIRCONDATA DA ALTRE PEDINE

LE PEDINE SUL BORDO NON CONTANO COME PEDINE INTERNE



Schema 4.3

GERGO OTHELLISTICO



GERGO OTHELLISTICO

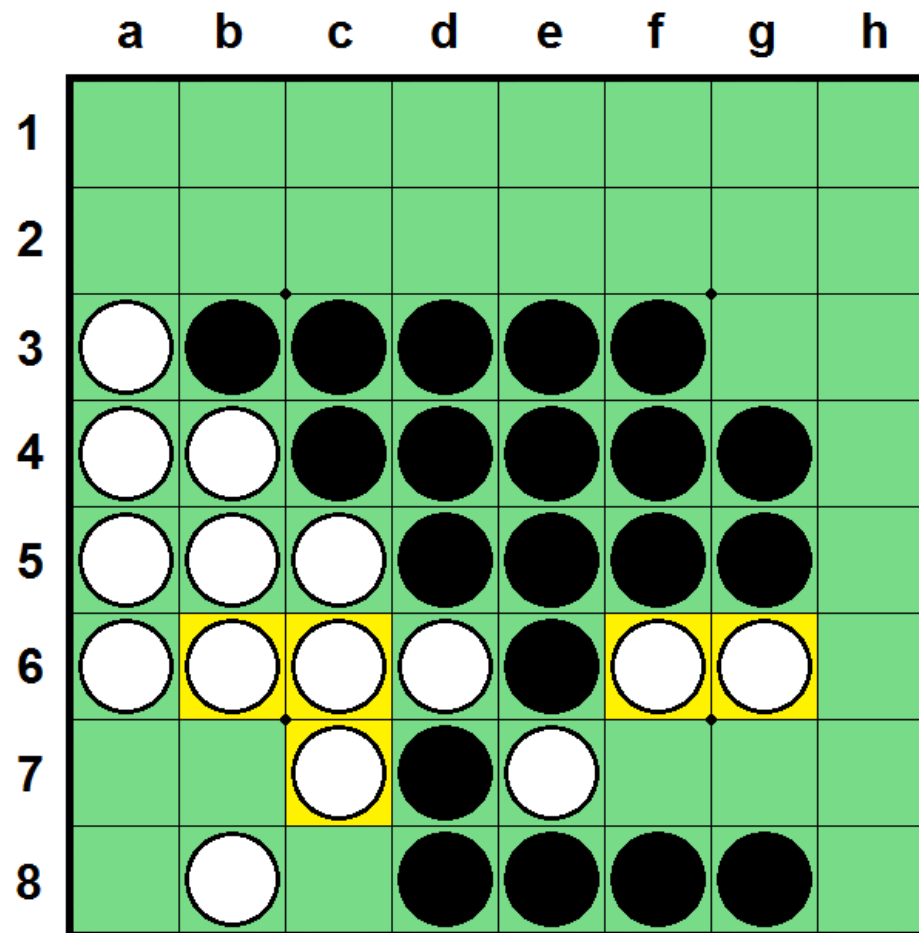
UNA SERIE DI PEDINE DI FRONTIERA ADIACENTI E DELLO STESSO COLORE SI DEFINISCE **MURO**

QUELLO EVIDENZIATO È IL MURO NERO



Schema 4.3

GERGO OTHELLISTICO



GERGO OTHELLISTICO

UNA SERIE DI PEDINE DI FRONTIERA ADIACENTI E DELLO STESSO COLORE SI DEFINISCE **MURO**

QUELLI EVIDENZIATI SONO DUE MURI BIANCHI DISTINTI



Schema 4.3

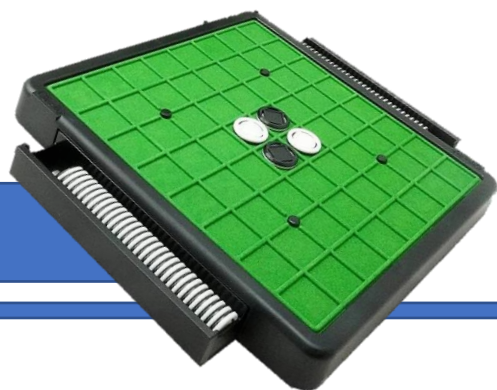
GERGO OTHELLISTICO

	a	b	c	d	e	f	g	h
1								
2								
3	○	●	●	●	●	●		
4	○	○	●	●	●	●		
5	○	○	○	●	●	●	●	
6	○	○	○	○	●	○	○	
7			○	●	○			
8		○		●	●	●	●	

GERGO OTHELLISTICO

I MURI SONO «FORMAZIONI NEGATIVE» PERCHÈ PRECLUDONO L'ACCESSO AD ALCUNE ZONE DELL'OTHELLIERA (VEDI CASELLE ARANCIONI) E DI FATTO RIDUCONO IL NUMERO DI MOSSE CHE SI HANNO A DISPOSIZIONE

NON È BENE AVERE MURI DEL PROPRIO COLORE!



Schema 4.3

GERGO OTHELLISTICO

	a	b	c	d	e	f	g	h
1								
2								
3	○	●	●	●	●	●		
4	○	○	●	●	●	●	●	
5	○	○	○	●	●	●	●	
6	○	○	○	○	●	○	○	
7			○	●	○			
8		○		●	●	●	●	

GERGO OTHELLISTICO

UNA MOSSA CHE CATTURA (E QUINDI CHE GENERA) POCHE PEDINE DI FRONTIERA SI DEFINISCE **MOSSA CALMA**. LE MOSSE CALME SONO LE MIGLIORI DA GIOCARE PERCHÈ NON GENERANO MURI O ALMENO LO FANNO MOLTO PIÙ LENTAMENTE



Schema 4.3

GERGO OTHELLISTICO

	a	b	c	d	e	f	g	h
1								
2								
3	○	●	●	●	●	●		
4	○	○	●	●	●	●	●	
5	○	○	○	○	○	○	○	○●
6	○	○	○	○	●	○	○	
7			○	●	○			
8		○		●	●	●	●	

GERGO OTHELLISTICO

UNA MOSSA CHE CATTURA (E QUINDI CHE GENERA) POCHE PEDINE DI FRONTIERA SI DEFINISCE **MOSSA CALMA**. LE MOSSE CALME SONO LE MIGLIORI DA GIOCARE PERCHÈ NON GENERANO MURI O ALMENO LO FANNO MOLTO PIÙ LENTAMENTE

ANCHE SE H5 HA CATTURATO QUATTRO PEDINE È UNA MOSSA CALMA PERCHÈ SOLO UNA DI QUESTE (EVIDENZIATA IN GIALLO) È UNA MOSSA DI FRONTIERA. LE ALTRE (EVIDENZIATE IN VERDE) SONO PEDINE INTERNE



Schema 4.3

GERGO OTHELLISTICO

	a	b	c	d	e	f	g	h
1								
2								
3	○	●	●	●	●	●		
4	○	○	●	●	●	●	●	
5	○	○	○	●	●	●	●	
6	○	○	○	○	●	○	○	
7			○	●	○			
8		○		●	●	●	●	

GERGO OTHELLISTICO

UNA MOSSA CHE CATTURA (E QUINDI CHE GENERA) MOLTE PEDINE DI FRONTIERA SI DEFINISCE **MOSSA FORTE** (DOVE FORTE STA PER INVASIVA, E QUINDI DA NON CONFONDERE CON «BUONA»)



Schema 4.3

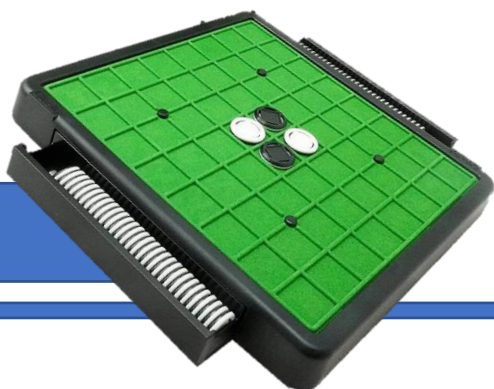
GERGO OTHELLISTICO

	a	b	c	d	e	f	g	h
1								
2								
3	○	○	○	○	○	○	○●	
4	○	○	●	●	●	○	○	
5	○	○	○	●	○	●	○	
6	○	○	○	○	●	○	○	
7			○	●	○			
8		○		●	●	●	●	

GERGO OTHELLISTICO

UNA MOSSA CHE CATTURA (E QUINDI CHE GENERA) MOLTE PEDINE DI FRONTIERA SI DEFINISCE **MOSSA FORTE** (DOVE FORTE STA PER INVASIVA, E QUINDI DA NON CONFONDERE CON «BUONA»)

LA MOSSA CHE AVEVA FATTO IL BIANCO NON ERA SBAGLIATA SOLO PERCHÈ CATTURAVA NOVE PEDINE, MA PERCHÈ CATTURAVA BEN SETTE PEDINE DI FRONTIERA, TRASFORMANDO IL MURO DEL MERO IN UN UNICO MURO BIANCO.



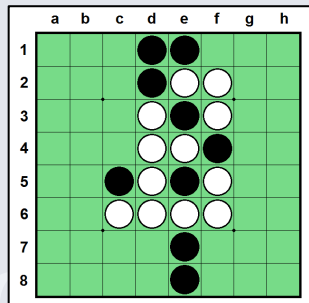
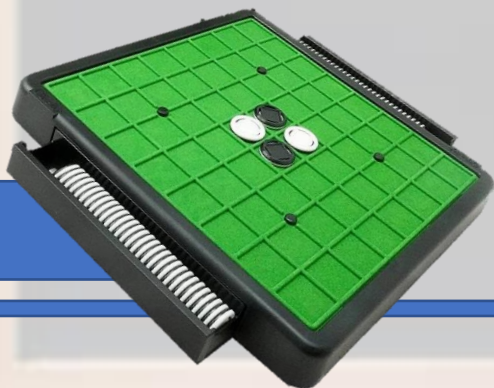
Esercizi



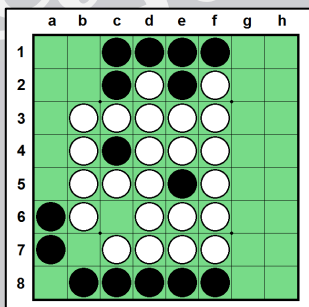
	a	b	c	d	e	f	g	h
1	●	○	○	○	○	○	○	
2		○	○	○	○	○	●	○
3	●	○	○	○	○	○	○	○
4	●	○	○	○	○	○	○	○
5	●	●	○	○	○	○	○	○
6	●	○	○	○	○	○	○	○
7		○	○	●	●	○	○	○
8	●	○	○	○	○	○	○	○

INDICE

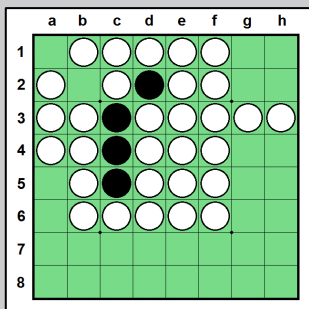
Eser



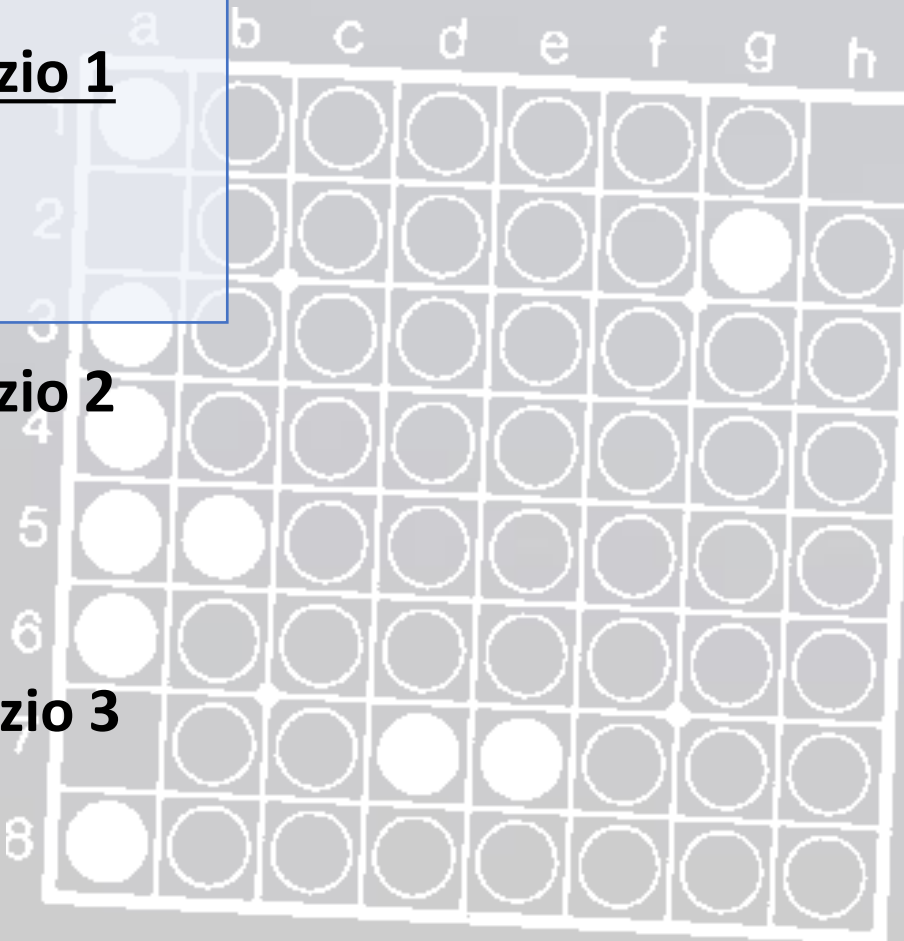
Esercizio 1



Esercizio 2



Esercizio 3



Esercizio 1

GIOCA LA MOSSA VINCENTE
CHE CATTURA UNA SOLA
PEDINA DI FRONTIERA

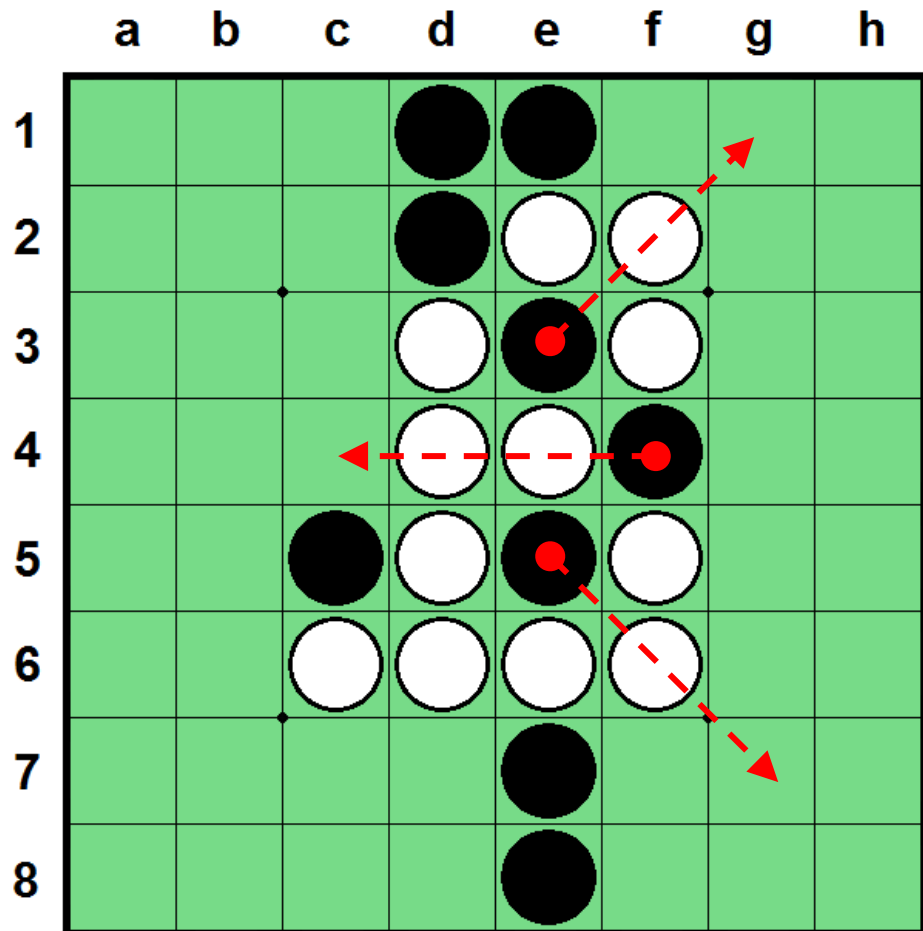


	a	b	c	d	e	f	g	h
1				●	●			
2				●	○	○		
3			●	○	●	○		
4				○	○	●		
5			●	○	●	○		
6			○	○	○	○		
7					●			
8					●			

MOSSA AL NERO

Esercizio 1

GIOCA LA MOSSA VINCENTE
CHE CATTURA UNA SOLA
PEDINA DI FRONTIERA



MOSSA AL NERO

CI SONO TRE MOSSE CHE CATTURANO
UNA SOLA PEDINA DI FRONTIERA:
G1, G7 E C4.



Esercizio 1

GIOCA LA MOSSA VINCENTE
CHE CATTURA UNA SOLA
PEDINA DI FRONTIERA



	a	b	c	d	e	f	g	h
1				●	●		●	
2				●	○	●		
3				○	●	○		
4				○	○	●		
5			●	○	●	○		
6			○	○	○	○		
7					●			
8					●			

MOSSA AL BIANCO

CI SONO TRE MOSSE CHE CATTURANO
UNA SOLA PEDINA DI FRONTIERA:
G1, G7 E C4.

LA PRIMA (G1) NON PUÒ ESSERE
VINCENTE PERCHÈ CREA UNA
FORCHETTA NEL BORDO NORD, CHE
CONSEGNA FACILMENTE L'ANGOLO H1
AL BIANCO.

Esercizio 1

GIOCA LA MOSSA VINCENTE
CHE CATTURA UNA SOLA
PEDINA DI FRONTIERA



	a	b	c	d	e	f	g	h
1				●	●			
2				●	○	○		
3				○	●	○		
4				○	○	●		
5			●	○	●	○		
6			○	○	○	●		
7					●		●	
8					●			

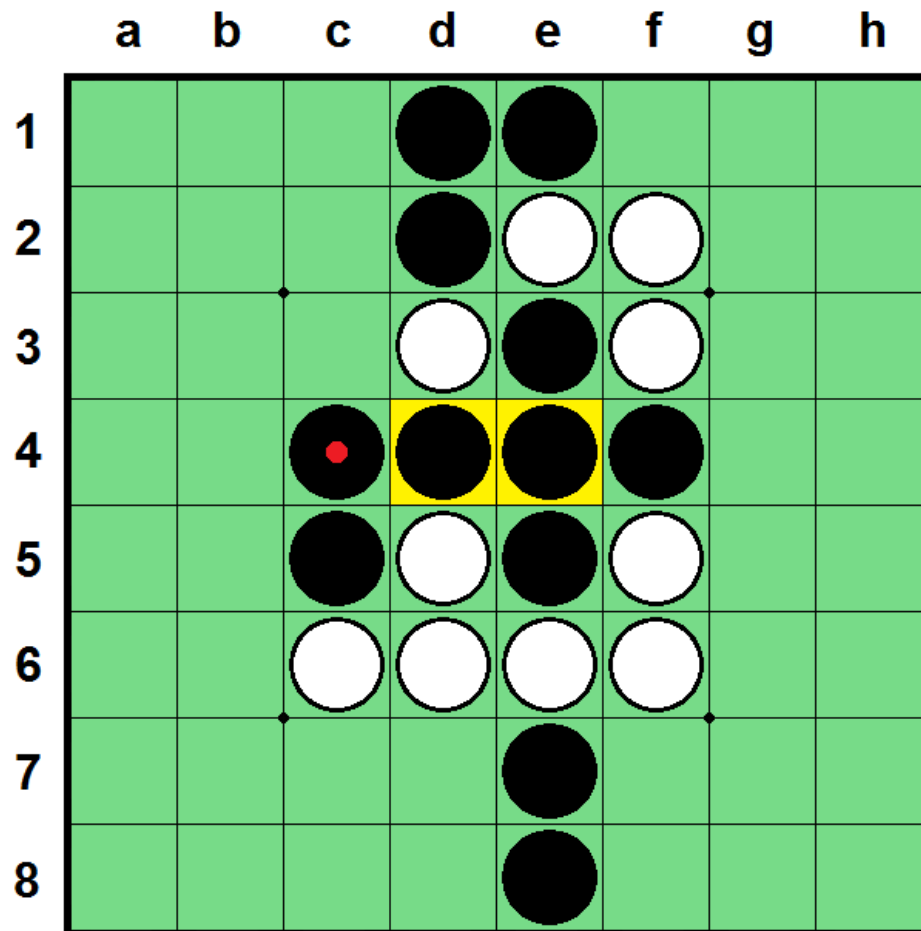
MOSSA AL BIANCO

CI SONO TRE MOSSE CHE CATTURANO
UNA SOLA PEDINA DI FRONTIERA:
G1, G7 E C4.

LA SECONDA (G7) NON PUÒ ESSERE
VINCENTE PERCHÈ SI TRATTA DI UNA
CASELLA-X CHE CEDE DIRETTAMENTE
L'ANGOLO H8.

Esercizio 1

GIOCA LA MOSSA VINCENTE
CHE CATTURA UNA SOLA
PEDINA DI FRONTIERA



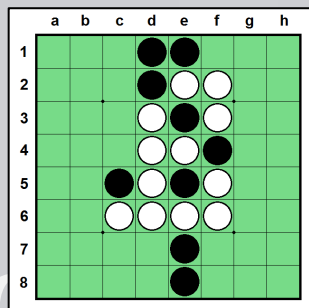
MOSSA AL BIANCO

CI SONO TRE MOSSE CHE CATTURANO
UNA SOLA PEDINA DI FRONTIERA:
G1, G7 E C4.

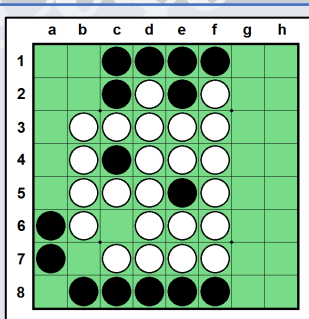
C4 È LA MOSSA MIGLIORE CHE IL NERO
POSSA GIOCARE. È ANCHE LA PIÙ
CALMA A SUA DISPOSIZIONE IN
QUANTO CATTURA UNA SOLA PEDINA
DI FRONTIERA (E4 È PEDINA INTERNA)



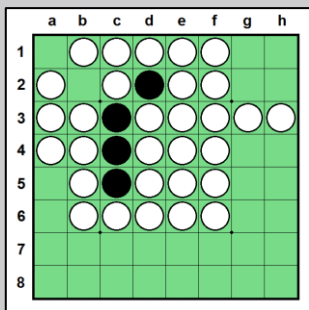
INDICE



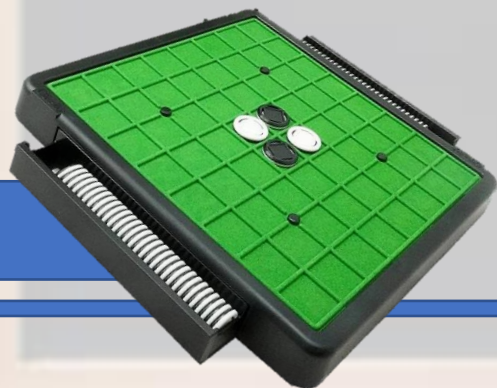
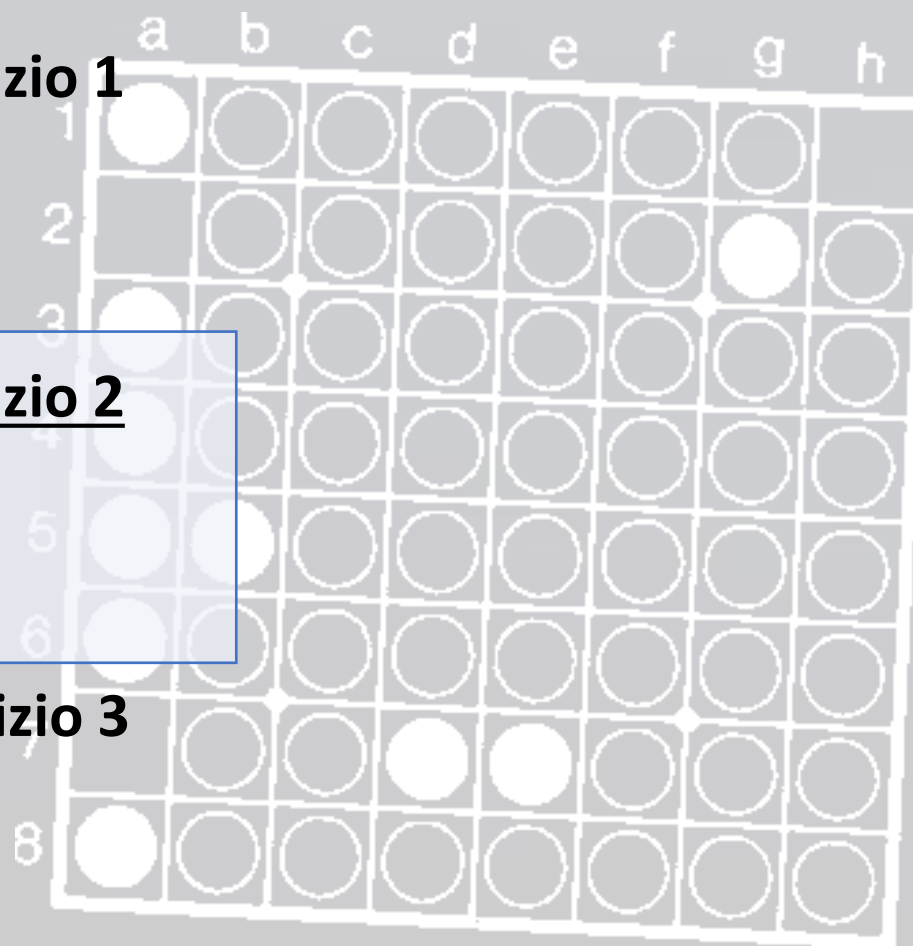
Esercizio 1



Esercizio 2



Esercizio 3



Esercizio 2

QUALE MOSSA LASCIA
IL BIANCO SENZA
MOSSE SICURE?



	a	b	c	d	e	f	g	h
1			●	●	●	●		
2			●	○	●	○		
3		○	○	○	○	○		
4		○	●	○	○	○		
5		○	○	○	●	○		
6	●	○		○	○	○		
7	●		○	○	○	○		
8		●	●	●	●	●		

MOSSA AL NERO

Esercizio 2

QUALE MOSSA LASCIA
IL BIANCO SENZA
MOSSE SICURE?



	a	b	c	d	e	f	g	h
1			●	●	●	●		
2			●	○	●	○		
3		○	○	○	○	○		
4		○	●	○	○	○		
5		○	○	○	●	○		
6	●	○		○	○	○		
7	●		○	○	○	○		
8		●	●	●	●	●		

MOSSA AL NERO

GUARDANDO CON ATTENZIONE, SI PUÒ DIRE SENZA OMBRA DI DUBBIO CHE IL BIANCO HA GIÀ FINITO LE MOSSE SICURE, TANTO CHE, SE FOSSE IL SUO TURNO, POTREBBE GIOCARE SOLO NELLE CASELLE B1 E B2, LE QUALI ENTRAMBE CONSEGNAANO L'ANGOLO A1 AL NERO.

IL NERO DEVE TROVARE UNA MOSSA CHE NON ALIMENTI LE OPZIONI DEL BIANCO, E CHE PER GLI EFFETTI GENERATI, SIA UN PO' COME PASSARE

Esercizio 2

QUALE MOSSA LASCIA
IL BIANCO SENZA
MOSSE SICURE?



	a	b	c	d	e	f	g	h
1			●	●	●	●		
2			●	○	●	○		
3		○	○	○	○	○		
4		○	●	○	○	○		
5		○	●	○	●	○		
6	●	●	●	○	○	○		
7	●		●	●	○	○		
8		●	●	●	●	●		

MOSSA AL BIANCO

LA MOSSA GIUSTA È C6. L'UNICA NUOVA
OPZIONE PER IL BIANCO GENERATA È B7,
CHE PERÒ NON È UNA MOSSA SICURA.

Esercizio 2

QUALE MOSSA LASCIA
IL BIANCO SENZA
MOSSE SICURE?



	a	b	c	d	e	f	g	h
1			●	●	●	●		
2			●	○	●	○		
3		○	○	○	○	○		
4		○	●	○	○	○		
5		○	○	○	●	○		
6	●	○		○	○	○		
7	●		○	○	○	○		
8		●	●	●	●	●		

MOSSA AL NERO

LA MOSSA GIUSTA È C6. L'UNICA NUOVA
OPZIONE PER IL BIANCO GENERATA È B7,
CHE PERÒ NON È UNA MOSSA SICURA.

G8 NON ANDAVA BENE PERCHÈ GIRANDO
LA PEDINA IN D5 CONSENTIVA AL BIANCO
DI ACCEDERE IN C6

Esercizio 2

QUALE MOSSA LASCIA
IL BIANCO SENZA
MOSSE SICURE?

	a	b	c	d	e	f	g	h
1			●	●	●	●		
2			●	○	●	○		
3		○	○	○	○	○		
4		○	●	○	○	○		
5		○	○	○	●	○		
6	●	○		○	○	○		
7	●		○	○	○	○		
8		●	●	●	●	●		

MOSSA AL NERO

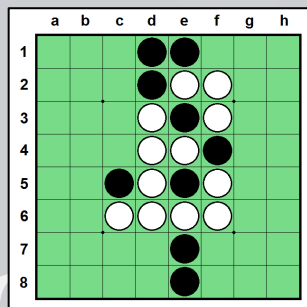
LA MOSSA GIUSTA È C6. L'UNICA NUOVA
OPZIONE PER IL BIANCO GENERATA È B7,
CHE PERÒ NON È UNA MOSSA SICURA.

G8 NON ANDAVA BENE PERCHÈ GIRANDO
LA PEDINA IN D5 CONSENTIVA AL BIANCO
DI ACCEDERE IN C6

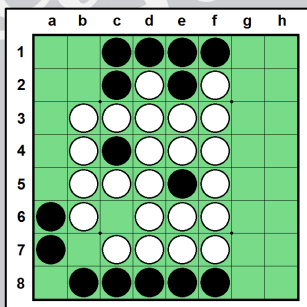
EFFETTI ANCORA PEGGIORI PER G1 CHE
OLTRE A GIRARE LA PEDINA IN C5, GIRA
ANCHE QUELLA IN B6, PERMETTENDO AL
BIANCO DI SCEGLIERE TRA A5 e C6



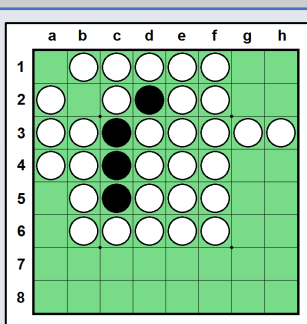
INDICE



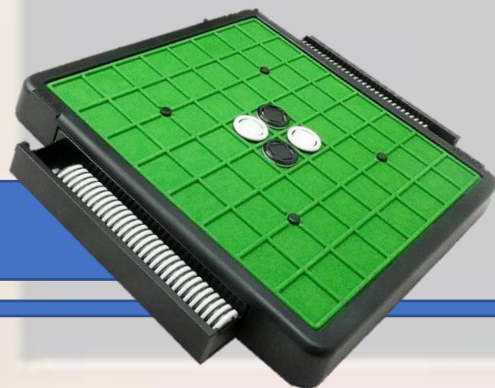
Esercizio 1



Esercizio 2



Esercizio 3



Esercizio 3

QUALE MOSSA LASCIA
IL BIANCO SENZA
MOSSE SICURE?



	a	b	c	d	e	f	g	h
1		○	○	○	○	○		
2	○		○	●	○	○		
3	○	○	●	○	○	○	○	○
4	○	○	●	○	○	○		
5		○	●	○	○	○		
6		○	○	○	○	○		
7								
8								

MOSSA AL NERO

Esercizio 3

QUALE MOSSA LASCIA
IL BIANCO SENZA
MOSSE SICURE?



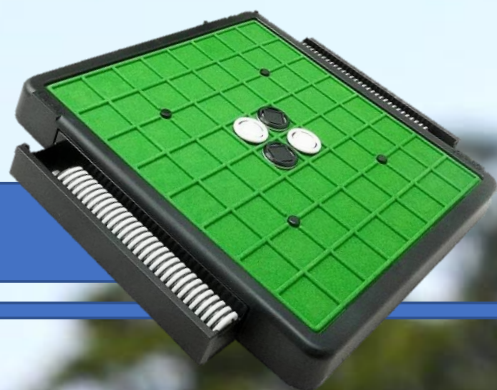
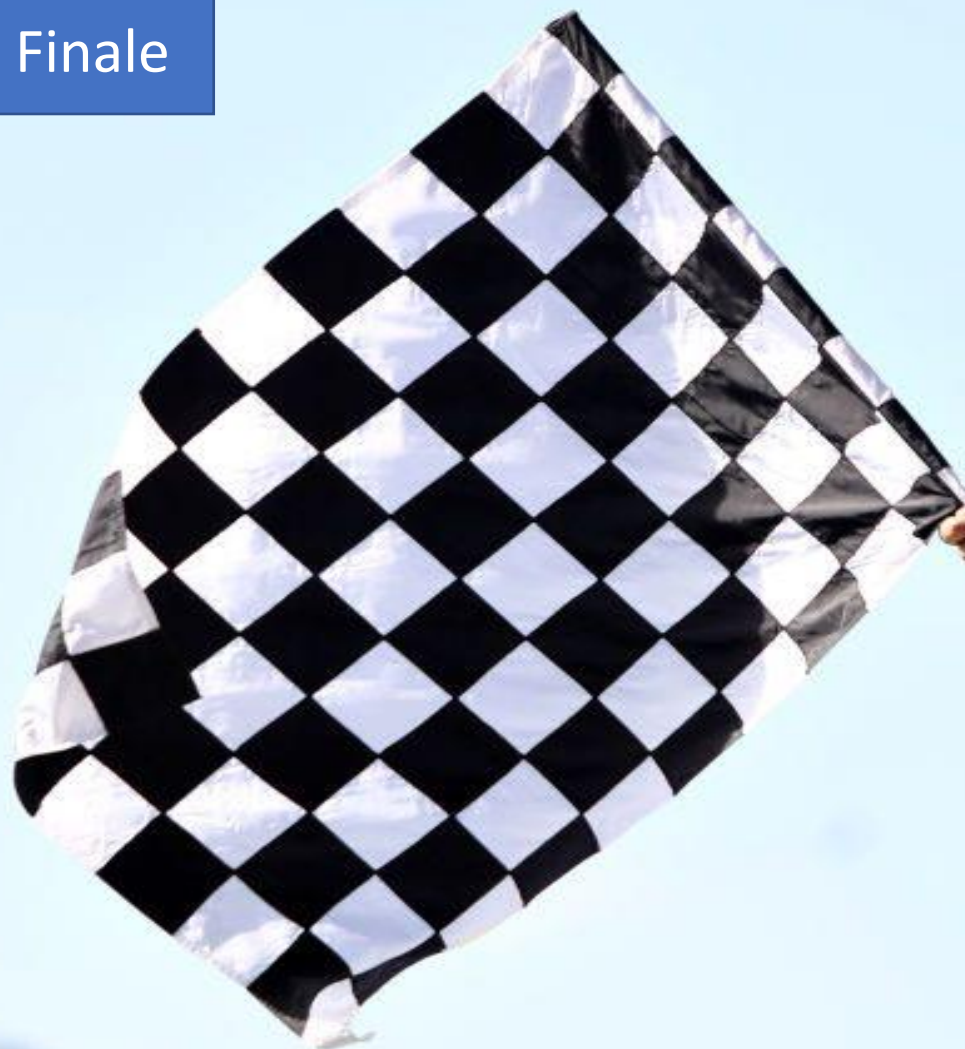
	a	b	c	d	e	f	g	h
1		○	○	○	○	○		
2	○		○	●	○	○		
3	○	○	●	○	○	○	○	○
4	○	○	●	○	○	○		
5		●	●	○	○	○		
6	●	○	○	○	○	○		
7								
8								

MOSSA AL NERO

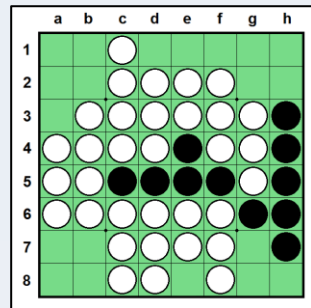
COME NELL'ESERCIZIO PRECEDENTE, IL BIANCO GIÀ SI TROVA SENZA MOSSE SICURE, PERTANTO AL NERO SERVIVA TROVARE UNA MOSSA CHE NON ALIMENTASSE NUOVE BUONE OPZIONI AL SUO AVVERSARIO.

PER QUESTO MOTIVO A6 È SENZA DUBBIO LA MOSSA MIGLIORE, POICHÈ L'UNICA NUOVA OPZIONE POSSIBILE È A5 CHE PERÒ CEDE A1 DIRETTAMENTE

Capitolo 5: Approccio al Finale

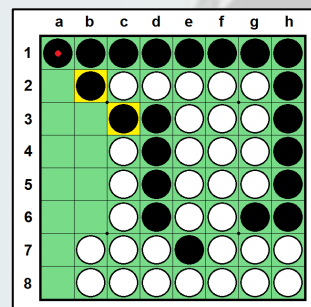


INDICE



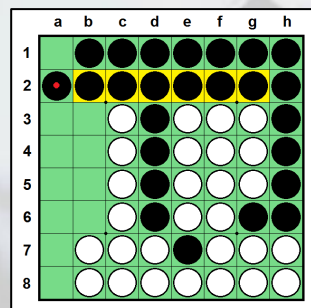
Schema 1

CAMMINARE SUI BORDI



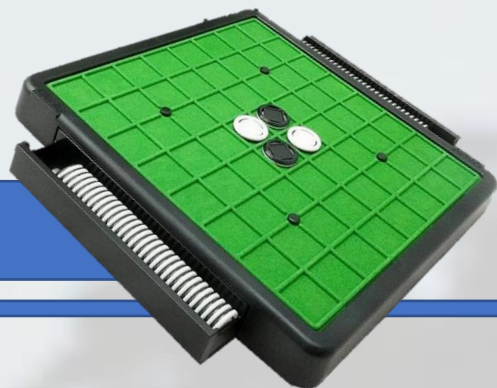
Schema 2

SCAPPARE DAGLI ANGOLI AVVERSARI



Schema 3

PULIZIA INTERNA



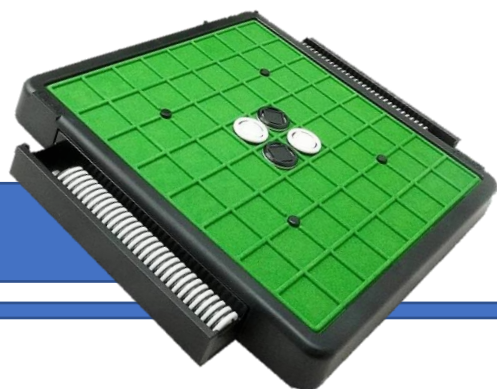
Schema 5.1

CAMMINARE SUI BORDI

	a	b	c	d	e	f	g	h
1			○					
2			○	○	○	○		
3		○	○	○	○	○	○	●
4	○	○	○	○	●	○	○	●
5	○	○	●	●	●	●	○	●
6	○	○	○	○	○	○	●	●
7			○	○	○	○		●
8			○	○		○		

MOSSA AL NERO

SE SIETE STATI BRAVI AD ACCUMULARE UN DISCRETO VANTAGGIO IN APERTURA, GIOCARE IL FINALE POTREBBE RISULTARE MOLTO FACILE



Schema 5.1

CAMMINARE SUI BORDI

	a	b	c	d	e	f	g	h
1			○					
2			○	○	○	○		●
3		○	○	○	○	○	●	●
4	○	○	○	○	●	●	○	●
5	○	○	●	●	●	●	○	●
6	○	○	○	○	○	○	●	●
7			○	○	○	○		●
8			○	○		○		

MOSSA AL BIANCO

SE IL VOSTRO AVVERSARIO HA FINITO LE MOSSE SICURE, VI BASTERÀ, UNA VOLTA CONQUISTATO L'ANGOLO, «CAMMINARE LUNGO I BORDI» ADIACENTI ALL'ANGOLO APPENA CONQUISTATO



Schema 5.1

CAMMINARE SUI BORDI

	a	b	c	d	e	f	g	h
1			○					
2			○	○	○	○	○ ●	●
3		○	○	○	○	○	○	●
4	○	○	○	○	●	●	○	●
5	○	○	●	●	●	●	○	●
6	○	○	○	○	○	○	●	●
7			○	○	○	○		●
8			○	○		○		

MOSSA AL NERO

VEDIAMO COME...



Schema 5.1

CAMMINARE SUI BORDI

	a	b	c	d	e	f	g	h
1			○					●
2			○	○	○	○	●	●
3		○	○	○	○	●	○	●
4	○	○	○	○	●	●	○	●
5	○	○	●	●	●	●	○	●
6	○	○	○	○	○	○	●	●
7			○	○	○	○		●
8			○	○		○		

MOSSA AL BIANCO

IL NERO CONQUISTA H1, ED IL BIANCO PUÒ SOLO GIOCARE MOSSE PRATICAMENTE OBBLIGATE.

STA AL NERO AVERE L'ACCORTEZZA DI NON APRIRE IL GIOCO IN POSTI DIVERSI DALLA ZONA LIMITROFA ALL'ANGOLO APPENA CONQUISTATO



Schema 5.1

CAMMINARE SUI BORDI

	a	b	c	d	e	f	g	h
1			○				○●	●
2			○	○	○	○	○	●
3		○	○	○	○	●	○	●
4	○	○	○	○	●	●	○	●
5	○	○	●	●	●	●	○	●
6	○	○	○	○	○	○	●	●
7			○	○	○	○		●
8			○	○		○		

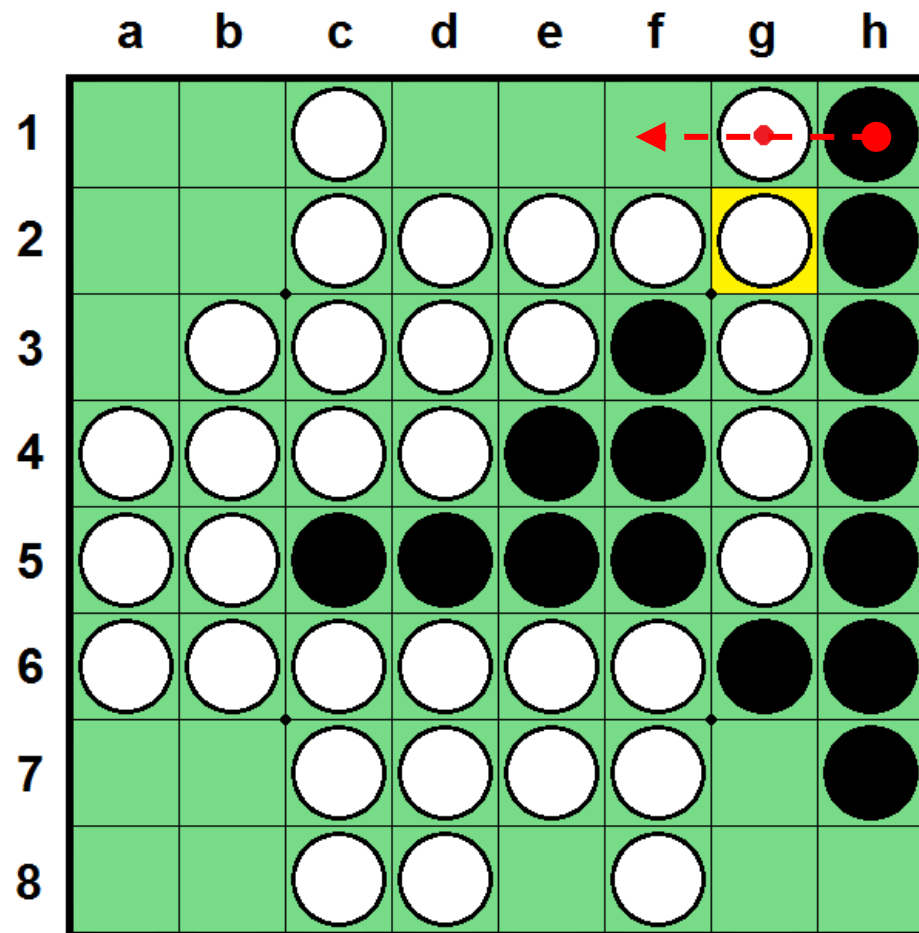
MOSSA AL NERO

IN QUESTO CASO AL NERO BASTA MUOVERSI DALL'ANGOLO VERSO LA CASELLA LIBERA PIÙ VICINA NEL BORDO NORD



Schema 5.1

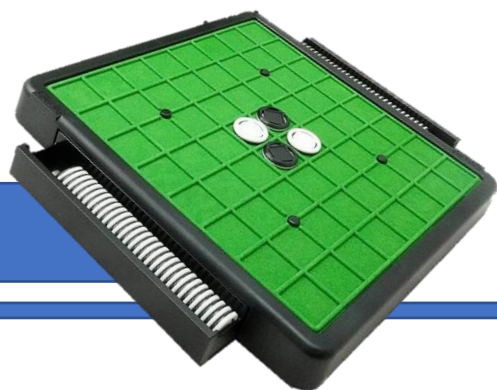
CAMMINARE SUI BORDI



MOSSA AL NERO

IN QUESTO CASO AL NERO BASTA MUOVERSI DALL'ANGOLO VERSO LA CASELLA LIBERA PIÙ VICINA NEL BORDO NORD

CHE OVVIAMENTE È F1



Schema 5.1

CAMMINARE SUI BORDI

	a	b	c	d	e	f	g	h
1			○			●	●	●
2			○	○	○	●	●	●
3		○	○	○	○	●	○	●
4	○	○	○	○	●	○	○	●
5	○	○	●	●	●	○	○	●
6	○	○	○	○	○	○	●	●
7			○	○	○	○		●
8			○	○		○		

MOSSA AL BIANCO

DI NUOVO IL BIANCO RISPONDERÀ CON UNA MOSSA OBBLIGATA: E1 (CHE POI È L'UNICA MOSSA SICURA, OVVERO CHE NON CEDE ANGOLI)



Schema 5.1

CAMMINARE SUI BORDI

	a	b	c	d	e	f	g	h
1			○		○●	●	●	●
2			○	○	○	○	●	●
3		○	○	○	○	●	○	●
4	○	○	○	○	●	●	○	●
5	○	○	●	●	●	●	○	●
6	○	○	○	○	○	○	●	●
7			○	○	○	○		●
8			○	○		○		

MOSSA AL NERO

IL NERO DEVE CONTINUARE IMPERTERRITO A RICERCARE LA PRIMA CASELLA LIBERA SUL BORDO SU CUI STA «CAMMINANDO»



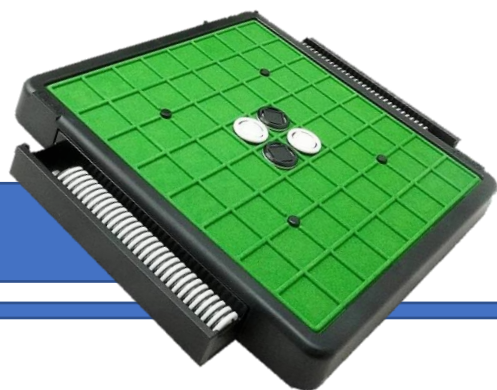
Schema 5.1

CAMMINARE SUI BORDI

	a	b	c	d	e	f	g	h
1			○	●	●	●	●	●
2			○	●	●	○	●	●
3		○	○	●	○	●	○	●
4	○	○	○	●	●	●	○	●
5	○	○	●	●	●	●	○	●
6	○	○	○	○	○	○	●	●
7			○	○	○	○		●
8			○	○		○		

MOSSA AL BIANCO

IL BIANCO HA DI NUOVO FINITO LE
MOSSE SICURE ED ORA DEVE GIOCARE
NELLA CASELLA-X IN G7



Schema 5.1

CAMMINARE SUI BORDI

	a	b	c	d	e	f	g	h
1			○	●	●	●	●	●
2			○	●	●	○	●	●
3		○	○	●	○	●	○	●
4	○	○	○	●	●	●	○	●
5	○	○	●	●	●	●	○	●
6	○	○	○	○	○	○	○	●
7			○	○	○	○	○	●
8			○	○		○		

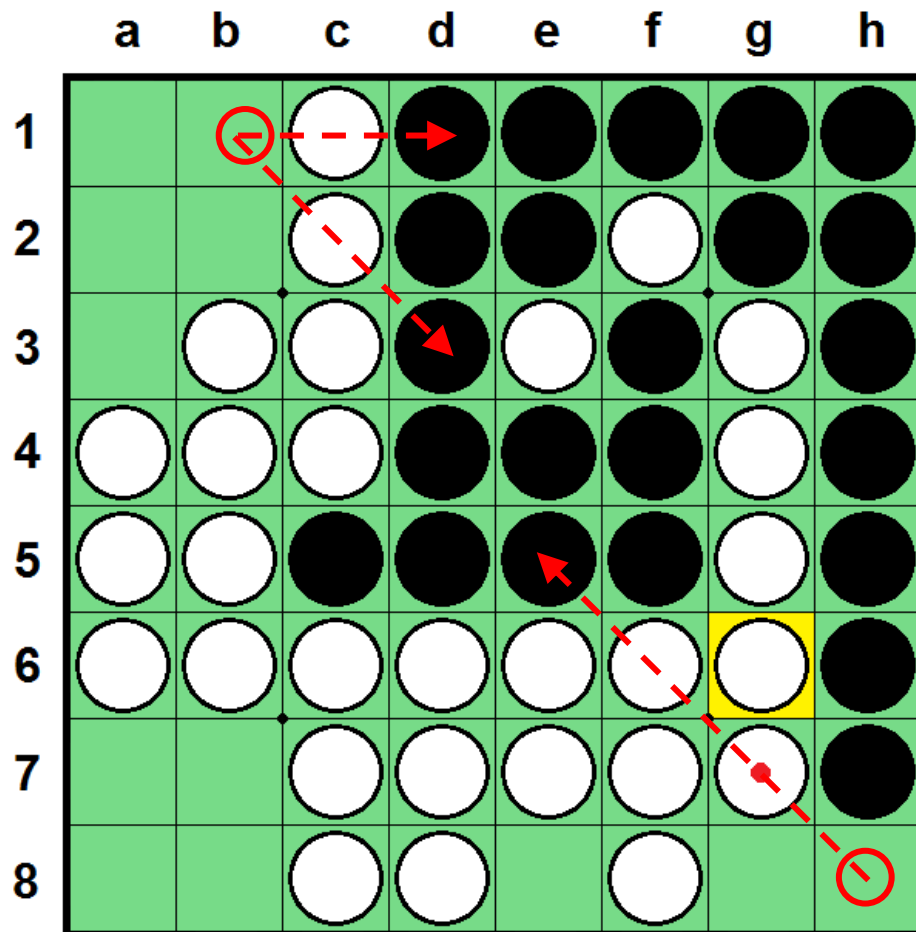
MOSSA AL NERO

IL BIANCO PUÒ SCEGLIERE SE CONTINUARE A CAMMINARE SULL'ANGOLO B1 O CONQUISTARE SUBITO L'ANGOLO H8.



Schema 5.1

CAMMINARE SUI BORDI



MOSSA AL NERO

IL BIANCO PUÒ SCEGLIERE SE CONTINUARE A CAMMINARE SULL'ANGOLO B1 O CONQUISTARE SUBITO L'ANGOLO H8.

LE MOSSE SONO EQUIVALENTI, TANTO CHE H8 PUÒ ESSERE GIOCATO ANCHE IN UN SECONDO MOMENTO E B1 LASCIA DI NUOVO IL BIANCO SENZA MOSSE SICURE



Schema 5.1

CAMMINARE SUI BORDI

	a	b	c	d	e	f	g	h
1		●	●	●	●	●	●	●
2			●	●	●	○	●	●
3		○	○	●	○	●	○	●
4	○	○	○	●	●	●	○	●
5	○	○	●	●	●	●	○	●
6	○	○	○	○	○	○	○	●
7			○	○	○	○	○	●
8			○	○		○		

MOSSA AL BIANCO

ALLA FINE IL NERO SCEGLIE B1, CHE LASCIA IL BIANCO CON LA SOLA RISPOSTA IN B2 DISPONIBILE.



Schema 5.1

CAMMINARE SUI BORDI

	a	b	c	d	e	f	g	h
1		●	●	●	●	●	●	●
2		○●	○	○	○	○	●	●
3		○	○	●	○	●	○	●
4	○	○	○	●	●	●	○	●
5	○	○	●	●	●	●	○	●
6	○	○	○	○	○	○	○	●
7			○	○	○	○	○	●
8			○	○		○		

MOSSA AL NERO

DOPO B1 DEL BIANCO
IL NERO SCEGLIE A1.



Schema 5.1

CAMMINARE SUI BORDI

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	●	●	●	●	●	●	●	●
2		●	○	○	○	○	●	●
3		○	●	●	○	●	○	●
4	○	○	○	●	●	●	○	●
5	○	○	●	●	●	●	○	●
6	○	○	○	○	○	○	○	●
7			○	○	○	○	○	●
8			○	○		○		

MOSSA AL BIANCO

A2 DI NUOVO UNA MOSSA OBBLIGATA.



Schema 5.1

CAMMINARE SUI BORDI

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black
2	White	White	White	White	White	White	Black	Black
3	Green	White	Black	Black	White	Black	White	Black
4	White	White	White	Black	Black	Black	White	Black
5	White	White	Black	Black	Black	Black	White	Black
6	White	White	White	White	White	White	White	Black
7	Green	Green	White	White	White	White	White	Black
8	Green	Green	White	White	Green	White	Green	Green

MOSSA AL NERO

«CAMMINARE SUI BORDI», QUINDI A3.



Schema 5.1

CAMMINARE SUI BORDI

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	Black	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green
2	Black	Black	White	White	White	White	Black	Black
3	Black	Black	Green	Black	White	Black	White	Black
4	White	Black	White	Black	Black	Black	White	Black
5	White	White	Black	Black	Black	Black	White	Black
6	White	White	White	White	White	White	White	Black
7	Green	Green	White	White	White	White	White	Black
8	Green	Green	White	White	Green	White	Green	Green

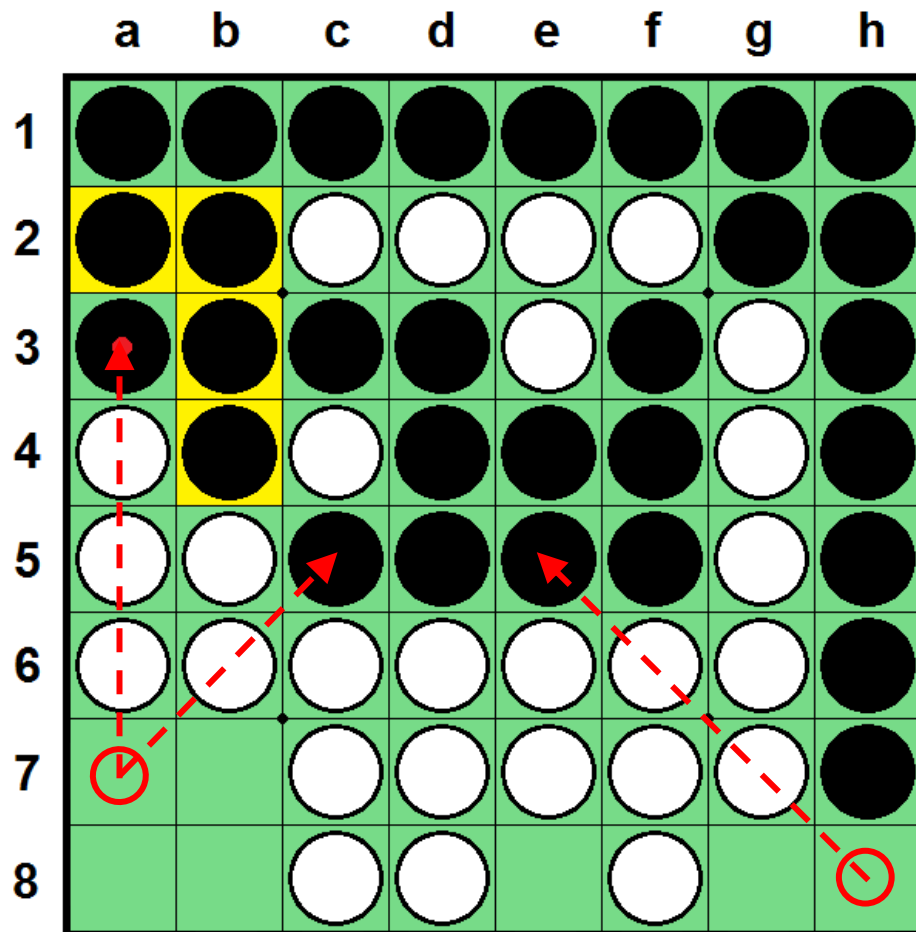
MOSSA AL NERO

IL BIANCO PASSA.



Schema 5.1

CAMMINARE SUI BORDI



MOSSA AL NERO

IL BIANCO PASSA.

ANCORA UNA VOLTA . È INDIFFERENTE LA SCELTA SE CONTINUARE A GIOCARE SUL BORDO OVEST O RICOMINCIARE DALL'ANGOLO H8



Schema 5.1

CAMMINARE SUI BORDI

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	●	●	●	●	●	●	●	●
2	●	●	○	○	○	○	●	●
3	●	●	●	●	○	●	○	●
4	●	●	○	●	●	●	○	●
5	●	○	●	●	●	●	○	●
6	●	●	○	○	○	○	○	●
7	●	■	○	○	○	○	○	●
8	■	■	○	○	■	○	■	■

MOSSA AL BIANCO

PER COERENZA CON LA STRATEGIA FINORA UTILIZZATA IL NERO GIOCA IN B7.



Schema 5.1

CAMMINARE SUI BORDI

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	●	●	●	●	●	●	●	●
2	●	●	○	○	○	○	●	●
3	●	●	●	●	○	●	○	●
4	●	●	○	●	●	●	○	●
5	●	○	●	●	●	●	○	●
6	●	○	○	○	○	○	○	●
7	●	○	○	○	○	○	○	●
8			○	○		○		

MOSSA AL NERO

IL BIANCO DEVE CEDERE ANCHE L'ULTIMO ANGOLO.

MANCANO POCHE MOSSE ALLA FINE E IL NERO PUÒ INTUIRE LA SEQUENZA MIGLIORE PER QUESTO FINALE DI PARTITA. DECIDE COSÌ CHE INIZIERÀ DA H8.

INUTILE DIRE CHE SEBBENE CON QUALCHE PEDINA DI DIFFERENZA, ANCHE A8 AVREBBE PORTATO AD UNA FACILE VITTORIA



Schema 5.1

CAMMINARE SUI BORDI

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	●	●	●	●	●	●	●	●
2	●	●	○	○	○	○	●	●
3	●	●	●	●	○	●	○	●
4	●	●	○	●	●	●	○	●
5	●	○	●	●	●	●	○	●
6	●	○	○	○	○	●	○	●
7	●	○	○	○	○	○	●	●
8			○	○		○		●

MOSSA AL BIANCO

SOLO G8 A DISPOSIZIONE PER IL BIANCO



Schema 5.1

CAMMINARE SUI BORDI

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	●	●	●	●	●	●	●	●
2	●	●	○	○	○	○	●	●
3	●	●	●	●	○	●	○	●
4	●	●	○	●	●	●	○	●
5	●	○	●	●	●	●	○	●
6	●	○	○	○	○	●	○	●
7	●	○	○	○	○	○	○	●
8			○	○		○	○	●

MOSSA AL BIANCO

SOLO G8 A DISPOSIZIONE PER IL BIANCO



Schema 5.1

CAMMINARE SUI BORDI

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	●	●	●	●	●	●	●	●
2	●	●	○	○	○	○	●	●
3	●	●	●	●	○	●	○	●
4	●	●	○	●	●	●	○	●
5	●	●	●	●	●	●	○	●
6	●	○	●	○	●	●	●	●
7	●	○	○	●	●	●	○	●
8	■	■	○	○	●	●	●	●

MOSSA AL NERO

IL BIANCO PASSA ED IL NERO, DOPO E8
POTRÀ GIOCARE ANCHE L'ULTIMA
MOSSA IN B8



Schema 5.1

CAMMINARE SUI BORDI

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	●	●	●	●	●	●	●	●
2	●	●	○	○	○	○	●	●
3	●	●	●	●	○	●	○	●
4	●	●	○	●	●	●	○	●
5	●	●	●	●	●	●	○	●
6	●	●	●	●	●	●	●	●
7	●	●	●	●	●	●	○	●
8	■	●	●	●	●	●	●	●

NERO VINCE

IL NERO VINCE 54 A 10.

LA CASELLA VUOTA, DA REGOLAMENTO, VIENE CONTEGGIATA COME UNA PEDINA A FAVORE DEL GIOCATTORE CHE HA VINTO.



Schema 5.1

CAMMINARE SUI BORDI

	a	b	c	d	e	f	g	h
1			○					
2			○	○	○	○	○	●
3		○	○	○	○	○	○	●
4	○	○	○	○	●	●	○	●
5	○	○	●	●	●	●	○	●
6	○	○	○	○	○	○	●	●
7			○	○	○	○		●
8			○	○		○		

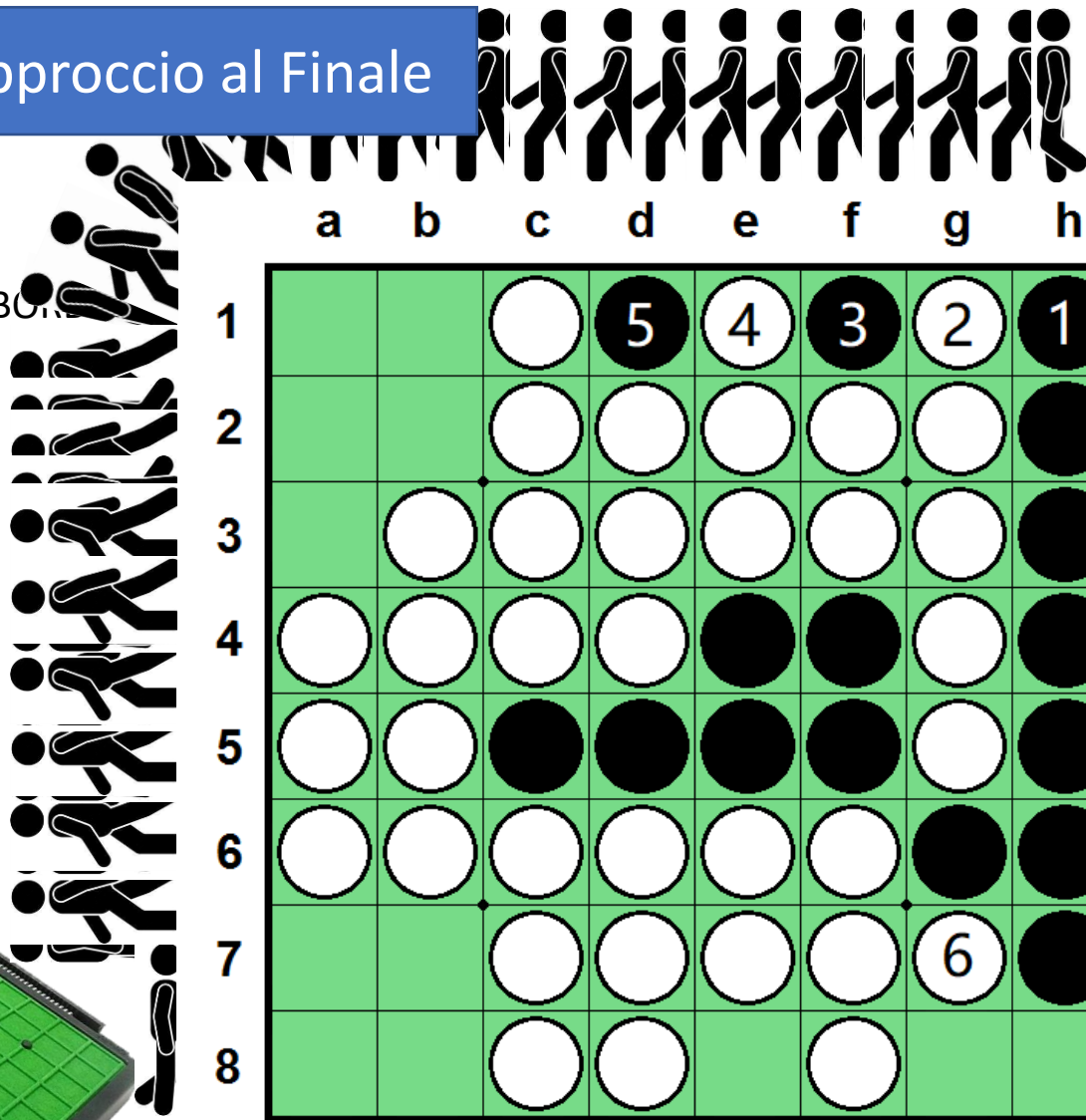
NERO VINCE

DA QUANDO IL NERO SI È TROVATO IN QUESTA SITUAZIONE HA GIOCATO LA SEQUENZA MOSTRATA



Schema 5.1

CAMMINARE SUI BORDI



NERO VINCE

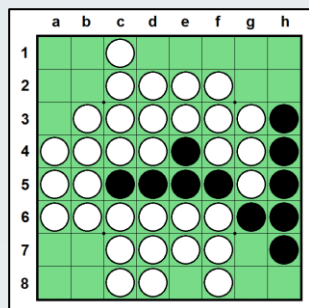
DA QUANDO IL NERO SI È TROVATO IN QUESTA SITUAZIONE HA GIOCATO LA SEQUENZA MOSTRATA

SPERIAMO CHE QUESTA SIMPATICA ANIMAZIONE VI FACCI RESTARE IMPRESSO IL CONCETTO DI «CAMMINARE SUI BORDI» A PARTIRE DALL'ANGOLO CONQUISTATO

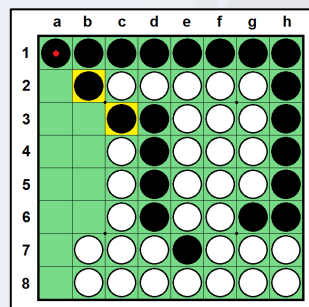


Capitolo 5: Approccio al Finale

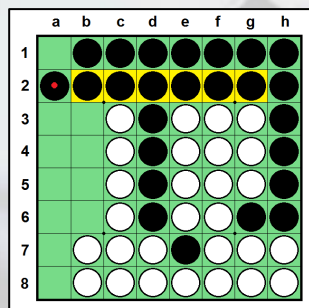
INDICE



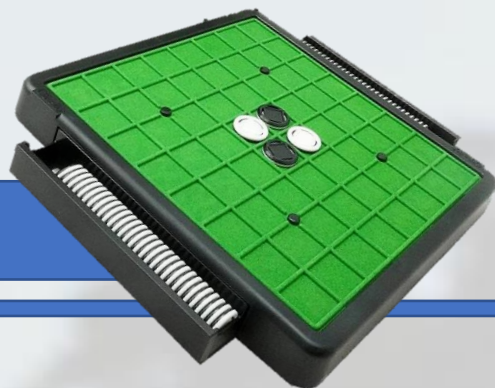
Schema 1
CAMMINARE SUI BORDI



Schema 2
SCAPPARE DAGLI ANGOLI AVVERSARI



Schema 3
PULIZIA INTERNA



Schema 5.2

SCAPPARE DAGLI ANGOLI
AVVERSARI

	a	b	c	d	e	f	g	h
1		●	●	●	●	●	●	●
2		○	○	○	○	○	○	●
3			○	●	○	○	○	●
4			○	●	○	○	○	●
5			○	●	○	○	○	●
6			○	●	○	○	●	●
7		○	○	○	●	○	○	○
8		○	○	○	○	○	○	○

MOSSA AL NERO

NELLA MAGGIOR PARTE DELLE PARTITE CHE VI TROVERETE A GIOCARE, NON SI RIUSCIRÀ A CHIUDERE UN FINALE CAMMINANDO SEMPLICEMENTE SUI BORDI.

A VOLTE GLI ANGOLI SARANNO DIVISI TRA I DUE GIOCATORI, E NON È DETTO CHE CHI NE HA DI PIÙ RIESCA EFFETTIVAMENTE A VINCERE.



Schema 5.2

SCAPPARE DAGLI ANGOLI
AVVERSARI

	a	b	c	d	e	f	g	h
1		●	●	●	●	●	●	●
2		○	○	○	○	○	○	●
3			○	●	○	○	○	●
4			○	●	○	○	○	●
5			○	●	○	○	○	●
6			○	●	○	○	●	●
7		○	○	○	●	○	○	○
8		○	○	○	○	○	○	○

MOSSA AL NERO

COME COMPORTARSI QUINDI QUANDO
IL NOSTRO AVVERSARIO HA
CONQUISTATO UN ANGOLO E VUOLE
COSTRUIRCI INTORNO MOLTE PEDINE
STABILI?



Schema 5.2

SCAPPARE DAGLI ANGOLI
AVVERSARI

	a	b	c	d	e	f	g	h
1		●	●	●	●	●	●	●
2		○	○	○	○	○	○	●
3			○	●	○	○	○	●
4			○	●	○	○	○	●
5			○	●	○	○	○	●
6			○	●	○	○	●	●
7		○	○	○	●	○	○	○
8		○	○	○	○	○	○	○

MOSSA AL NERO

SE SIETE FORTUNATI E INTORNO A QUELL'ANGOLO NON CI SONO ANCORA MOLTE PEDINE, SOPRATTUTTO SUI BORDI, POTETE PROVARE A «SCAPPARE»



Schema 5.2

SCAPPARE DAGLI ANGOLI
AVVERSARI

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	●	●	●	●	●	●	●	●
2		●	○	○	○	○	○	●
3			●	●	○	○	○	●
4			○	●	○	○	○	●
5			○	●	○	○	○	●
6			○	●	○	○	●	●
7		○	○	○	●	○	○	○
8		○	○	○	○	○	○	○

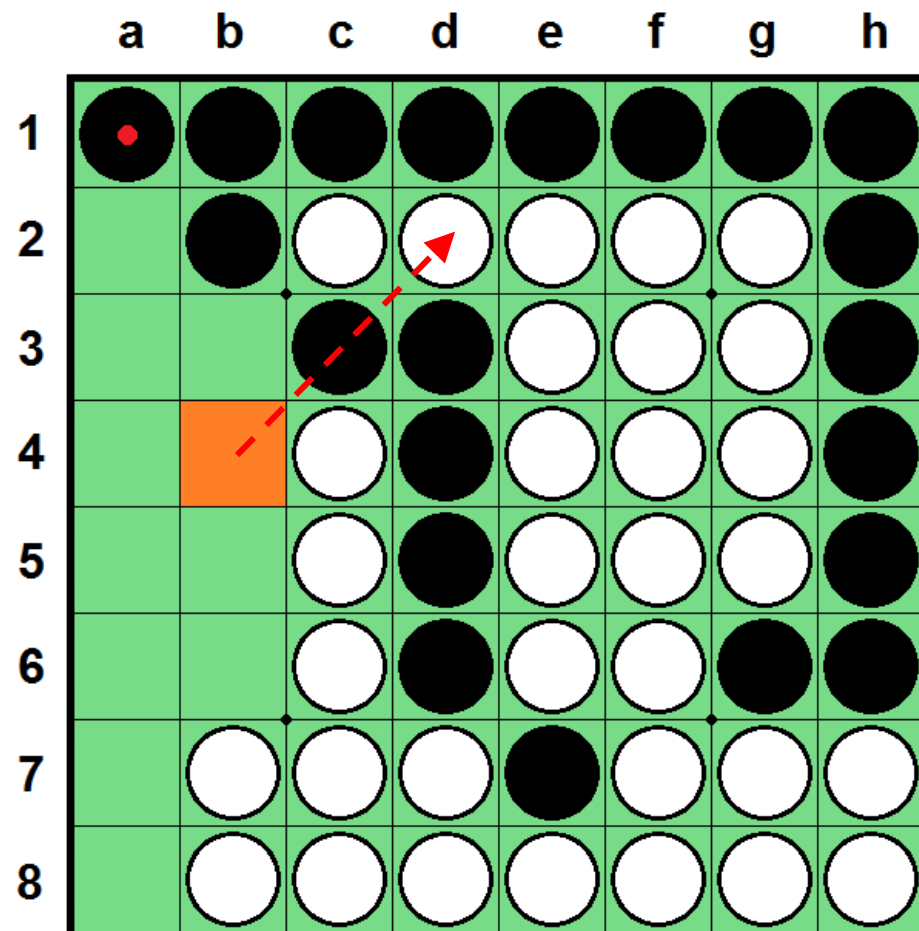
MOSSA AL BIANCO

QUAL È AD ESEMPIO IN QUESTO SCHEMA LA CASELLA VUOTA PIÙ LONTANA DALL'ANGOLO APPENA CONQUISTATO DAL VOSTRO AVVERSARIO?



Schema 5.2

SCAPPARE DAGLI ANGOLI
AVVERSARI



MOSSA AL BIANCO

QUAL È AD ESEMPIO IN QUESTO SCHEMA LA CASELLA VUOTA PIÙ LONTANA DALL'ANGOLO APPENA CONQUISTATO DAL VOSTRO AVVERSARIO?

OVVIAMENTE B4



Schema 5.2

SCAPPARE DAGLI ANGOLI
AVVERSARI

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	●	●	●	●	●	●	●	●
2		●	○	○	○	○	○	●
3			○	●	○	○	○	●
4		○	○	●	○	○	○	●
5			○	●	○	○	○	●
6			○	●	○	○	●	●
7		○	○	○	●	○	○	○
8		○	○	○	○	○	○	○

MOSSA AL NERO

SE LO SCOPO DEL NERO È QUELLO DI COMPATTARE LE SUE PEDINE INTORNO AL SUO ANGOLO, LO SCOPO DEL BIANCO È QUELLO DI FARGLI CREARE DEI «BUCHI» CON LA SPERANZA DI RIUSCIRE AD INCUNEARSI NELLE MOSSE FINALI DELLA PARTITA, RIDUCENDO DI MOLTO IL NUMERO DI PEDINE STABILI IN QUELL'AREA



Schema 5.2

SCAPPARE DAGLI ANGOLI
AVVERSARI

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	●	●	●	●	●	●	●	●
2		●	○	○	○	○	○	●
3			○	●	○	○	○	●
4	●	●	●	●	○	○	○	●
5			○	●	○	○	○	●
6			○	●	○	○	●	●
7		○	○	○	●	○	○	○
8		○	○	○	○	○	○	○

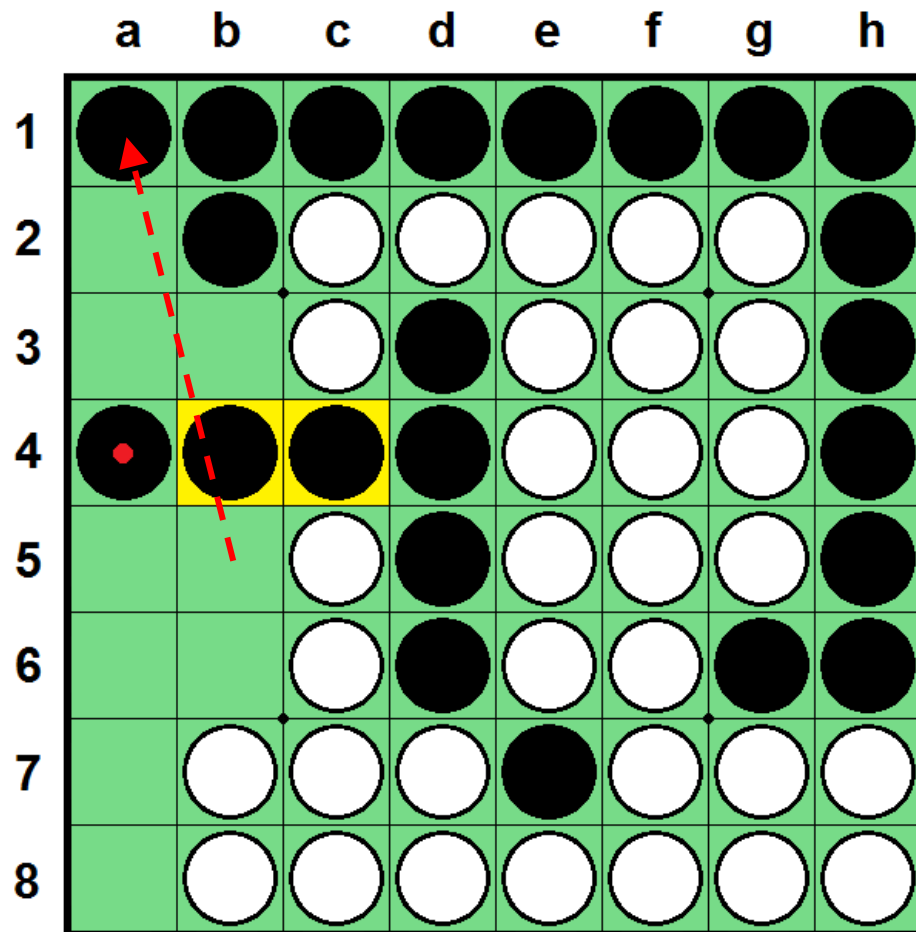
MOSSA AL BIANCO

SE LO SCOPO DEL NERO È QUELLO DI COMPATTARE LE SUE PEDINE INTORNO AL SUO ANGOLO, LO SCOPO DEL BIANCO È QUELLO DI FARGLI CREARE DEI «BUCHI» CON LA SPERANZA DI RIUSCIRE AD INCUNEARSI NELLE MOSSE FINALI DELLA PARTITA, RIDUCENDO DI MOLTO IL NUMERO DI PEDINE STABILI IN QUELL'AREA



Schema 5.2

SCAPPARE DAGLI ANGOLI
AVVERSARI



MOSSA AL BIANCO

DI NUOVO IL BIANCO CERCA LA
CASELLA LIBERA PIÙ LONTANA DA A1



Schema 5.2

SCAPPARE DAGLI ANGOLI
AVVERSARI

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	●	●	●	●	●	●	●	●
2		●	○	○	○	○	○	●
3			○	○	○	○	○	●
4	●	●	○	●	○	○	○	●
5		○	○	●	○	○	○	●
6			○	●	○	○	●	●
7		○	○	○	●	○	○	○
8		○	○	○	○	○	○	○

MOSSA AL NERO

IL NERO INVECE CERCHERÀ DI RIEMPIRE
LE CASELLE PIÙ VICINE CON L'OBIETTIVO
DI MASSIMIZZARE LE SUE PEDINE
STABILI



Schema 5.2

SCAPPARE DAGLI ANGOLI
AVVERSARI

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	●	●	●	●	○	●	●	●
2	○	●	●	○	○	○	○	●
3	○	●	●	●	●	●	●	●
4	●	●	●	●	○	○	○	●
5	○	○	○	●	○	○	○	●
6	○	○	○	●	○	○	●	●
7	○	○	○	○	●	○	○	○
8	○	○	○	○	○	○	○	○

MOSSA AL BIANCO

IL NERO INVECE CERCHERÀ DI RIEMPIRE
LE CASELLE PIÙ VICINE CON L'OBIETTIVO
DI MASSIMIZZARE LE SUE PEDINE
STABILI



Schema 5.2

SCAPPARE DAGLI ANGOLI
AVVERSARI

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	●	●	●	●	●	●	●	●
2	■	●	●	○	○	○	○	●
3	■	●	○	●	●	●	●	●
4	●	○	●	●	○	○	○	●
5	○	○	○	●	○	○	○	●
6	■	■	○	●	○	○	●	●
7	■	○	○	○	●	○	○	○
8	■	○	○	○	○	○	○	○

MOSSA AL NERO

LA PARTITA QUINDI, SEGUENDO QUESTA LOGICA, POTREBBE PROSEGUIRE NEL SEGUENTE MODO



Schema 5.2

SCAPPARE DAGLI ANGOLI
AVVERSARI

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	●	●	●	●	●	●	●	●
2	■	●	●	○	○	○	○	●
3	●	●	○	●	●	●	●	●
4	●	●	●	●	○	○	○	●
5	○	○	●	●	○	○	○	●
6	■	■	○	●	○	○	●	●
7	■	○	○	○	●	○	○	○
8	■	○	○	○	○	○	○	○

MOSSA AL BIANCO

LA PARTITA QUINDI, SEGUENDO QUESTA LOGICA, POTREBBE PROSEGUIRE NEL SEGUENTE MODO



Schema 5.2

SCAPPARE DAGLI ANGOLI
AVVERSARI

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	●	●	●	●	●	●	●	●
2	■	●	●	○	○	○	○	●
3	●	●	○	●	○	●	●	●
4	●	●	●	○	○	○	○	●
5	○	○	○	●	○	○	○	●
6	■	○	○	●	○	○	●	●
7	■	○	○	○	●	○	○	○
8	■	○	○	○	○	○	○	○

MOSSA AL NERO

LA PARTITA QUINDI, SEGUENDO QUESTA
LOGICA, POTREBBE PROSEGUIRE NEL
SEGUENTE MODO



Schema 5.2

SCAPPARE DAGLI ANGOLI
AVVERSARI

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	●	●	●	●	●	●	●	●
2	■	●	●	○	○	○	○	●
3	●	●	○	●	○	●	●	●
4	●	●	●	○	○	○	○	●
5	○	○	○	●	○	○	○	●
6	■	○	●	●	○	○	●	●
7	■	●	○	○	●	○	○	○
8	●	○	○	○	○	○	○	○

MOSSA AL BIANCO

LA PARTITA QUINDI, SEGUENDO QUESTA LOGICA, POTREBBE PROSEGUIRE NEL SEGUENTE MODO



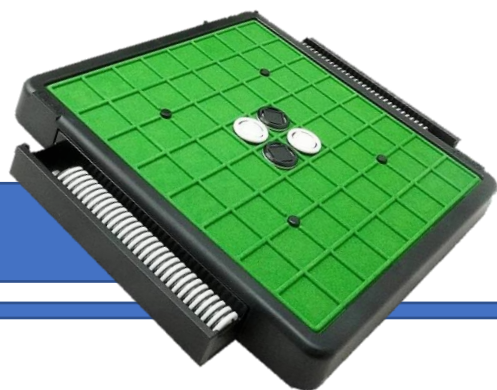
Schema 5.2

SCAPPARE DAGLI ANGOLI
AVVERSARI

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	●	●	●	●	●	●	●	●
2	■	●	●	○	○	○	○	●
3	●	●	○	●	○	●	●	●
4	●	●	●	○	○	○	○	●
5	○	○	○	●	○	○	○	●
6	■	○	●	●	○	○	●	●
7	○●	○	○	○	●	○	○	○
8	●	○	○	○	○	○	○	○

MOSSA AL NERO

LA PARTITA QUINDI, SEGUENDO QUESTA
LOGICA, POTREBBE PROSEGUIRE NEL
SEGUENTE MODO



Schema 5.2

SCAPPARE DAGLI ANGOLI
AVVERSARI

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	●	●	●	●	●	●	●	●
2	■	●	●	○	○	○	○	●
3	●	●	○	●	○	●	●	●
4	●	●	●	○	○	○	○	●
5	●	●	○	●	○	○	○	●
6	●	●	●	●	○	○	●	●
7	●	○	○	○	●	○	○	○
8	●	○	○	○	○	○	○	○

MOSSA AL BIANCO

LA PARTITA QUINDI, SEGUENDO QUESTA LOGICA, POTREBBE PROSEGUIRE NEL SEGUENTE MODO



Schema 5.2

SCAPPARE DAGLI ANGOLI
AVVERSARI

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	●	●	●	●	●	●	●	●
2	● ●	○	○	○	○	○	○	●
3	●	○	○	●	○	●	●	●
4	●	●	○	○	○	○	○	●
5	●	●	○	○	○	○	○	●
6	●	●	●	●	○	○	●	●
7	●	○	○	○	●	○	○	○
8	●	○	○	○	○	○	○	○

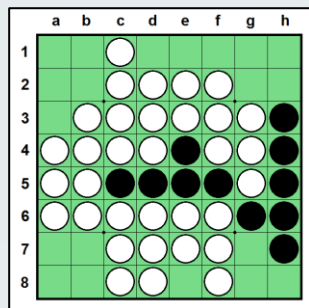
BIANCO VINCE 35 A 29

NONOSTANTE IL BIANCO A FINE PARTITA
ABBIA CONQUISTATO UN SOLO ANGOLO
SU QUATTRO, È RIUSCITO A VINCERE
LIMITANDO L'INFULENZA DEGLI ANGOLI
DEL NERO, TENENDOSI IL PIÙ LONTANO
POSSIBILE DAGLI STESSI.

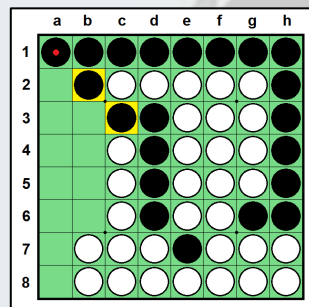


Capitolo 5: Approccio al Finale

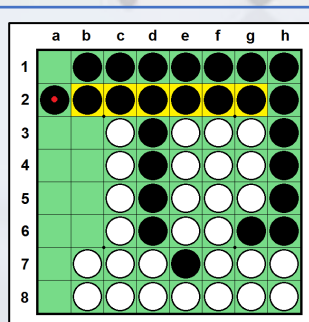
INDICE



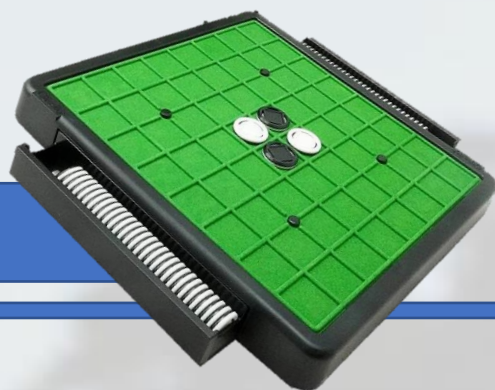
Schema 1
CAMMINARE SUI BORDI



Schema 2
SCAPPARE DAGLI ANGOLI AVVERSARI



Schema 3
PULIZIA INTERNA



Schema 5.3

PULIZIA INTERNA

	a	b	c	d	e	f	g	h
1		●	●	●	●	●	●	●
2		○	○	○	○	○	○	●
3			○	●	○	○	○	●
4			○	●	○	○	○	●
5			○	●	○	○	○	●
6			○	●	○	○	●	●
7		○	○	○	●	○	○	○
8		○	○	○	○	○	○	○

MOSSA AL NERO

MA RIGUARDANDO LO SCHEMA DALL'INIZIO, LA DOMANDA CHE SORGE SPONTANEA È LA SEGUENTE:

POTEVA IL NERO VINCERE QUESTA PARTITA IMPEDENDO AL BIANCO DI SCAPPARE?



Schema 5.3

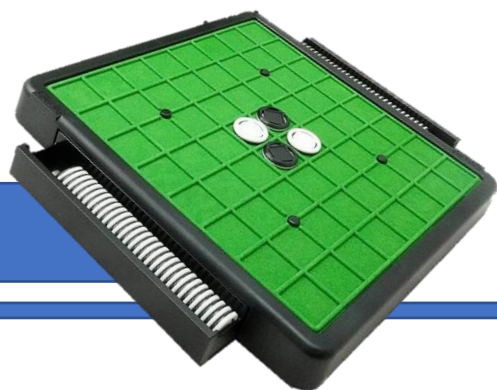
PULIZIA INTERNA

	a	b	c	d	e	f	g	h
1		●	●	●	●	●	●	●
2		○	○	○	○	○	○	●
3			○	●	○	○	○	●
4			○	●	○	○	○	●
5			○	●	○	○	○	●
6			○	●	○	○	●	●
7		○	○	○	●	○	○	○
8		○	○	○	○	○	○	○

MOSSA AL NERO

C'È UNA TECNICA PER GIOCARE QUESTO TIPO DI FINALI CHE VIENE CHIAMATA «PULIZIA INTERNA»

PER APPLICARE QUESTA TECNICA È NECESSARIO RISCONTRARE ALCUNI ELEMENTI CHIAVE NELLA CONFIGURAZIONE DI GIOCO:



Schema 5.3

PULIZIA INTERNA

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	X	●	●	●	●	●	●	●
2	X	○	○	○	○	○	○	●
3	X	X	○	●	○	○	○	●
4		X	○	●	○	○	○	●
5		X	○	●	○	○	○	●
6	X	X	○	●	○	○	●	●
7	X	○	○	○	●	○	○	○
8	X	○	○	○	○	○	○	○

MOSSA AL NERO

1) IL PRORPIO AVVERSARIO HA FINITO LE MOSSE SICURE. IN QUESTO CASO NON HA NESSUNA MOSSA A DISPOSIZIONE E QUESTO È UN ASPETTO ANCORA PIÙ FAVOREVOLE



Schema 5.3

PULIZIA INTERNA

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	Orange	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black
2	Orange	White	White	White	White	White	White	Black
3	Orange	Orange	White	Black	White	White	White	Black
4	Orange	Orange	White	Black	White	White	White	Black
5	Orange	Orange	White	Black	White	White	White	Black
6	Orange	Orange	White	Black	White	White	Black	Black
7	Orange	White	White	White	Black	White	White	White
8	Orange	White	White	White	White	White	White	White

MOSSA AL NERO

2) SI GIOCA SU UNA GRANDE AREA APERTA, GENERALMENTE COMPOSTA DA DUE COLONNE SEMI-VUOTE (O DUE RIGHE SEMI-VUOTE)



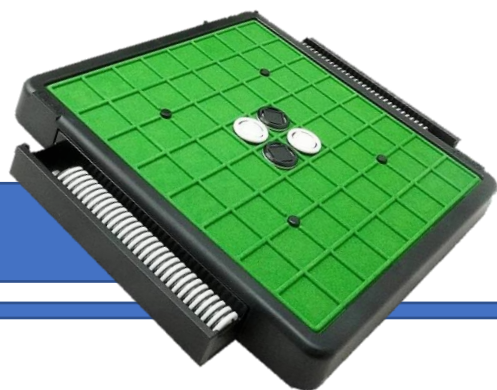
Schema 5.3

PULIZIA INTERNA

	a	b	c	d	e	f	g	h
1		●	●	●	●	●	●	●
2		○	○	○	○	○	○	●
3			○	●	○	○	○	●
4			○	●	○	○	○	●
5			○	●	○	○	○	●
6			○	●	○	○	●	●
7		○	○	○	●	○	○	○
8		○	○	○	○	○	○	○

MOSSA AL NERO

3) IL NERO DISPONE DI UNA CONFIGURAZIONE COME QUELLA EVIDENZIATA IN ARANCIONE NELLO SCHEMA A SINISTRA, OVVERO SETTE PEDINE NERE SUL BORDO



Schema 5.3

PULIZIA INTERNA

	a	b	c	d	e	f	g	h
1		●	●	●	●	●	●	●
2		○	○	○	○	○	○	●
3			○	●	○	○	○	●
4			○	●	○	○	○	●
5			○	●	○	○	○	●
6			○	●	○	○	●	●
7		○	○	○	●	○	○	○
8		○	○	○	○	○	○	○

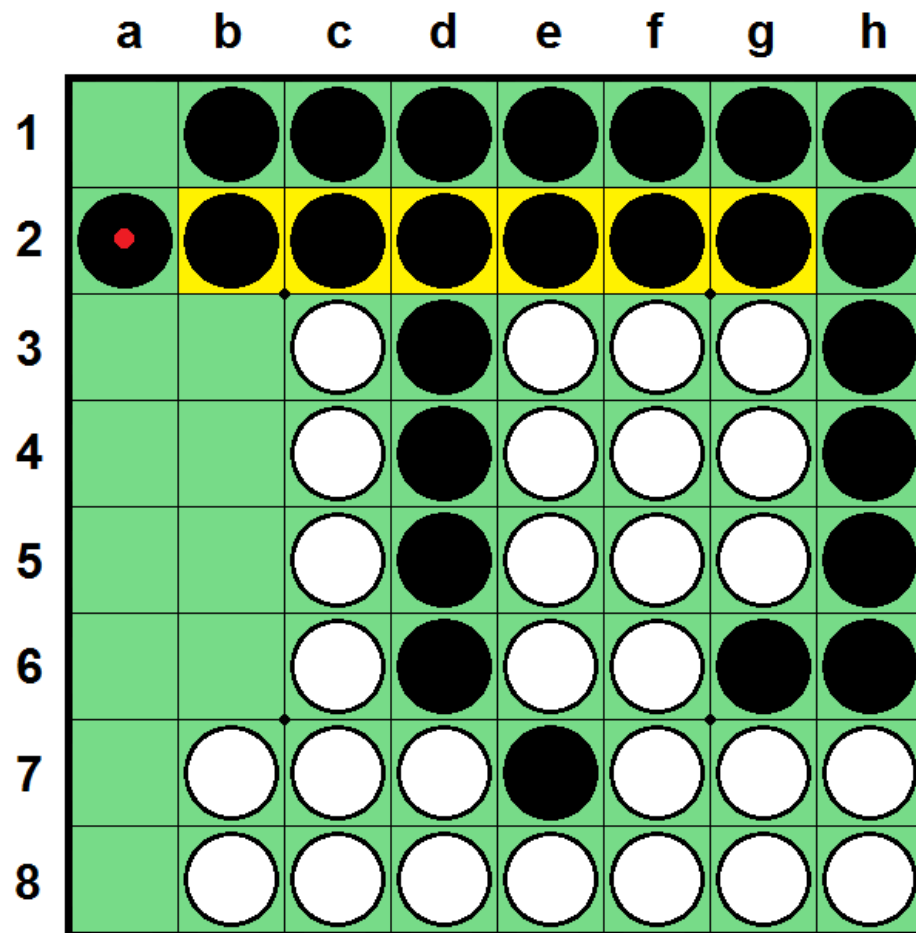
MOSSA AL NERO

4) IL BIANCO HA UNA PEDINA NELLA CASELLA-X ADIACENTE AL NOSTRO MURO EVIDENZIATO DI ARANCIONE



Schema 5.3

PULIZIA INTERNA



MOSSA AL BIANCO

5) IL NERO PUÒ INIZIARE LA SUA PRIMA MOSSA GIOCANDO PARALLELO AL BORDO DEL PROPRIO COLORE, DECIDENDO DELIBERATAMENTE DI SACRIFICARE L'ANGOLO



Schema 5.3

PULIZIA INTERNA

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	●	●	●	●	●	●	●	●
2	●	○	●	●	●	●	●	●
3			○	●	○	○	○	●
4			○	●	○	○	○	●
5			○	●	○	○	○	●
6			○	●	○	○	●	●
7		○	○	○	●	○	○	○
8		○	○	○	○	○	○	○

MOSSA AL NERO

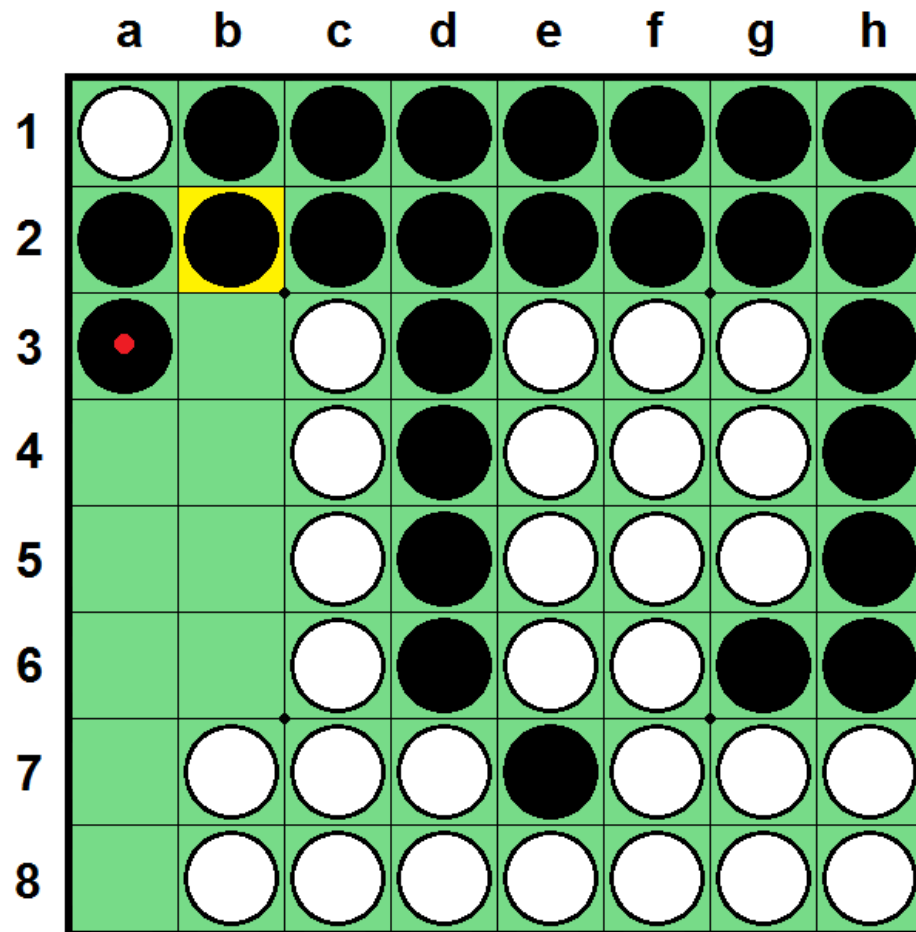
SEBBENE SEMBRI UN «PATTERN» COMPLICATO DA MEMORIZZARE, IN REALTÀ LE CARATTERISTICHE DI QUESTA CONFORMAZIONE SONO PIÙ SEMPLICI DI QUANTO SI PENSI, ANCHE PERCHÈ SI TRATTA DI UNA SITUAZIONE DI GIOCO PIUTTOSTO COMUNE IN PARTITA DA AFFRONTARE.

COME VEDRETE IL BIANCO HA SEMPRE UNA SOLA MOSSA DA GIOCARE E CIÒ RENDE IL FINALE SEMPLICE E PREVEDIBILE



Schema 5.3

PULIZIA INTERNA



MOSSA AL BIANCO

LO SCOPO DEL NERO . È LASCIARE CHE IL BIANCO CATTURI LE PEDINE SUL BORDO MENTRE LUI RIBALTA MOLTE PEDINE INTERNE (DA QUI IL NOME DELLA TECNICA)



Schema 5.3

PULIZIA INTERNA

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	○	●	●	●	●	●	●	●
2	○	●	●	●	●	●	●	●
3	○	□	○	●	○	○	○	●
4	○●	□	○	●	○	○	○	●
5	□	□	○	●	○	○	○	●
6	□	□	○	●	○	○	●	●
7	□	○	○	○	●	○	○	○
8	□	○	○	○	○	○	○	○

MOSSA AL NERO

IL NERO INVECE GIOCA SEMPRE NELLA CASELLA INTERPOSTA TRA IL BORDO CHE STA FACENDO IL BIANCO E IL CENTRO DELLA SCACCHIERA...



Schema 5.3

PULIZIA INTERNA

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	○	●	●	●	●	●	●	●
2	○	●	●	●	●	●	●	●
3	○	●	●	●	○	○	○	●
4	○		●	●	○	○	○	●
5			○	●	○	○	○	●
6			○	●	○	○	●	●
7		○	○	○	●	○	○	○
8		○	○	○	○	○	○	○

MOSSA AL BIANCO

ANCORA UNA VOLTA IL BIANCO NON PUÒ SCAPPARE E DEVE GIOCARE NELL'UNICA MOSSA A DISPOSIZIONE, OVVERO B4



Schema 5.3

PULIZIA INTERNA

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	○	●	●	●	●	●	●	●
2	○	●	●	●	●	●	●	●
3	○	●	●	●	○	○	○	●
4	○	●	○	○	○	○	○	●
5			○	●	○	○	○	●
6			○	●	○	○	●	●
7		○	○	○	●	○	○	○
8		○	○	○	○	○	○	○

MOSSA AL NERO

NERO PROSEGUE IN A5 (ALIMENTANDO LE MOSSE DEL BIANCO SUL BORDO)



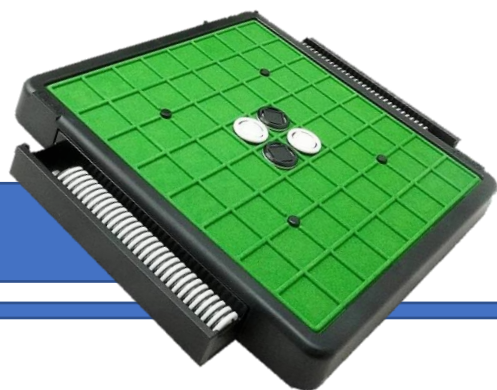
Schema 5.3

PULIZIA INTERNA

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	○	●	●	●	●	●	●	●
2	○	●	●	●	●	●	●	●
3	○	●	●	●	○	○	○	●
4	○	●	○	○	○	○	○	●
5	●		○	●	○	○	○	●
6			○	●	○	○	●	●
7		○	○	○	●	○	○	○
8		○	○	○	○	○	○	○

MOSSA AL BIANCO

ANCORA UNA SOLA MOSSA OBBLIGATA
IN A6 PER IL BIANCO



Schema 5.3

PULIZIA INTERNA

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	○	●	●	●	●	●	●	●
2	○	●	●	●	●	●	●	●
3	○	●	●	●	○	○	○	●
4	○	●	○	○	○	○	○	●
5	○	■	○	●	○	○	○	●
6	○●	■	○	●	○	○	●	●
7	■	○	○	○	●	○	○	○
8	■	○	○	○	○	○	○	○

MOSSA AL NERO

PROVA AD INDOVINARE...
DOVE GIOCHERÀ IL NERO?



Schema 5.3

PULIZIA INTERNA

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	○	●	●	●	●	●	●	●
2	○	●	●	●	●	●	●	●
3	○	●	●	●	○	○	○	●
4	○	●	●	○	○	○	○	●
5	○	●	●	●	○	○	○	●
6	○		○	●	○	○	●	●
7		○	○	○	●	○	○	○
8		○	○	○	○	○	○	○

MOSSA AL BIANCO

OVVIAMENTE IN B5



Schema 5.3

PULIZIA INTERNA

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	○	●	●	●	●	●	●	●
2	○	●	●	●	●	●	●	●
3	○	●	●	●	○	○	○	●
4	○	●	●	○	○	○	○	●
5	○	●	○	●	○	○	○	●
6	○	●	○	●	○	○	●	●
7		○	○	○	●	○	○	○
8		○	○	○	○	○	○	○

MOSSA AL NERO

LA «PULIZIA INTERNA» È UNA STRATEGIA TANTO SEMPLICE QUANTO EFFICACE. BISOGNA SOLO ESSERE BRAVI A CAPIRE QUANDO È IL MOMENTO GIUSTO PER GIOCARLA



Schema 5.3

PULIZIA INTERNA

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	○	●	●	●	●	●	●	●
2	○	●	●	●	●	●	●	●
3	○	●	●	●	●	○	○	●
4	○	●	●	●	○	○	○	●
5	○	●	●	●	○	○	○	●
6	○	●	○	●	○	○	●	●
7	●	●	●	●	●	○	○	○
8		○	○	○	○	○	○	○

MOSSA AL BIANCO

ULTIMA MOSSA PER IL NERO



Capitolo 5: Approccio al Finale

Schema 5.3

PULIZIA INTERNA

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	○	●	●	●	●	●	●	●
2	○	●	●	●	●	●	●	●
3	○	●	●	●	●	○	○	●
4	○	●	●	●	○	○	○	●
5	○	●	●	●	○	○	○	●
6	○	●	○	●	○	○	●	●
7	○	○	●	●	●	○	○	○
8	○●	○	○	○	○	○	○	○

NERO VINCE 34 A 30

ULTIMA MOSSA PER IL BIANCO



Schema 5.3

PULIZIA INTERNA



	a	b	c	d	e	f	g	h
1	○	●	●	●	●	●	●	●
2	○	●	●	●	●	●	●	●
3	○	●	●	●	●	○	○	●
4	○	●	●	●	○	○	○	●
5	○	●	●	●	○	○	○	●
6	○	●	○	●	○	○	●	●
7	○	○	●	●	●	○	○	○
8	○	○	○	○	○	○	○	○

NERO VINCE 34 A 30

AVRETE SICURAMENTE NOTATO CHE IL NERO IN BEN DUE OCCASIONI HA DELIBERATAMENTE CEDUTO L'ANGOLO AL PROPRIO AVVERSARIO.

OVVIAMENTE LO HA FATTO «SICURO» DEL FATTO CHE QUESTA STRATEGIA SAREBBE STATA PIÙ PROLIFICA.

COMINCIATE A TENERE PRESENTE CHE GLI ANGOLI SONO UNO STRUMENTO VALIDO PER GENERARE **PEDINE STABILI** MA NON SONO GLI UNICI STRUMENTI DISPONIBILI



Confronto

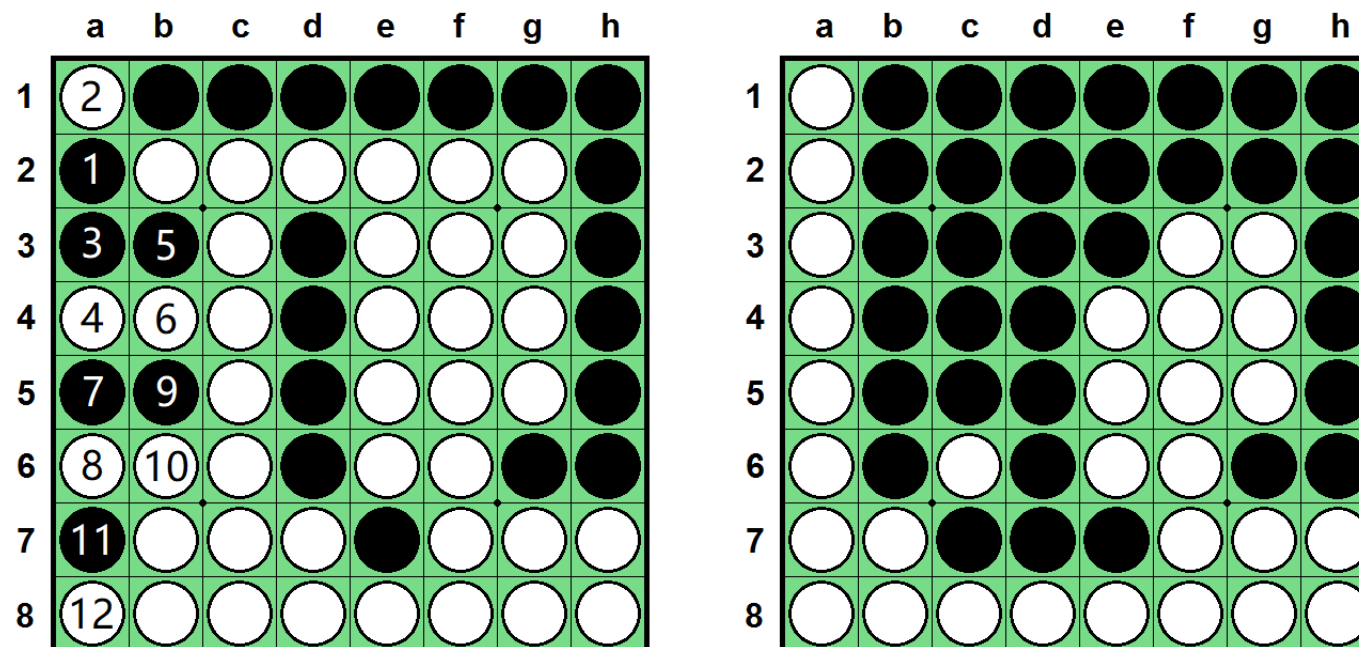
	a	b	c	d	e	f	g	h
1	1	●	●	●	●	●	●	●
2	10	○	○	○	○	○	○	●
3	9	5	○	●	○	○	○	●
4	3	2	○	●	○	○	○	●
5	6	4	○	●	○	○	○	●
6	11	8	○	●	○	○	●	●
7	12	○	○	○	●	○	○	○
8	7	○	○	○	○	○	○	○

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	●	●	●	●	●	●	●	●
2	○	○	○	○	○	○	○	●
3	●	○	○	●	○	●	●	●
4	●	●	○	○	○	○	○	●
5	●	●	○	○	○	○	○	●
6	●	●	●	●	○	○	●	●
7	●	○	○	○	●	○	○	○
8	●	○	○	○	○	○	○	○

QUANDO IL NERO, NELLO SCHEMA 2 HA SCELTO DI PARTIRE DALL'ANGOLO, CONSENTENDO AL BIANCO DI SCAPPARE, HA RACIMOLATO SOLO 29 PEDINE NONOSTANTE I TRE ANGOLI CONQUISTATI SU QUATTRO.



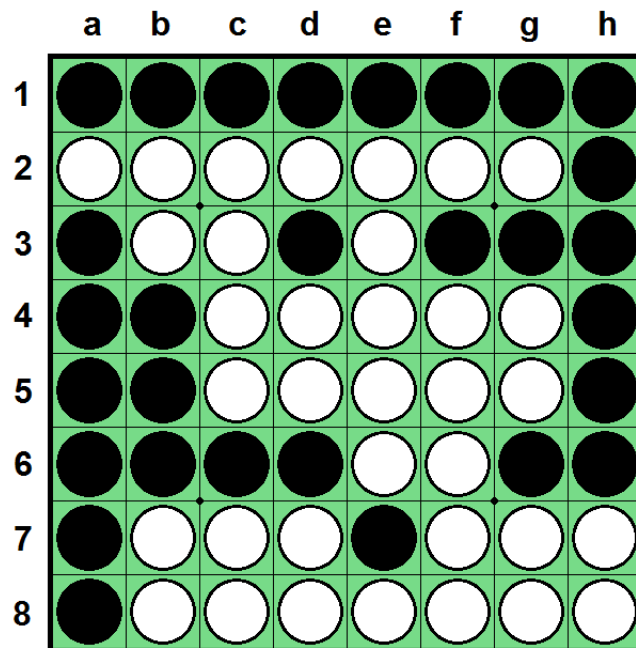
Confronto



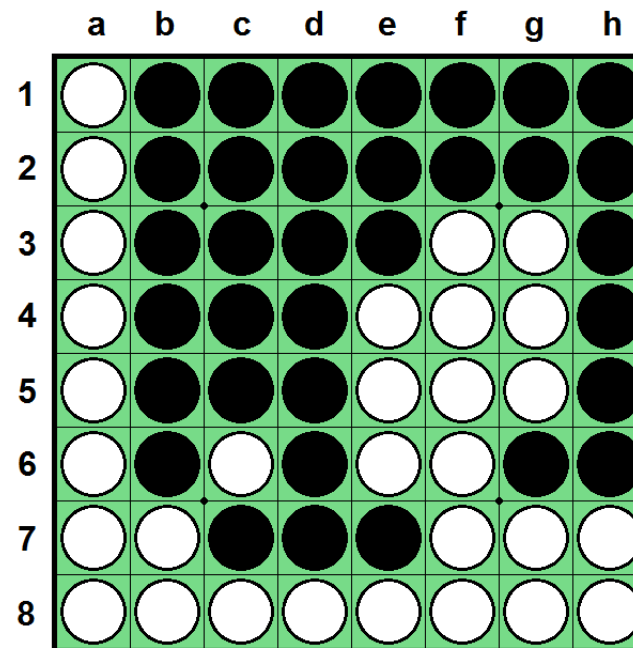
QUANDO IL NERO, NELLO SCHEMA 3 HA SCELTO DI GIOCARE LA «PULIZIA INTERNA» HA SACRIFICATO TRE ANGOLI TOTALI SU QUATTRO, MA HA APPLICATO UNA STRATEGIA CHE GLI HA CONSENTITO DI ACCUMULARE ABBASTANZA **PEDINE STABILI** DA VINCERE PER 35 A 29.



Confronto



BIANCO VINCE 35 A 29
RISULTATO DELLO SCHEMA 2
«IL BIANCO SCAPPA»



NERO VINCE 34 A 30
RISULTATO DELLO SCHEMA 3
«IL NERO FA PULIZIA INTERNA»



Esercizi



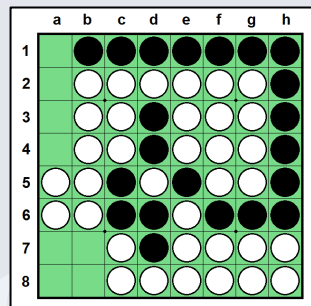
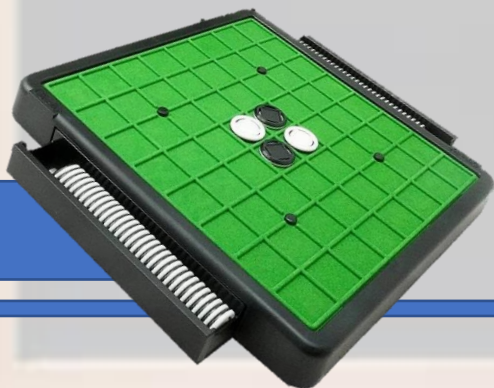
	a	b	c	d	e	f	g	h
1	●	○	○	○	○	○	○	
2		○	○	○	○	○	●	○
3	●	○	○	○	○	○	○	○
4	●	○	○	○	○	○	○	○
5	●	●	○	○	○	○	○	○
6	●	○	○	○	○	○	○	○
7		○	○	●	●	○	○	○
8	●	○	○	○	○	○	○	○

Approccio al Finale: ESERCIZI

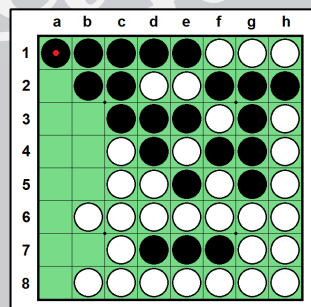


INDICE

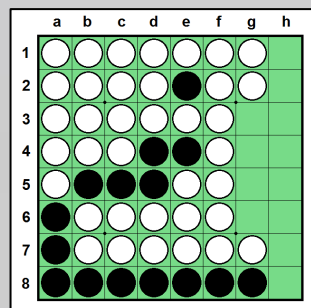
Eser



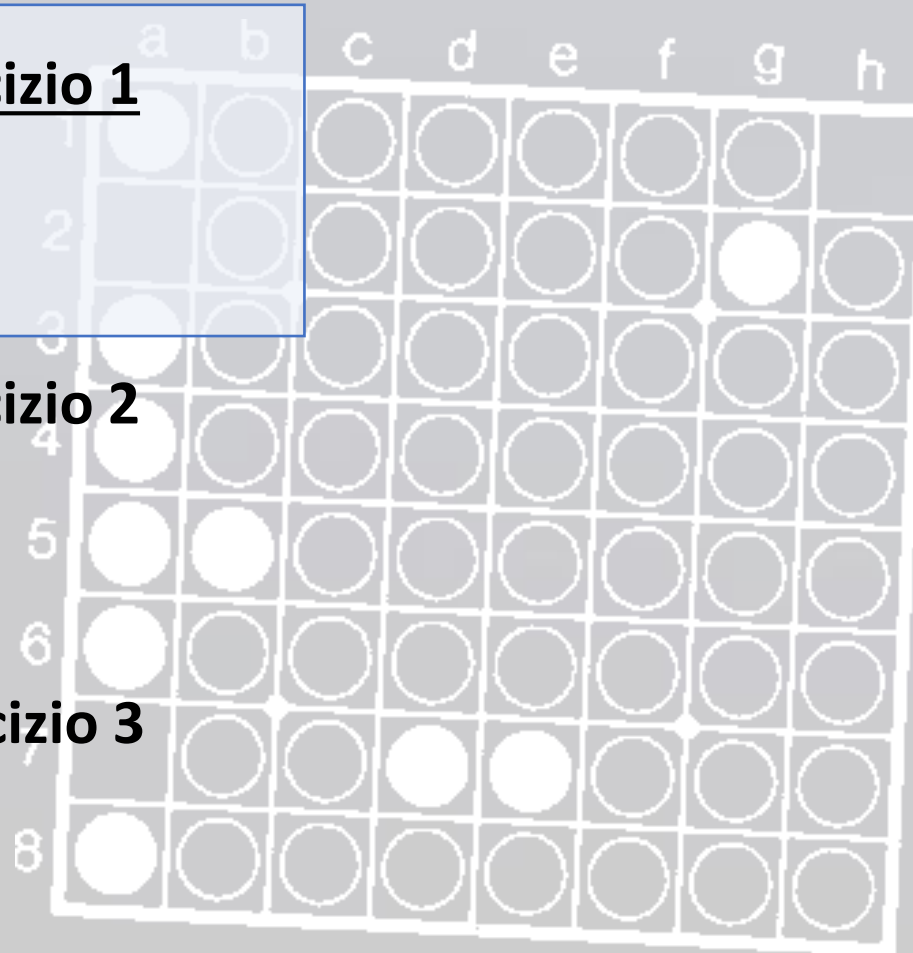
Esercizio 1



Esercizio 2



Esercizio 3



Esercizio 1

APPLICA LA STRATEGIA GIUSTA

	a	b	c	d	e	f	g	h
1		●	●	●	●	●	●	●
2		○	○	○	○	○	○	●
3		○	○	●	○	○	○	●
4		○	○	●	○	○	○	●
5	○	○	●	○	●	○	○	●
6	○	○	●	●	○	●	●	●
7			○	●	○	○	○	○
8			○	○	○	○	○	○

MOSSA AL NERO

CAMMINARE SUI BORDI (A1)
OPPURE
PULIZIA INTERNA (A2)?



Approccio al Finale: ESERCIZI



Esercizio 1

APPLICA LA STRATEGIA GIUSTA

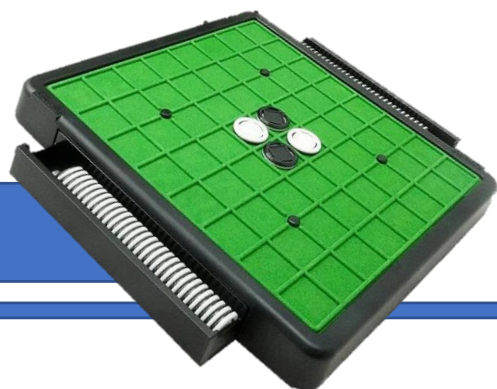
	a	b	c	d	e	f	g	h
1	●	●	●	●	●	●	●	●
2	■	●	○	○	○	○	○	●
3	■	○	●	●	○	○	○	●
4	■	○	○	●	○	○	○	●
5	○	○	●	○	●	○	○	●
6	○	○	●	●	○	●	●	●
7	■	■	○	●	○	○	○	○
8	■	■	○	○	○	○	○	○

MOSSA AL BIANCO

CAMMINARE SUI BORDI (A1) ✓

OPPURE

PULIZIA INTERNA (A2)?



Esercizio 1

APPLICA LA STRATEGIA GIUSTA

	a	b	c	d	e	f	g	h
1		●	●	●	●	●	●	●
2		○	○	○	○	○	○	●
3		○	○	●	○	○	○	●
4		○	○	●	○	○	○	●
5	○	○	●	○	●	○	○	●
6	○	○	●	●	○	●	●	●
7			○	●	○	○	○	○
8			○	○	○	○	○	○



MOSSA AL NERO

I MOTIVI DI QUESTA SCELTA SONO INNANZITUTTO DEDUCIBILI DALLA MANCANZA DI ALCUNI PUNTI CHIAVE NECESSARI PER APPLICARE LA «PULIZIA INTERNA»

IL PRIMO È SENZALTRO IL FATTO DI NON AVERE UN'AREA COMPLETAMENTE SGOMBERA SUL BORDO IN CUI VOGLIAMO FAR CAMMINARE IL BIANCO

Esercizio 1

APPLICA LA STRATEGIA GIUSTA

	a	b	c	d	e	f	g	h
1		●	●	●	●	●	●	●
2		○	○	○	○	○	○	●
3		○	○	●	○	○	○	●
4		○	○	●	○	○	○	●
5	○	○	●	○	●	○	○	●
6	○	○	●	●	○	●	●	●
7			○	●	○	○	○	○
8			○	○	○	○	○	○



MOSSA AL NERO

I MOTIVI DI QUESTA SCELTA SONO INNANZITUTTO DEDUCIBILI DALLA MANCANZA DI ALCUNI PUNTI CHIAVE NECESSARI PER APPLICARE LA «PULIZIA INTERNA»

SECONDO, E FORSE PIÙ IMPORTANTE, LA PULIZIA INTERNA FUNZIONA MEGLIO QUANDO SI HANNO DUE COLONNE LIBERE (O DUE RIGHE LIBERE), COSÌ DA CATTURARE INTERNAMENTE MENTRE SI LASCIA IL BORDO ALL'AVVERSAIO

Esercizio 1

APPLICA LA STRATEGIA GIUSTA

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	●	●	●	●	●	●	●	●
2		●	○	○	○	○	○	●
3		○	●	●	○	○	○	●
4		○	○	●	○	○	○	●
5	○	○	●	○	●	○	○	●
6	○	○	●	●	○	●	●	●
7			○	●	○	○	○	○
8			○	○	○	○	○	○

MOSSA AL BIANCO

VEDIAMO VELOCEMENTE LA SEQUENZA CHE PORTA IL NERO A VINCERE LA PARTITA «CAMMINANDO SUL BORDO»



Esercizio 1

APPLICA LA STRATEGIA GIUSTA

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	●	●	●	●	●	●	●	●
2	○●	○	○	○	○	○	○	●
3		○	●	●	○	○	○	●
4		○	○	●	○	○	○	●
5	○	○	●	○	●	○	○	●
6	○	○	●	●	○	●	●	●
7			○	●	○	○	○	○
8			○	○	○	○	○	○

MOSSA AL NERO

VEDIAMO VELOCEMENTE LA SEQUENZA CHE PORTA IL NERO A VINCERE LA PARTITA «CAMMINANDO SUL BORDO»



Esercizio 1

APPLICA LA STRATEGIA GIUSTA

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	Black	Black	Green	Green	Black	Black	Black	Black
2	Black	Black	White	White	White	White	White	Black
3	Black	Black	Green	Black	White	White	White	Black
4	Green	Black	White	Black	White	White	White	Black
5	White	White	Black	White	Black	White	White	Black
6	White	White	Black	Black	White	Black	Black	Black
7	Green	Green	White	Black	White	White	White	White
8	Green	Green	White	White	White	White	White	White

MOSSA AL BIANCO

VEDIAMO VELOCEMENTE LA SEQUENZA CHE PORTA IL NERO A VINCERE LA PARTITA «CAMMINANDO SUL BORDO»



Esercizio 1

APPLICA LA STRATEGIA GIUSTA

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	●	●	●	●	●	●	●	●
2	●	●	○	○	○	○	○	●
3	●	○	●	●	○	○	○	●
4	○	○	○	●	○	○	○	●
5	○	○	●	○	●	○	○	●
6	○	○	●	●	○	●	●	●
7			○	●	○	○	○	○
8			○	○	○	○	○	○

MOSSA AL NERO

VEDIAMO VELOCEMENTE LA SEQUENZA CHE PORTA IL NERO A VINCERE LA PARTITA «CAMMINANDO SUL BORDO»



Esercizio 1

APPLICA LA STRATEGIA GIUSTA

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	●	●	●	●	●	●	●	●
2	●	●	○	○	○	○	○	●
3	●	○	●	●	○	○	○	●
4	●	○	○	●	○	○	○	●
5	●	○	●	○	●	○	○	●
6	●	●	●	●	○	●	●	●
7	●		○	●	○	○	○	○
8			○	○	○	○	○	○

MOSSA AL BIANCO

VEDIAMO VELOCEMENTE LA SEQUENZA CHE PORTA IL NERO A VINCERE LA PARTITA «CAMMINANDO SUL BORDO»



Esercizio 1

APPLICA LA STRATEGIA GIUSTA

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	●	●	●	●	●	●	●	●
2	●	●	○	○	○	○	○	●
3	●	○	●	●	○	○	○	●
4	●	○	○	●	○	○	○	●
5	●	○	●	○	●	○	○	●
6	●	○	○	●	○	●	●	●
7	●	○	○	●	○	○	○	○
8			○	○	○	○	○	○

MOSSA AL NERO

VEDIAMO VELOCEMENTE LA SEQUENZA CHE PORTA IL NERO A VINCERE LA PARTITA «CAMMINANDO SUL BORDO»



Esercizio 1

APPLICA LA STRATEGIA GIUSTA

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	●	●	●	●	●	●	●	●
2	●	●	○	○	○	○	●	●
3	●	○	●	●	○	●	○	●
4	●	○	○	●	●	○	○	●
5	●	○	●	●	●	○	○	●
6	●	○	●	●	○	●	●	●
7	●	●	○	●	○	○	○	○
8	●		○	○	○	○	○	○

MOSSA AL BIANCO

VEDIAMO VELOCEMENTE LA SEQUENZA CHE PORTA IL NERO A VINCERE LA PARTITA «CAMMINANDO SUL BORDO»



Approccio al Finale: ESERCIZI

Esercizio 1

APPLICA LA STRATEGIA GIUSTA



	a	b	c	d	e	f	g	h
1	●	●	●	●	●	●	●	●
2	●	●	○	○	○	○	●	●
3	●	○	●	●	○	●	○	●
4	●	○	○	●	●	○	○	●
5	●	○	●	●	●	○	○	●
6	●	○	●	●	○	●	●	●
7	●	○	○	●	○	○	○	○
8	●	○	○	○	○	○	○	○

NERO VINCE 35 A 29

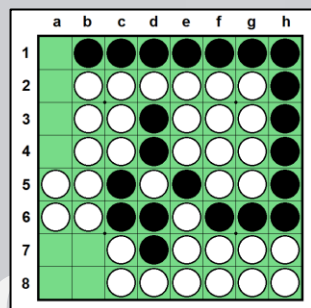


Approccio al Finale: ESERCIZI

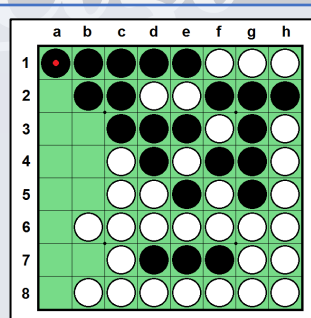


INDICE

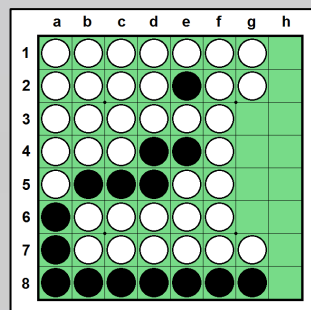
Esercizi



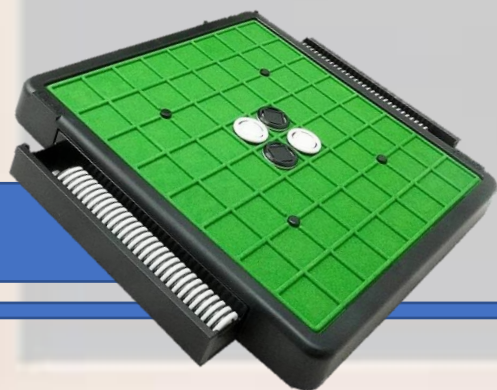
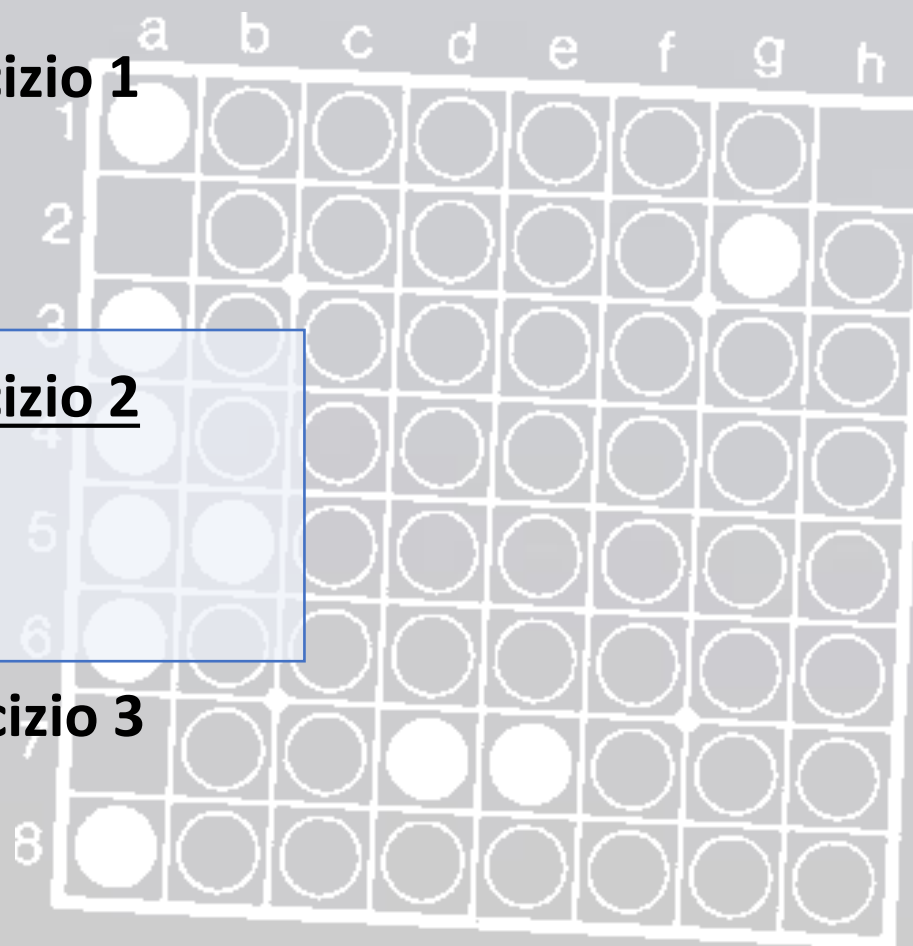
Esercizio 1



Esercizio 2



Esercizio 3



Esercizio 2

APPLICA LA STRATEGIA GIUSTA

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	●	●	●	●	●	○	○	○
2		●	●	○	○	●	●	●
3			●	●	●	○	●	○
4			○	●	○	●	●	○
5			○	○	●	○	●	○
6		○	○	○	○	○	○	○
7			○	●	●	●	○	○
8		○	○	○	○	○	○	○

MOSSA AL BIANCO

DOVE DEVE GIOCARE IL BIANCO PER LIMITARE L'INFLUENZA DELL'ANGOLO APPENA CONQUISTATO DAL NERO?



Esercizio 2

APPLICA LA STRATEGIA GIUSTA

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	●	●	●	●	●	○	○	○
2		●	●	○	○	●	●	●
3			○	●	●	○	●	○
4		○	○	●	○	●	●	○
5			○	○	●	○	●	○
6		○	○	○	○	○	○	○
7			○	●	●	●	○	○
8		○	○	○	○	○	○	○

MOSSA AL NERO

IL BIANCO DEVE «SCAPPARE»
LONTANO DALL'ANGOLO, IN QUESTO
CASO GIOCANDO IN B4



Esercizio 2

APPLICA LA STRATEGIA GIUSTA

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	●	●	●	●	●	○	○	○
2		●	●	○	○	●	●	●
3			○	●	●	○	●	○
4	●	●	●	●	○	●	●	○
5			○	○	●	○	●	○
6		○	○	○	○	○	○	○
7			○	●	●	●	○	○
8		○	○	○	○	○	○	○

MOSSA AL BIANCO

VEDIAMO VELOCEMENTE L'INTERA SEQUENZA CHE PORTA IL BIANCO A VINCERE LA PARTITA «SCAPPANDO DALL'ANGOLO NERO»



Esercizio 2

APPLICA LA STRATEGIA GIUSTA

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	●	●	●	●	●	○	○	○
2		●	●	○	○	●	●	●
3			○	○	●	○	●	○
4	●	●	○	●	○	●	●	○
5		○	○	○	●	○	●	○
6		○	○	○	○	○	○	○
7			○	●	●	●	○	○
8		○	○	○	○	○	○	○

MOSSA AL NERO

VEDIAMO VELOCEMENTE L'INTERA SEQUENZA CHE PORTA IL BIANCO A VINCERE LA PARTITA «SCAPPANDO DALL'ANGOLO NERO»



Esercizio 2

APPLICA LA STRATEGIA GIUSTA

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	●	●	●	●	●	○	○	○
2		●	●	○	○	●	●	●
3		●	●	●	●	○	●	○
4	●	●	●	●	○	●	●	○
5		○	○	●	●	○	●	○
6		○	○	○	●	○	○	○
7			○	●	●	●	○	○
8		○	○	○	○	○	○	○

MOSSA AL BIANCO

VEDIAMO VELOCEMENTE L'INTERA SEQUENZA CHE PORTA IL BIANCO A VINCERE LA PARTITA «SCAPPANDO DALL'ANGOLO NERO»



Esercizio 2

APPLICA LA STRATEGIA GIUSTA

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	●	●	●	●	●	○	○	○
2	○	●	●	○	○	●	●	●
3	○	●	○	●	●	○	●	○
4	●	○	●	●	○	●	●	○
5	○●	○	○	●	●	○	●	○
6	○	○	○	○	●	○	○	○
7	○	○	○	●	●	○	○	○
8	○	○	○	○	○	○	○	○

MOSSA AL NERO

VEDIAMO VELOCEMENTE L'INTERA SEQUENZA CHE PORTA IL BIANCO A VINCERE LA PARTITA «SCAPPANDO DALL'ANGOLO NERO»



Esercizio 2

APPLICA LA STRATEGIA GIUSTA

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	●	●	●	●	●	○	○	○
2	○	●	●	○	○	●	●	●
3	○	●	○	●	●	○	●	○
4	●	○	●	●	○	●	●	○
5	●	●	○	●	●	○	●	○
6	●	●	●	●	●	○	○	○
7	○	○	○	●	●	●	○	○
8	○	○	○	○	○	○	○	○

MOSSA AL BIANCO

VEDIAMO VELOCEMENTE L'INTERA SEQUENZA CHE PORTA IL BIANCO A VINCERE LA PARTITA «SCAPPANDO DALL'ANGOLO NERO»



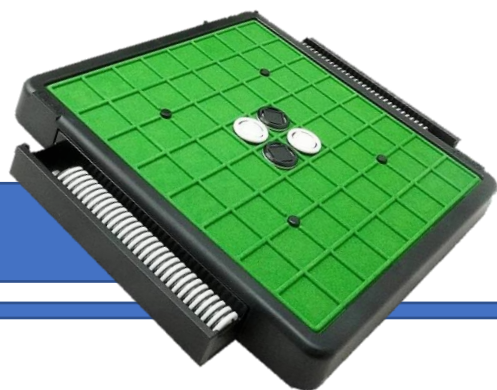
Esercizio 2

APPLICA LA STRATEGIA GIUSTA

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	●	●	●	●	●	○	○	○
2		●	●	○	○	●	●	●
3		●	○	●	●	○	●	○
4	●	○	●	●	○	●	●	○
5	●	○	○	○	●	○	●	○
6	●	○	○	●	●	○	○	○
7		○	○	●	●	●	○	○
8		○	○	○	○	○	○	○

MOSSA AL NERO

VEDIAMO VELOCEMENTE L'INTERA SEQUENZA CHE PORTA IL BIANCO A VINCERE LA PARTITA «SCAPPANDO DALL'ANGOLO NERO»



Esercizio 2

APPLICA LA STRATEGIA GIUSTA

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	●	●	●	●	●	○	○	○
2	○	●	●	○	○	●	●	●
3	●	●	○	●	●	○	●	○
4	●	●	●	●	○	●	●	○
5	●	○	●	○	●	○	●	○
6	●	○	○	●	●	○	○	○
7	○	○	○	●	●	○	○	○
8	○	○	○	○	○	○	○	○

MOSSA AL BIANCO

VEDIAMO VELOCEMENTE L'INTERA SEQUENZA CHE PORTA IL BIANCO A VINCERE LA PARTITA «SCAPPANDO DALL'ANGOLO NERO»



Esercizio 2

APPLICA LA STRATEGIA GIUSTA

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	Black	Black	Black	Black	Black	White	White	White
2	White	White	White	White	White	Black	Black	Black
3	Black	White	White	Black	Black	White	Black	White
4	Black	Black	White	Black	White	Black	Black	White
5	Black	White	Black	White	Black	White	Black	White
6	Black	White	White	Black	Black	White	White	White
7	Green	White	White	Black	Black	Black	White	White
8	Green	White	White	White	White	White	White	White

MOSSA AL NERO

VEDIAMO VELOCEMENTE L'INTERA SEQUENZA CHE PORTA IL BIANCO A VINCERE LA PARTITA «SCAPPANDO DALL'ANGOLO NERO»



Esercizio 2

APPLICA LA STRATEGIA GIUSTA

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	Black	Black	Black	Black	Black	White	White	White
2	White	White	White	White	White	Black	Black	Black
3	Black	White	White	Black	Black	Black	Black	White
4	Black	Black	White	Black	Black	Black	Black	White
5	Black	White	Black	Black	Black	White	Black	White
6	Black	White	Black	Black	Black	White	White	White
7	Empty	Black	White	Black	Black	Black	White	White
8	Black	White	White	White	White	White	White	White

MOSSA AL BIANCO

VEDIAMO VELOCEMENTE L'INTERA SEQUENZA CHE PORTA IL BIANCO A VINCERE LA PARTITA «SCAPPANDO DALL'ANGOLO NERO»



Esercizio 2

APPLICA LA STRATEGIA GIUSTA

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	Black	Black	Black	Black	Black	White	White	White
2	White	White	White	White	White	Black	Black	Black
3	White	White	White	Black	Black	Black	Black	White
4	White	Black	White	Black	Black	Black	Black	White
5	White	White	Black	Black	Black	White	Black	White
6	White	White	Black	Black	Black	White	White	White
7	White	White	White	Black	Black	Black	White	White
8	Black	White	White	White	White	White	White	White

BIANCO VINCE 36 A 28



Approccio al Finale: ESERCIZI



INDICE

Esercizi

	a	b	c	d	e	f	g	h
1		●	●	●	●	●	●	●
2		○	○	○	○	○	○	○
3		○	○	○	○	○	○	○
4		○	○	○	○	○	○	○
5	○	○	○	○	○	○	○	○
6	○	○	○	○	○	○	○	○
7		○	○	○	○	○	○	○
8		○	○	○	○	○	○	○

Esercizio 1

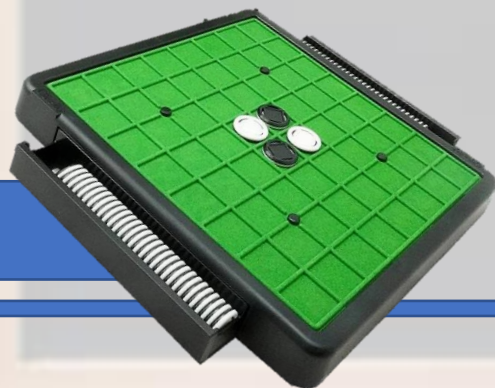
	a	b	c	d	e	f	g	h
1	●	●	●	●	○	○	○	○
2		○	○	○	○	○	○	○
3		○	○	○	○	○	○	○
4		○	○	○	○	○	○	○
5		○	○	○	○	○	○	○
6	○	○	○	○	○	○	○	○
7		○	○	○	○	○	○	○
8		○	○	○	○	○	○	○

Esercizio 2

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	○	○	○	○	○	○	○	○
2	○	○	○	○	○	○	○	○
3	○	○	○	○	○	○	○	○
4	○	○	○	○	○	○	○	○
5	○	○	○	○	○	○	○	○
6	○	○	○	○	○	○	○	○
7	○	○	○	○	○	○	○	○
8	○	○	○	○	○	○	○	○

Esercizio 3

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	○	○	○	○	○	○	○	○
2		○	○	○	○	○	○	○
3	○	○	○	○	○	○	○	○
4	○	○	○	○	○	○	○	○
5	○	○	○	○	○	○	○	○
6	○	○	○	○	○	○	○	○
7		○	○	○	○	○	○	○
8	○	○	○	○	○	○	○	○



Esercizio 3

APPLICA LA STRATEGIA GIUSTA

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	○	○	○	○	○	○	○	■
2	○	○	○	○	●	○	○	■
3	○	○	○	○	○	○	■	■
4	○	○	○	●	●	○	■	■
5	○	●	●	●	○	○	■	■
6	●	○	○	○	○	○	■	■
7	●	○	○	○	○	○	○	■
8	●	●	●	●	●	●	●	■

MOSSA AL NERO

CAMMINARE SUI BORDI (H8)
OPPURE
PULIZIA INTERNA (H7)?



Esercizio 3

APPLICA LA STRATEGIA GIUSTA

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	○	○	○	○	○	○	○	■
2	○	○	○	○	●	○	○	■
3	○	○	○	○	○	○	■	■
4	○	○	○	●	●	○	■	■
5	○	●	●	●	○	○	■	■
6	●	○	○	○	○	○	■	■
7	●	●	●	●	●	●	●	● ●
8	●	●	●	●	●	●	●	■

MOSSA AL BIANCO

CAMMINARE SUI BORDI (H8)
OPPURE

PULIZIA INTERNA (H7) ✓



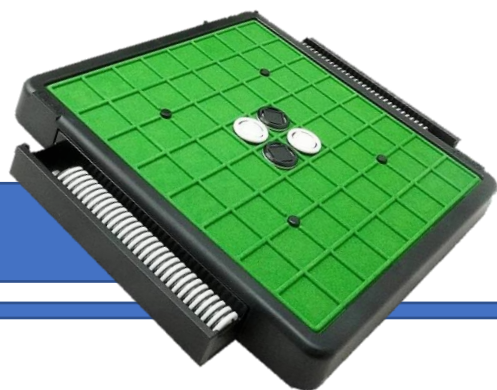
Esercizio 3

APPLICA LA STRATEGIA GIUSTA

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	○	○	○	○	○	○	○	■
2	○	○	○	○	●	○	○	■
3	○	○	○	○	○	○	■	■
4	○	○	○	●	●	○	■	■
5	○	●	●	●	○	○	■	■
6	●	○	○	○	○	○	■	■
7	●	●	●	●	●	●	○	●
8	●	●	●	●	●	●	●	○●

MOSSA AL NERO

VEDIAMO VELOCEMENTE LA SEQUENZA CHE PORTA IL NERO A VINCERE LA PARTITA CON «PULIZIA INTERNA»



Esercizio 3

APPLICA LA STRATEGIA GIUSTA

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	○	○	○	○	○	○	○	■
2	○	○	○	○	●	○	○	■
3	○	○	○	○	○	○	■	■
4	○	○	○	●	●	○	■	■
5	○	●	●	●	○	○	■	■
6	●	○	○	○	○	○	■	●
7	●	●	●	●	●	●	●	●
8	●	●	●	●	●	●	●	○

MOSSA AL BIANCO

VEDIAMO VELOCEMENTE LA SEQUENZA CHE PORTA IL NERO A VINCERE LA PARTITA CON «PULIZIA INTERNA»



Esercizio 3

APPLICA LA STRATEGIA GIUSTA

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	○	○	○	○	○	○	○	■
2	○	○	○	○	●	○	○	■
3	○	○	○	○	○	○	■	■
4	○	○	○	●	●	○	■	■
5	○	●	●	●	○	○	■	○●
6	●	○	○	○	○	○	■	○
7	●	●	●	●	●	●	●	○
8	●	●	●	●	●	●	●	○

MOSSA AL NERO

VEDIAMO VELOCEMENTE LA SEQUENZA CHE PORTA IL NERO A VINCERE LA PARTITA CON «PULIZIA INTERNA»



Esercizio 3

APPLICA LA STRATEGIA GIUSTA

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	○	○	○	○	○	○	○	■
2	○	○	○	○	●	○	○	■
3	○	○	○	○	○	○	■	■
4	○	○	○	●	●	○	■	■
5	○	●	●	●	○	●	■	○
6	●	●	●	●	●	●	● ●	○
7	●	●	●	●	●	●	●	○
8	●	●	●	●	●	●	●	○

MOSSA AL BIANCO

VEDIAMO VELOCEMENTE LA SEQUENZA CHE PORTA IL NERO A VINCERE LA PARTITA CON «PULIZIA INTERNA»



Esercizio 3

APPLICA LA STRATEGIA GIUSTA

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	○	○	○	○	○	○	○	■
2	○	○	○	○	●	○	○	■
3	○	○	○	○	○	○	■	■
4	○	○	○	●	●	○	■	■
5	○	●	●	●	○	○	●	○
6	●	●	●	●	●	●	●	○
7	●	●	●	●	●	●	●	○
8	●	●	●	●	●	●	●	○

MOSSA AL NERO

VEDIAMO VELOCEMENTE LA SEQUENZA CHE PORTA IL NERO A VINCERE LA PARTITA CON «PULIZIA INTERNA»



Esercizio 3

APPLICA LA STRATEGIA GIUSTA

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	○	○	○	○	○	○	○	■
2	○	○	○	○	●	○	○	■
3	○	○	○	○	○	○	■	■
4	○	○	○	●	●	○	■	●
5	○	●	●	●	○	○	●	○
6	●	●	●	●	●	●	●	○
7	●	●	●	●	●	●	●	○
8	●	●	●	●	●	●	●	○

MOSSA AL BIANCO

VEDIAMO VELOCEMENTE LA SEQUENZA CHE PORTA IL NERO A VINCERE LA PARTITA CON «PULIZIA INTERNA»



Esercizio 3

APPLICA LA STRATEGIA GIUSTA

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	○	○	○	○	○	○	○	■
2	○	○	○	○	●	○	○	■
3	○	○	○	○	○	○	■	○●
4	○	○	○	●	●	○	■	○
5	○	●	●	●	○	○	●	○
6	●	●	●	●	●	●	●	○
7	●	●	●	●	●	●	●	○
8	●	●	●	●	●	●	●	○

MOSSA AL NERO

VEDIAMO VELOCEMENTE LA SEQUENZA CHE PORTA IL NERO A VINCERE LA PARTITA CON «PULIZIA INTERNA»



Esercizio 3

APPLICA LA STRATEGIA GIUSTA

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	○	○	○	○	○	○	○	■
2	○	○	○	○	●	○	○	■
3	○	○	○	○	○	●	■	○
4	○	○	○	●	●	●	● ●	○
5	○	●	●	●	○	●	●	○
6	●	●	●	●	●	●	●	○
7	●	●	●	●	●	●	●	○
8	●	●	●	●	●	●	●	○

MOSSA AL BIANCO

VEDIAMO VELOCEMENTE LA SEQUENZA CHE PORTA IL NERO A VINCERE LA PARTITA CON «PULIZIA INTERNA»



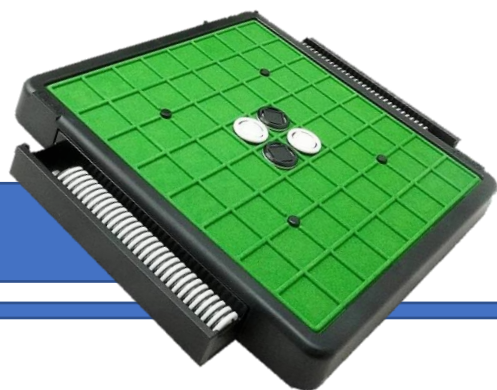
Esercizio 3

APPLICA LA STRATEGIA GIUSTA

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	○	○	○	○	○	○	○	■
2	○	○	○	○	●	○	○	■
3	○	○	○	○	○	○	○●	○
4	○	○	○	●	●	○	●	○
5	○	●	●	●	○	●	●	○
6	●	●	●	●	●	●	●	○
7	●	●	●	●	●	●	●	○
8	●	●	●	●	●	●	●	○

MOSSA AL NERO

VEDIAMO VELOCEMENTE LA SEQUENZA CHE PORTA IL NERO A VINCERE LA PARTITA CON «PULIZIA INTERNA»



Esercizio 3

APPLICA LA STRATEGIA GIUSTA

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	○	○	○	○	○	○	○	■
2	○	○	○	○	●	●	●	●●
3	○	○	○	○	○	○	●	○
4	○	○	○	●	●	●	●	○
5	○	●	●	●	●	●	●	○
6	●	●	●	●	●	●	●	○
7	●	●	●	●	●	●	●	○
8	●	●	●	●	●	●	●	○

MOSSA AL BIANCO

VEDIAMO VELOCEMENTE LA SEQUENZA CHE PORTA IL NERO A VINCERE LA PARTITA CON «PULIZIA INTERNA»



Esercizio 3

APPLICA LA STRATEGIA GIUSTA

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	○	○	○	○	○	○	○	○●
2	○	○	○	○	●	●	○	○
3	○	○	○	○	○	○	●	○
4	○	○	○	●	●	●	●	○
5	○	●	●	●	●	●	●	○
6	●	●	●	●	●	●	●	○
7	●	●	●	●	●	●	●	○
8	●	●	●	●	●	●	●	○

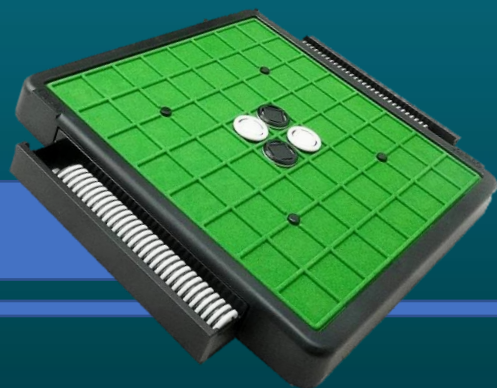
NERO VINCE 34 A 30



Bonus: Othello Quest



Othello Quest



Bonus: Othello Quest

Installazione

DALLO STORE DEL TUO
DEVICE



Othello Quest - Online Othello

Mindwalk Corp.

Contiene annunci • Acquisti in-app

4,1★

3461 recensioni

Oltre 100.000

Download

12

PEGI 12 ⓘ



Informazioni sul gioco

Reversi Wars is a simple and fun online Reversi (Othello) service.



Installa



Bonus: Othello Quest

Installazione

DALLO STORE DEL TUO
DEVICE



Othello Quest - Online Othello

Mindwalk Corp.

Contiene annunci • Acquisti in-app

Disinstalla

Gioca

Novità •

Aggiornamento: 30 ott 2021

- Fixed a problem with the display in dark mode on some devices.

Valuta questa app

Fai sapere agli altri la tua opinione



Scrivi una recensione



Bonus: Othello Quest

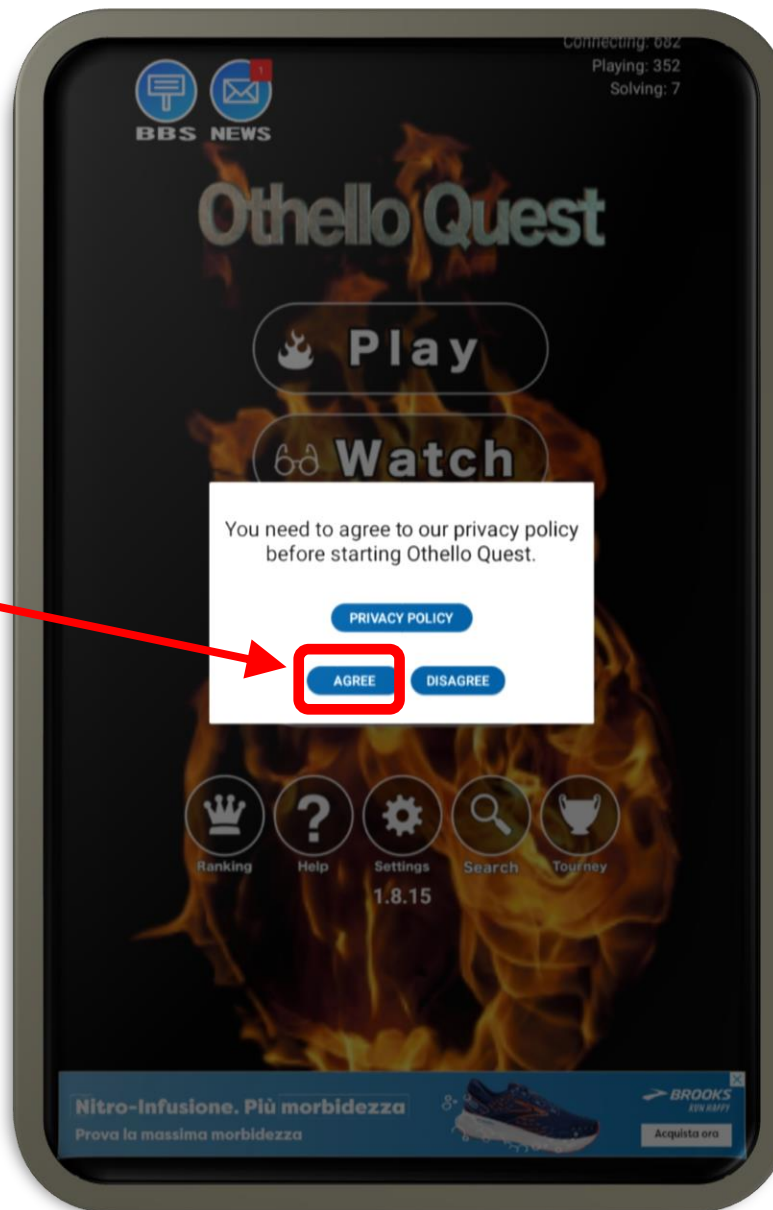
Notifiche

POLICY E PERMESSI



Agree

ACCETTARE LE «PRIVACY POLICY»
DEL GIOCO E LE CONDIZIONI
D'USO DEI DATI UTILIZZATI

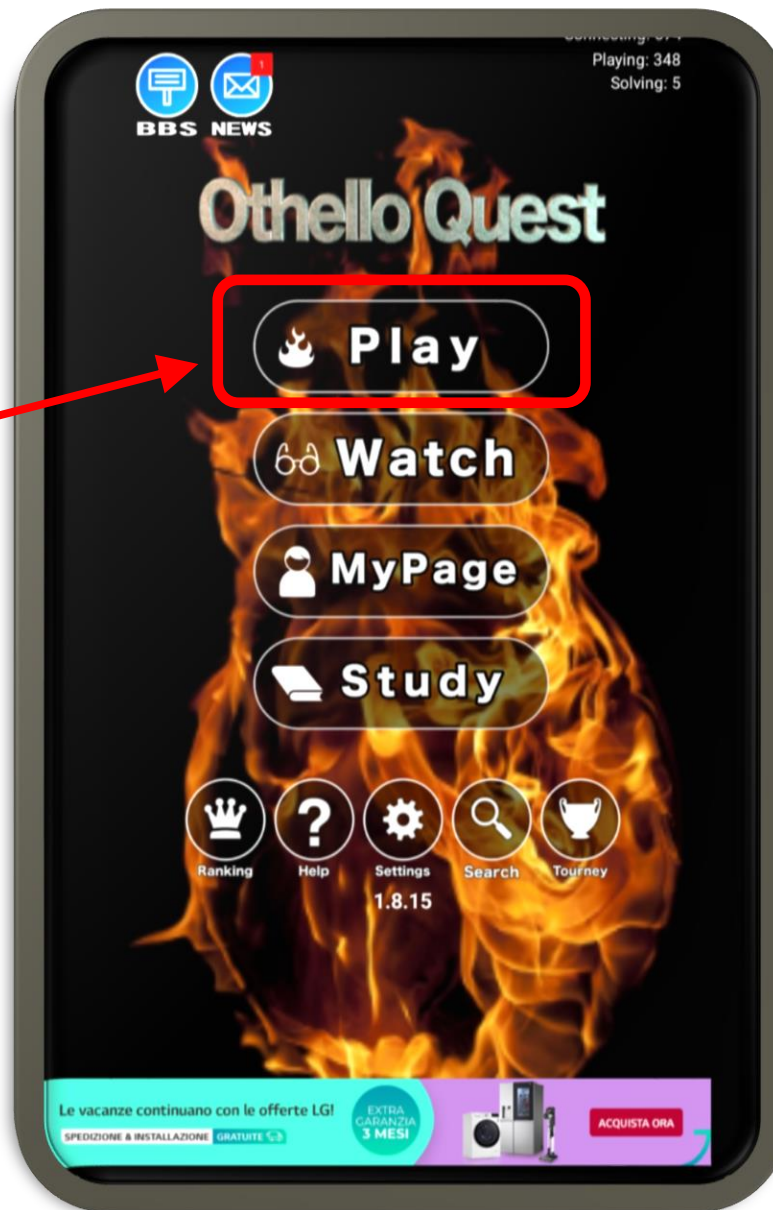


Bonus: Othello Quest

Registrazione

MENU PRINCIPALE

PER INIZIARE LA REGISTRAZIONE
O EFFETTUARE L'ACCESSO
CLICcate SU «PLAY»

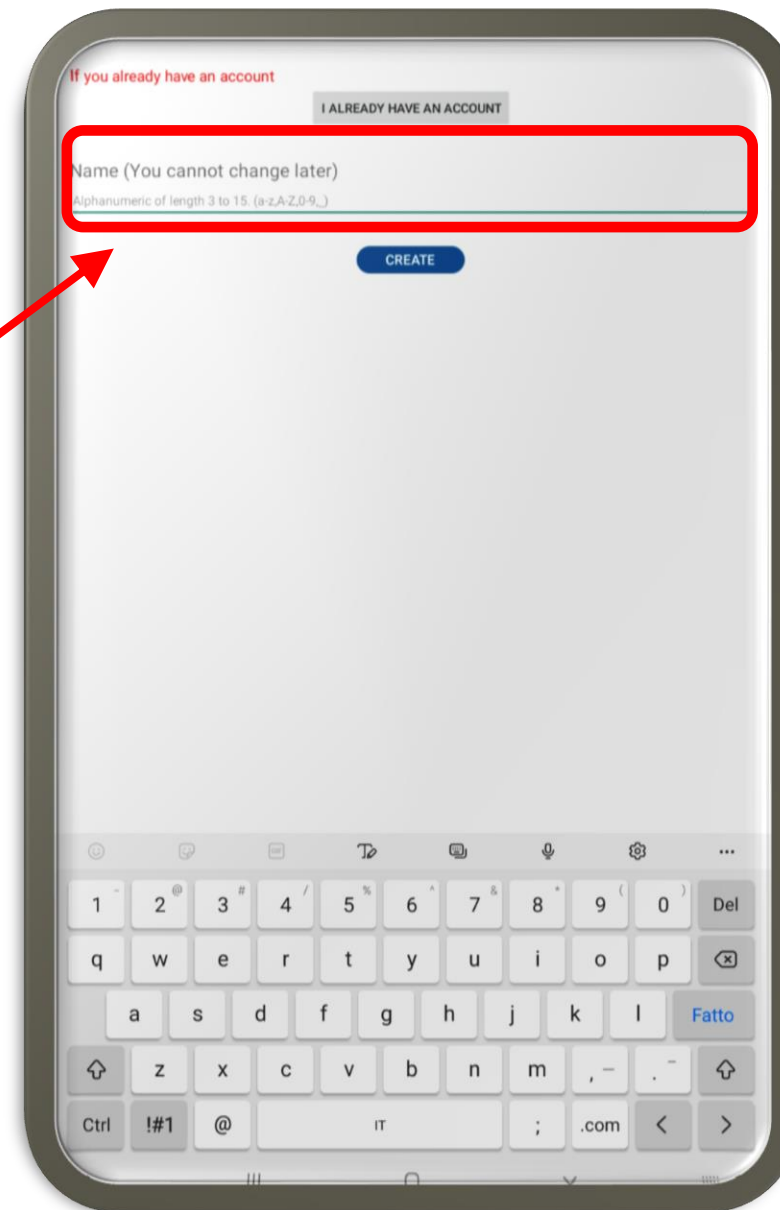


Bonus: Othello Quest

Registrazione

MENU PRINCIPALE

SCEGLIETE IL NOME DELLA
VOSTRA UTENZA CHE ABBAIA UNA
LUNGHEZZA COMPRESA TRA
3 e 15 CARATTERI
E CHE SIA COMPOSTA SOLO DA
NUMERI, CARATTERI MINUSCOLI E
CARATTERI MAIUSCOLI



Bonus: Othello Quest

Registrazione

MENU PRINCIPALE

CLICcate INFINE SU «CREATE»

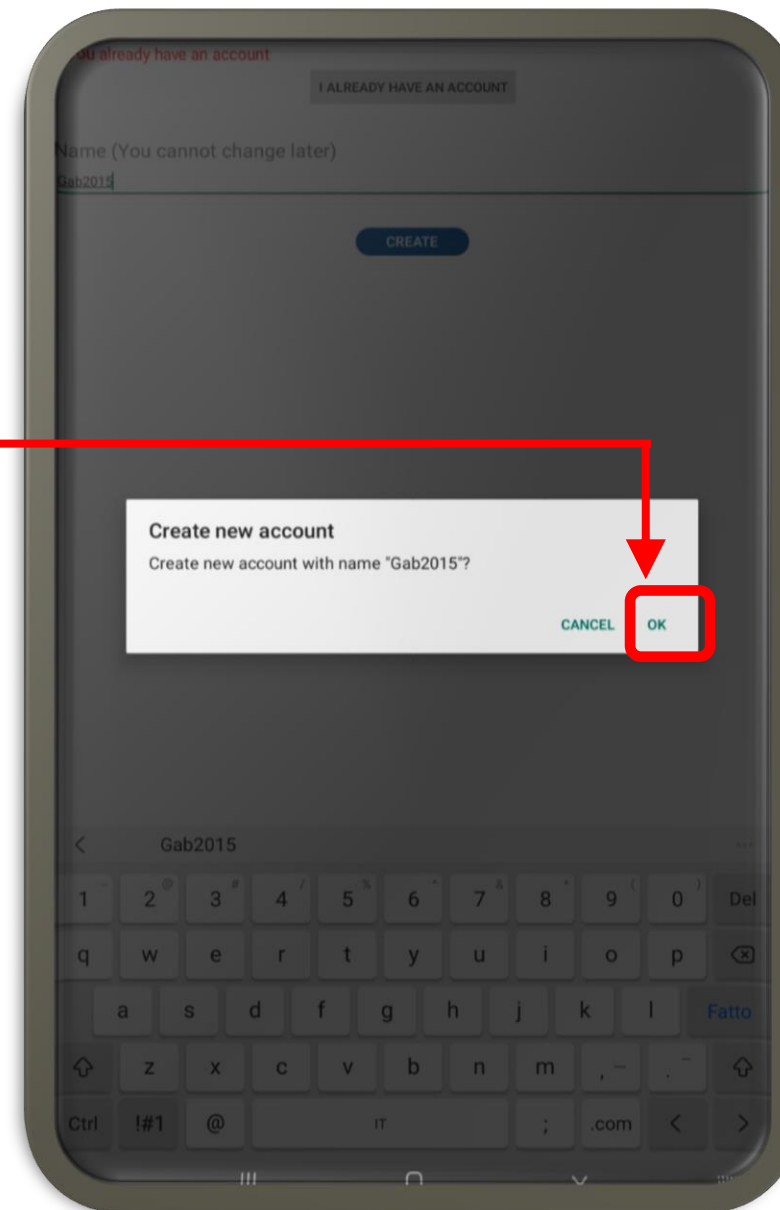


Bonus: Othello Quest

Registrazione

MENU PRINCIPALE

CONFERMATE IL LOGIN

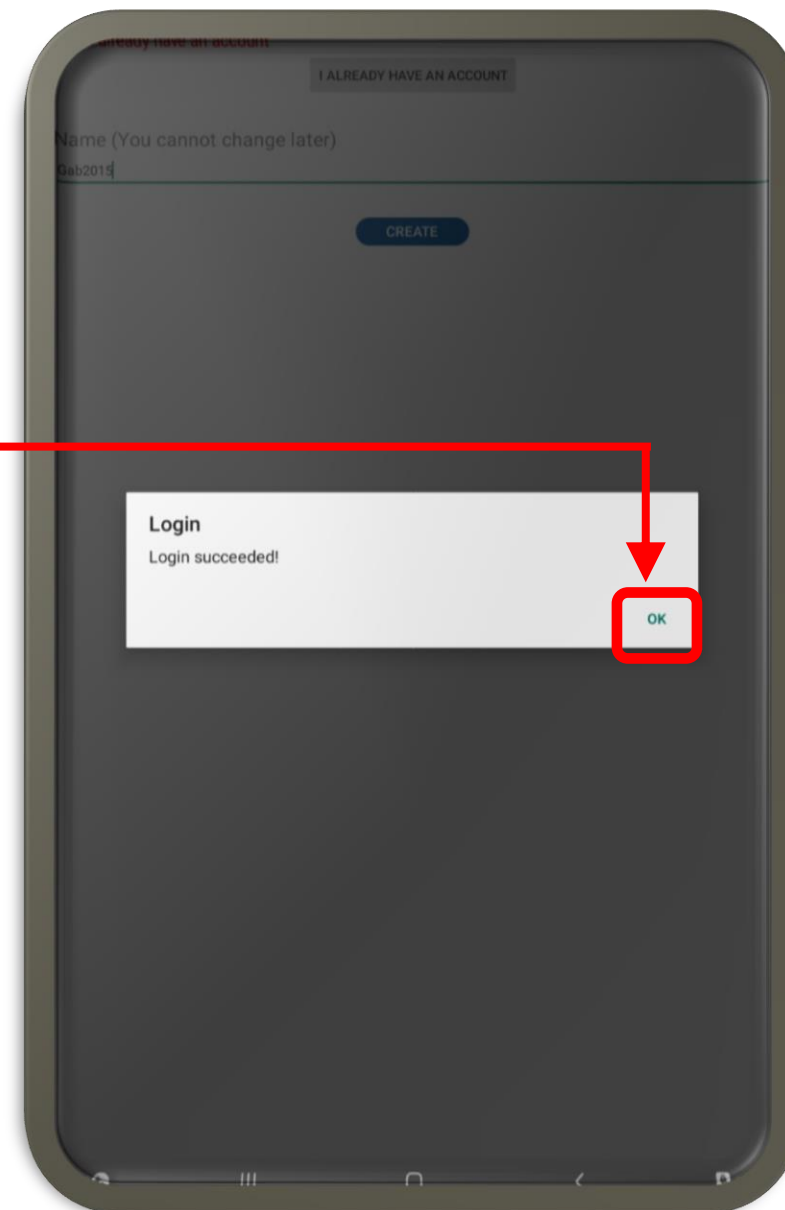


Bonus: Othello Quest

Registrazione

MENU PRINCIPALE

CONFERMATE LA VOSTRA SCELTA



Bonus: Othello Quest

Giocare

MENU PRINCIPALE

PER INIZIARE A GIOCARE
CLICcate SU «PLAY»



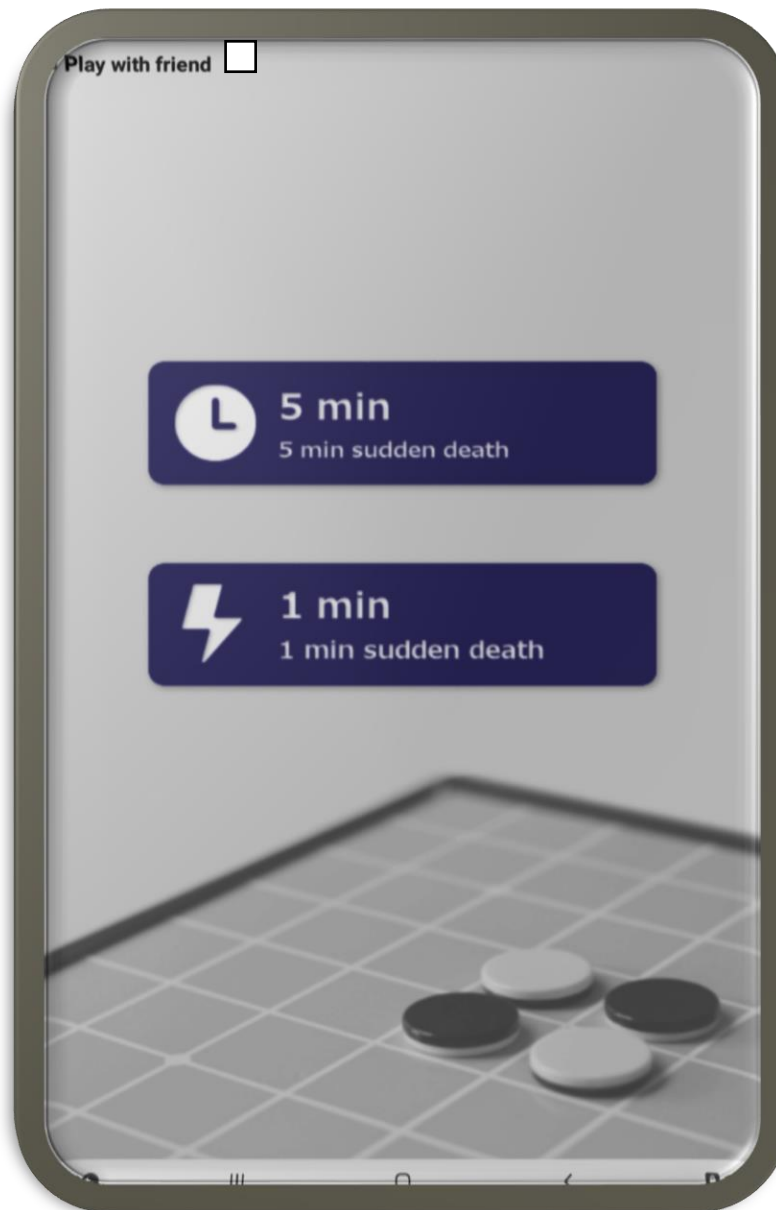
Bonus: Othello Quest

Giocare

MENU «PLAY»

SCEGLIETE SE GIOCARE CON
5 MINUTI DI TEMPO PER GIOCATORE
OPPURE
1 MINUTO DI TEMPO PER GIOCATORE

POI ATTENDETE QUALCHE SECONDO IN
ATTESA CHE **OTHELLO QUEST** TROVI UN
AVVERSARIO DEL VOSTRO LIVELLO
CONTRO CUI FARVI GIOCARE



Bonus: Othello Quest

Giocare con un amico

MENU «PLAY»

PER GIOCARE CONTRO UN AMICO,
CLICcate NEL RIQUADRO IN ALTO
VICINO LA SCRITTA:
«PLAY WITH FRIEND»



Bonus: Othello Quest

Giocare con un amico

MENU «PLAY»

NEL RIQUADRO CHE COMPARE INSERITE
SIA VOI CHE IL VOSTRO AMICO,
UNA PAROLA CHE PERMETTA AD
OTHELLO QUEST DI ABBINARVI INSIEME

POI SCEGLIETE SE GIOCARE UNA
PARTITA AD UN MINUTO O A 5 MINUTI



Bonus: Othello Quest

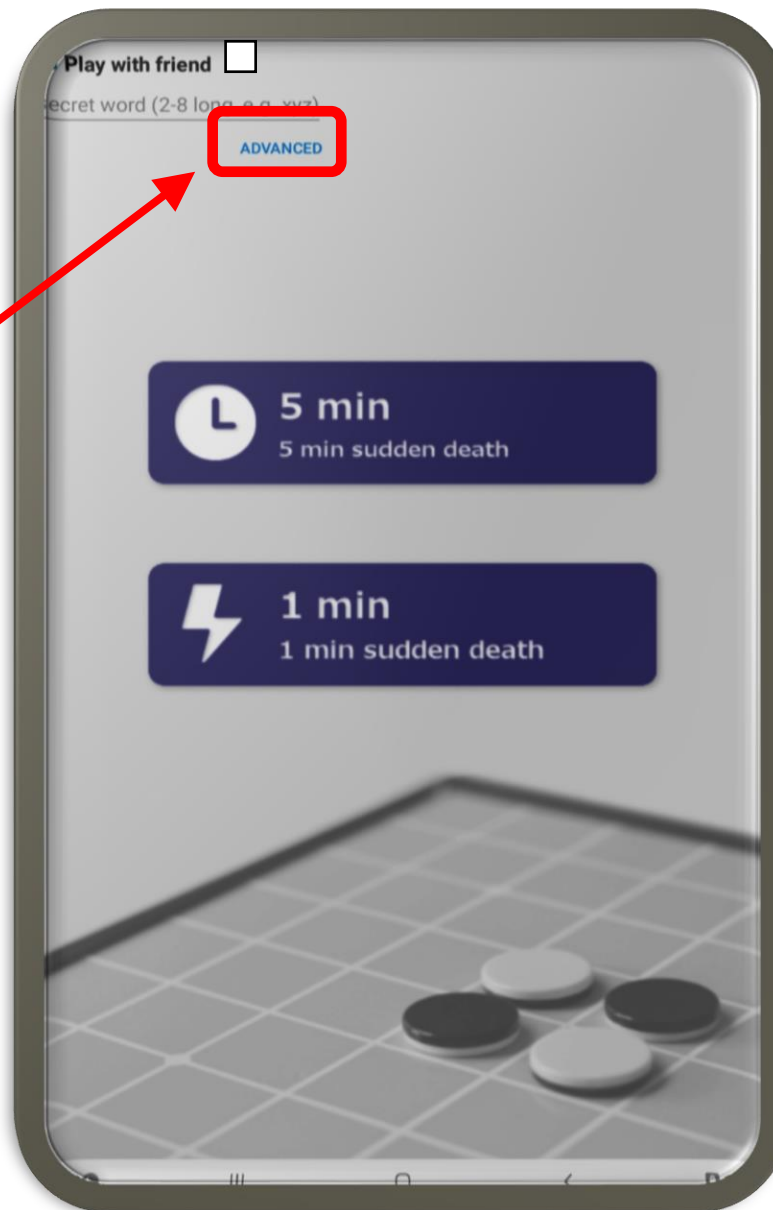
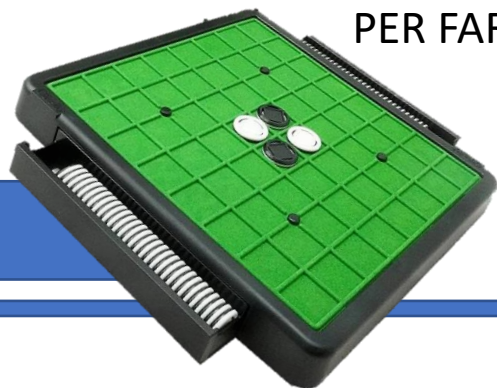
Giocare con un amico

MENU «PLAY»

NELLE PARTITE TRA AMICI POSSONO
ESSERE IMPOSTATE OPZIONI
AGGIUNTIVE PER LA PARTITA CHE
VOLETE GIOCARE

L'IMPORTANTE È CHE ENTRAMBI I
GIOCATORI IMPOSTINO SEMPRE LE
STESSE OPZIONI

PER FARLO, CLICCATE SU «ADVANCED»



Bonus: Othello Quest

Giocare con un amico

MENU «PLAY - ADVANCED»

POTETE IMPOSTARE UN TEMPO DI
RIFLESSIONE PER GIOCATORE DA UN
MINUTO FINO A VENTI MINUTI
SPOSTANDO QUESTA LEVA



Bonus: Othello Quest

Giocare con un amico

MENU «PLAY - ADVANCED»

POTETE AGGIUNGERE DEI SECONDI
SUPPLEMENTARI OGNI VOLTA CHE
EFFETTUAATE UNA MOSSA

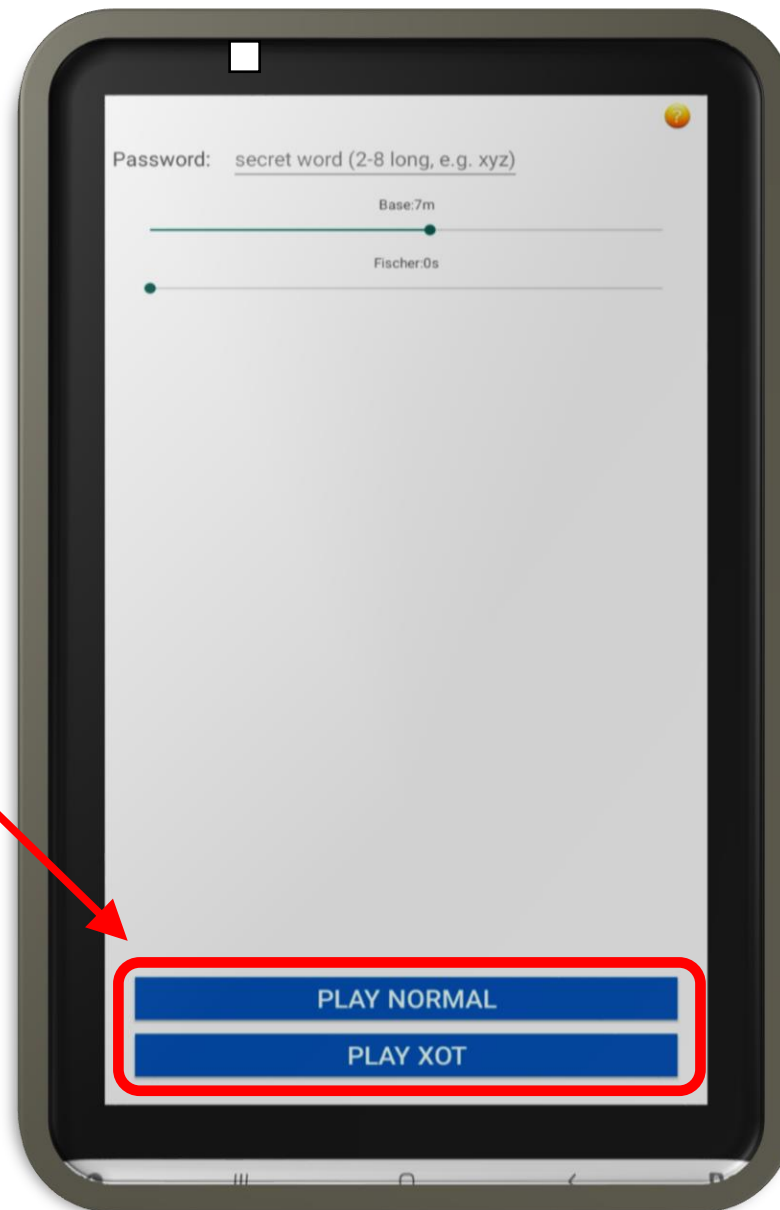


Bonus: Othello Quest

Giocare con un amico

MENU «PLAY - ADVANCED»

POTETE INOLTRE SCEGLIERE SE
GIOCARRE UNA PARTITA NORMALE
OPPURE UNA PARTITA XOT, OVVERO
CON LE PRIME OTTO MOSSE GIÀ
INIZIATE DAL COMPUTER

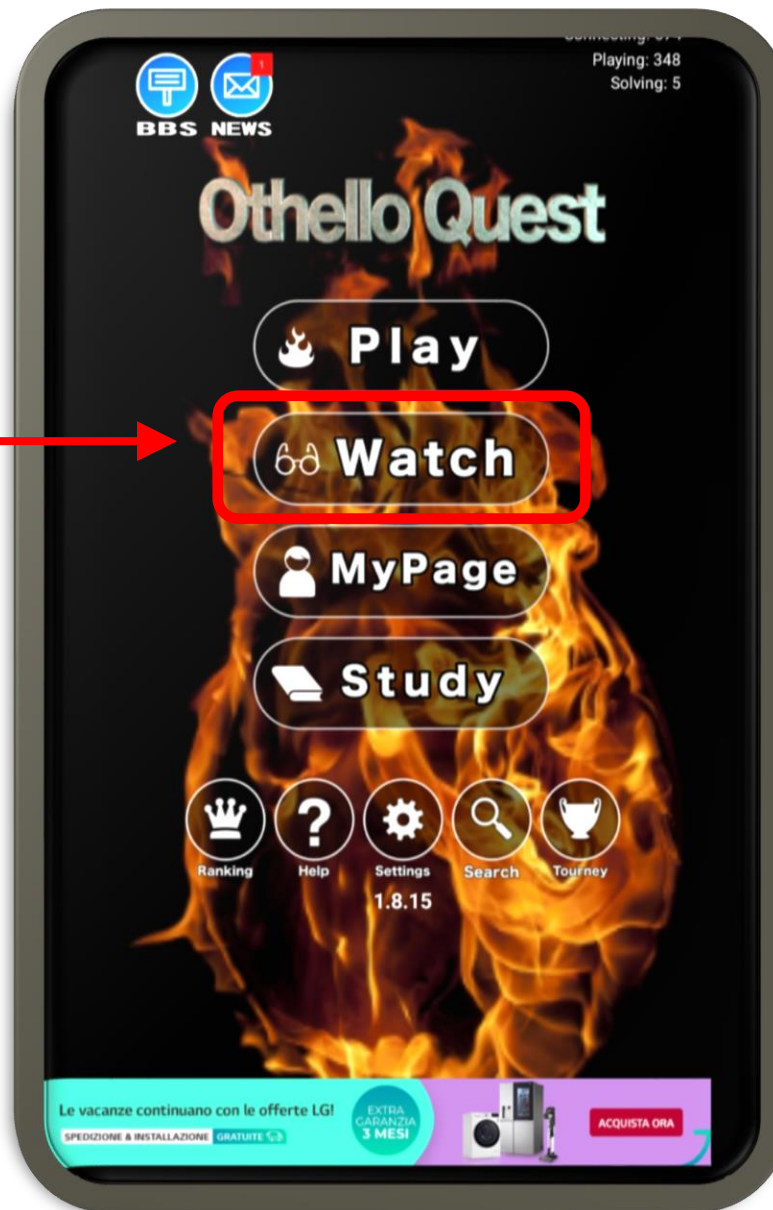


Bonus: Othello Quest

Osservare

MENU PRINCIPALE

PER VEDERE LE PARTITE DI CHI STA
GIOCANDO ON-LINE PROPRIO IN
QUESTO MOMENTO,
CLICcate SU «WATCH»

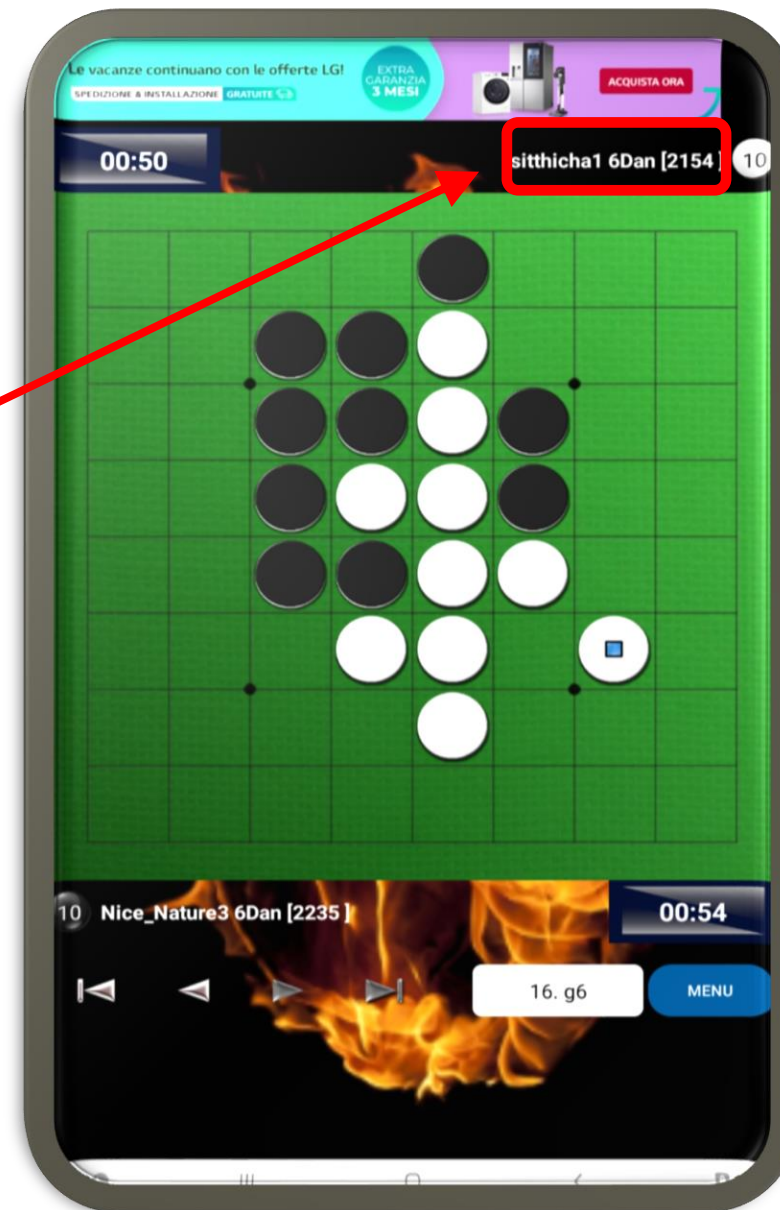


Bonus: Othello Quest

Osservare

MENU «WATCH»

QUI VIENE MOSTRATO IL NICK DI UNO DEI DUE SFIDANTI (O DEL GIOCATORE AVVERSARIO SE SIETE VOI A GIOCARE LA PARTITA) E IL SUO RATING (CHE IDENTIFICA IL SUO LIVELLO DI GIOCO)

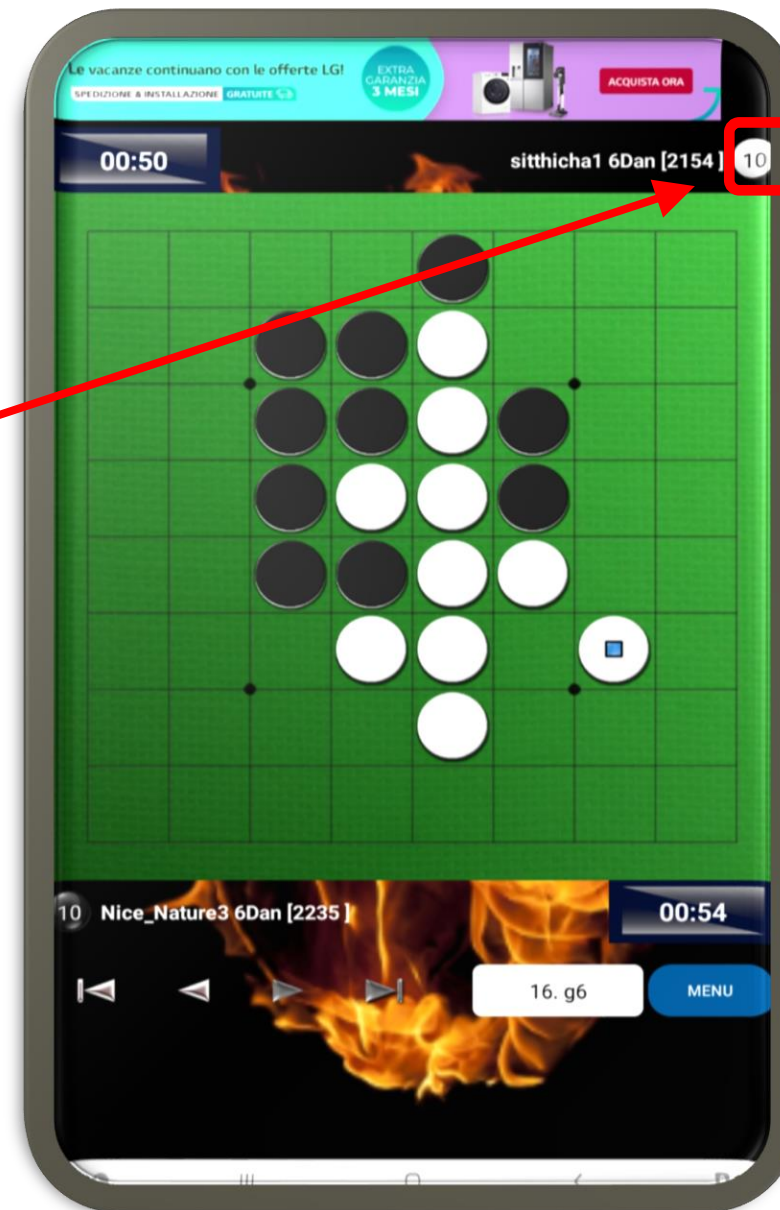


Bonus: Othello Quest

Osservare

MENU «WATCH»

IL SUO COLORE (E QUANTE
PEDINE HA IN QUESTO
MOMENTO DELLA PARTITA)

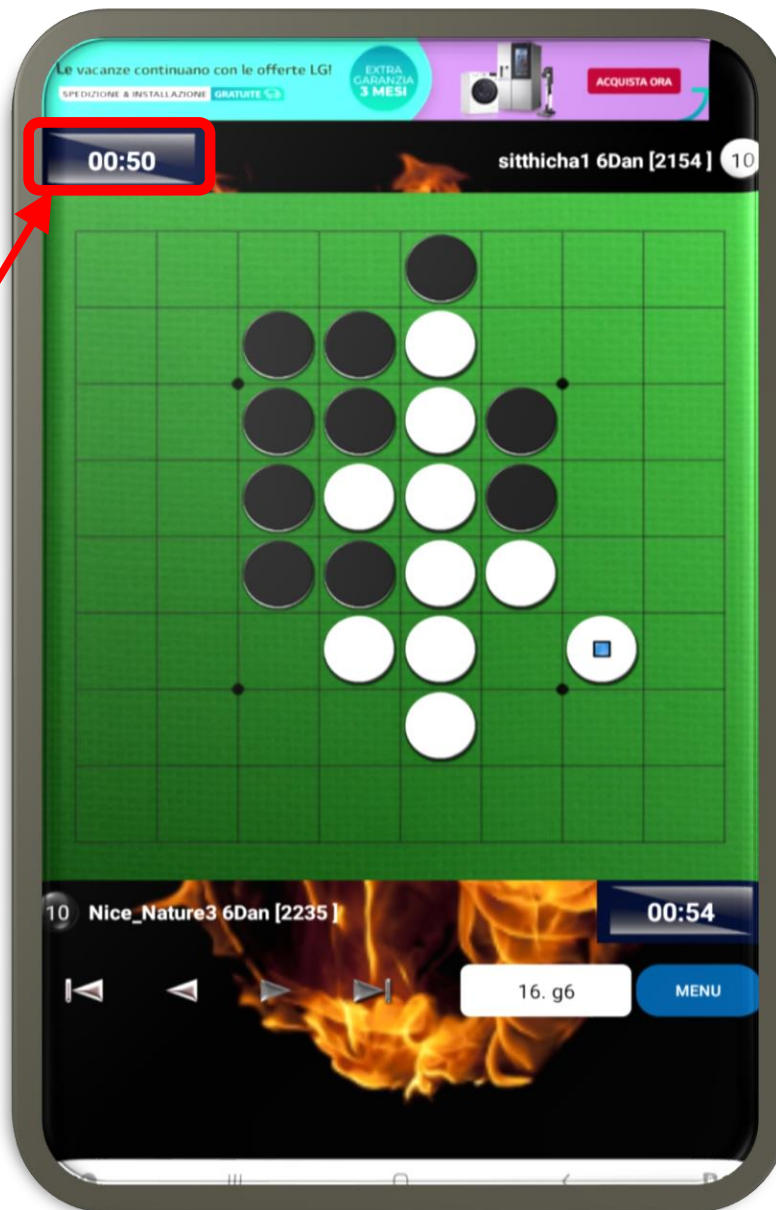


Bonus: Othello Quest

Osservare

MENU «WATCH»

IL SUO TEMPO RESIDUO

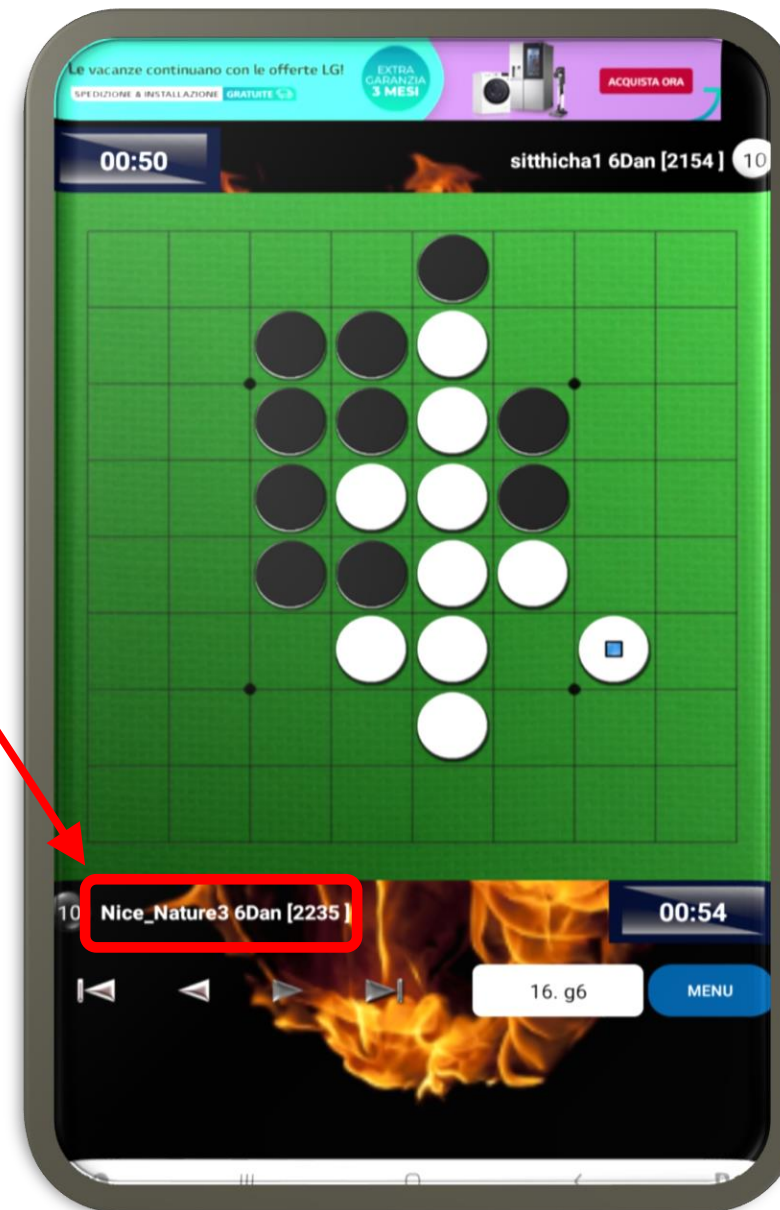


Bonus: Othello Quest

Osservare

MENU «WATCH»

QUI VIENE MOSTRATO IL NICK DI
DELL'ALTRO SFIDANTE (O IL **VOSTRO**
SE SIETE VOI A GIOCARE LA PARTITA)
E RELATIVO RATING

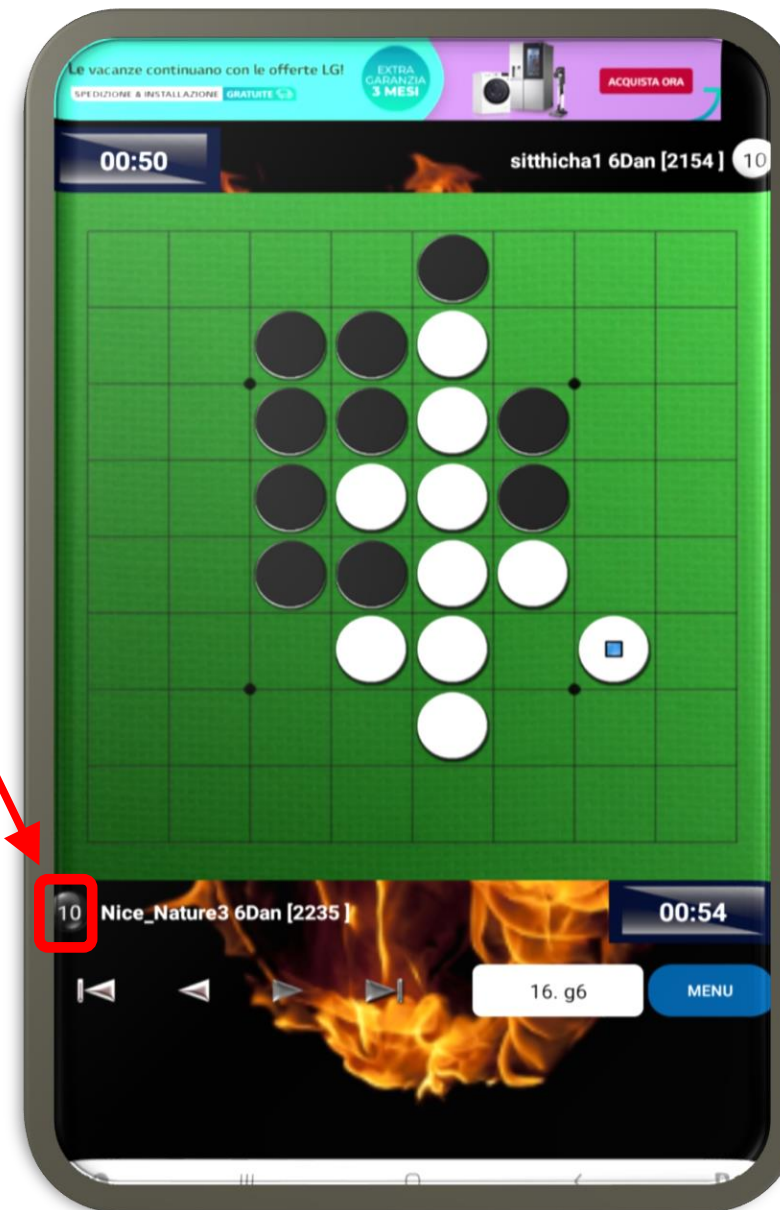


Bonus: Othello Quest

Osservare

MENU «WATCH»

IL COLORE DI QUESTO SFIDANTE (O
IL **VOSTRO COLORE** SE STATE
GIOCANDO LA PARTITA)

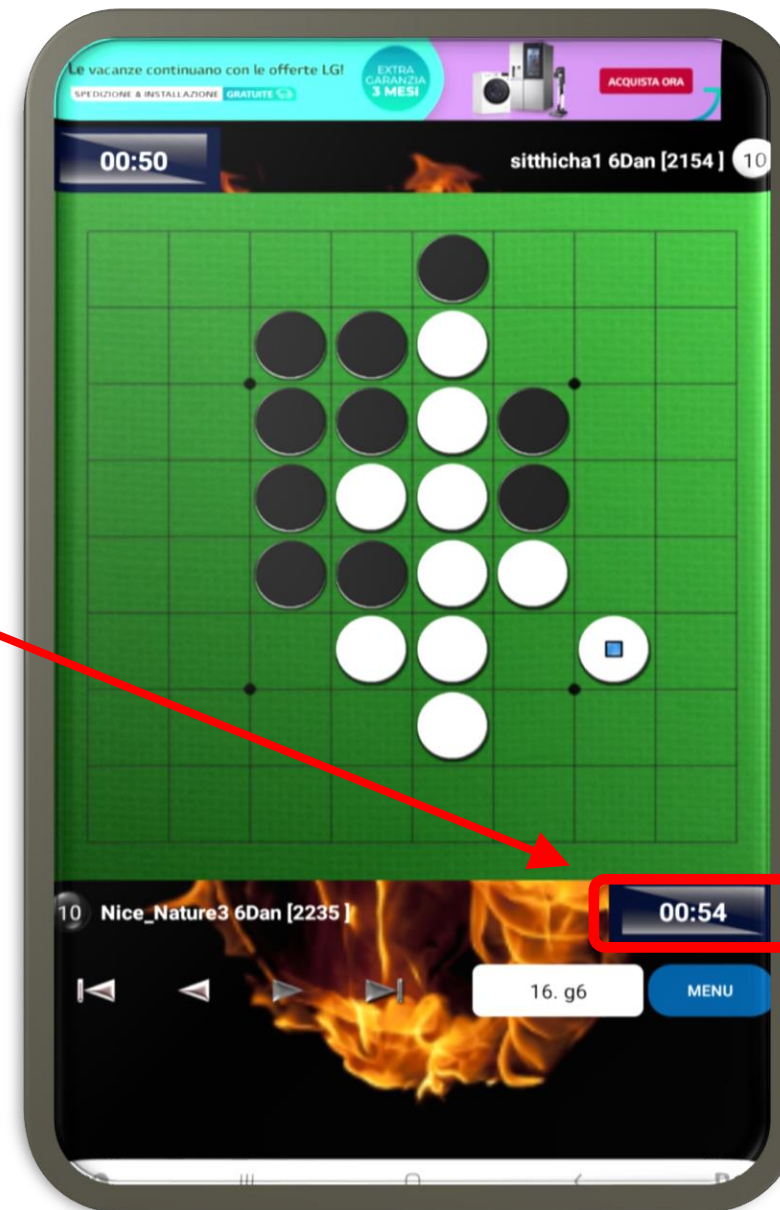


Bonus: Othello Quest

Osservare

MENU «WATCH»

IL TEMPO RESIDUO DI
QUESTO SFIDANTE
(O IL **VOSTRO TEMPO RESIDUO** SE
STATE GIOCANDO LA PARTITA)



Bonus: Othello Quest

Statistiche

MENU PRINCIPALE

PER VEDERE LE PROPRIE
STATISTICHE
CLICCATE SU «MY PAGE»

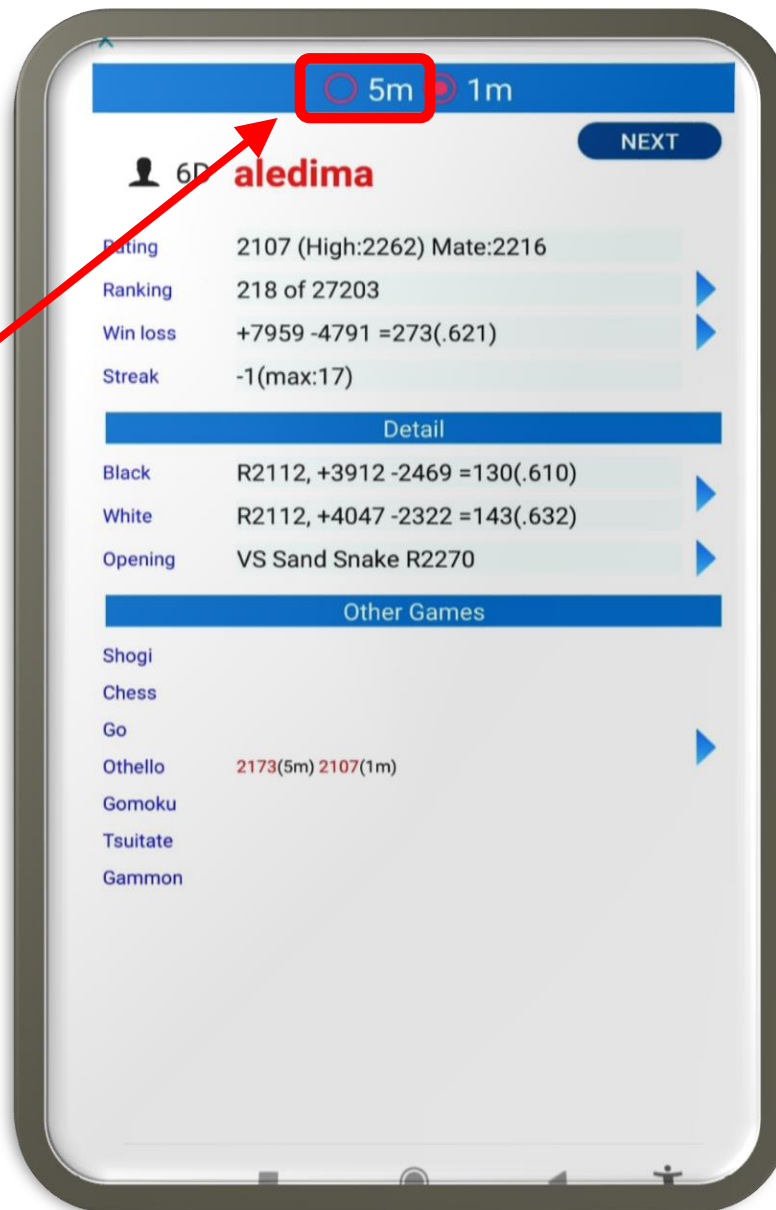


Bonus: Othello Quest

Statistiche

MENU «MY PAGE»

STATISTICHE A 5 MINUTI

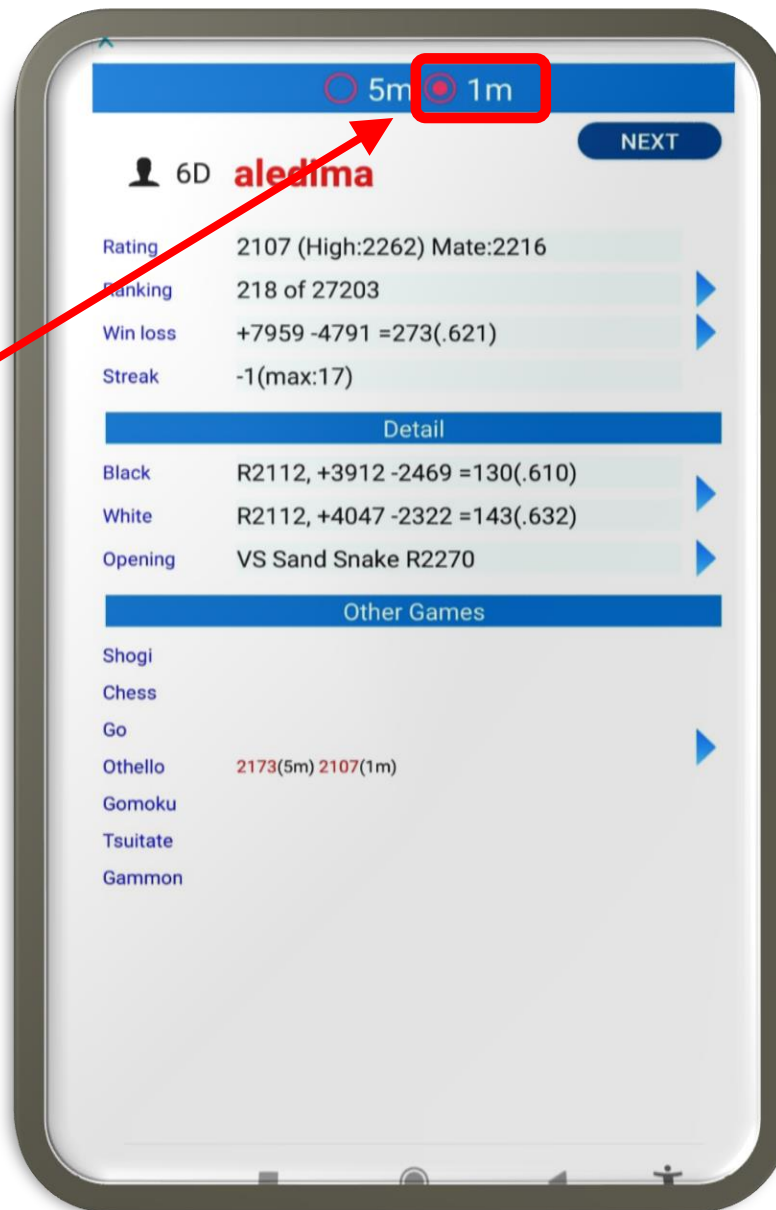


Bonus: Othello Quest

Statistiche

MENU «MY PAGE»

STATISTICHE A 1 MINUTO



Bonus: Othello Quest

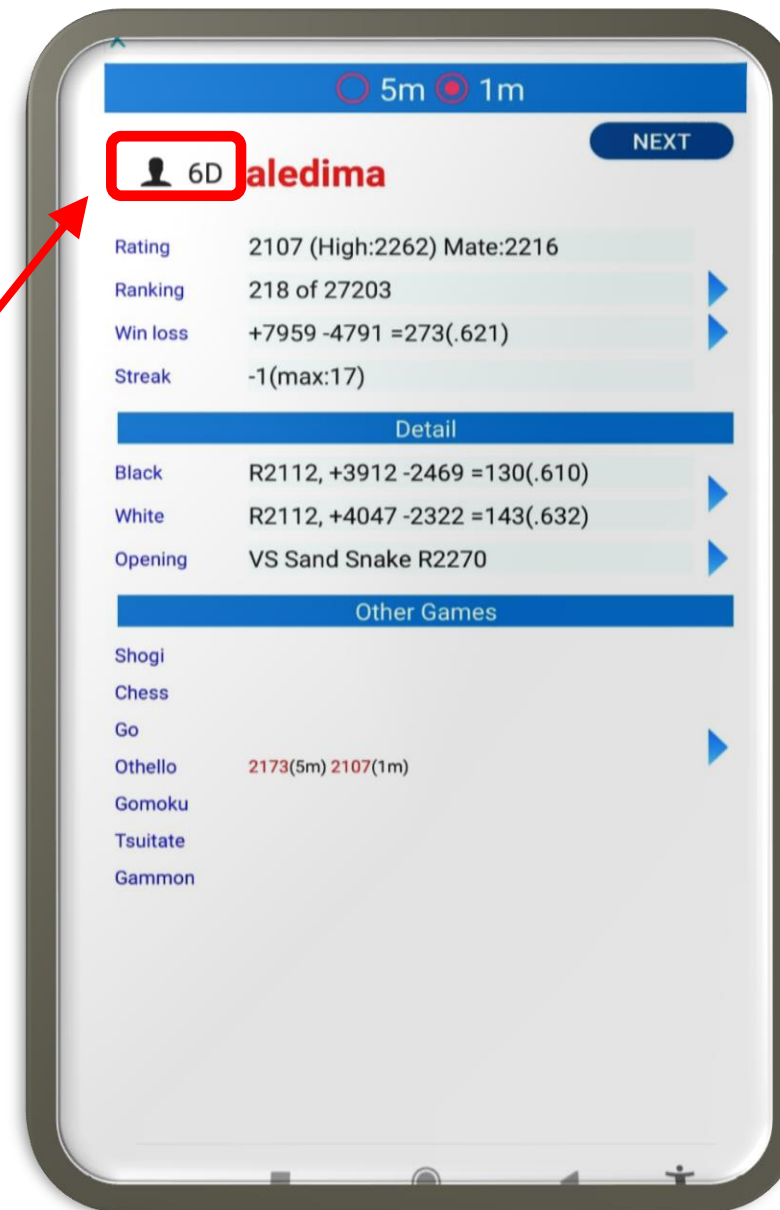
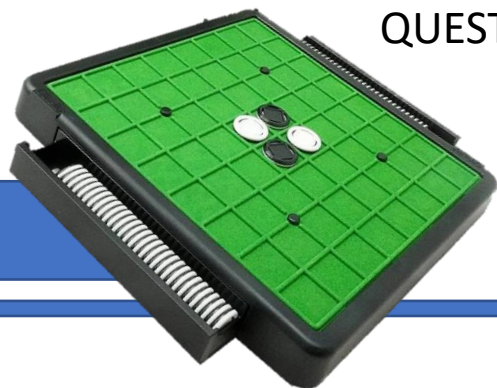
Statistiche

MENU «MY PAGE»

TITOLO

IL TITOLO È UN RICONOSCIMENTO BASATO FONDAMENTALMENTE SUL PUNTEGGIO RATING PIÙ ALTO RAGGIUNTO

UN GIOCATORE NOVIZIO PARTE DA **25 KYU** E MAN MANO CHE OTTIENE PUNTI SCENDE A 20 KYU, 10 KYU E COSÌ VIA, FINO AD ARRIVARE A 1 KYU. DOPO QUESTO TITOLO SI OTTENGONO **DAN** (COME I MAESTRI NEL KARATE) I DAN SONO A SALIRE, SI PARTE DA 1 SI ARRIVA FINO A 9

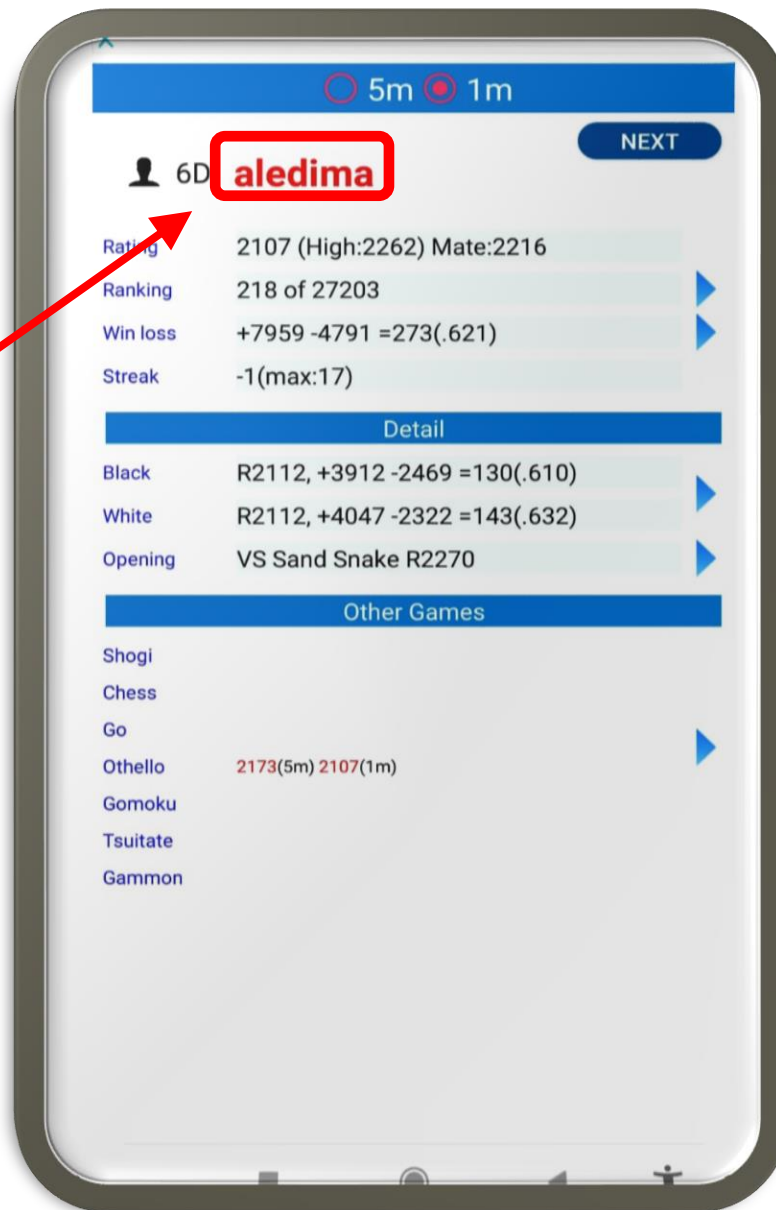


Bonus: Othello Quest

Statistiche

MENU «MY PAGE»

IL PROPRIO NICK NAME

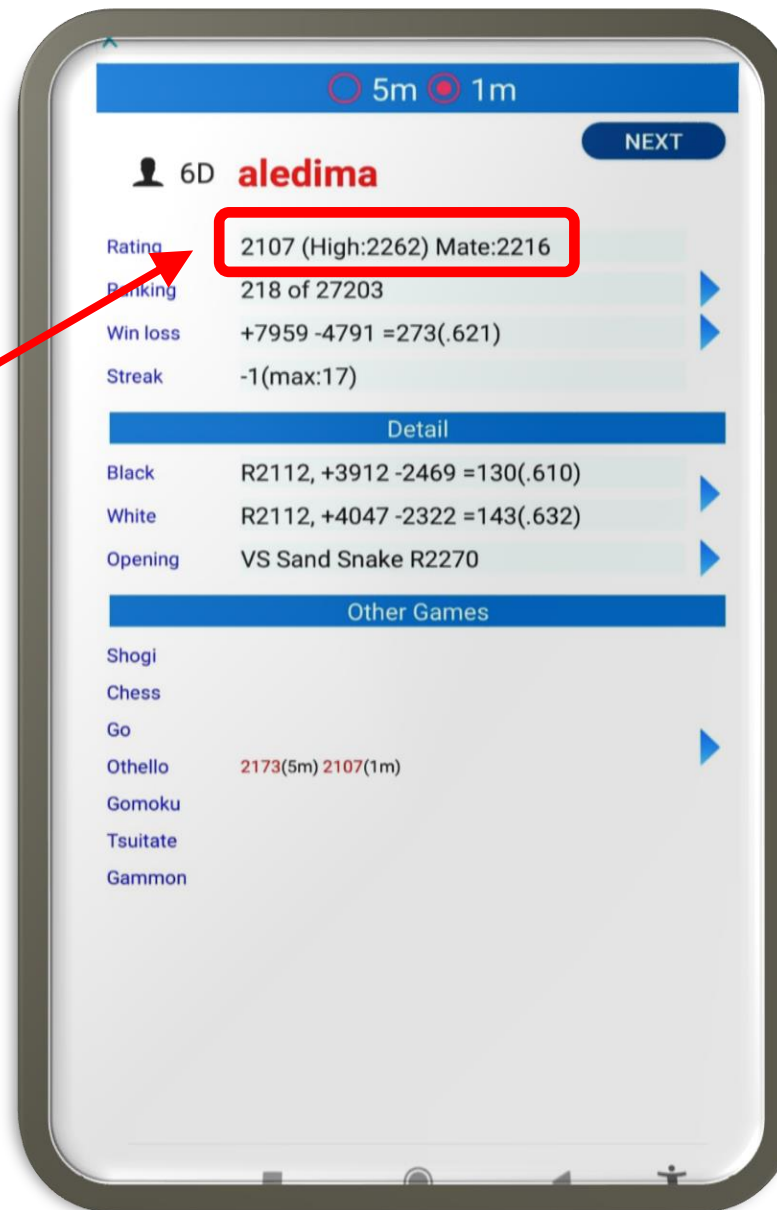


Bonus: Othello Quest

Statistiche

MENU «MY PAGE»

I PROPRI PUNTEGGI RATING:
ATTUALE
(PIÙ ALTO)
NELLA SFIDA «MATE»
(CHE VEDREMO PIÙ AVANTI)

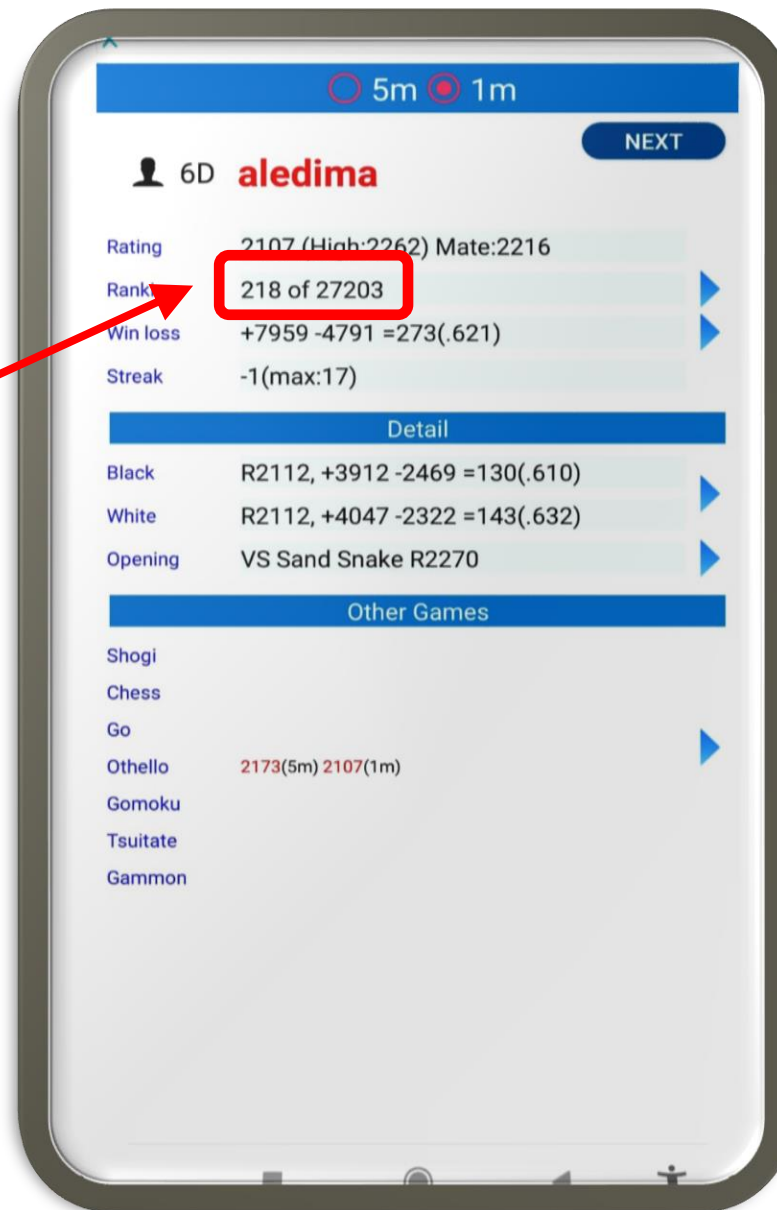


Bonus: Othello Quest

Statistiche

MENU «MY PAGE»

IL PIAZZAMENTO IN
CLASSIFICA SULLA BASE DEL
RATING ATTUALE

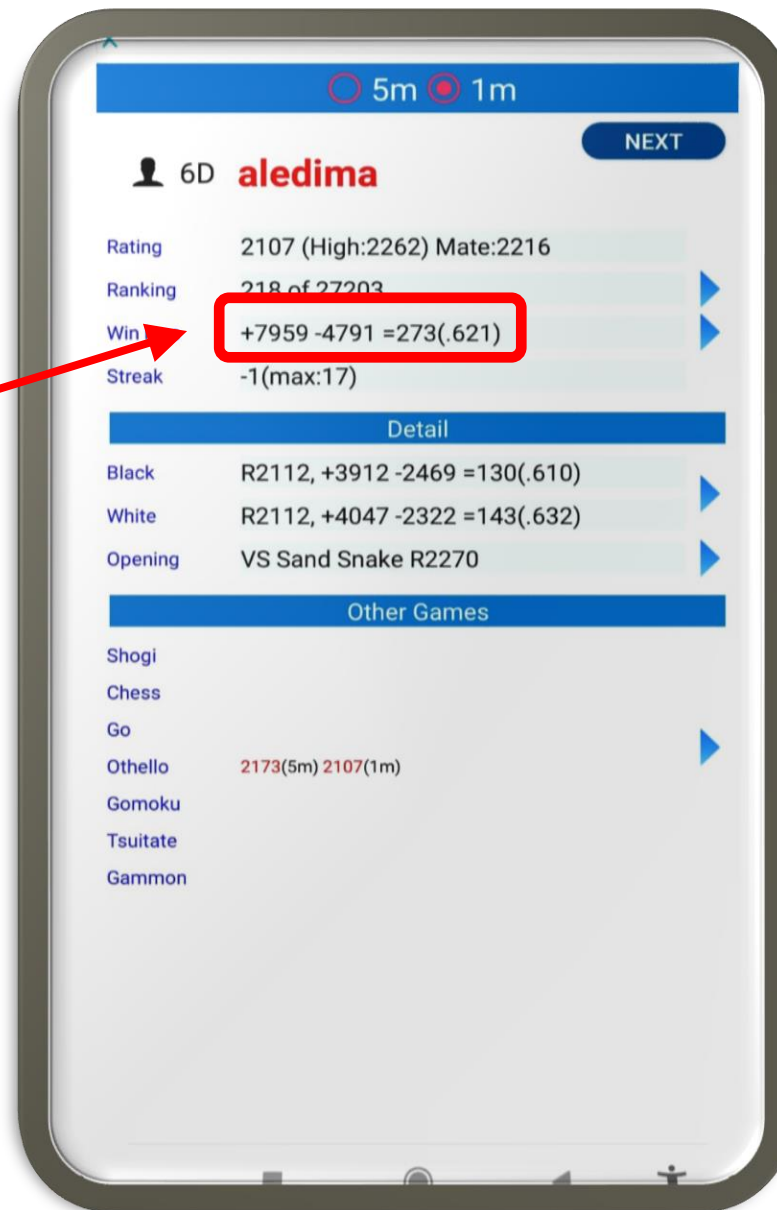


Bonus: Othello Quest

Statistiche

MENU «MY PAGE»

PARTITE VINTE (+) PERSE (-) E PAREGGIATE (=)
PERCENTUALE DI VITTORIE (IN MILLESIMI)

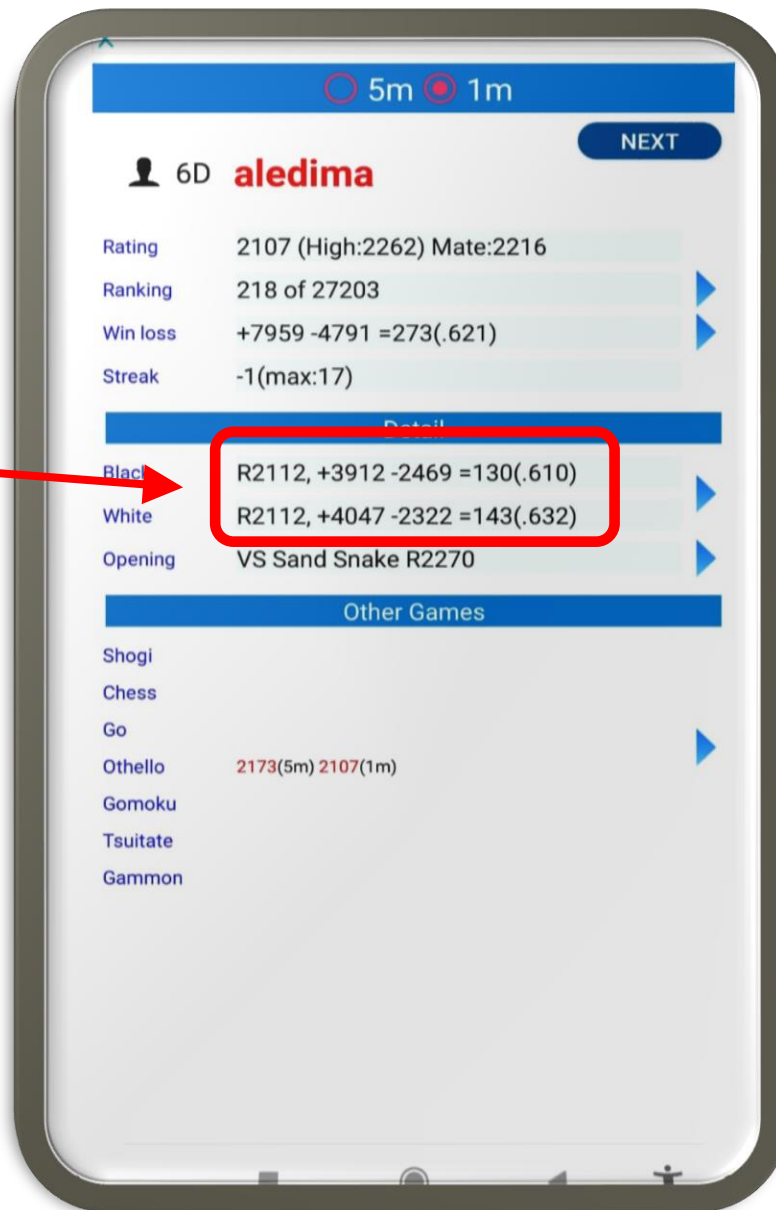


Bonus: Othello Quest

Statistiche

MENU «MY PAGE»

STATISTICHE DA NERO E DA BIANCO

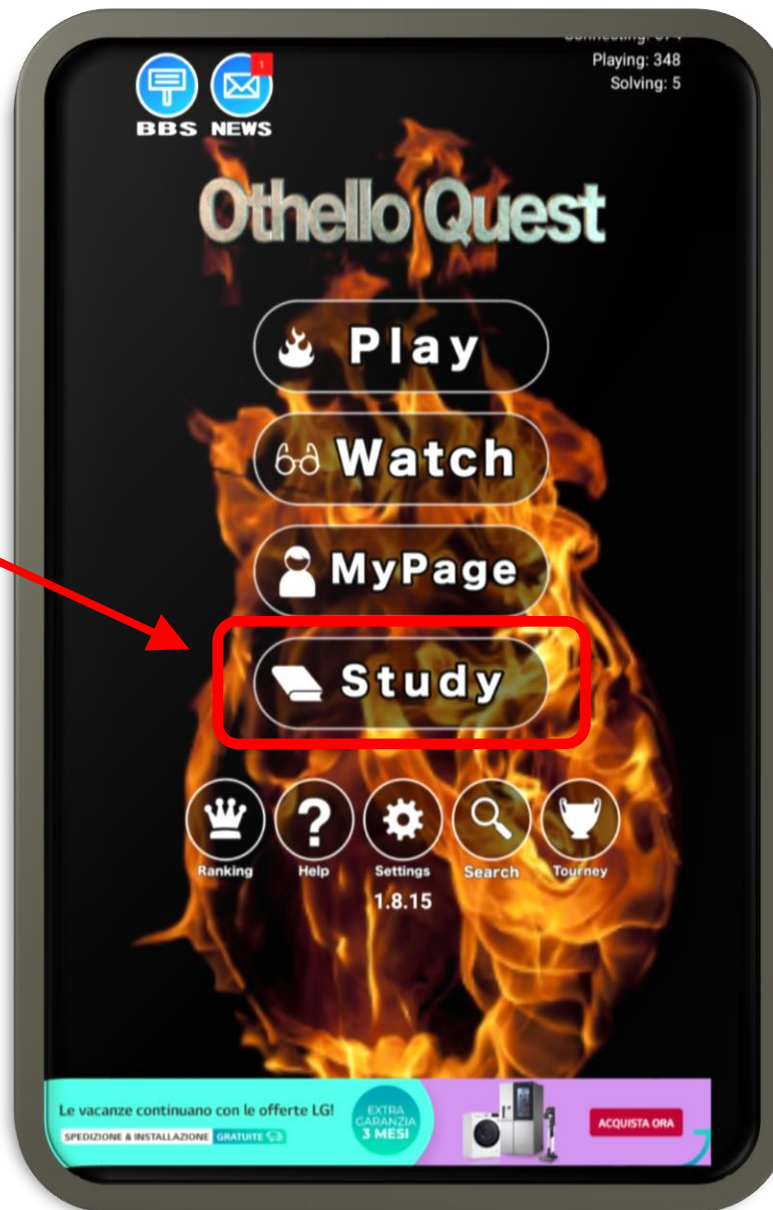


Bonus: Othello Quest

Allenamento

MENU PRINCIPALE

PER ALLENARSI A GIOCARE I FINALI
SI PUÒ CLICCARE SU «STUDY»

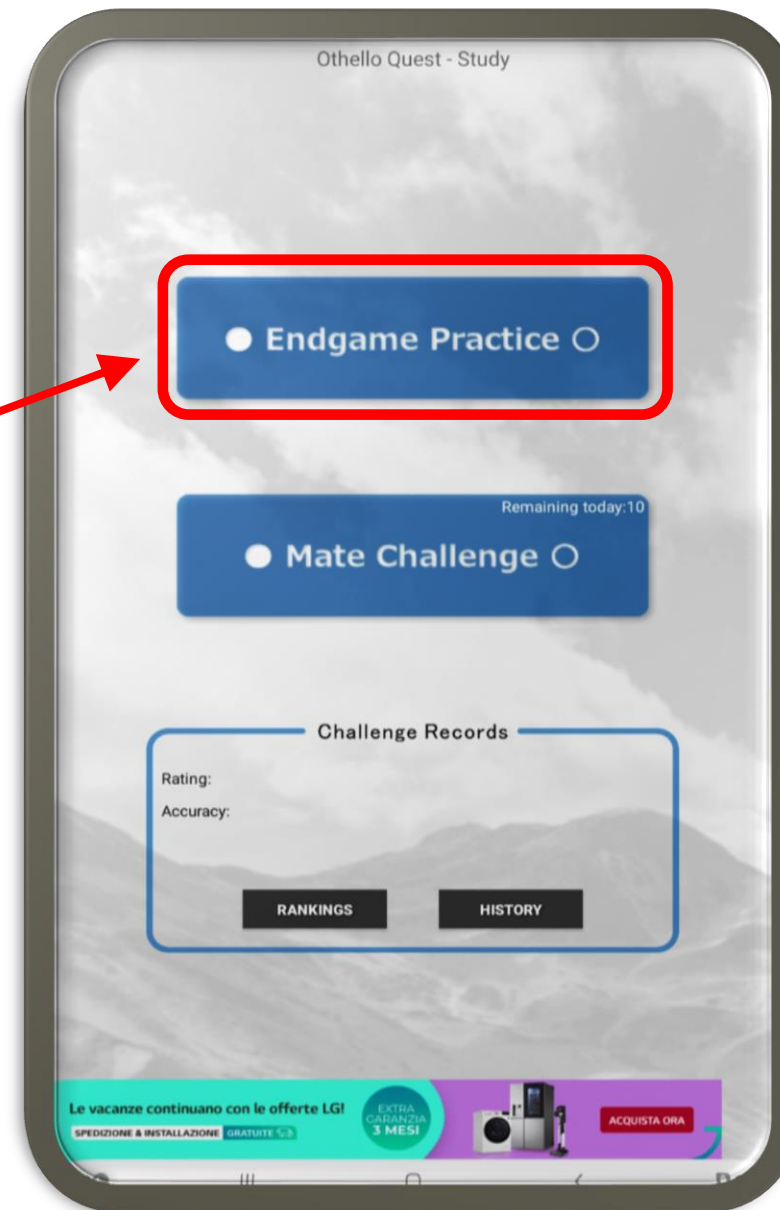


Bonus: Othello Quest

Allenamento

MENU «STUDY»

PROVARE A GIOCARE I FINALI DI
UNA PARTITA SCEGLIENDO IL
NUMERO DI MOSSE MANCANTI
DALLA FINE DELLA STESSA



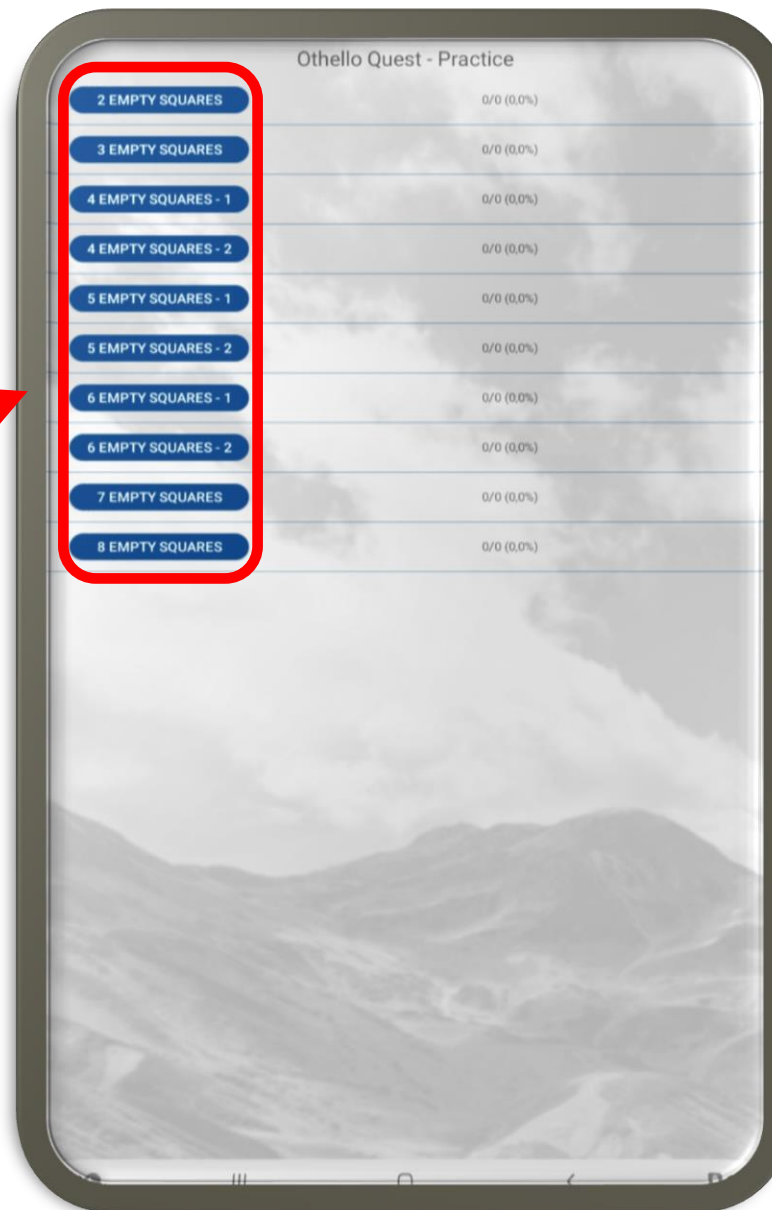
Bonus: Othello Quest

Allenamento

MENU «STUDY – ENDGAME PRACTICE»

SCEGLIERE IL NUMERO DI CASELLE
VUOTE E QUINDI LA DIFFICOLTÀ
DELL'ESERCIZIO.

SI PUÒ SCEGLIERE DA UN MINIMO
DI 2 AD UN MASSIMO DI 8

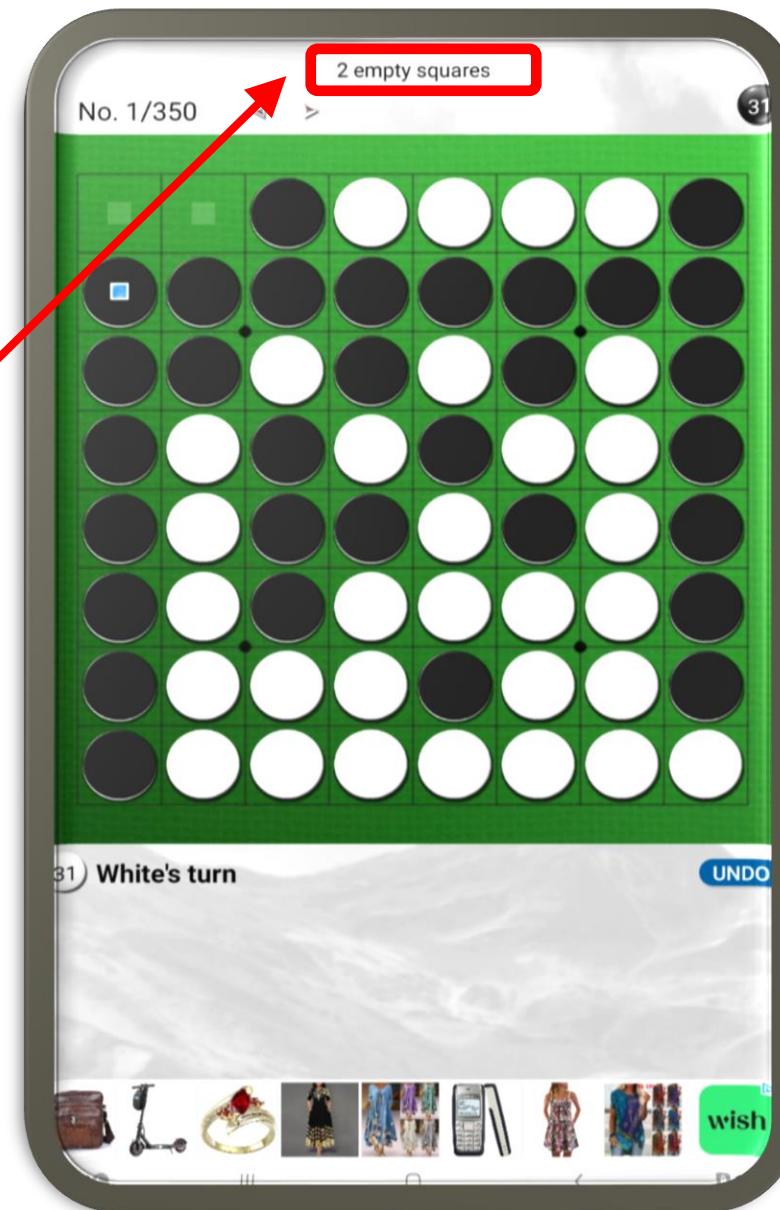


Bonus: Othello Quest

Allenamento

MENU «STUDY – ENDGAME PRACTICE»

DIFFICOLTÀ
OVVERO NUMERO DI CASELLE DA RIEMPIRE

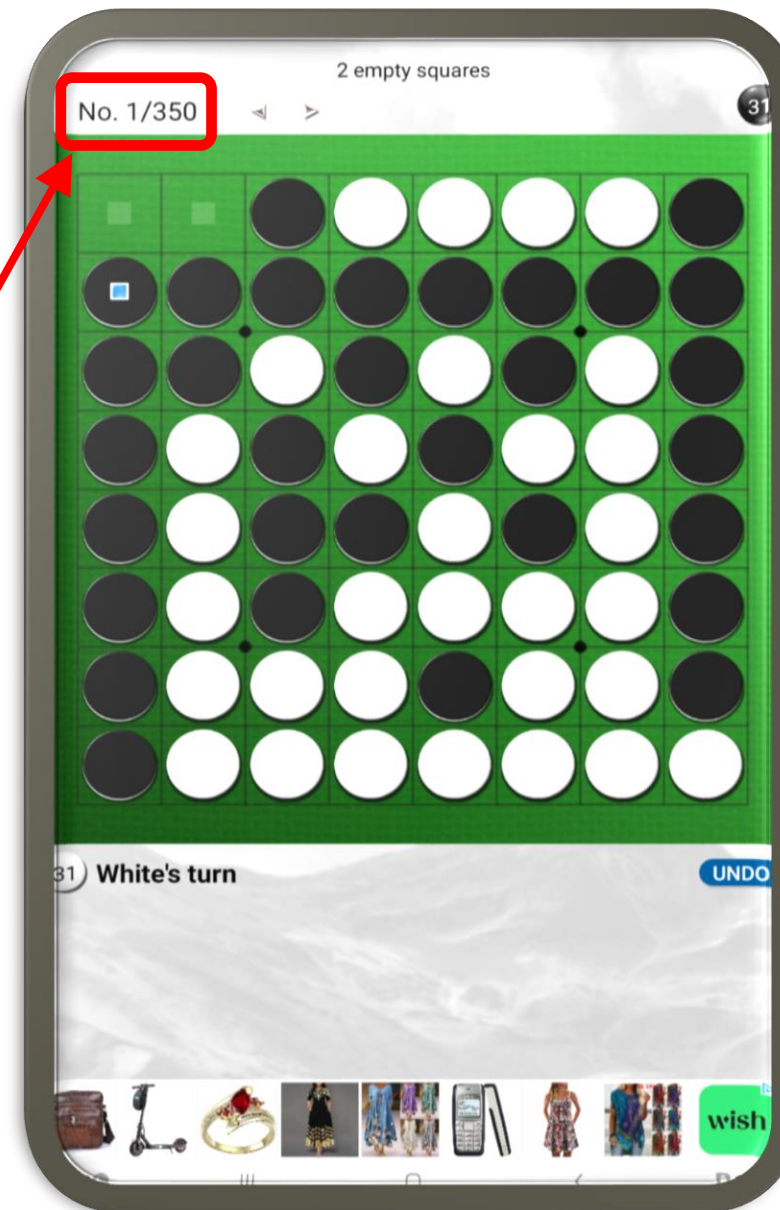


Bonus: Othello Quest

Allenamento

MENU «STUDY – ENDGAME PRACTICE»

NUMERO DELL'ESERCIZIO
SI POSSONO GIOCARE FINO A 350 FINALI
CON DUE CASELLE VUOTE

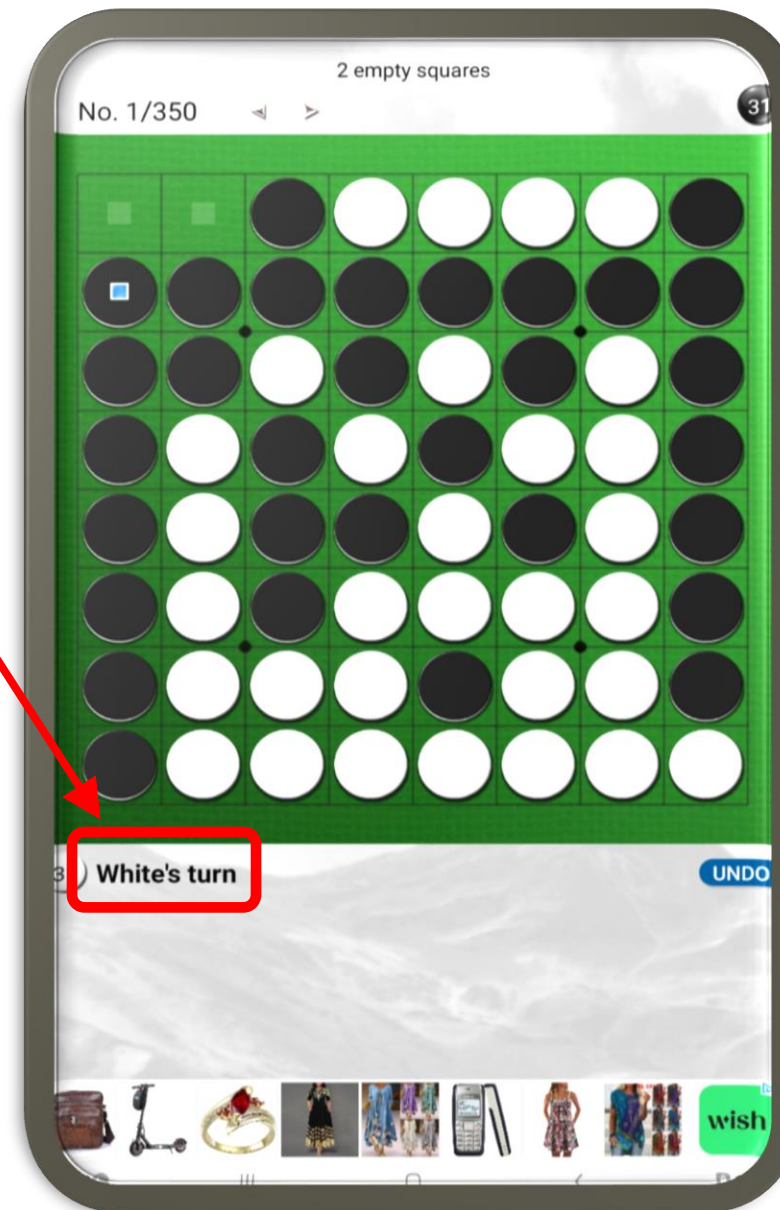


Bonus: Othello Quest

Allenamento

MENU «STUDY – ENDGAME PRACTICE»

PROPRIO TURNO E
PROPRIO COLORE DI GIOCO

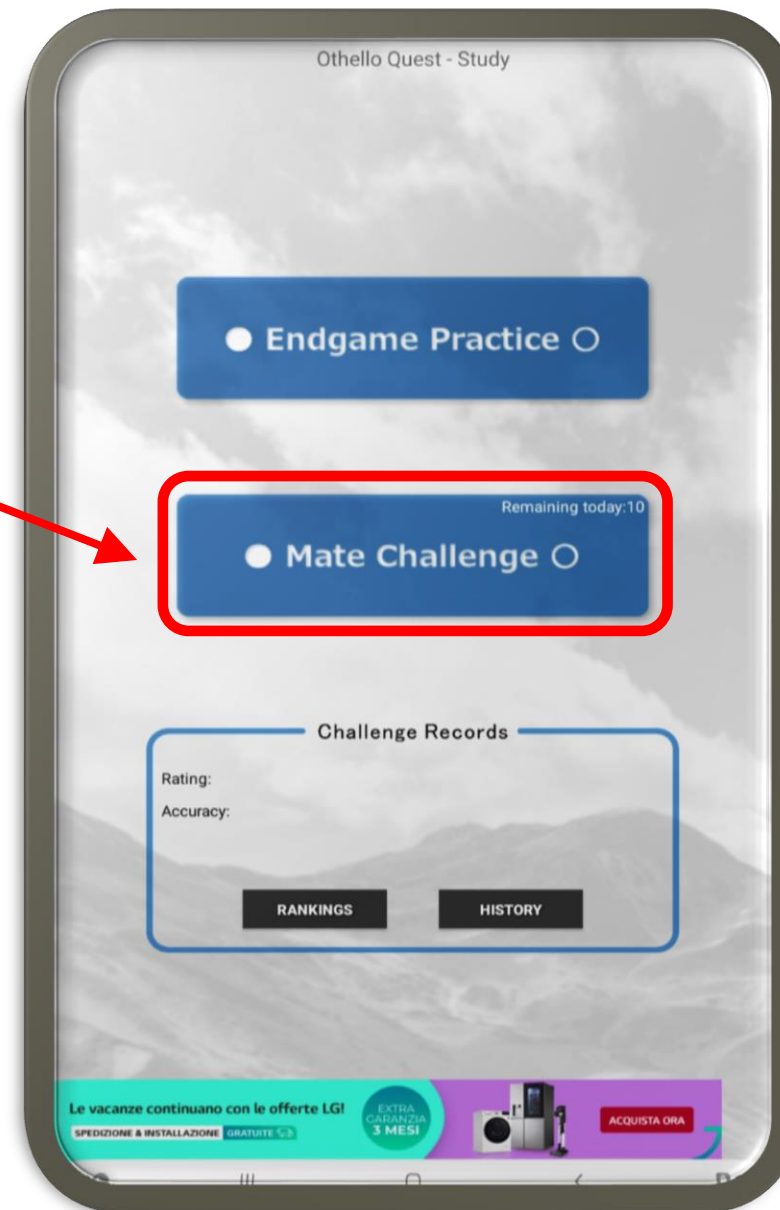


Bonus: Othello Quest

Allenamento

MENU «STUDY»

SFIDA CONTRO IL TEMPO PER
RISOLVERE FINALI SEMPRE PIÙ
DIFFICILI, BASATI SULLE VOSTRE
ABILITÀ DI RISOLUZIONE

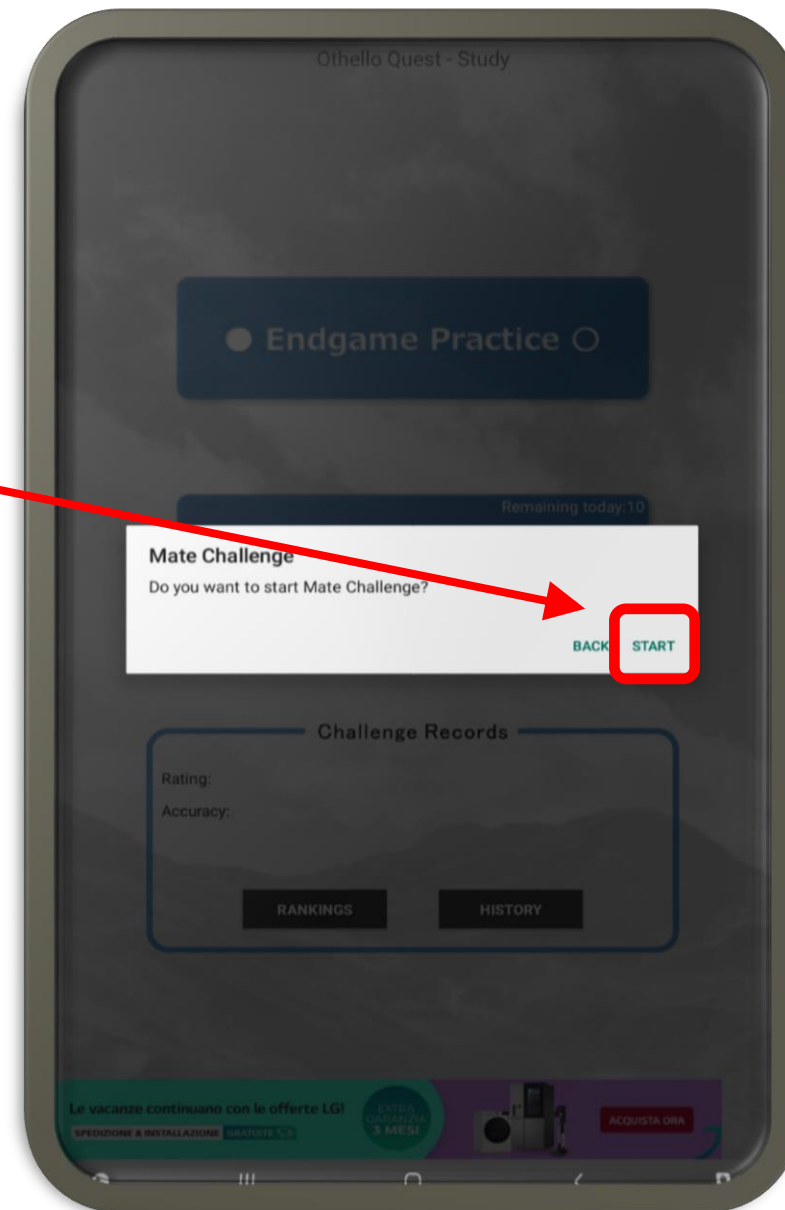


Bonus: Othello Quest

Allenamento

MENU «STUDY»

PRONTI ALLA SFIDA?
CLICcate SU «START»

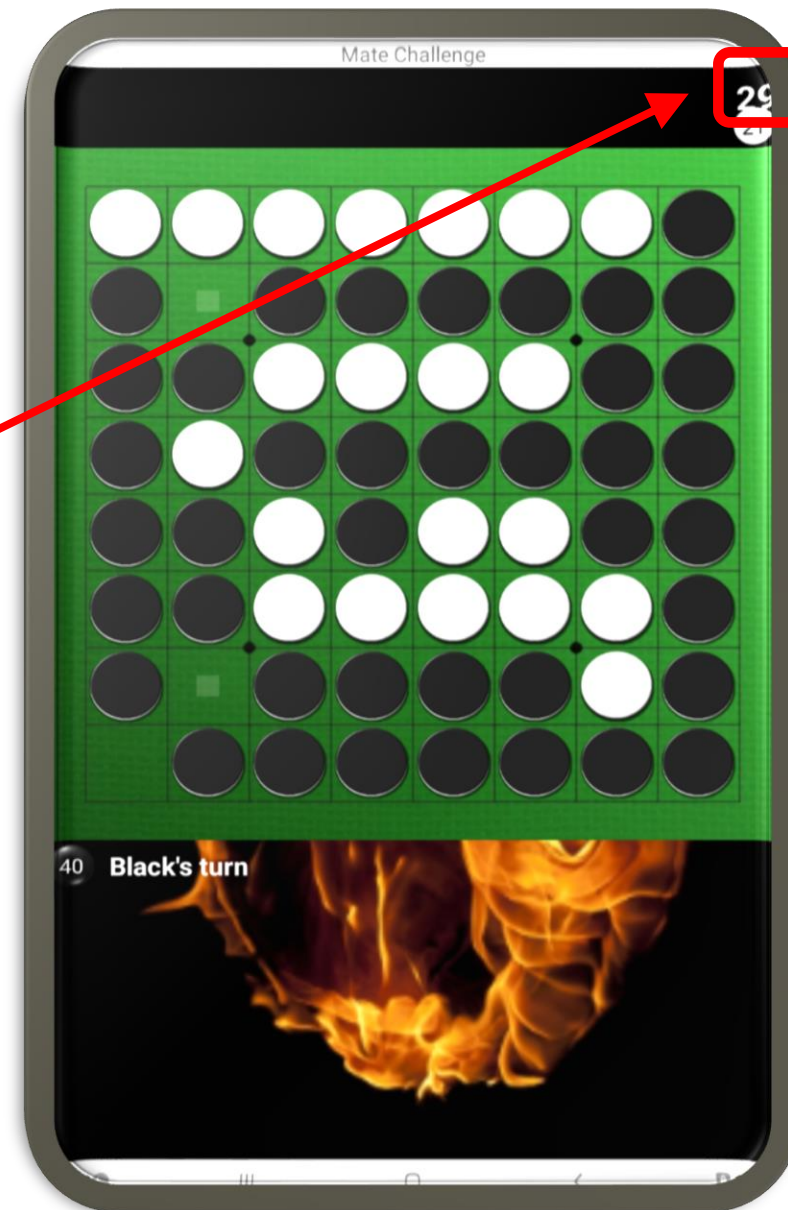


Bonus: Othello Quest

Allenamento

MENU «STUDY – MATE CHALLENGE»

AVETE 30 SECONDI PER RISOLVERE
L'INTERA SEQUENZA...
BUON DIVERTIMENTO!

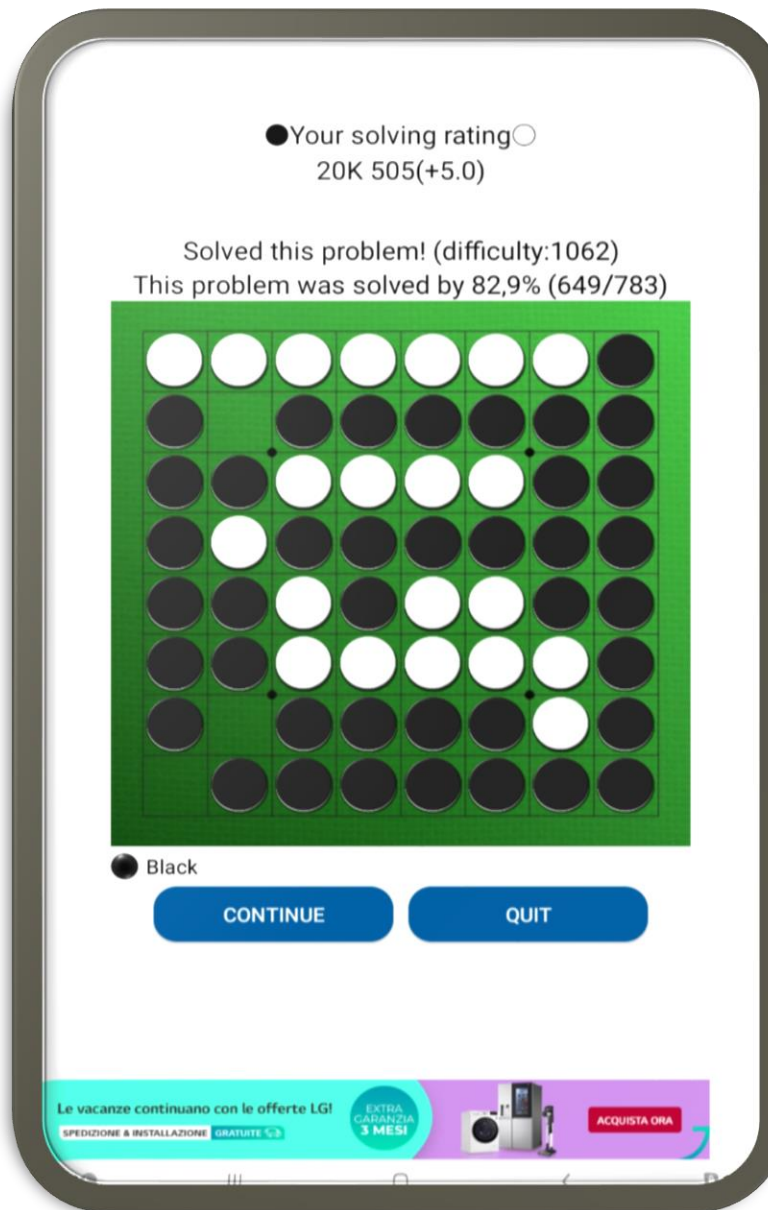


Bonus: Othello Quest

Allenamento

MENU «STUDY – MATE CHALLENGE»

OGNI QUIZ «MATE CHALLENGE»
MODIFICA IL VOSTRO PUNTEGGIO
«MATE», ESATTAMENTE COME LE
PARTITE CLASSICHE AD UNO O
CINQUE MINUTI DI GIOCO
MODIFICANO IL VOSTRO
PUNTEGGIO «RATING»



Bonus: Othello Quest

Altre funzionalità

MENU PRINCIPALE



PER FINIRE...

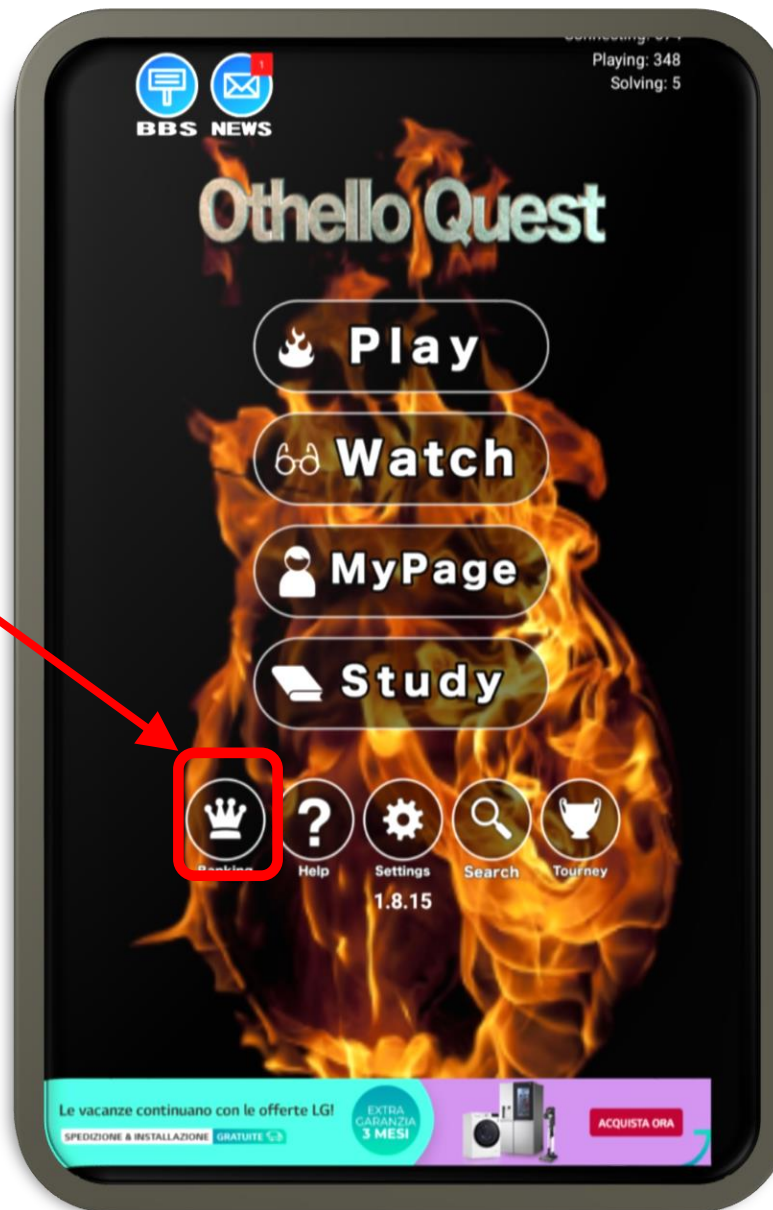


Bonus: Othello Quest

Altre funzionalità

MENU PRINCIPALE

PER FINIRE...
GUARDA LA CLASSIFICA RATING GENERALE



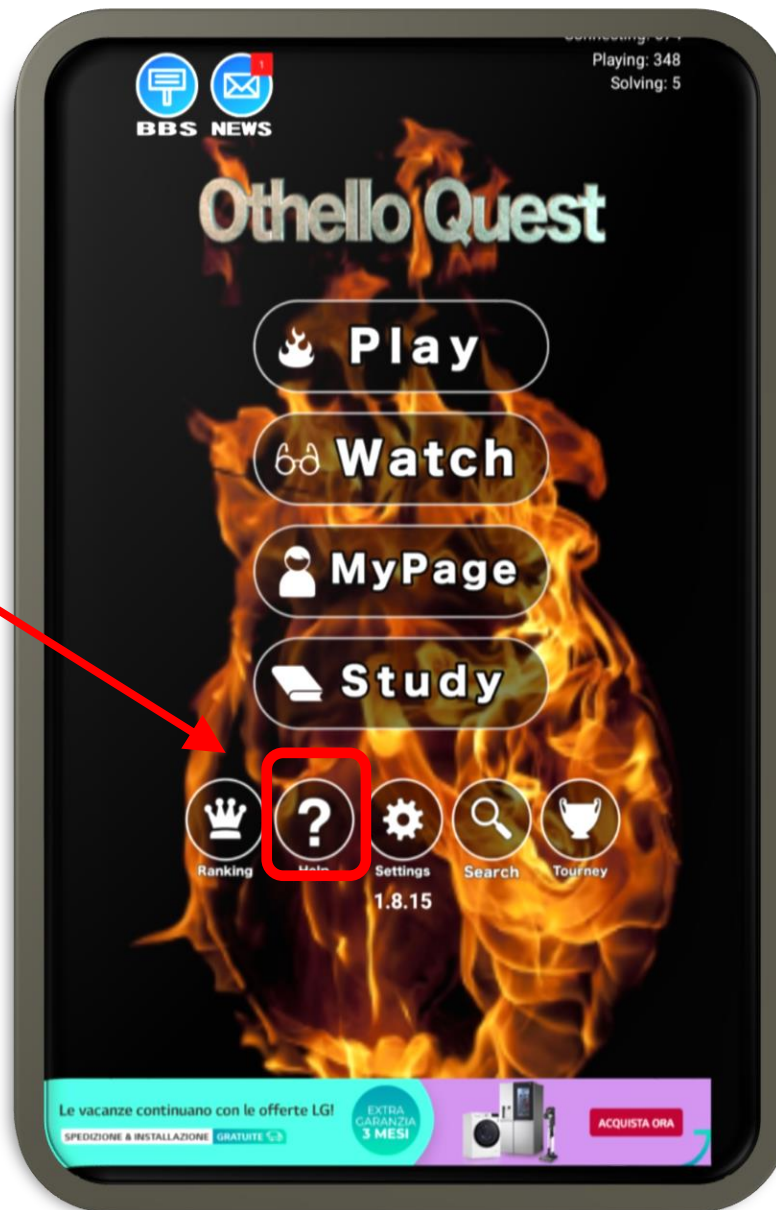
Bonus: Othello Quest

Altre funzionalità

MENU PRINCIPALE



PER FINIRE...
GUIDA ALL'APP



Bonus: Othello Quest

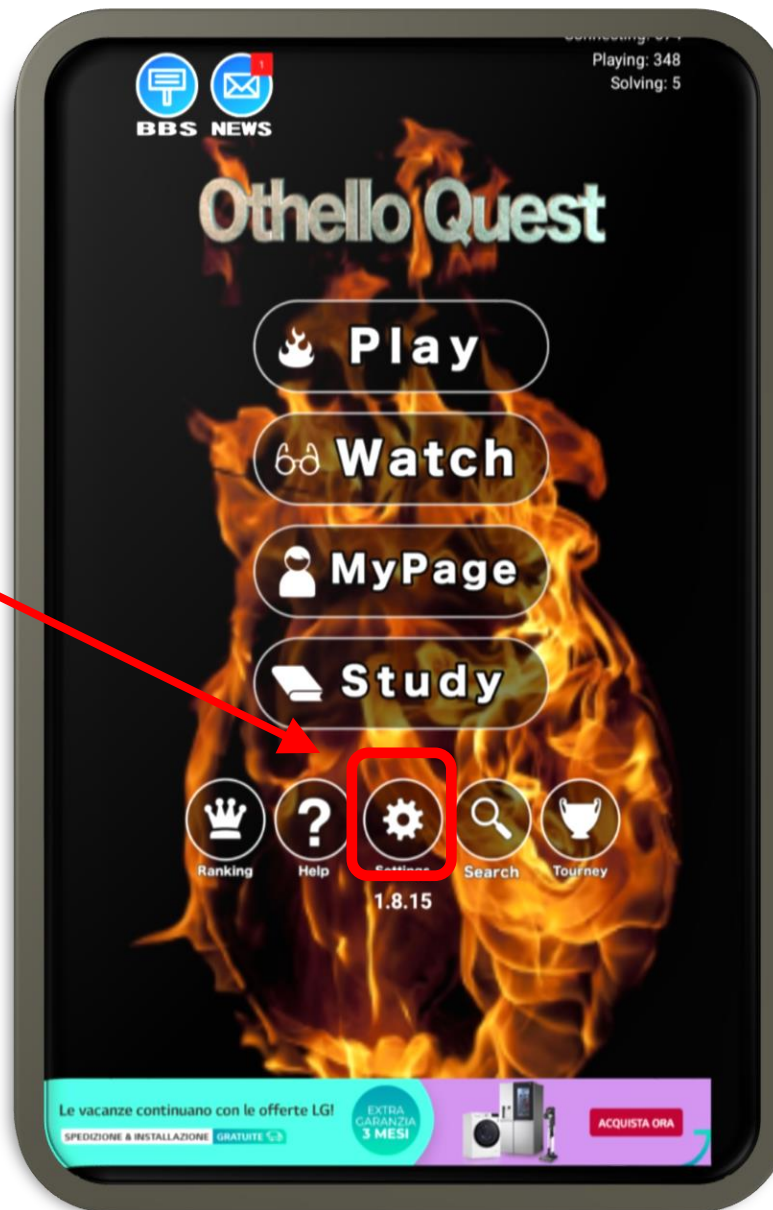
Altre funzionalità

MENU PRINCIPALE

PER FINIRE...
IMPOSTAZIONI DI GIOCO

TRA LE OPZIONI PIÙ SIGIFICATIVE:
RECUPERARE LA PASSCODE PER ACCEDERE
SU UN DISPOSITOVO DIVERSO

OPPURE
DECIDERE SE, PER RIDURRE I TEMPI DI
ATTESA, SI VUOLE GIOCARE DI TANTO IN
TANTO CON UN BOT DEL
PROPRIO LIVELLO O SOLO
CON PERSONE REALI

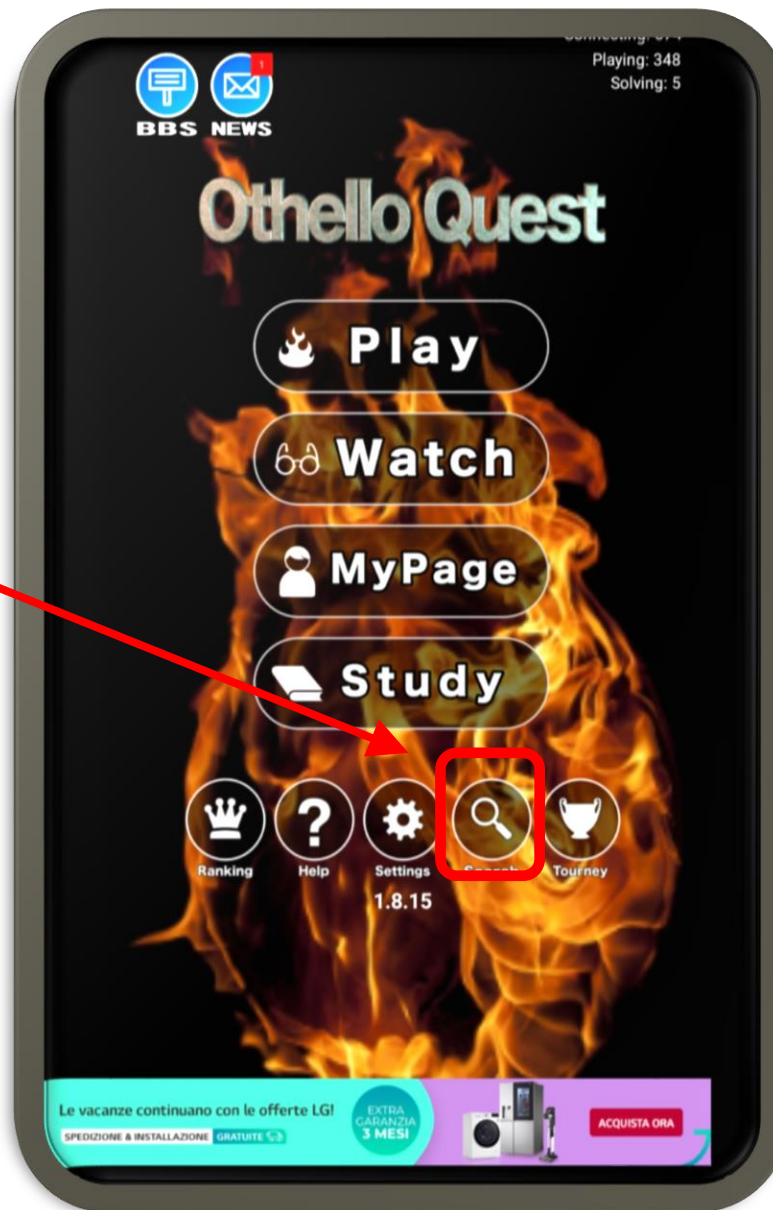


Bonus: Othello Quest

Altre funzionalità

MENU PRINCIPALE

PER FINIRE...
RICERCA DI UN NICK SPECIFICO PER
OSSERVARNE PARTITE E STATISTICHE

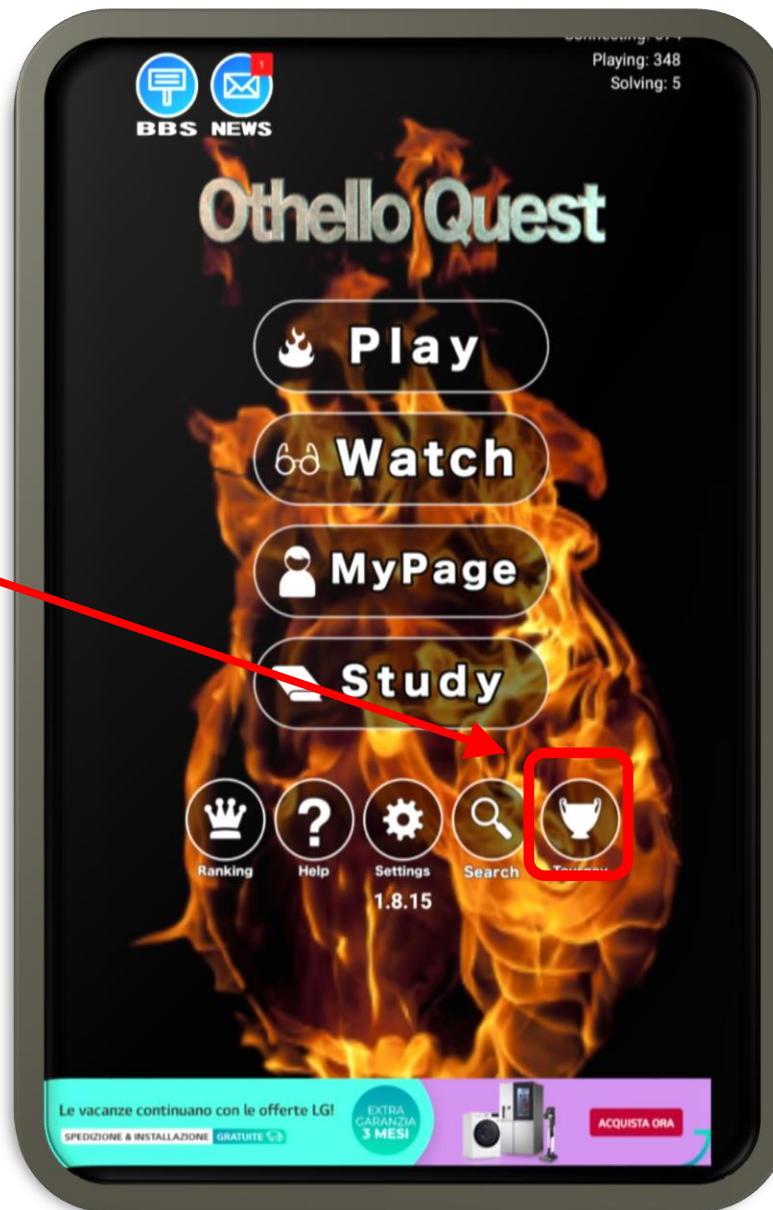


Bonus: Othello Quest

Altre funzionalità

MENU PRINCIPALE

PER FINIRE...
GIOCA IN UN TORNEO APERTO A TUTTI
O CREA UN TORNEO PERSONALIZZATO
VEDI INOLTRE I RISULTATI
OTTENUTI NEI TORNEI

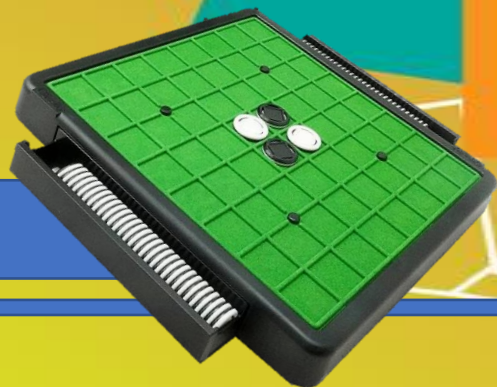


Nella Prossima Lezione ...



NELLA PROSSIMA LEZIONE AFFRONTEREMO I SEGUENTI ARGOMENTI:

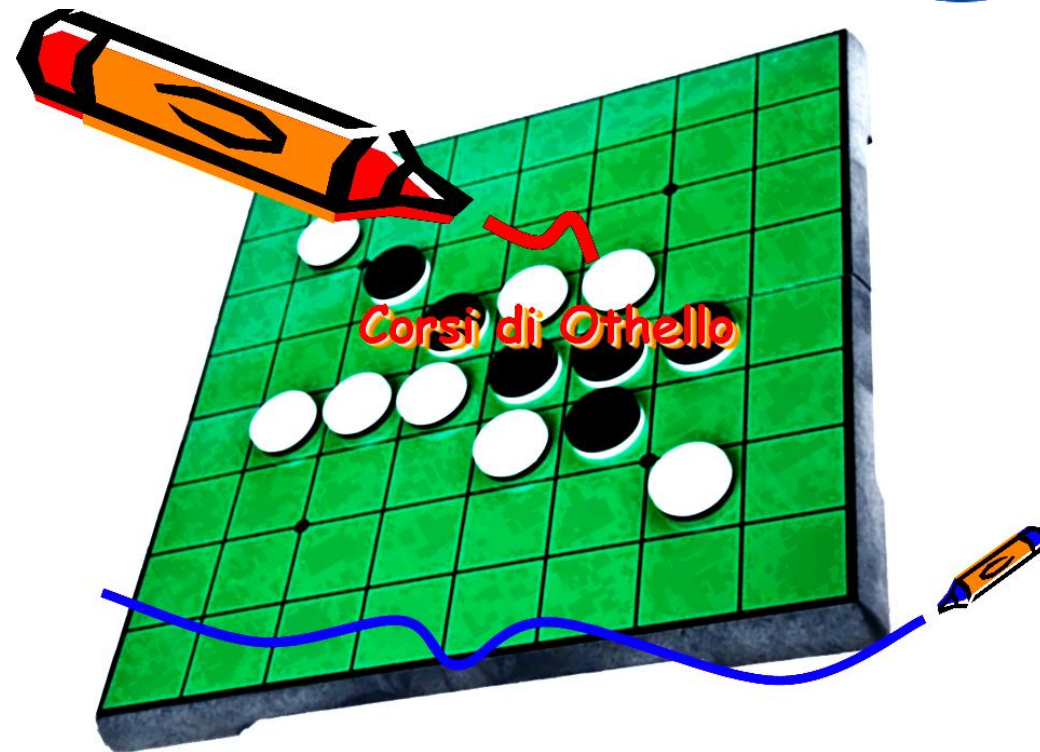
- ✓ CONCETTI FONDAMENTALI PER MIGLIORARE IL GIOCO DI APERTURA
- ✓ RICONOSCERE UNA **MOSSA IDEALE**
- ✓ CONCETTI FONDAMENTALI PER MIGLIORARE IL CENTROPARTITA
- ✓ L'IMPORTANZA DEL **TEMPO** DI GIOCO
- ✓ CONOSCERE LE FORMAZIONI DI BORDO
- ✓ SFRUTTARE AL MASSIMO IL VANTAGGIO DI UNA **MOSSA LIBERA**.



FEDERAZIONE NAZIONALE GIOCO OTHELLO



CORSO BASE DI OTHELLO FINE



www.fngo.it