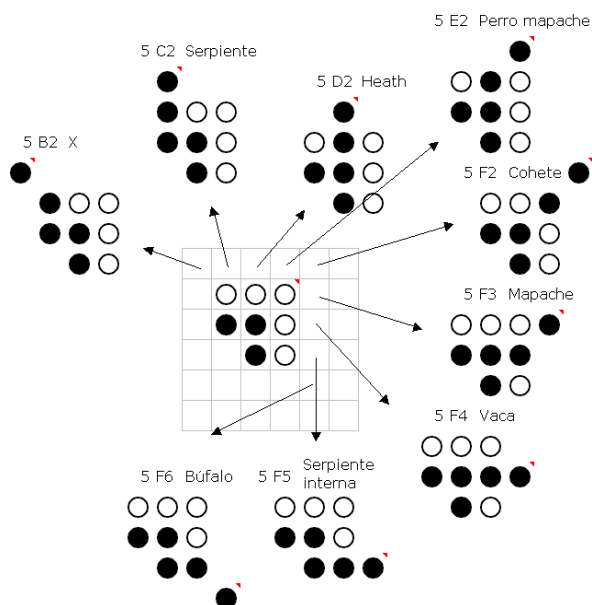
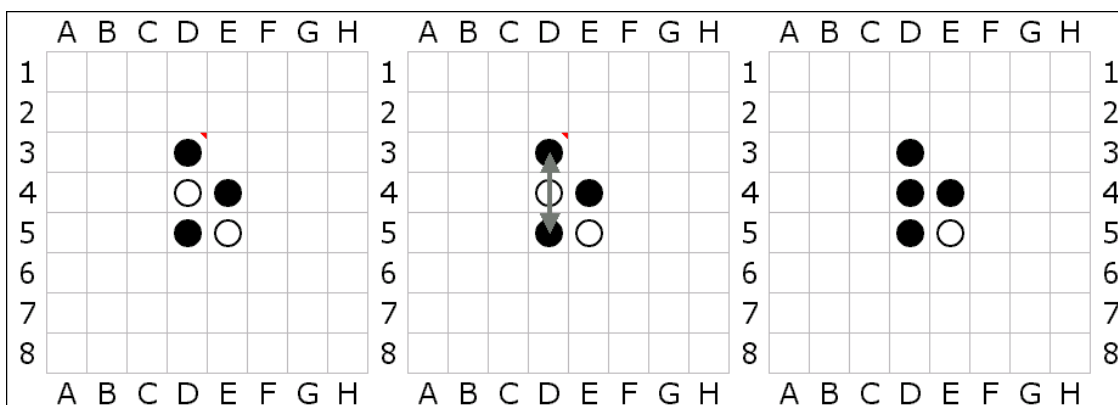


# ESTRATEGIA REVERSISTA Y VISUALIZACIÓN DE APERTURAS DE REVERSI

Conocer  
el juego de  
tablero reversi

Introducción a los principales conceptos estratégicos y  
compendio de las principales aperturas del juego de tablero reversi



# ESTRATEGIA REVERSISTA Y VISUALIZACIÓN DE APERTURAS DE REVERSI

Lea Tosti (Autor), Aris Véster (Editor), Teal Hoist (Ilustrador)

## ÍNDICE

<b>REGLAS.....</b>	<b>1</b>	<b>6.-EL JUEGO MEDIO .....</b>	<b>57</b>
Material y posición inicial.....	1	6.1.-Agotamiento temprano de movimientos.....	57
El juego.....	1	6.2.-Clasificación de laterales.....	58
Normas .....	2	6.3.-Ataque por doble pivote e inserción de fichas.....	58
1.Tiempo .....	2	6.4.-Ataque al cinco.....	59
2.Recuento de fichas .....	2	6.5.-Laterales de cinco compartidos .....	65
<b>NOTACIÓN.....</b>	<b>3</b>	6.6.-Ataques al cuatro .....	66
Las casillas del tablero.....	3	6.7.-Trampa de Stoner.....	68
Transcripción de partidas.....	4	6.8.-Boscov.....	72
Los nombres de las aperturas .....	4	6.9.-Laterales 6+4 .....	73
<b>1.-FICHAS ESTABLES .....</b>	<b>6</b>	6.10.-Landau .....	74
1.1.-Definición de fichas estables .....	6	6.11.-Laterales de cuatro compartidos ....	76
1.2.-La importancia de las fichas estables .....	7	6.12.-Introducción al inicio de laterales ..	77
1.3.-Cómo evitar ceder fichas estables .....	8	6.13.-Casillas X flotantes.....	80
1.4.-Ejemplos de juego en una casilla X....	9	6.14.-Influencia positiva del lateral.....	80
1.5.-Ejemplos de juego en una casilla C..	10	6.15.-Contrarresta de movimientos ideales .....	81
1.6.-Valor relativo de las esquinas.....	11	<b>7.-EL FINAL .....</b>	<b>82</b>
<b>2.-MOVILIDAD .....</b>	<b>14</b>	7.1.-Diagonalización .....	82
2.1.-Introducción .....	14	7.2.-Conteo .....	87
2.2.-Las fichas internas y las fichas externas. La barrera. Movimientos silenciosos .....	15	7.3.-Líneas continuas de fichas: estafas ..	91
2.3.-Valoración de posiciones .....	17	7.4.-Barrido .....	92
2.3.1.-Número de fichas .....	18	<b>8.-PROBLEMAS .....</b>	<b>94</b>
2.3.2.-Posición de las fichas .....	18	Soluciones a problemas seleccionados ....	94
2.3.3.-Ejemplos de estructuras .....	19		
2.4.-Profundidad uno: movimientos silenciosos y movimientos ruidosos .....	20		
2.5.-Profundidad dos: movimientos ofensivos y movimientos defensivos.....	21		
2.6.-Profundidades tres y mayores .....	23		
2.7.-Compactación y envenenamiento de movimientos .....	24		
<b>3.-EL TIEMPO DE JUEGO Y GANAR MOVIMIENTOS ..</b>	<b>27</b>		
3.1.-Introducción .....	27		
3.2.-Ganar movimientos.....	29		
3.3.-Contrarresta de movimientos .....	31		
3.4.-Movimientos modeladores: compactación, centralización y concentración .....	32		
3.4.1.-Estructuras envolventes .....	33		
3.4.2.-Estructuras con entrantes o salientes	34		
3.4.3.-Estructuras dispersas .....	35		
3.4.4.-Formas características.....	36		
3.5.-El acceso.....	37		
3.6.-Reserva de movimientos.....	38		
<b>4.-PARIDAD .....</b>	<b>40</b>		
4.1.-Definición de paridad.....	40		
4.2.-Zonas pares e impares.....	41		
4.3.-La paridad y la estabilización de fichas .....	42		
4.4.-Hiperregiones .....	42		
4.3.1.-Hiperregiones impares .....	43		
4.3.2.-Hiperregiones pares .....	43		
4.3.3.-Engordamiento .....	44		
<b>5.-LA APERTURA.....</b>	<b>45</b>		
5.1.-Programas de ayuda .....	45		
5.1.1.-Evaluación de posiciones .....	45		
5.1.2.-Bases de partidas .....	46		
5.2.-Simetría inicial.....	47		
5.3.-Resumen de aperturas.....	48		
5.4.-Estructuras de aperturas .....	50		
5.4.1.-Concentración .....	50		
5.4.2.-Doble barrera.....	51		
5.4.3.-Crecimiento por los laterales.....	53		
5.5.-Derrota en la apertura por eliminación de fichas .....	55		

## PRÓLOGO

Difícilmente con no más que la lectura de este texto es posible alcanzar la maestría, ni siquiera un gran dominio del juego; se limita a plasmar de la mejor manera que se ha sabido la visión de la estrategia reversista de una sola persona, por mucho que ésta pueda haber aprendido de otros jugadores. Aun así, espero que sirva de base para la evolución del juego de cuantos más jugadores mejor, a través del juego de innumerables partidas donde se vayan consolidando los conocimientos adquiridos y añadiendo nuevos recursos para afrontarlas con mayor control.

Aunque se ha intentado emplear el mayor número de diagramas posible para explicar los conceptos, me temo que es inevitable que pueda resultar en ciertos puntos tedioso. Sin embargo, cualquier método para explicar la estrategia no puede ser más que artificioso al aislar conceptos estratégicos que en realidad se encuentran siempre íntimamente relacionados entre sí. Por esta misma razón, a veces también podrá resultar repetitivo, al verse de nuevo una y otra vez los mismos conceptos en un esfuerzo de relacionarlos al máximo.

Este texto llevaba cerca de cinco años prácticamente completado a la espera de los toques finales que le permitieran ser publicado, un tiempo en el que no he disfrutado tanto de este juego de tablero como lo hacía antes, por falta de tiempo entre otras razones.

Para eso mismo se publica: para que otros puedan disfrutar del juego del reversi como yo lo he hecho, y espero continuar haciendo, aunque no pueda ser con tanta frecuencia como antes. Siempre he pensado que se consigue un mayor disfrute del juego a través de una actividad comprensiva dirigida a entenderlo. Y el juego, qué es sino para disfrutarlo.

La obra comienza con una inevitable introducción de las reglas y otros tecnicismos, continúa explicando uno a uno los principales conceptos estratégicos que creemos encontrar en el juego y terminamos con "las fases de la partida" que es poco más que una excusa para ver conjuntamente o sobre otro punto de vista los conceptos anteriores.

Sin embargo, no todo acaba aquí: aunque por extensión y un cierto estilo diferente sería razonable separar esta parte dedicada exclusivamente a aperturas, la decisión tomada ha sido juntar la parte "Estrategia reversista" y "Visualización de aperturas de reversi" en un mismo continuo.

En esta parte se incide todavía más en la explicación mediante diagramas, llegando a ser claramente más importantes que el texto. Asimismo, éstos son diferentes (aunque ya se habían empleado en unas pocas ocasiones) para poder mostrar más movimientos en menos espacio, sacrificando la cuadrícula que delimita las casillas y permite situarse en el centro del tablero. Para paliar parcialmente este inconveniente, se dibuja una pequeña línea cuando una ficha se localiza en un lateral.

Es impensable dedicarle a esta obra una dedicación continua, por lo que han transcurrido bastantes años desde su inicio. Esto puede provocar que alguna parte haya quedado desactualizada, pero debido a que la estrategia y conocimiento de las aperturas en reversi es bastante estable desde hace algún tiempo, el efecto será mínimo. Esta última parte no enseña cómo jugar la fase de la apertura (para eso está la primera parte), sino que sólo las muestra y comenta hasta cierto punto (comentarlas todas en más profundidad no es factible porque sería un trabajo del que no se vería el fin).

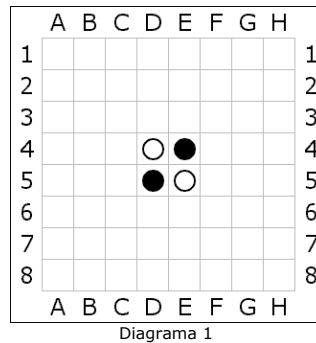


## PARTE 0

### Reglas

### Material y posición inicial

Se emplea un tablero cuadrado de 8 filas por 8 columnas y 64 fichas, blancas por una cara y negras por la otra, u otros colores que se distingan.



Antes de empezar la partida se colocan cuatro fichas en las cuatro casillas centrales del tablero: 2 mostrando la cara blanca, en la casilla superior izquierda y en la inferior derecha, y 2 mostrando la cara negra, en la casilla superior derecha y en la inferior izquierda (véase Diagrama 1).

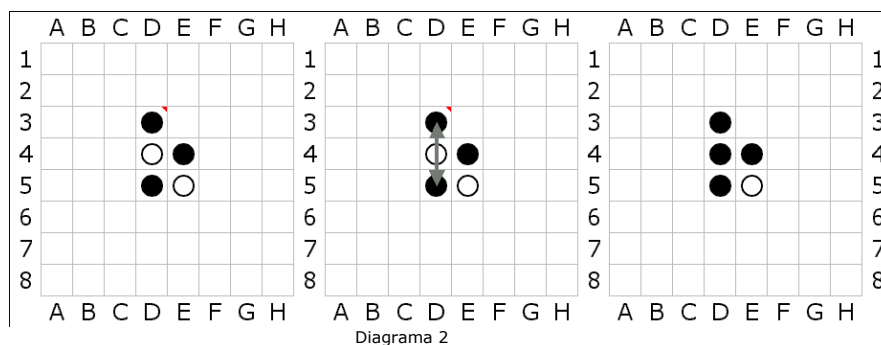
### El juego

Juegan dos jugadores. Se les asigna un color: uno las blancas y otro las negras. El de las blancas coloca fichas mostrando su cara blanca y viceversa para el de las negras.

Se juega por turnos. El jugador negro mueve en primer lugar y el turno pasa al blanco. Si un jugador no tiene ningún movimiento el turno pasa al otro.

Un movimiento consiste en dos partes que se realizan consecutivamente:

- Colocar una ficha del propio color en una casilla vacía. Entre la ficha recién colocada y otra del mismo color (previamente en el tablero) debe haber fichas del color contrario en la misma línea (ya sea en dirección diagonal, horizontal o vertical).
- Voltar las fichas del color contrario que quedan entre la ficha recién colocada y cualquier otra del mismo color ya colocada. De esta forma, cambian de color.



En el Diagrama 2, continuación del Diagrama 1, las negras mueven 1.D3 y voltean la ficha blanca en D4.

La partida acaba cuando nadie puede mover (normalmente cuando el tablero está lleno o casi lleno) y gana quien en ese momento presente más fichas mostrando su color sobre el tablero.

## Normas

En los campeonatos se establecen unas normas que deben cumplir los jugadores para el buen desarrollo de las partidas y para aclarar algunos puntos que pueden ser dudosos. Vamos a ver algunos de las más importantes.

### **1. Tiempo**

Aunque se pueden jugar partidas de más duración, normalmente se juegan de 20 a 30 minutos por jugador. De esta forma es más fácil organizar campeonatos durante un fin de semana.

Como suele interesar el número final de fichas, cuando a un jugador se le agota su tiempo, aunque éste pierde en todo caso, el número de fichas se determina de la siguiente forma:

- Al jugador que ha perdido por tiempo se le añaden 2 minutos. Si acaba con más fichas que su adversario, pierde por sólo 33-31. Si acaba con menos fichas que su adversario, pierde por el número de fichas conseguido.

- Si en este periodo al jugador que ha perdido por tiempo se le agotan los 2 minutos añadidos, pierde por 64-0

- Si en este periodo al jugador que no ha perdido por tiempo se le agota el tiempo, se le añaden 2 minutos. Si se le agotan estos 2 minutos, gana por sólo 33-31.

En Estados Unidos en vez del resultado anterior 33-31 se emplea 32-31.

### **2. Recuento de fichas**

El resultado, además de poder ser victoria, derrota o empate, suele darse incluyendo el número de fichas conseguido por cada jugador. Según el campeonato puede haber pequeñas diferencias en el recuento de fichas, relativas a las casillas que quedan desocupadas:

En el Campeonato del Mundo, en el Campeonato de España y otros campeonatos europeos, las casillas vacías se suman a las fichas del ganador.

En Japón las casillas vacías se dividen y se reparten entre los dos jugadores.

En Estados Unidos las casillas vacías no se reparten. Excepto si un jugador se ha quedado sin fichas; en este caso el resultado es 64-0.

**Notación**

**Las casillas del tablero**

Las columnas del tablero se nombran mediante letras de la *a* a la *h* (de izquierda a derecha) y las filas con números del 1 al 8 (de arriba abajo). De esta forma cada casilla responde a una coordenada nombrada mediante un número y una letra dependiendo de la fila y columna que ocupe. (Diagrama 3).

	A	B	C	D	E	F	G	H	
1	A1	B1	C1	D1	E1	F1	G1	H1	1
2	A2	B2	C2	D2	E2	F2	G2	H2	2
3	A3	B3	C3	D3	E3	F3	G3	H3	3
4	A4	B4	C4	D4	E4	F4	G4	H4	4
5	A5	B5	C5	D5	E5	F5	G5	H5	5
6	A6	B6	C6	D6	E6	F6	G6	H6	6
7	A7	B7	C7	D7	E7	F7	G7	H7	7
8	A8	B8	C8	D8	E8	F8	G8	H8	8
	A	B	C	D	E	F	G	H	

Diagrama 3

Las coordenadas se emplean normalmente para comentar una partida, cuando hay que hacer referencia a una casilla o movimiento, pero es raro emplearlas para una transcripción. También, cuando se comenta una partida, se suelen emplear los términos *norte*, *sur*, *este*, *oeste*, para referirse respectivamente a la parte superior, inferior, derecha, izquierda del tablero; igualmente con combinaciones de estos términos.

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

Diagrama 4

Algunas casillas tienen nombres especiales debido a su importancia estratégica. Hay cuatro **esquinas**: a1, h1, a8 y h8. Las casillas adyacentes a una esquina por la diagonal son denominadas **casillas X** (b2, g2, b7 y g7) y las que lo son por la horizontal o por la vertical son denominadas **casillas C** (a2, b1, g1, h2, a7, b8, g8 y h7). Diagrama 4a. Los dos tipos de casillas restantes de los laterales también tienen un nombre propio (casillas A y B), pero es menos utilizado., en el diagrama las casillas entre B3 y B6, entre C2 y F2, entre G3 y G6, y entre C7 y F7,

Algunos grupos de casillas se conocen de una forma determinada. Las casillas situadas en los extremos del tablero (filas 1 y 8 y columnas a y h) son los cuatro **laterales** y las casillas de las diagonales que unen esquinas opuestas son las **diagonales principales** o simplemente **diagonales**. Diagrama 4b.

Además, el cuadrado central del tablero de cuatro por cuatro clásicamente se ha considerado como una zona segura donde mover (en inglés se conoce como *sweet sixteen*). Muchos tableros marcan con un punto más grueso los vértices de este cuadrado, simplemente como referencia.

Cada grupo de casillas que en el Diagrama 4c están ocupadas por fichas negras es denominado en este texto "**contralateral**". Obsérvese que se apoyan sobre sus respectivos laterales (fichas blancas en el diagrama).



**Transcripción de partidas**

Normalmente durante las partidas se anotan los movimientos para poder reproducirlas más tarde. Lo pueden hacer los propios jugadores, un juez de mesa o los tres.

La transcripción más simple, aunque la menos empleada para la anotación de partidas, consiste en escribir la secuencia de los movimientos mediante sus coordenadas. Por ejemplo:

d3c3c4c5b4d2c2a4d6e6f4f5b5b3c6f3a5a6a2e3e1e2f2f1g4g3d1h3h5h4h2d7g1b6f6g5h6g6e7g7h7a3a7c7d8c1b1f7h8g8e8g2f8c8b8b2a1b7

Se puede dar más información. No es raro escribir los movimientos de las negras con mayúsculas y dejar los de las blancas con minúsculas. También se pueden numerar los movimientos. Los primeros movimientos del ejemplo anterior incluyendo esta información serían los siguientes: 1.D3, 2.c3, 3.C4, etc.

Este sistema es bueno una vez que está introducido en un ordenador, pues cualquier programa es capaz de importar partidas con este formato. Sin embargo, no es el más fácil de anotar.

Normalmente, las partidas se transcriben mediante la ayuda de una plantilla en la que se han reproducido las casillas del tablero y sólo hay que anotar en cada casilla el orden en el cual fue ocupada. Así, en el anterior ejemplo en la casilla d3 se anotaría un 1, en la c3 un 2, en la c4 un 3, etc. (Diagrama 5). También se puede incluir un poco más de información, por ejemplo rodeando con un círculo los números correspondientes a movimientos de las blancas se ve más fácilmente quién movió en cada casilla.

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

Diagrama 5

A veces las plantillas están preparadas para anotar mediante los dos sistemas, aunque luego sólo se emplee uno. También pueden incluir un pequeño diagrama del tablero para dibujar la posición final de la partida.

**Los nombres de las aperturas**

Unas aperturas han sido en algún momento más recurrentes que otras y han terminado recibiendo un nombre para referirse a ellas.

Algunos nombres provienen de la forma de la disposición de fichas que se alcanza con la apertura, por ejemplo velero, serpiente, plano rotante, etc., mientras que otras tienen el nombre de algún jugador, como Tamenori, Rose, Maruoka, etc. Muchos de las aperturas con nombres de animales son de origen japonés, pues allí en un principio recibieron nombres de animales muchas posiciones de profundidad cinco (es decir, la posición se alcanza tras cinco movimientos).

Alguna se conoce por más de un nombre, por ejemplo la apertura serpiente, también se llama *Peasant* (*campagnarde* en francés), es decir, "campesina". Aunque en este texto se emplean principalmente nombres españoles, la influencia del inglés es grande, por lo que, por ejemplo, es posible leer en otros sitios *Snake* (serpiente en inglés) en vez del correspondiente nombre en español.

En el primer movimiento no se puede elegir una apertura pues los movimientos son equivalentes por simetría. En el segundo, cuando mueven las blancas, éstas ya pueden elegir entre tres aperturas: **perpendicular, diagonal y paralela**. En los siguientes movimientos los jugadores van eligiendo cada vez entre un mayor número de posibles aperturas.

Es conocida la lista de aperturas de Robert J. Gatliff de 1995 con unos 70 nombres. También es conocida la lista de la Federación Francesa de Othello (FFO), con varios cientos de nombres de aperturas. Ambas están en Internet; la primera también traducida a continuación.

#### **C4c3-apertura diagonal**

C4c3D3c5B2-apertura casilla X  
 C4c3D3c5B3-serpiente, campesina  
 C4c3D3c5B3f4B5b4C6d6F5-pirámide, campesina central  
 C4c3D3c5B4-Heath, Tobidashi "saltar fuera"  
 C4c3D3c5B4d2C2f4D6c6F5e6F7-II Variación Mimura  
 C4c3D3c5B4d2D6-Heath-murciélago  
 C4c3D3c5B4d2E2-Variación Iwasaki  
 C4c3D3c5B4e3-Heath-chimenea, "volteo masivo"  
 C4c3D3c5B5-perro mapache (o "tanuki")  
 C4c3D3c5B6c6B5-Hamilton  
 C4c3D3c5B6e3-piruleta  
 C4c3D3c5D6-vaca  
 C4c3D3c5D6e3-chimenea  
 C4c3D3c5D6f4B4-vaca murciélago, murciélago, Cambridge  
 C4c3D3c5D6f4B4b6B5c6B3-murciélago (continuación 2 Piau)  
 C4c3D3c5D6f4B4b6B5c6F5-Melnikov\*\*, murciélago (continuación 1 Piau)  
 C4c3D3c5D6f4B4c6B5b3B6e3C2a4A5a6D2-murciélago (Kling continuación)\*\*  
 C4c3D3c5D6f4B4e3B3-murciélago (alternativa Kling)  
 C4c3D3c5D6f4F5-Rose-v-Toth\*\*  
 C4c3D3c5D6f4F5d2-Tanida  
 C4c3D3c5D6f4F5d2B5-avión, Feldborg  
 C4c3D3c5D6f4F5d2G4d7-velero  
 C4c3D3c5D6f4F5e6C6d7-Maruoka  
 C4c3D3c5D6f4F5e6F6-Landau  
 C4c3D3c5F6-búfalo, variación Kenichi  
 C4c3D3c5F6e2C6-búfalo Maruoka  
 C4c3D3c5F6e3C6f5F4g5-búfalo Tanida  
 C4c3D3c5F6f5-búfalo Hokuriku  
 C4c3E6c5-Variación ala  
 C4c3F5c5-Variación semiala  
**C4c5-apertura paralela**  
**C4e3-apertura perpendicular**  
 C4e3F4c5D6e6-Mimura  
 C4e3F4c5D6f3C6-Shaman, danesa  
 C4e3F4c5D6f3D3-Inoue

C4e3F4c5D6f3D3c3-IAGO  
 C4e3F4c5D6f3E2-Bhagat  
 C4e3F4c5D6f3E6c3D3e2-Rose  
 C4e3F4c5D6f3E6c3D3e2B5-plano  
 C4e3F4c5D6f3E6c3D3e2B5f5-plano rotante  
 C4e3F4c5D6f3E6c3D3e2B5f5B3-Variación Murakami  
 C4e3F4c5D6f3E6c3D3e2B5f5B4f6C2e7D2c7-plano rotante (continuación Kling)  
 C4e3F4c5D6f3E6c3D3e2B6f5-Rose-Birth  
 C4e3F4c5D6f3E6c3D3e2B6f5B4f6G5d7-Brightstein  
 C4e3F4c5D6f3E6c3D3e2B6f5G5-Rose-birdie, Rose-Tamenori  
 C4e3F4c5D6f3E6c3D3e2B6f5G5f6-Rose-Tamenori-Kling  
 C4e3F4c5D6f3E6c3D3e2D2-Greenberg, Dawg  
 C4e3F4c5D6f3E6c6-Ralle  
 C4e3F4c5E6-caballo  
 C4e3F5b4-no-gato  
 C4e3F5b4F3-golondrina  
 C4e3F5b4F3f4E2e6G5f6D6c6-no-gato (continuación)  
 C4e3F5e6D3-italiana  
 C4e3F5e6F4-gato  
 C4e3F5e6F4c5D6c6F7f3-Sakaguchi  
 C4e3F5e6F4c5D6c6F7g5G6-Berner  
 C4e3F6b4-ganglio  
 C4e3F6e6F5-tigre  
 C4e3F6e6F5c5C3-Stephenson  
 C4e3F6e6F5c5C3b4-no-Kung  
 C4e3F6e6F5c5C3b4D6c6B5a6B6c7-No-Kung (continuación)  
 C4e3F6e6F5c5C3c6-COMP'OTH  
 C4e3F6e6F5c5C3g5-Kung  
 C4e3F6e6F5c5D3-tigre de Leader  
 C4e3F6e6F5c5D6-Brightwell  
 C4e3F6e6F5c5F4g5G4f3C6d3D6-Ishii  
 C4e3F6e6F5c5F4g5G4f3C6d3D6b3C3b4E2b6-tigre principal  
 C4e3F6e6F5c5F4g6F7-Rose-BILL  
 C4e3F6e6F5c5F4g6F7d3-Tamenori  
 C4e3F6e6F5g6-Aubrey, Tanaka

# PARTE I: CONCEPTOS BÁSICOS DE LA ESTRATEGIA REVERSISTA

## 1.-Fichas estables

### 1.1.-Definición de fichas estables

Por lo general, cualquier ficha que se coloque sobre el tablero es susceptible de ser volteada cambiando su color, no sólo una vez, sino varias a lo largo de la partida.

Sin embargo, **las fichas situadas en las esquinas del tablero no pueden ser volteadas** debido a que no pueden ser flanqueadas por dos fichas contrarias. Al estar en una esquina, la ficha contraria se tendría que colocar fuera del tablero.

Asimismo, una ficha del mismo color adyacente en la horizontal o en la vertical a una ficha colocada en una esquina tampoco va a poder ser flanqueada por las fichas contrarias, dado que la ficha de la esquina la 'protege'. En el Diagrama 6 se muestran las fichas que ya no podrán ser volteadas (casillas sombreadas).

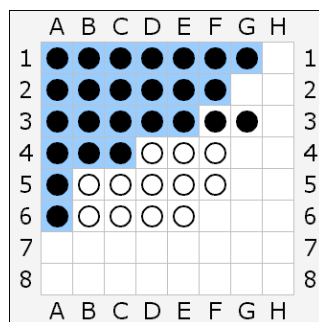


Diagrama 6

En consecuencia, se puede ir avanzando desde una esquina por los laterales de forma que ninguna de ellas se pueda volver a voltear. Asimismo, cuando **además de la ficha de la esquina se tienen fichas en los laterales**, el número de fichas de ese color que no van a poder ser flanqueadas, ni por tanto volteadas, va a ir creciendo también por el interior del tablero. Este conjunto de fichas se denomina **fichas estables**.

Estas fichas son muy valiosas debido a que permanecen con el mismo color durante el resto de la partida. Por lo tanto, hay que evitar regalar esquinas al contrario por las que éste podría ir avanzando consiguiendo más fichas estables. Es una de las reglas estratégicas más intuitivas: **no hay que ceder esquinas, siempre que no obtengamos alguna compensación**; luego veremos que hay **sacrificios de esquinas** que pueden ser muy rentables.

**Si se juega en una casilla adyacente a una esquina no ocupada**, por ejemplo en una casilla X, **ponemos en peligro la esquina**, pues el adversario puede voltearnos esa ficha jugando a través de la diagonal. Por ejemplo, en el Diagrama 7, donde se ha dibujado parcialmente el tablero, las negras juegan en B2, una casilla X. Como las blancas tienen una ficha en la diagonal (y si no podrían tenerla más adelante), voltean la ficha situada en la casilla X capturando la esquina. Hubiera sido similar con una ficha negra en una casilla C y una blanca en la casilla A contigua, siendo el turno de las blancas.

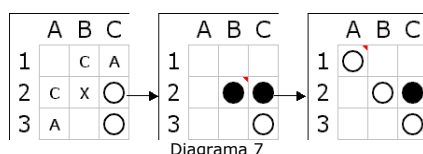
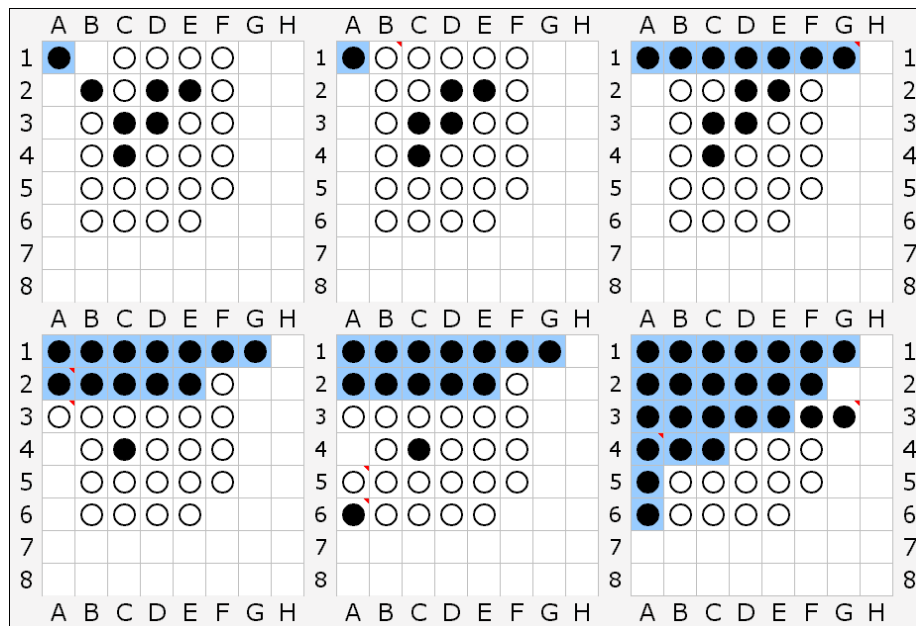


Diagrama 7

En el ejemplo (Diagrama 8a-f) se ve que las negras acaban de obtener la esquina A1. Están dibujadas en color más oscuro las casillas que contienen fichas estables. La secuencia es 25.A1, 26.b1, 27.G1, 28.A2, 29.a3, 30.A6, 31.a5, 32.A4 y 33.G3. Se marcan los últimos movimientos con una pestaña en la esquina de la casilla.



Las negras van aumentando el número de fichas estables en prácticamente cada movimiento. Primero se llevan la fila 1, excepto la otra esquina, y luego parte de la 2, estable gracias a poseer también la 1. Se ve cómo el crecimiento negro acabará con todas las fichas blancas. Sólo si consiguieran mantener una ficha blanca en una zona interior, que aunque no fuera estable pudiera frenar un poco el crecimiento de la zona estable negra, podrían pensar en no perder por 64-0.

El movimiento en 30.A6 (diagrama e) no es necesariamente mejor que 30.A4; en otras disposiciones similares sí puede serlo. Hay que fijarse en si quedarán fichas blancas interiores (lo que será un aspecto negativo para las negras) y elegir la jugada más conveniente.

El anterior ha sido un ejemplo muy sencillo de cómo a partir de una esquina se puede ganar una partida. Pero es una situación ideal; aunque pueda llegar a ocurrir, es difícil que un adversario regale tan fácilmente la esquina.

En los siguientes apartados incidiremos sobre la importancia de las fichas estables y veremos lo básico para no ceder fichas estables, aunque necesitaremos aplicar los conceptos de movilidad (en capítulos siguientes) para que un jugador experto no nos obligue a ceder fichas estables. Sin embargo, al final veremos que antes o después si queremos tener más posibilidades de juego es necesario realizar ciertos sacrificios que muchas veces implican ceder fichas estables. Evidentemente, si a nosotros nos puede interesar en algún momento ceder fichas estables, también podrá hacerlo el adversario. Veremos ejemplos a lo largo de todo este texto.

## 1.2.-La importancia de las fichas estables

**El tener en un momento de la partida más (o muchas más) fichas que el adversario no sirve para nada, siempre que esas fichas no sean estables.**

En este juego se coloca una ficha nueva y se voltean fichas ya colocadas, es decir, además de aparecer nuevas fichas de un color por el volteo de varias fichas producido por la colocación de una nueva, también desaparecen fichas del color contrario en la misma medida. El marcador fluctúa enormemente: aun cuando volteemos una sola ficha, cambia en  $1 - (-1) + 1 = 3$  fichas. Generalizando,

cambia en  $1 + 2 \cdot (n^{\circ} \text{ fichas volteadas})$ ; por ejemplo, si el número de fichas volteadas es 8, el marcador cambia en 17.

En este caso la partida va 51-5 a favor de las negras y les toca jugar a ellas. (Diagrama 9). Sin embargo, de las 51 fichas negras, sólo 8 son fichas estables, lejos de las 33 fichas necesarias para ganar. Las blancas no tienen ninguna, pero veamos como en unos pocos movimientos estabilizan muchas:

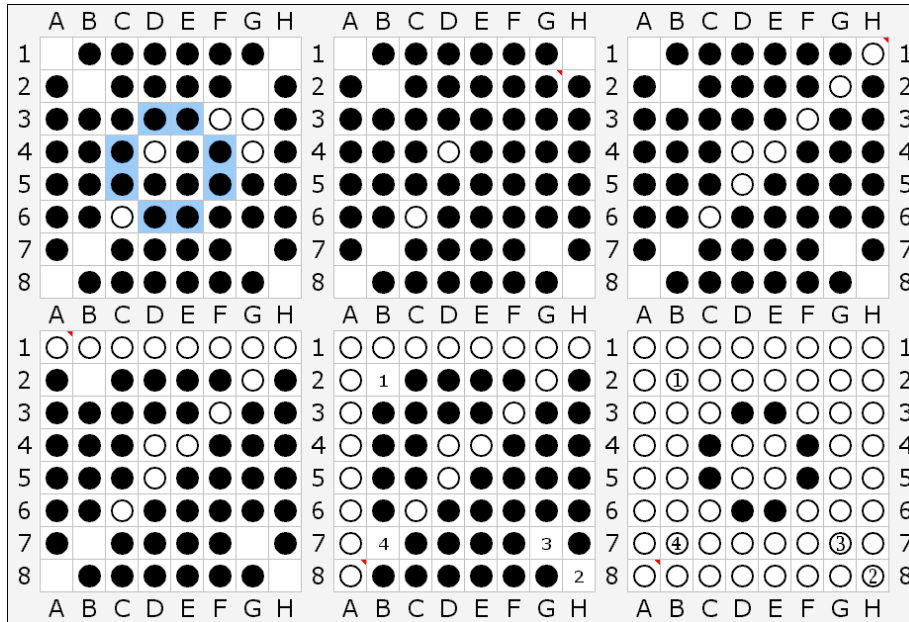


Diagrama 9

En dos movimientos, uno de las negras, 53.G2, y otro de las blancas, 54.h1, éstas últimas han estabilizado 6 fichas (las de la diagonal blanca). Pero a continuación, con 55.A1, estabilizan 7 más (el lateral norte). Tras 56.A8, otras 7, ya llevan 20 fichas estables por 8 de las negras. Si seguimos con 57.B2, también estabilizamos la ficha blanca d4 y todas las que volteamos con ese movimiento. Con 58.h8 las fichas estables blancas son 40, de sobra para ganar la partida, y aún quedan más.

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

### 1.3.-Cómo evitar ceder fichas estables

Realmente hay ocasiones en las que nos puede interesar, o no importar, ceder fichas estables. Pero antes de eso, conviene saber lo básico para no ceder con demasiada facilidad fichas estables.

Como se ha visto en el Diagrama 9a, no es estrictamente necesaria una esquina para conseguir fichas estables. Si el tablero está bastante lleno, puede haber fichas interiores imposibles de voltear. Sin embargo, desde el punto de vista estratégico, **las que nos interesan son las fichas estables creadas a partir de esquinas.**

De las reglas del juego se entiende que para que podamos jugar en una casilla, tiene que haber alguna casilla adyacente a ésta ocupada con fichas contrarias (para que las podamos voltear). Las únicas casillas adyacentes a una esquina son las casillas X y C.

**Si no colocamos fichas en casillas X ni C, el contrario no podrá acceder a ninguna esquina.**

**Sin embargo,** no es útil limitarnos tan simplemente las casillas a las que mover. **En muchas ocasiones podremos mover en casillas X y C con seguridad.** Ahora veremos un par de ejemplos.

### 1.4.-Ejemplos de juego en una casilla X

Se puede jugar en una casilla X sin ceder la esquina si controlamos la diagonal correspondiente y el contrario no va a poder acceder a ella (colocar una ficha en la diagonal).

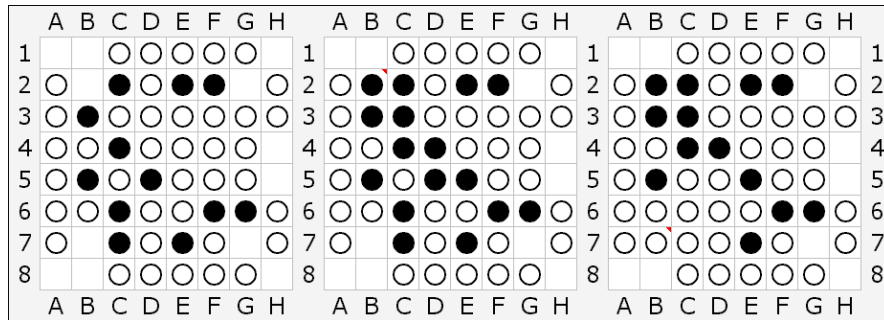


Diagrama 10

En el Diagrama 10 les toca a las negras. Pueden **diagonalizar** (controlar una diagonal entera) con 49.B2. Las blancas no tienen ningún movimiento con el que **acceder** a la diagonal (voltear una ficha de esa diagonal). Es decir, las negras han jugado en una casilla X sin problemas.

Si ahora las blancas intentan una diagonalización propia con 50.b7 (tercer tablero del diagrama), las negras pueden responder 51.H4, volteando la ficha blanca de la diagonal E4, es decir, accediendo a la diagonal podrán a su vez acceder más tarde a la esquina A8. En este caso no era seguro jugar en la casilla X.

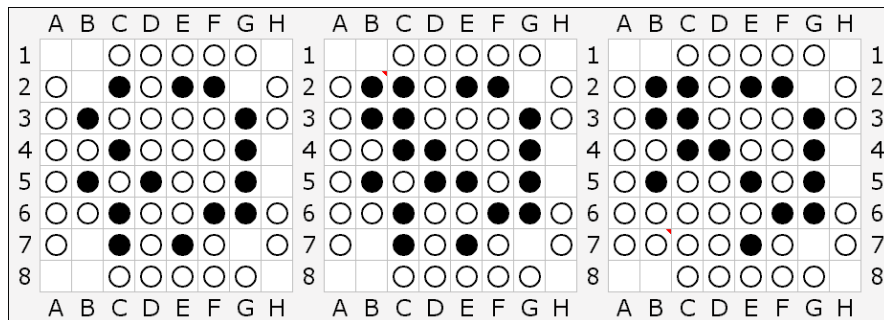


Diagrama 11

Esta posición es muy similar a la anterior, pero ahora la diagonalización blanca sí funciona, pues las negras no pueden realizar el movimiento de antes (51.H4) al no tener acceso a esa zona (lo bloquean sus fichas negras de la columna G).

Las negras pueden extender su diagonal volteando otra casilla X: 51.G7. Pero ahora las blancas sí tienen acceso a la diagonal con 52.h4.

Nótese que las blancas no accedieron a la diagonal negra tras 49.B2, con 50.h4, porque las negras retomarían el control de la diagonal con 51.G7.

**En resumen, se puede jugar en una casilla X si el contrario no va a poder acceder a la diagonal correspondiente.**

También podemos jugar en una casilla X si al contrario no le es favorable tomar la esquina.

Por ejemplo, en el Diagrama 12 las negras tienen un **lateral de 5 fichas (lateral desequilibrado)**. A menudo es posible atacar estos laterales jugando en una casilla X (en este caso, aunque no tan bueno, también sería posible jugar en la casilla C en H7).

En este caso las blancas juegan 44.g7 (una casilla X). La mejor respuesta negra no es tomar la esquina como hacen en el diagrama con 45.H8. Entre la esquina y el lateral de 5 fichas queda un hueco de una casilla en donde las blancas pueden **insertar** una ficha: 46.g8. Es obvio que ahora las blancas pueden aumentar su número de fichas estables capturando las esquinas A8 y, después, A1.

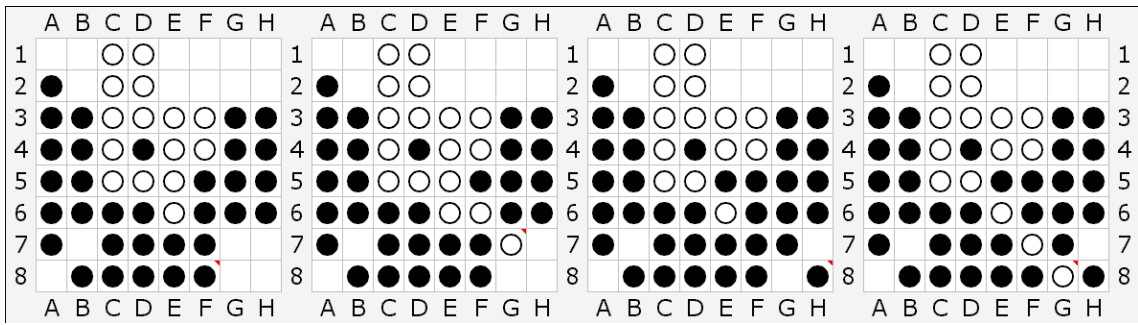


Diagrama 12

En el Diagrama 13 vemos una posible continuación de la partida: 47.F2, 48.a8 (estabilizan el lateral sur), 49.E2, 50.a1, 51.B1, 52.b2, 53.E1, 54.b7 y 55.F1. La partida puede terminar teniendo las negras sólo 11 fichas (una de las cuales es la esquina H8, pero siendo el resto de la columna H blanca).

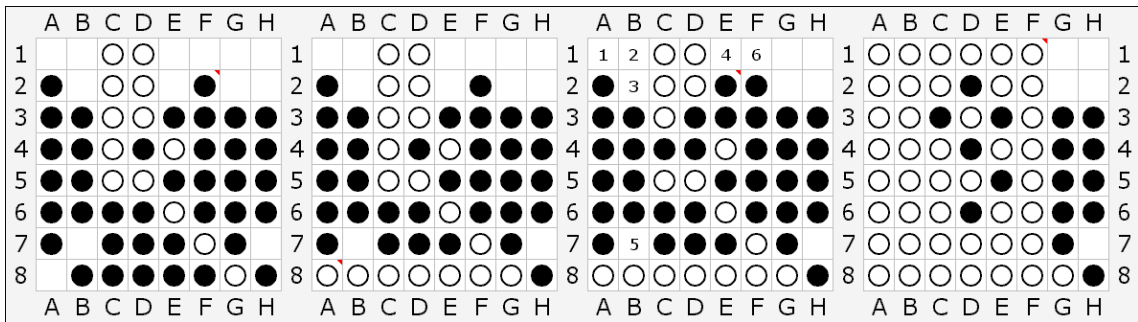


Diagrama 13

En este caso a las negras no les era favorable capturar la esquina debido a ésta no les proporciona más fichas estables (como se ha visto en el ejemplo) y a que las blancas consiguen en cambio controlar muchas fichas estables.

**En general, podemos jugar en una casilla X si cediendo la esquina conseguimos algo a cambio o si el contrario no va a conseguir estabilizar más fichas a partir de la esquina.** En este caso las blancas obtenían más fichas estables a cambio, pero se pueden obtener otras ventajas distintas.

### 1.5.-Ejemplos de juego en una casilla C

Normalmente, se puede jugar en una casilla C sin ceder la esquina si controlamos más fichas del lateral. Aquí hay muchas configuraciones de lateral posibles, por lo que habría que ver caso por caso. Sin embargo, conviene ver algún ejemplo:

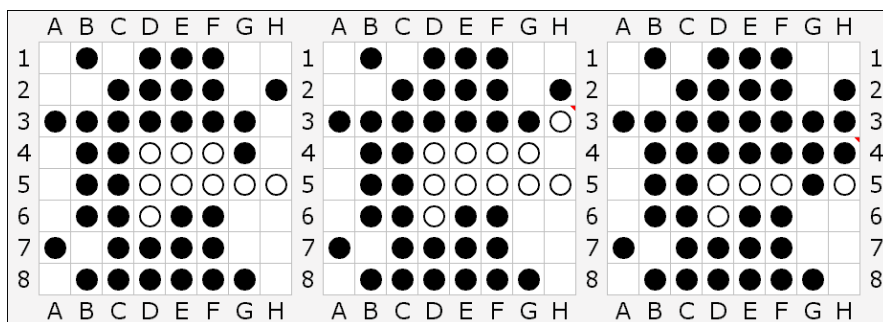


Diagrama 14

Les toca a las blancas. Las negras tienen numerosas casillas C ocupadas, las blancas pueden atacar algunas para conseguir la esquina, otras no. Por ejemplo, el lateral sur no puede ser atacado. Las casillas C de éste están protegidas por fichas del mismo color adyacentes y sin dejar casillas en medio. Obsérvese también que si tanto D8 como E8 estuvieran desocupadas, tampoco sería atacable el lateral, pues un movimiento blanco en una de esas dos sería respondido con uno negro en la otra casilla y quedaría un lateral sur equivalente al del diagrama.

Pero el resto de fichas C son atacables por las blancas:

- Casilla C en B1: las blancas pueden **insertar** una ficha blanca en C1.
- Casilla C en H2: las blancas pueden amenazar con 42.h3. Si las negras no responden a la amenaza, las blancas pueden capturar la esquina H1. Pero si responden con 43.H4 como en el diagrama (se denomina "**respuesta forzada**"), es la ficha blanca h5 la que posibilita la captura de la esquina. Es el caso más típico del riesgo derivado de jugar en una casilla C aislada.
- Casilla C en A7: es un caso parecido al anterior. Las blancas pueden jugar 42.a6. Si las negras responden volteando la ficha a6 que les amenaza (como antes, **movimiento forzado**), con 43.A5, las blancas **insertarán** una ficha en A4 (44.a4). Nótese que 42.a4 no les sirve a las blancas, pues no fuerzan a las negras a dar una respuesta en esa zona. Tampoco 42.a5.

**1.6.-Valor relativo de las esquinas**

Una ficha en una esquina al final de la partida vale tanto como cualquier otra ficha. Sin embargo, como hemos visto, las fichas de las esquinas son estratégicamente importantes porque además de ser estables permiten estabilizar más fichas. Si una ficha en una esquina no ayuda a estabilizar más fichas su valor es mucho menor.

En el Diagrama 15 tenemos la apertura que más pronto permite jugar en una casilla X (B2 en el diagrama). Evidentemente, es un movimiento muy malo.

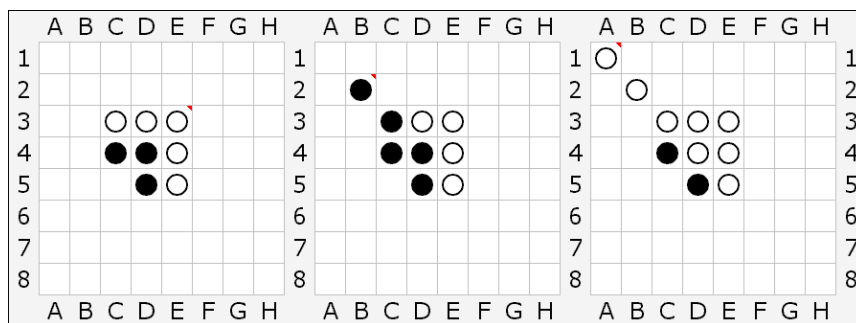


Diagrama 15

De todas las respuestas posibles de las blancas, la peor es capturar de inmediato la esquina A1. Esto se debe a que en esta etapa de la partida, sin más fichas en los laterales adyacentes a la esquina o cercanas a estos, la esquina no facilita la estabilización de otras fichas. Esto unido a que es un movimiento malo debido a cuestiones de movilidad (se verá más adelante), hace que cualquier otro (y esperar a tomar la esquina) sea mejor.

En el Diagrama 16 las negras juegan en una casilla X (G2) facilitando la esquina H1 a las blancas, que en el ejemplo proceden a capturar.

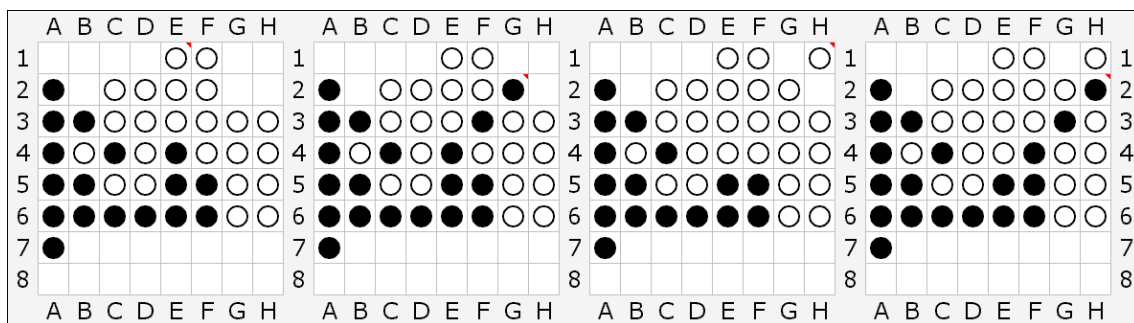


Diagrama 16



ESTRATEGIA REVERSISTA

La esquina no perjudica a las negras porque las blancas no pueden estabilizar más fichas a partir de ella. Esto sería cierto incluso si las negras no insertaran una ficha en H2, aunque esto sea recomendable para las negras. También podrán insertar una ficha en G1. Obsérvese que la nunca ficha estable de la zona será H1.

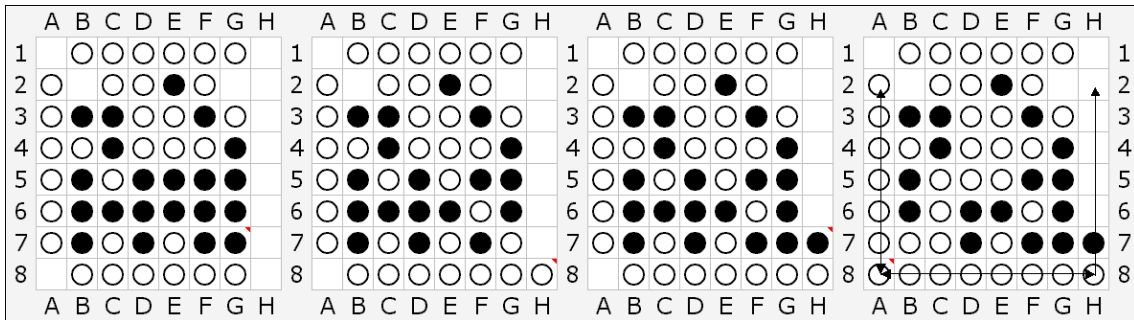


Diagrama 17

En el Diagrama 17 nos encontramos con una posición ficticia en la que las negras ceden dos esquinas. Las dos esquinas son muy valiosas para las blancas. Con la esquina A8 las blancas estabilizan el lateral sur y el lateral oeste. Con la esquina H8 las blancas pueden avanzar por la columna H independientemente de que las negras traten de insertar fichas.

Las blancas en su progresión por el lateral deberían evitar la inserción de fichas negras. Veamos un ejemplo: en el Diagrama 18 las blancas van colocando fichas ordenadamente y capturando las fichas negras que el contrario coloca en el lateral. Aunque no siempre es posible, es lo más fácil.

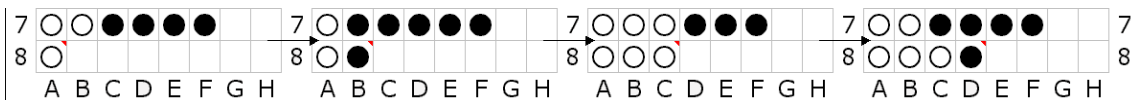


Diagrama 18

Si por alguna razón a las blancas no les interesara seguir la secuencia anterior, pueden estudiar jugar a una distancia de casillas par de la ficha más cercana, aunque normalmente no será tan bueno como antes.

Por ejemplo, en el Diagrama 19 las blancas juegan E8 dejando dos casillas entre E8 y B8. Lo mismo si B8 fuera blanca. Las blancas no deberían rellenar el hueco par (jugar en C8 o D8) porque las negras insertarían una ficha. Es decir, las blancas deberán esperar a que las negras jueguen en el hueco par: en el diagrama las negras juegan D8 y ahora las blancas pueden responder con C8 controlando todas las fichas.

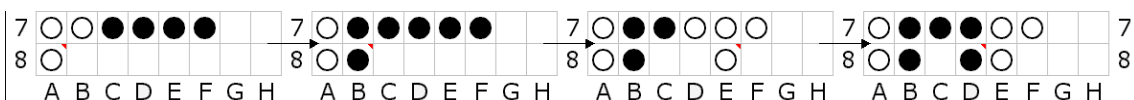


Diagrama 19

En el Diagrama 20 vemos qué ocurre si las blancas dejan un hueco impar al jugar en D8: las negras pueden insertar una ficha en C8. Lo mismo hubiera sucedido si B8 hubiera sido blanca.

A veces puede interesar dejar un hueco impar, pero normalmente esto suele ocurrir en algunos casos en los que el último movimiento de las negras es deshacer la inserción; es decir, en el diagrama, que continúan jugando las blancas con E8 y el único movimiento de las negras fuera F8, con lo que voltearían D8 y E8 (de B8 a F8 todo serían fichas negras) y las blancas podrían jugar G8 controlando el lateral.

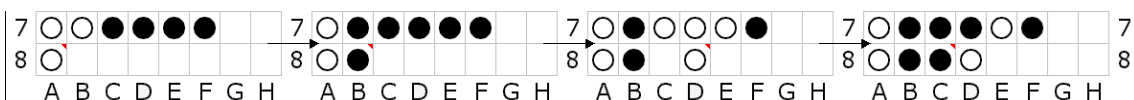


Diagrama 20

El Diagrama 21 es similar al Diagrama 17. Sin embargo, en este caso las esquinas de las blancas no son en absoluto tan valiosas para las blancas como lo eran antes.

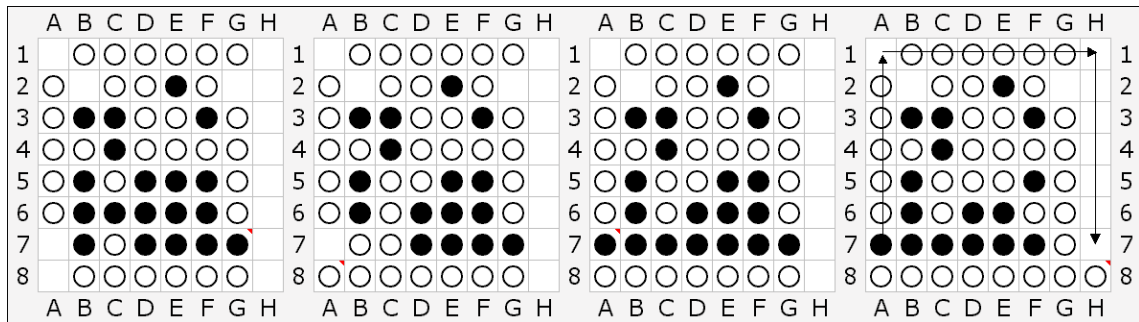


Diagrama 21

Si las blancas capturan A8, las negras pueden insertar una ficha en A7 y llevarse todo el lateral oeste, hasta A1, esquina muy valiosa para las negras porque les permite capturar el lateral norte. A partir de H1 también podrán ir capturando todo el lateral este.

Respecto a la esquina H8, permite a las blancas estabilizar el lateral sur. Sin embargo no les ayuda a estabilizar más fichas por el lateral este debido a que no tienen acceso (toda la columna G sería blanca y no hay fichas negras para voltear). Compárese con el caso de que las negras capturen H1: éstas pueden progresar por el lateral este gracias a que la columna G es blanca y pueden voltear estas fichas.

Hay muchos tipos de laterales y no se puede generalizar, por lo que la siguiente tendencia no será en absoluto cierta en todos los casos: hacia el final de la partida, para un jugador que controle todos los laterales, las esquinas serán valiosas para estabilizarlos, pero si pierde alguna esquina puede provocar un efecto en cadena con el que el contrario los capture todos, por lo que el sacrificio de esquinas no será una buena opción para él. Por el contrario, para el otro jugador los sacrificios sí que pueden ser interesantes al estar limitadas las pérdidas.

**2.-Movilidad**

**2.1.-Introducción**

En una primera aproximación, la movilidad es el número de movimientos que tiene un jugador en su turno.

Durante la apertura y el medio juego la movilidad es lo más importante. Durante estas fases del juego la movilidad media es de unos 10 movimientos. Si un jugador logra disminuir la movilidad del contrario a, por ejemplo, 2 movimientos, es fácil que estos sean malos movimientos (que concedan fichas estables, esquinas normalmente). Por lo tanto, antes de la fase final de la partida, el jugador con escasa movilidad no tendrá prácticamente posibilidad de ganar.

Obviamente puede suceder que un jugador se mantenga 'vivo' incluso con una movilidad muy escasa, conservando al menos un movimiento bueno en cada turno. En realidad esto es muy difícil, por lo que los jugadores en estas etapas siempre se centran en luchar por la movilidad: **tratan de disminuir la movilidad del contrario y de conservar la propia.**

La anterior definición de movilidad es excesivamente sencilla. No tiene en cuenta **la calidad de los movimientos disponibles**. Por ejemplo, si en una zona del tablero disponemos de 3 movimientos, pero jugando cualquiera de ellos provocamos que, no sólo el jugado, sino los otros 2 desaparezcan para el siguiente turno, realmente esos 3 movimientos contaban como sólo 1; nuestra movilidad era menor de lo que creíamos.

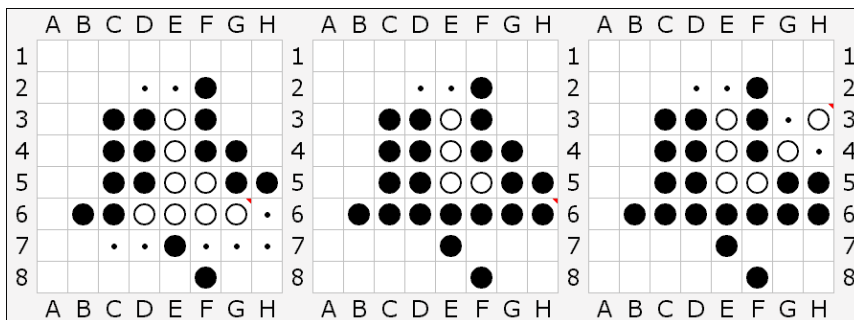


Diagrama 22

En el Diagrama 22 es turno de las negras y se han señalado con un punto los movimientos que tienen disponibles, un total de 8. La mejor respuesta seguramente sería 21.C7, pues reduciría la movilidad en sólo un movimiento, quedándose con 7 movimientos. Sin embargo, en el siguiente diagrama juegan 21.H6. Voltean muchas fichas contrarias y con ellas desaparecen la mayor parte de sus movimientos: entre el jugado y los 5 al sur sólo le quedan a las negras 2 movimientos en el norte.

Observando detenidamente estos dos movimientos al norte, nótese que en realidad es sólo uno, pues si se juega en D2 desaparece también el movimiento en E2 y viceversa. Se debe a que los dos movimientos son posibles por la existencia de la ficha contraria blanca en E3. Si es volteada con uno de los dos movimientos, el otro deja de estar disponible. **Las fichas como E3, adyacentes a casillas vacías en donde vamos a poder mover se denominan fichas externas.**

Como primera aproximación, resulta más útil para medir nuestra movilidad tener en cuenta no el número bruto de movimientos, sino **el número máximo de esos movimientos que vamos a poder jugar, el cual suele coincidir con el número de fichas externas del contrario**. En el Diagrama 22 hay 5 fichas externas blancas, por lo que las negras tendrán como máximo 5 movimientos.

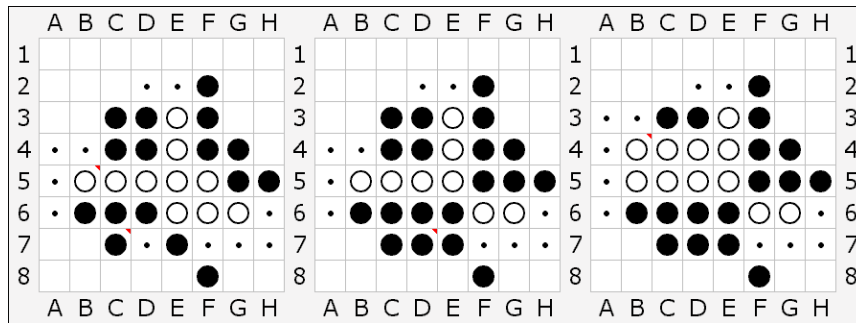


Diagrama 23

No siempre es posible jugar el número máximo de movimientos. Centrándonos en la zona sur de la posición inicial del Diagrama 22, hay cuatro fichas blancas externas, por lo que las negras tienen un máximo de 4 movimientos al sur. Jugando el mejor movimiento de negras que es 21.C7, y la respuesta blanca 22.b5, llegamos al Diagrama 23 donde se observa que al sur las negras sólo han gastado un movimiento (una ficha externa blanca). Ahora las negras pueden gastar otro de sus movimientos del sur (voltear otra de las fichas externas blancas) con 23.E7 y las blancas responden 24.b4.

En la zona del sur quedan dos fichas blancas externas, por lo que las negras tienen un máximo de 2 movimientos. Sin embargo, la única secuencia que permitiría jugarlos pasa por hacer primero 25.H7, es decir, jugar en una casilla C, atacable por las blancas, que pueden insertar una ficha con 26.h6 para posteriormente capturar la esquina. El resto de posibilidades que no pasan por ceder fichas estables: 25.F7 o 25.H6 voltean las dos fichas; en realidad las negras sólo podrán jugar 3 de los 4 que habíamos calculado como máximo. Esto se debe a que al estar las fichas externas blancas juntas, al final es irremediable voltear más de una ficha.

**En resumen, la movilidad máxima de un jugador en un momento de la partida es igual al número de fichas externas contrarias. Esta movilidad disminuirá si tenemos que voltear más de una ficha en un movimiento.**

**2.2.-Las fichas internas y las fichas externas. La barrera. Movimientos silenciosos**

Como se ha señalado en el anterior apartado, sólo se puede mover en casillas vacías adyacentes a casillas con fichas del adversario, denominadas fichas externas. **El resto de fichas, aquellas que no están adyacentes a casillas vacías, las llamamos "fichas internas".**

Si el contrario no ocupa externas, no tendremos movimientos. Y viceversa. Si nosotros no tenemos casillas externas, el contrario no tendrá movimientos.

**También denominaremos "barrera" a una línea continua de fichas externas del mismo color.**

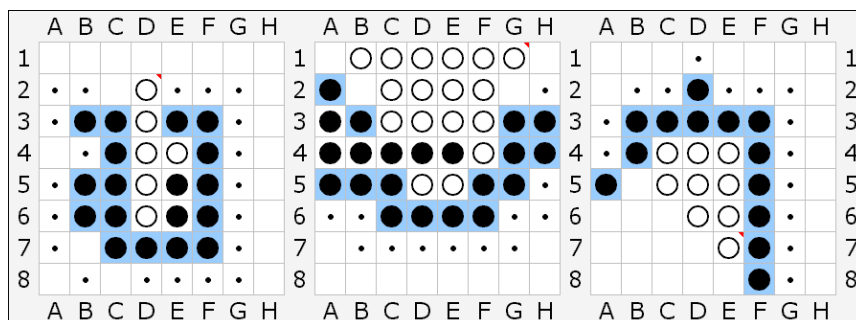


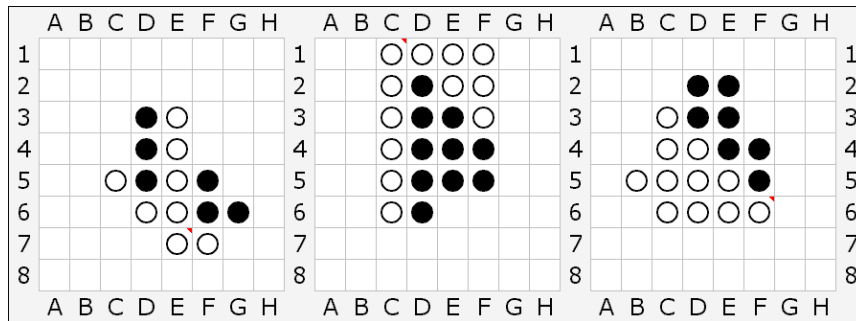
Diagrama 24

En el Diagrama 24 tenemos tres posiciones distintas en las que la barrera de las negras es excesiva. Considerando que es el turno de las negras en los tres casos, la situación para ellas es todavía peor. Se ha resaltado con el color de fondo las fichas externas negras y con puntos los movimientos que

propician. Obsérvese que el número de movimientos blancos es muy alto, así como el de fichas externas negras: las blancas pueden jugar muchos movimientos y además pueden elegir entre diferentes formas de hacerlos. En la primera posición las blancas sólo tienen dos fichas externas y cuatro internas, suficiente para tener una gran variedad de movimientos.

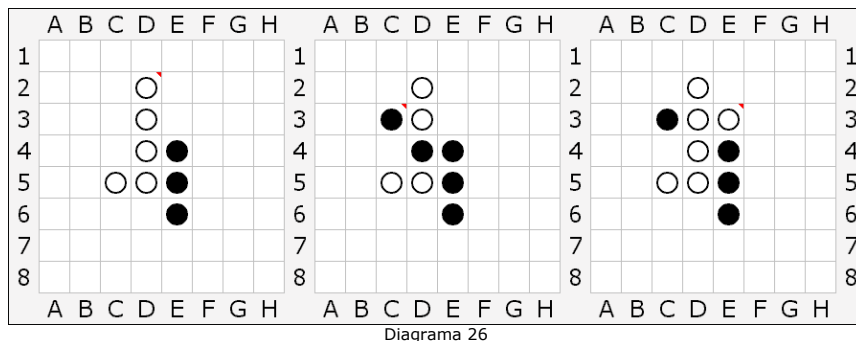
En la segunda posición las blancas han controlado un lateral, que no se considera barrera en su totalidad, pues las negras sólo tendrán un movimiento aprovechándose de las fichas del lateral blanco cuando capturen una esquina, lo que en esta posición va a ser imposible. En contraste, las negras tienen laterales más atacables y toda una barrera al sur que aparte de dar posibilidades de movimiento a las blancas, al no haber fichas blancas en esa zona no tiene movimientos en ella. Las negras deberán jugar en una casilla X.

En la tercera posición la barrera negra ha envuelto la posición blanca. La mayoría de movimientos negros volteará una gran cantidad de fichas blancas, por lo que a pesar de que las blancas tienen cierto número de fichas externas, las negras no van a poder obtener tantos movimientos. Es un claro ejemplo de lo dicho anteriormente de que si el contrario tiene las fichas compactas, no podremos jugar el número máximo de movimientos (número de fichas externas).



En el Diagrama 25 tenemos tres posiciones distintas. En el primero las fichas están mezcladas y todas son fichas externas. Ninguno tiene una ventaja sobre el otro. En el segundo las blancas tienen una mayor barrera y aparentemente están envolviendo a las negras como en el Diagrama 24c, pero en este caso el que sea turno de las negras es suficiente para que con su movimiento equilibre la situación.

Un principio clásico de la estrategia reversista dice que “no hay que formar barreras”, es decir, líneas continuas de fichas del mismo color. En el Diagrama 25c tanto las blancas como las negras han formado una gran barrera. Sería contraproducente, pues un jugador no puede jugar en la dirección en la que está su barrera, limitando enormemente su movilidad, pero en este caso como la tienen los dos, se compensa y, como las otras dos, también es una posición equilibrada.

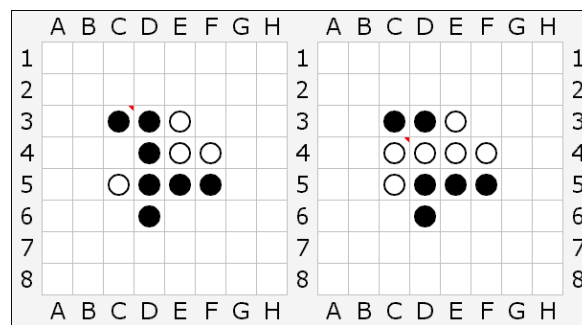


Por último, téngase en cuenta que **en los primeros movimientos de la apertura, todas serán fichas externas**. Conforme se avance en la partida, se notará que las fichas del centro de la disposición de fichas cada vez tienen menos casillas vacías adyacentes, hasta que dejan de ser fichas externas y forman parte de la barrera, a ser fichas internas. Por esto, nos interesará controlar el centro de la posición o tener acceso a éste.

Obsérvese el Diagrama 26. Podría parecer que la barrera blanca es excesiva, aunque en realidad todas las fichas son externas. Asimismo, antes o después las negras deberán atravesar dicha barrera, o bien tratar de formar una estructura de barreras enfrentadas como la del Diagrama 25c (en principio, no viable en este caso). Se considera que para esta apertura 5.C3 es uno de los mejores movimientos estando la situación equilibrada.

Ciertamente, no todas las fichas externas son iguales. Para clasificar a una ficha como externa es suficiente con que tenga una casilla adyacente vacía. Sin embargo, no es totalmente indiferente cuántas casillas vacías adyacentes tiene. Una casilla del centro del tablero tiene 8 casillas alrededor. **Si tiene 7 casillas adyacentes ocupadas y 1 desocupada, será externa** y dará un movimiento al adversario, éste sólo tendrá una forma de voltearla, una casilla donde poder elegir mover, aunque normalmente no le importará demasiado.

Son precisamente estas fichas las que suele resultar más interesante voltear: **una vez volteada esta ficha pasará a tener 8 casillas adyacentes ocupadas: se habrá convertido en una ficha interna**. En resumen, si la volteamos, nuestro número de fichas externas sólo habrá crecido en una, correspondiente a la recién colocada, pues la volteada es ahora ficha interna. **Al dar sólo un movimiento al contrario, se denomina "movimiento silencioso"**. Se verá más adelante.



En el Diagrama 27 podemos ver que la ficha en D4 está rodeada por 7 casillas ocupadas y 1 desocupada. Tras 8.c4 las blancas la voltean y pasa a estar rodeada por 8 fichas.

Ahora la ficha en D4 es una ficha interna y las negras sólo tienen un nuevo movimiento. **Normalmente un movimiento nuestro dará un nuevo movimiento al adversario debido a la nuestra ficha recién colocada y nuevos movimientos por cada ficha externa contraria que hayamos volteado. Pero si al voltear las fichas del contrario éstas pasan a ser internas, el movimiento se denomina "silencioso" por no dar más que el de nuestra ficha recién colocada.**

Un criterio para elegir movimientos muy aproximado y que nos puede llevar a cometer grandes errores si no lo modulamos con otros criterios, consiste en realizar movimientos que volteen fichas contrarias lo más internas posible. Es decir, **mejor voltear una ficha rodeada por 7 casillas ocupadas que una rodeada por sólo 1 casilla ocupada**. Advertir de nuevo que se trata de una regla muy aproximada.

### 2.3.-Valoración de posiciones

Contar cuántos movimientos tenemos en cada turno, cuántos movimientos tendremos después de jugar en una determinada casilla, cuántos tendremos después de que nos respondan en otro sitio, etc., es una tarea demasiado ardua, incluso si sólo se cuentan las fichas externas. Sin embargo, es útil estimar nuestra movilidad y de la del contrario. Esta estimación se puede hacer teniendo en cuenta el número de fichas y, especialmente, cómo están dispuestas.

Asimismo, siempre será necesario reconocer si una posición es favorable o desfavorable. Para elegir nuestro movimiento exploramos distintas líneas de juego con la profundidad que somos capaces

de llegar en el tiempo que disponemos. Profundizamos hasta una posición y tendremos que evaluarla para determinar si es más favorable o igual que la posición de la que partimos.

En conclusión, teniendo en cuenta unos pocos criterios, como el número de fichas y cómo están dispuestas, debemos saber valorar una posición.

**2.3.1.-Número de fichas**

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

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

**2.3.2.-Posición de las fichas**

La posición de las fichas es más importante que el número de fichas (aunque normalmente es mejor que sean pocas). Difícilmente un par de fichas más o menos (ni siquiera en la apertura) tendrá importancia.

Se prefieren posiciones de este tipo:

- Posiciones en las que haya las menos fichas externas posibles. Como se ha visto en el apartado anterior, esto se traduce en una preferencia por las fichas internas, y por lo tanto, se intenta **"controlar el centro"**.
- En menor grado, y como consecuencia de lo anterior, se busca una **"posición concentrada"**. De esta forma se puede conseguir tener menos fichas externas y es más difícil para el adversario acceder al centro sin voltear muchas fichas.

En definitiva, se intenta tener una posición agrupada y centrada en la disposición de fichas, y se evita especialmente formar líneas continuas exteriores de fichas (barreras). Es decir, como se ha dicho antes, hay que evitar las fichas exteriores.

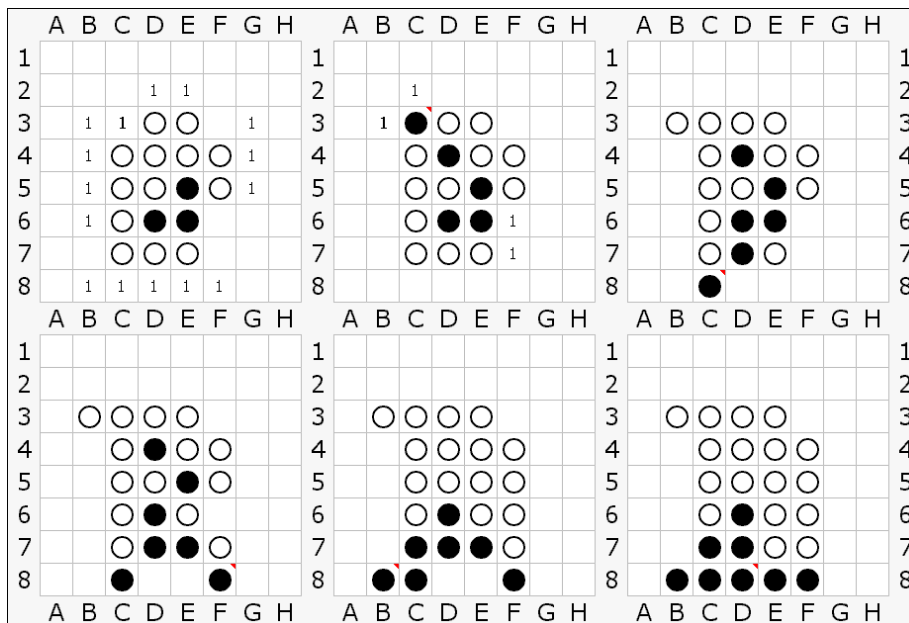


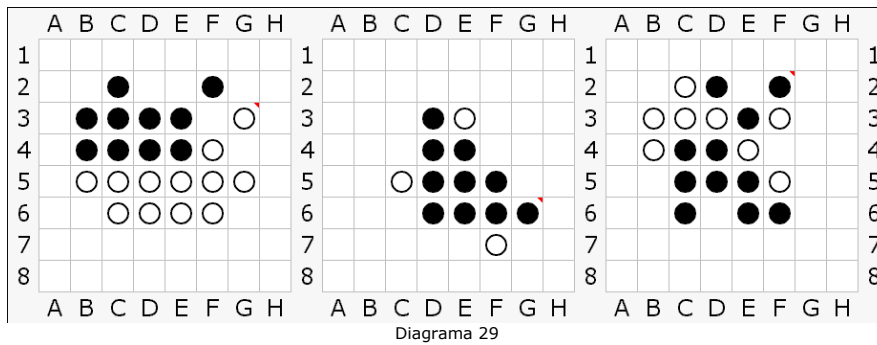
Diagrama 28

En el Diagrama 28a vemos que las negras cumplen los puntos anteriores: pocas fichas, centradas y concentradas. Esto les da un número de movimientos bastante alto: 15.

En contraste, como vemos en el diagrama b, las blancas (tras 13.C3 negro) al estar dispersas, formar barreras (que además envuelven a las fichas contrarias) y ser muchas, se molestan entre sí y sólo tienen 4 movimientos; nótese, por ejemplo, que si se juega en C2 o en B3, luego, en otro turno, ya no se podrá hacer el otro movimiento. Por lo tanto la movilidad es aún menor.

La partida continúa con 14.b3, 15.C8, 16.f7, 17.F8, 18.f6, 19.B8, 20.e8 y 21.B8. Obsérvese que a las blancas sólo les queda un movimiento: B7, una casilla X, de forma que las negras sólo tienen que acceder a la diagonal para capturar la esquina y comenzar a hacer crecer su zona de fichas estables.

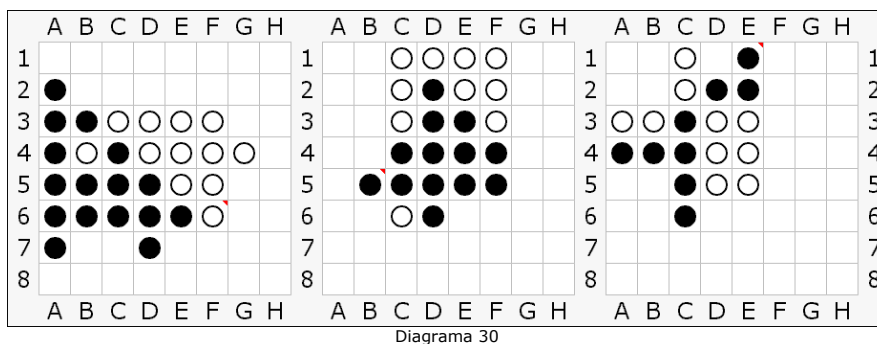
**2.3.3.-Ejemplos de estructuras**



En el Diagrama 29 hay tres posiciones bastante equilibradas, típicas de cuando juegan entre sí dos adversarios de similar nivel. En *a*, se ven dos bloques de fichas de cada color enfrentados. Ninguno tiene una posición compacta ni centrada, y además están formando grandes barreras, pero como ambos están en la misma situación, la situación es pareja. Hay varias aperturas muy conocidas que conducen a estructuras de este tipo y las mantienen durante bastantes turnos. Otras muchas aperturas en algún momento pueden adquirir la misma estructura.

En *b*, nos encontramos con una apertura muy famosa. Las negras tienen muchas fichas, pero lo compensan presentando una disposición centrada y compacta. Han dispersado a las blancas, todo con fichas externas. Sin embargo, las fichas blancas no se molestan demasiado entre sí (no están en línea) y tienen suficientes opciones de juego. La situación también es pareja.

En *c*, vemos una situación en la que ningún color está más centrado, compacto o evitando las fichas externas, que el otro. La situación también es pareja.



En el Diagrama 30 vemos otras tres disposiciones parejas. La *a* y la *b* son similares. Proviene de dos aperturas que se basan en que un color controla un lateral tempranamente reduciendo la movilidad del contrario en poco tiempo. En el *a*, las blancas y en el *b*, las negras, tienen como mucho tres movimientos, aunque es fácil que el contrario con los propios le dé movimientos nuevos. Esta baja movilidad se explica debido a que al estar las fichas contrarias apoyadas en el lateral, éstas no pueden ser volteadas (a menos que se capture la esquina), por lo que sólo quedan los movimientos de los extremos.



Recordemos que en el Diagrama 28 las negras conseguían por un método similar la partida. Sin embargo, como decíamos, en este caso, tanto en *a* como en *b*, la situación es pareja; el color del lateral, tiene muchos movimientos, pero la mayoría no son buenos, pues tras hacerlos aumenta la movilidad del contrario excesivamente. Es una estructura que requiere de movimientos muy precisos.

En el *c* también se han tomado laterales pronto, aunque en este caso han sido los dos. La situación también es pareja, los dos con fichas externas, no excesivamente compactas, etc. Con todo, como se verá más adelante, cuando se empiezan a tomar laterales, hay que ser especialmente cuidadosos con los movimientos, pues algunos pueden tener importantes consecuencias.

**2.4.-Profundidad uno: movimientos silenciosos y movimientos ruidosos**

Una vez que de un simple vistazo podemos estimar la movilidad de un jugador, hay que dar un paso más y tratar de ver qué tipo de movimientos hay que jugar para, si no es posible aumentar, al menos conservar la movilidad y no aumentar demasiado la del contrario.

Lo primero es conocer lo que es un "movimiento silencioso" (también conocido en inglés como *quietmove*). Se define como un movimiento que **no voltea fichas externas**, sólo internas (**realmente, la ficha volteada era externa antes del movimiento, pero tras colocar nuestra ficha, pasa a ser interna**). Si se denomina silencioso es porque aumentará muy poco o nada la movilidad del contrario.

Durante una partida es normal realizar algún movimiento silencioso, pero realmente la mayoría de movimientos no lo serán, pues será necesario realizar otros movimientos que impidan al adversario jugar sus movimientos silenciosos, movimientos de acceso y para impedir el acceso, movimientos para ganar turnos e impedir que el contrario los gane, etc.

En contraste, un "movimiento ruidoso" es aquel que voltea muchas fichas de frontera.

Un ejemplo de movimiento **perfectamente silencioso** (lo podemos denominar "ideal"): 9.C5.

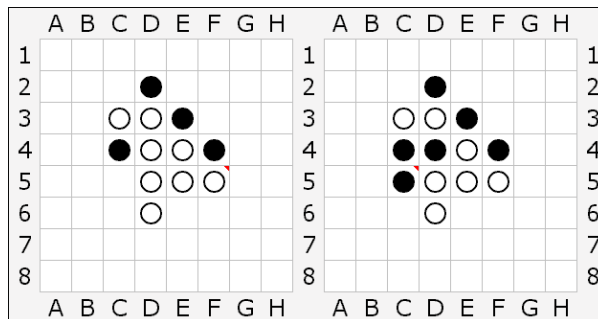


Diagrama 31

En el Diagrama 31a, las blancas acaban de jugar 8.f5, volteando una sola ficha: e4. Ésta no es estrictamente interna, pues todavía hay una casilla adyacente vacía: F3. Sin embargo, el movimiento es bastante silencioso, pues las otras siete casillas que rodean a la ficha volteada están ocupadas.

Al comienzo de la apertura hay pocas fichas, por lo que es difícil que haya movimientos totalmente silenciosos, es decir, que volteen fichas que estén totalmente rodeadas. Sin embargo, sí habrá movimientos más silenciosos y otros excesivamente ruidosos. En el Diagrama 31a se podría temer que las negras posteriormente jugaran en F3 mediante un movimiento ideal, volteando sólo la ficha e4. Sin embargo de momento no hay ninguna forma razonable de acceder a ese movimiento.

Sin embargo, como se ve en el Diagrama 31b, las blancas sí que han creado a las negras otro movimiento silencioso: 9.C5. Voltean la ficha en D4, totalmente interior.

Aunque no es estrictamente necesario, lo normal es que para realizar un movimiento silencioso antes nos imaginemos cómo quedará el tablero tras jugarlo. Es decir, empleamos una profundidad de un

movimiento, pues sólo tenemos en cuenta qué fichas voltea nuestro movimiento y no vamos más allá, ni pensando en las posibles respuestas del contrario, ni en nuestros futuros movimientos.

Evidentemente, con una profundidad de un solo movimiento no conseguiremos un buen juego; es necesaria una mayor profundidad para poder disfrutar todos los aspectos del reversi.

**2.5.-Profundidad dos: movimientos ofensivos y movimientos defensivos**

**Los movimientos ofensivos son los que realizamos (o realiza el adversario) para crear movimientos silenciosos.** Motivarán que el adversario se preocupe y responda en consecuencia.

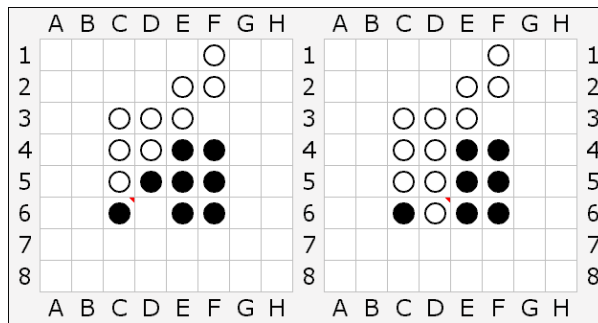


Diagrama 32

En el Diagrama 32b (una frecuente continuación de la apertura "chimenea vaca") las blancas juegan un movimiento de ataque: 14.d6, amenazando con un posterior movimiento silencioso, 16.f3.

**Los movimientos defensivos son los que hará el adversario (o haremos nosotros) para destruir los movimientos silenciosos que hayamos creado (o haya creado el adversario).**

Los movimientos defensivos se clasifican en tres tipos:

- **Denegar el acceso al movimiento silencioso**
- **Jugar uno mismo el movimiento silencioso**
- **Empeorar el movimiento silencioso** (se conoce como "envenenar")

**En realidad hay más formas de responder a la amenaza de que el contrario juegue un movimiento silencioso, no evitándolo, sino contrarrestándolo. Se verá en el apartado que trata sobre cómo ganar movimientos.** Ahora veremos ejemplos de cada tipo de movimiento.

Retomando el Diagrama 32, las blancas tienen un movimiento silencioso en F3, es decir amenazan con jugar 16.f3. Para impedirlo una buena opción es 15.C7 (Diagrama 33).

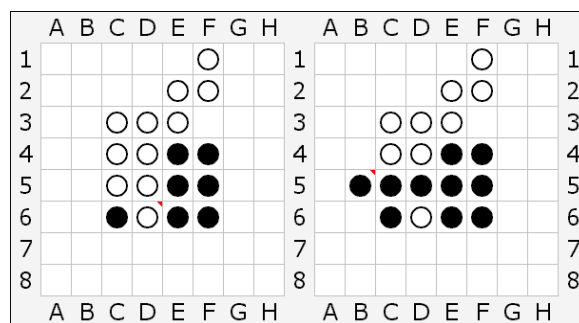


Diagrama 33

La ficha pivote que hubiera posibilitado 16.f3 es d5. Como 15.C7 la voltea ya no es posible jugar 16.f3. Se trata de un **movimiento de denegación de acceso**. Sin embargo tenemos otra opción: 16.d2. Este movimiento que lo contrarresta no es fácil clasificarlo en ninguno de los tres tipos de movimientos de defensa enumerados (no llega a ser un movimiento de envenenamiento). Volveremos a él cuando tratemos el tiempo de juego (ganar movimientos).

ESTRATEGIA REVERSISTA

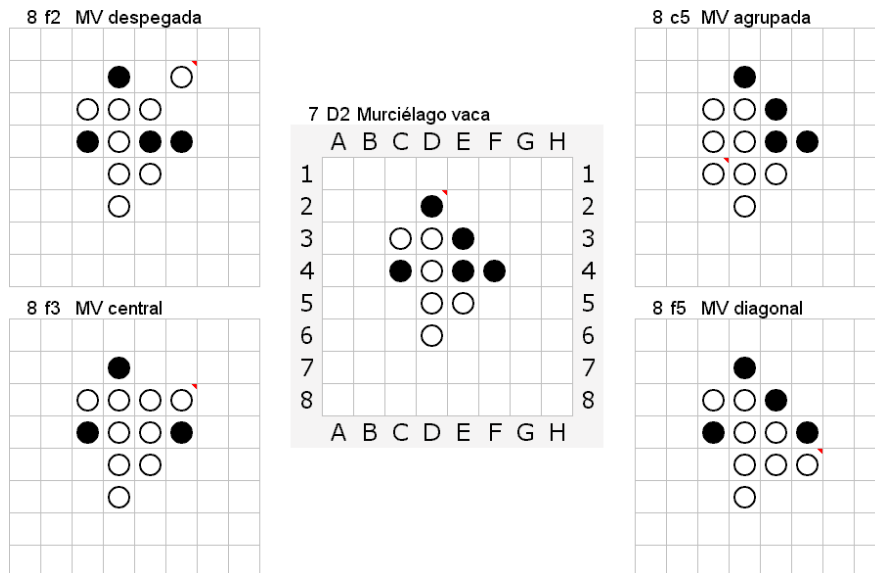


Diagrama 34

En el Diagrama 31 veíamos una continuación de la apertura "murciélago vaca", dibujada en el Diagrama 34, junto con sus cuatro continuaciones más frecuentes. En la parte inferior derecha se dibuja la murciélago vaca diagonal (8.f5), vista en el Diagrama 31. Más comunes son la despegada (8.f2), la central (8.f3) y la agrupada (8.c5).

Como se vio las negras amenazan con un futuro movimiento silencioso 9.C5. En las murciélago vaca despegada y central vemos dos ejemplos de denegación de acceso a C5. En la murciélago vaca agrupada tenemos un ejemplo de **impedir el movimiento silencioso jugándolo uno mismo**: es evidente que si las blancas juegan 8.c5, las negras no podrán 9.C5.

Respecto al movimiento 8.f5 (murciélago vaca diagonal), no evita el movimiento silencioso, pero resulta jugable. Como se ha dicho, se entenderá mejor cuando se vea el apartado sobre ganar movimientos. De momento basta saber que si a las blancas no les importa ceder ese movimiento silencioso es porque tienen otros movimientos aceptables para después.

El último tipo de movimiento de defensa que queda por tratar es el de empeorar el movimiento silencioso, lo que normalmente se conoce como "envenenar". Si un movimiento silencioso, más concretamente ideal, sólo voltea fichas internas, tras envenenarlo este movimiento voltearán también fichas externas, dejando de ser silencioso.

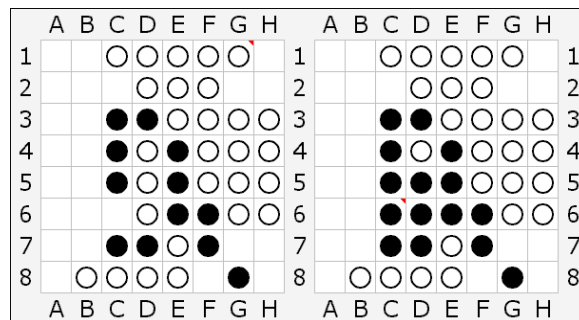


Diagrama 35

En el Diagrama 35 las blancas tienen un buen movimiento en C2 (también sería bueno para ellas C6). Sin embargo ha dejado de ser su turno, las negras van a impedirlo, por lo que seguramente tendrían que haber jugado antes en C2. Las negras no pueden ni jugar en C2, ni denegar el acceso a esa casilla. Pero sí pueden jugar 37.C6. Este movimiento conecta la ficha blanca en C8 con la casilla vacía en C2. Por lo tanto, si las blancas jugaran ahora 38.c2, además de las fichas internas, también voltearían todas las fichas externas negras de la columna C. Las negras no impiden que las blancas jueguen en C2,

pero **han transformado este movimiento silencioso en uno ruidoso, es decir, lo han envenenado.**

Como se ha comentado, si podían, las blancas tendrían que haber jugado antes en C2. Unas veces conviene reservarse el movimiento silencioso y otras se debe jugar en el instante. Se discutirá más adelante.

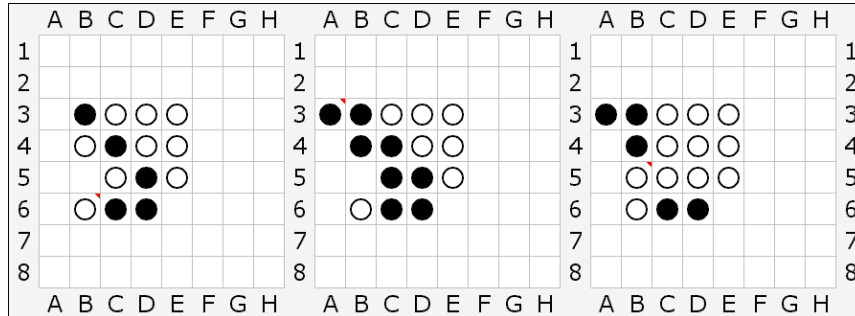


Diagrama 36

A veces no es obvio decidir qué método seguir para evitar un movimiento silencioso. En el Diagrama 36 disponemos de las tres formas: 11.D2 deniega el acceso, 11.B5 lo juega uno mismo y 11.A3 lo envenena. Normalmente es suficiente con analizar las respuestas del adversario. 11.B5, tal vez el más intuitivo, en realidad es el peor con diferencia debido a que las blancas tendrían una buena respuesta con 12.a3. Por otro lado 11.D2 tal como parece es una opción muy buena, pero tal vez no igual de bueno que el envenenamiento 11.A3, dibujado en el diagrama: si las blancas juegan 12.b5 las negras tendrán un ideal en E6 que podrán jugar o conservar.

Se entiende que la profundidad mínima que necesitamos para jugar bien movimientos de defensa es de 2 movimientos. Con estos movimientos estamos pensando en qué movimiento debemos jugar en nuestro turno (profundidad 1) para que el adversario no tenga un buen movimiento en el suyo (profundidad 2).

Si hablamos de movimientos de ataque, pensamos en qué movimiento debemos hacer para que en nuestro próximo turno (profundidad 3) tengamos un buen movimiento. En realidad lo que hacemos es preparar el patrón, la estructura típica, que nos permite jugar movimientos silenciosos, por lo que podemos reducir la profundidad a 2 (tenemos que asegurarnos de que el adversario no puede evitarlo jugando un movimiento de defensa).

**2.6.-Profundidades tres y mayores**

Muchas veces se juegan movimientos que aparentemente nos llevan a una situación similar o peor después de la respuesta del adversario, que se explican por los siguientes movimientos. Es decir, el objetivo buscado no se alcanza nada más realizar el movimiento, sino con al menos un par de movimientos de profundidad.

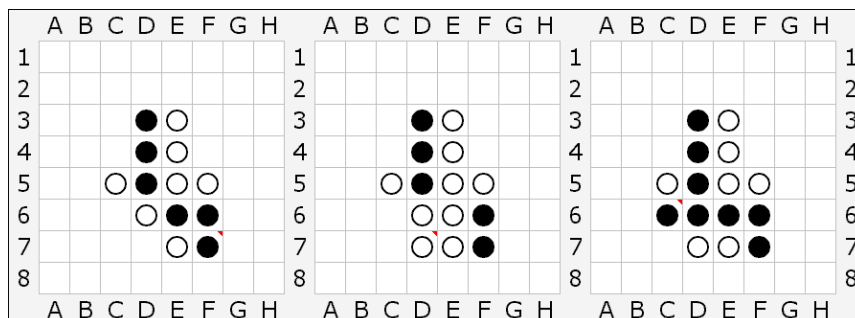


Diagrama 37

## ESTRATEGIA REVERSISTA

En el Diagrama 37 las negras acaban de jugar 9.F7, un movimiento aparentemente malo si se considera como buena la respuesta blanca de jugar en el ideal 10.d7. Sin embargo, tras 11.C6 las blancas no tienen buenas continuaciones: por ejemplo, 12.c4 posibilitaría, entre otros, 13.F4.

En realidad la mejor respuesta de las blancas a 9.F7 es 10.c6, que curiosamente también da un movimiento ideal en C4, pero que las negras evitan con un genial 11.G6 (es una apertura bastante conocida).

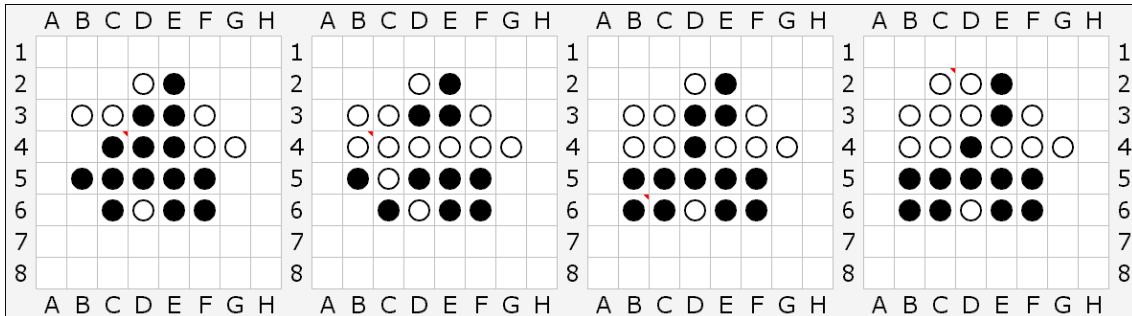


Diagrama 38

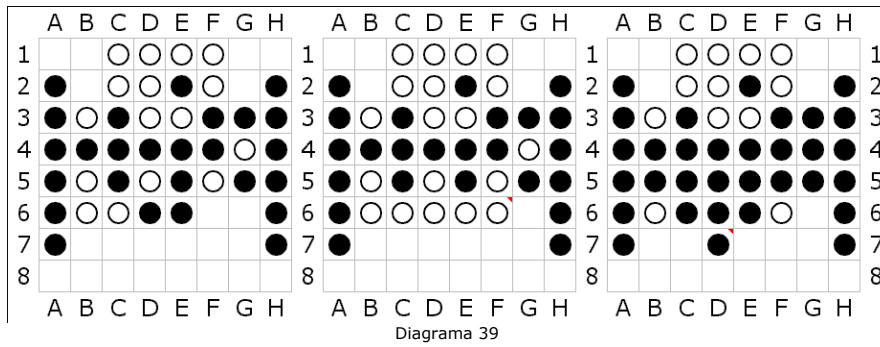
La mayoría de movimientos de los que disponemos en un turno nos los ha proporcionado el adversario colocando y volteando fichas de su color, es decir, normalmente los movimientos los hemos obtenido de una forma *pasiva*. A veces no podemos jugar en una casilla vacía adyacente a fichas del contrario porque no tenemos una ficha pivote en esa línea. Sin embargo, podemos intentar crear dicha ficha pivote. A esto se le conoce como movimiento de acceso y es la forma que tenemos de obtener movimientos de forma *activa*.

En el Diagrama 38 vemos un ejemplo de **movimiento de acceso**. Observemos la casilla vacía C2. Es turno de las blancas y les gustaría jugar en ella, pues se trataría de un movimiento ideal. C3 y D2 están ocupadas por las blancas, por lo que por esas líneas no es posible intentar nada (antes tendrían que ser volteadas por las negras). Y en la diagonal que pasa por D3, E4, F5, son todas fichas negras, no hay ninguna ficha blanca que pueda servir como ficha pivote. Por lo tanto el objetivo de las blancas es voltear E4 o F5 (D3 está en la frontera y no serviría como pivote).

Hay varias opciones, pero se puede ver fácilmente que la mejor es la más interna 18.b4 que voltear E4. Podría parecer mala debido a que facilita un movimiento ideal a las negras: 19.B6, pero gracias al movimiento de acceso, a las blancas no les importa en este caso que las negras sólo les hayan proporcionado un movimiento nuevo (por el movimiento ideal) porque también tienen para responder. Por lo tanto, obsérvese que el efecto de 18.b4 es el mismo que si se hubiera tratado de un movimiento ideal.

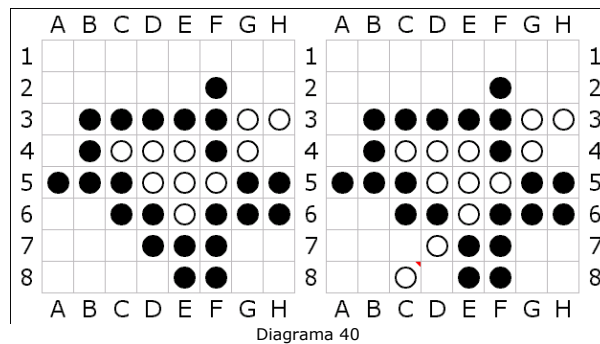
### **2.7.-Compactación y envenenamiento de movimientos**

En apartados anteriores sobre movimientos silenciosos y movimientos de defensa, ya hemos visto ejemplos sobre cómo envenenar una jugada. No sólo se puede hacer esto en movimientos silenciosos, sino en muchos otros casos en donde el adversario tiene una jugada obvia que es bastante buena y no nos interesa que realice ese movimiento; entonces se aprovecha el turno para envenenárselo, es decir, **transformarlo en un movimiento malo**.

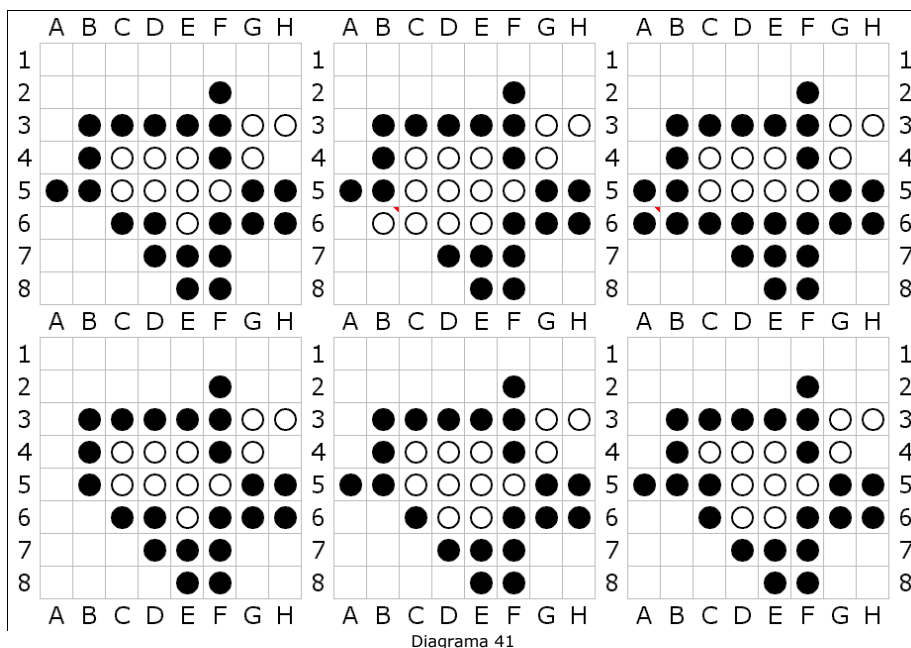


En este sencillo ejemplo (Diagrama 39) les toca jugar a las blancas; si fuera su turno, las negras harían 39.G6 o 39.F6. Con el movimiento que hacen las blancas, 39.f6, forman una barrera, pero ahora las negras no pueden jugar 40.G6 (sería desastroso) y tienen que romper la barrera de forma estrepitosa.

En definitiva, envenenar un movimiento consiste en conectar con fichas propias las casillas en donde el adversario querría mover con fichas ya colocadas del adversario.



Este ejemplo (Diagrama 40) no tiene nada que ver con envenenar una jugada, pero servirá para el próximo ejemplo. Las blancas están en una situación inmejorable; las negras no tienen ninguna jugada que no provoque perder una esquina sin compensación, por lo tanto las blancas sólo tienen que jugar en algún sitio en donde no den ningún movimiento seguro a las negras. 30.c8 cumple estas condiciones porque si las negras responden 31.D8, las blancas tienen 32.g8, o bien, si hacen en 31.C7, las blancas 32.b8. Obsérvese que 31.H4 no sirve mas que para gastar esa jugada (es más, 31.H4h7 y las blancas aún tienen h2 en reserva.)



## ESTRATEGIA REVERSISTA

Esta disposición (Diagrama 41) es como la de antes pero siendo C5 blanca: las negras tienen todavía un movimiento en B6. Pero es el turno de las blancas... y mueven 30.B6. Se podría pensar que las negras, con tres fichas blancas exteriores en esa zona, tendrán ahora más jugadas que antes. Y las tienen, pero realmente no son buenas: antes B6 era lo que llamamos un movimiento silencioso (volteo de una sola ficha interior), mientras que ahora o bien ceden una esquina (A7 y B7), o bien voltean las tres fichas blancas! (C7 y A6). Con lo cual, realmente es como si siguieran con una sola jugada en esa zona después de haber pasado el turno de las blancas. Ya es como en el anterior ejemplo: 32.c8 sirve a las blancas para ganar.

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

### 3.-El tiempo de juego y ganar movimientos

#### 3.1.-Introducción

Como se ha discutido en apartados anteriores, el número máximo de movimientos del que disponemos es igual al número de fichas externas del contrario. Tenemos varias posibilidades para hacer cada movimiento y en consecuencia más opciones de juego que el número de movimientos máximo, pero no vamos a poder jugar en todas ellas.

En la primera posición del Diagrama 42 es turno de las negras. Tienen 6 opciones de juego, todas en la columna C. Sin embargo sólo hay 4 fichas externas blancas. A pesar de haber 6 opciones de juego, las negras sólo tienen cuatro movimientos. Estos movimientos también se pueden denominar "tiempos".

En el Diagrama 42 se muestra qué ocurriría si las negras jugaran sin pasar el turno a las blancas tras mover. Como se puede apreciar, tras 4 movimientos (tiempos) no quedan fichas externas blancas. Obsérvese también que es solamente una aproximación. Si las negras voltean más de una ficha blanca en un turno, el número de movimientos se reduciría a 3.

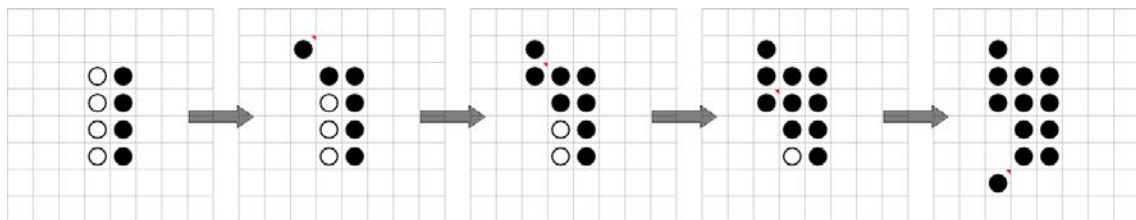


Diagrama 42

El anterior ejemplo sirve para comprender que, **en principio, nuestros movimientos no nos van a proporcionar mayor movilidad. Al contrario. Nuestros movimientos dan movilidad al contrario y los de éste nos la dan a nosotros.**

En el Diagrama 43 las blancas sí juegan y podemos comprobar cómo las negras no se quedan sin movimientos. **Las blancas al jugar añaden fichas externas blancas al tablero y éstas se traducen en movimientos para las negras.**

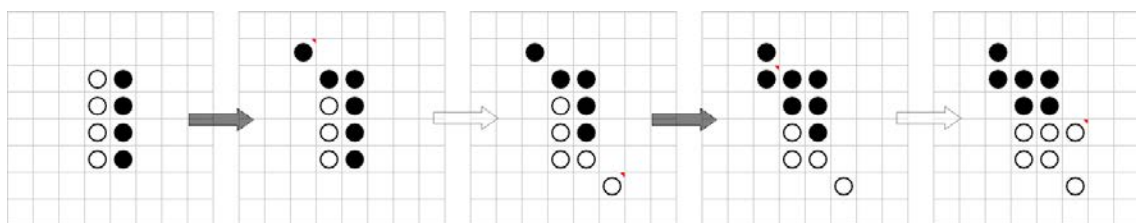


Diagrama 43

Diferenciamos entre movimientos silenciosos, ruidosos e ideales:

- Un **movimiento silencioso** consiste en colocar una ficha externa propia y voltear una ficha externa del contrario (que sigue siendo externa después de ser volteada). En consecuencia, **en un movimiento silencioso añadimos al tablero 2 fichas externas propias y 'reducimos' 1 ficha externa del contrario.** En realidad, en la estrategia reversista no está bien definido hasta cuántas fichas externas e internas puede voltear un movimiento para ser considerado "silencioso". Aquí se tomará el movimiento silencioso de 1 ficha como referencia.
- Un movimiento perfectamente silencioso (**movimiento ideal**) consiste en colocar una ficha externa propia y voltear una ficha contraria que era externa por una sola casilla, por lo que la ficha volteada pasa a ser interna. En consecuencia, **en un movimiento ideal añadimos**



**al tablero 1 ficha externa propia y 'reducimos' 1 ficha externa del contrario** (antes de realizar el movimiento sí era externa).

- Un **movimiento ruidoso** consisten en colocar una ficha externa propia y voltear más de una ficha externa del contrario (y éstas siguen siendo externas después de ser volteadas). Por ejemplo, un movimiento ruidoso de 2 fichas consiste en colocar una ficha externa propia y voltear dos fichas externas del contrario. En consecuencia, **en un movimiento ruidoso de dos fichas añadimos al tablero 3 fichas externas propias y 'reducimos' 1 ficha externa del contrario.**

También es interesante analizar qué provoca un movimiento de acceso. Para simplificar, supondremos que **un movimiento de acceso es como un movimiento silencioso, pero con el añadido de que el acceder a una casilla a la que antes no podíamos equivale a aumentar la movilidad en una unidad.**

En la Tabla 1 se han resumido los diferentes tipos de movimientos discutidos. En la tabla las negras juegan primero cada movimiento, correspondiente a una columna diferente. Se ha supuesto que los dos colores comienzan con una movilidad (simplificada a fichas externas) de 10 (primera línea de números).

El "turno 0" (primera línea) se refiere a la posición que tomamos de partida. En la siguiente línea calculamos cuantos movimientos pierde o gana cada jugador tras un movimiento de negras (descrito en cada encabezado de columna). El resultado de la suma o resta figura en la línea del "turno 1". Finalmente calculamos la diferencia tras considerar un movimiento silencioso de blancas.

Turno		Movimiento silencioso		Mov. ruidoso (2 movs.)		Mov. ruidoso (3 movs.)		Movimiento ideal		Movimiento de acceso		Ganar 1 mov. = par. en 1 zona	
		N	B	N	B	N	B	N	B	N	B	N	B
<b>0</b>	<b>Mov.</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>10</b>
	Dif.	-1	+2	-2	+3	-3	+4	-1	+1	-1+1	+2	-1	+0
<b>1</b>	<b>Mov.</b>	<b>9</b>	<b>12</b>	<b>8</b>	<b>13</b>	<b>7</b>	<b>14</b>	<b>9</b>	<b>11</b>	<b>10</b>	<b>12</b>	<b>9</b>	<b>10</b>
	Dif.	+2	-1	+2	-1	+2	-1	+2	-1	+2	-1	+2	-1
<b>2</b>	<b>Mov.</b>	<b>11</b>	<b>11</b>	<b>10</b>	<b>12</b>	<b>9</b>	<b>13</b>	<b>11</b>	<b>10</b>	<b>12</b>	<b>11</b>	<b>11</b>	<b>9</b>

Tabla 1

A partir de la tabla se puede concluir lo siguiente:

- **Sólo hay dos formas de reducir la movilidad del contrario: que él mismo juegue un movimiento ruidoso (que voltee al menos 3 fichas externas) o que consigamos "ganar un movimiento" (lo que equivale a aplicar la paridad en una zona).**
- **Con un movimiento silencioso conseguimos no aumentar la movilidad del contrario.**
- Con un movimiento silencioso mantenemos el equilibrio de movilidad.
- Con un movimiento de acceso aumentamos más nuestra movilidad que la del contrario.

Esto es sólo una aproximación. Tampoco resulta útil contar con exactitud cuántos movimientos se ganan o se pierden. Asimismo, hay que evitar emplear este criterio únicamente sin otras consideraciones; aparentemente voltear una sola ficha en cada movimiento es la mejor opción, pero en realidad cualquier apertura normalmente empleada se juega con muchos movimientos volteando más fichas. Lo mismo para el juego medio. Únicamente puede resultar útil reconocer los distintos tipos de movimientos y los efectos que normalmente producirán.

Finalmente, en el Diagrama 42 veíamos que jugar varios movimientos seguidos era contraproducente para la movilidad. Si calculamos la variación de movilidad jugando dos movimientos silenciosos seguidos, tal como en la tabla:

- para negras:  $10 - (2 \text{ fichas externas del contrario volteadas}) + (0 \text{ fichas externas generadas por el contrario}) = 8$
- para blancas:  $10 + (4 \text{ fichas externas generadas por el contrario}) - (0 \text{ fichas externas del contrario volteadas}) = 14$

Por lo que en principio jugar dos movimientos seguidos sería malo y, consecuentemente, pasar un turno sería bueno. En realidad los pasos de turno sólo se suelen producir al final de la partida, cuando generalmente tendrá más importancia la **paridad** que la movilidad.

### 3.2.-Ganar movimientos

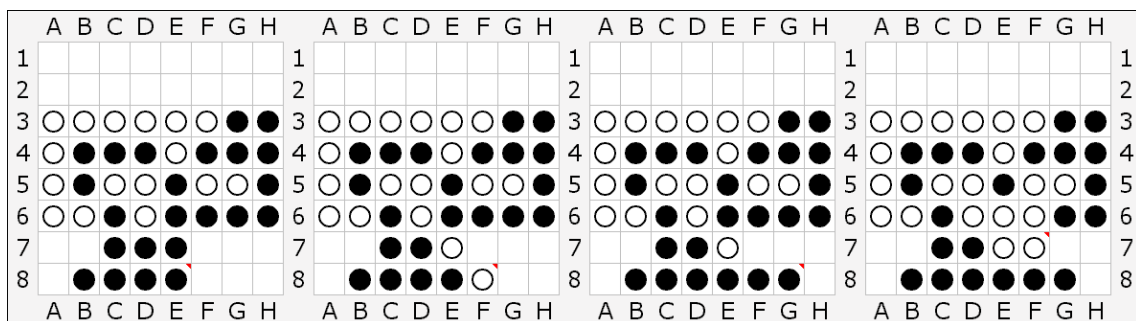
Como se aprecia en la Tabla 1 en un par de turnos (un movimiento propio y un movimiento contrario) podemos ganar más movilidad que el adversario mediante un movimiento silencioso. Esto se produce gracias a que la ficha volteada pasa a ser interna.

Sin embargo, con este tipo de movimientos no conseguimos rebajar la movilidad contraria (se mantiene) porque le damos un movimiento debido a la ficha recién colocada, que será externa.

**Se puede conseguir que el contrario no contemple como una opción el voltear la ficha recién colocada (y si no es interna, tal vez también la volteada), por ejemplo debido a que el movimiento conlleve ceder fichas estables (jugar en una casilla X) o que se trate de un movimiento excesivamente ruidoso.**

**Cuando por este medio se consigue ganar movilidad, se dice que se ha conseguido "ganar un movimiento" o "ganar un tiempo".**

**También es posible que la ficha recién colocada sea una ficha interna, por lo que ésta no posibilita ningún movimiento al contrario. Esto se denomina "ganar la paridad" y se verá más adelante.**



En la posición inicial del Diagrama 59 es turno de las blancas. Tienen una barrera al norte que les impide jugar por esa zona; las blancas querrían que las negras movieran por esa zona y de esa forma tendrían al menos dos movimientos en ella. Lo van a conseguir ganando un movimiento.

Primer juegan 36.f8, amenazando tomar la esquina A8, por lo que las negras responden controlando el lateral con 37.G8.

En la última posición dibujada las blancas juegan 38.f7. En primer lugar, a pesar de colocar una ficha externa, f7, y de voltear una ficha que sigue siendo externa, f6 (aparte de una interna, e6 que no puede dar movimientos a las negras), tanto f7 como f6 sólo dan un movimiento a las negras. Pero lo importante es que ese movimiento que dan es en la casilla G7, una casilla X que las negras evitarán porque cederían la esquina sin ninguna compensación.

Ahora las negras no pueden seguir moviendo en esa zona, por lo que sólo les queda el norte. Deben **atravesar la barrera blanca**. Los movimientos posibles son parecidos. Por ejemplo, 39.C2 voltear dos fichas externas y coloca una ficha, por lo que ese movimiento da hasta tres movimientos a las

blancas en esa zona, donde antes no podían mover. Se dice que las blancas han ganado un movimiento, y en este caso ha sido crucial para que las blancas lleven ventaja.

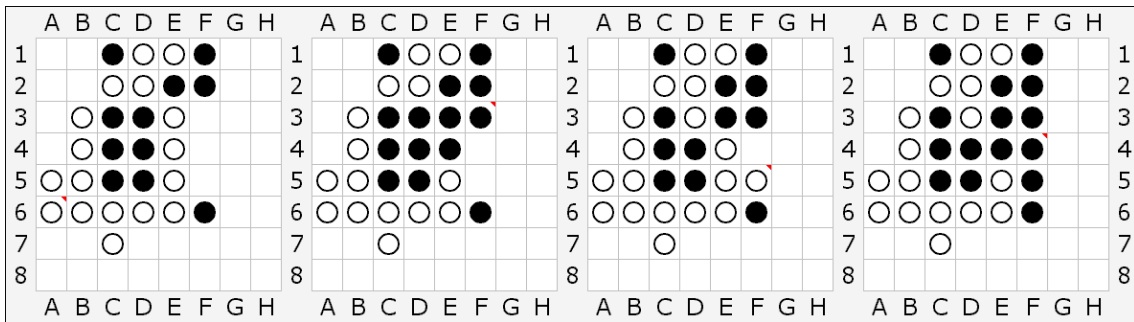


Diagrama 45

En el Diagrama 44 vamos a ver otro ejemplo, aunque hay que avisar de que normalmente no se suele denominar a secuencias parecidas a ésta como ganar un movimiento. Sin embargo, encontraremos parecidos.

Las negras tienen que atravesar alguna barrera blanca. Tienen varias opciones, alguna incluso voltear solo una ficha, pero la mejor opción con diferencia es jugar en alguno de los tres movimientos de la zona que queda entre F2 y F6: 25.F3, 25.F4 o 25.F5. Los tres son parecidos y con los tres se pueden jugar secuencias similares.

En este caso elegimos 25.F3. Volteamos dos fichas y colocamos una nueva, lo que darían tres movimientos, por ejemplo en F5, luego en F4 y finalmente en G4, las blancas podrían jugar tres movimientos seguidos. Pero de momento sólo juegan uno, 26.f5 y las negras contestan con un movimiento que a pesar de que pueda parecer malo, en realidad es con diferencia el mejor: 27.F4.

**Un movimiento como 27.F4 se suele llamar "movimiento de compactación".** Normalmente provoca dos efectos importantes. **Primero, puede convertir fichas propias externas en fichas internas.** En este caso se trataba además de evitar un movimiento ideal jugándolo nosotros mismos. La ficha en E3 ha pasado a ser interna. **Segundo, tal como se denomina, compacta fichas propias de forma que éstas presenten menos superficie. La ventaja de que presenten poca superficie es que de esta forma normalmente el contrario cuando trate de jugar un movimiento en la zona se encontrará con que voltear fichas contrarias en varias direcciones, es decir, se tratará de un movimiento relativamente ruidoso.**

En este caso, tal vez el mejor movimiento de las blancas sea 28.g5 o 28.g6. En los dos casos se voltean dos fichas y se coloca una nueva, dando tres movimientos al contrario.

Finalmente, resulta interesante fijarse en que en el ejemplo **la zona en la que se han jugado los movimientos es una zona impar (tiene un número impar de casillas, en este caso tres).** Si jugándose todos los movimientos (tanto propios como contrarios) en una zona impar realizamos el primer movimiento en esta zona, también jugaremos el último (primer movimiento nuestro, segundo movimiento del contrario, tercer movimiento nuestro; lo mismo si fueran 5, 7... movimientos).

El jugar el último movimiento en la zona implica que el contrario tendrá que mover en otra distinta.

En el ejemplo del Diagrama 44 se ve más claramente. Aparentemente la zona es par con 6 casillas, pero aunque ciertamente siempre hay que considerar todos los movimientos, en este caso no resulta razonable jugar en la casilla X ni en la casilla C de H7 (las negras no tienen acceso y las blancas no deben jugar ahí) y la esquina es inaccesible para los dos colores. Quedan tres casillas y mediante la secuencia explicada antes las blancas consiguen jugar el primer y último movimiento obligando a las negras a jugar en otra zona.

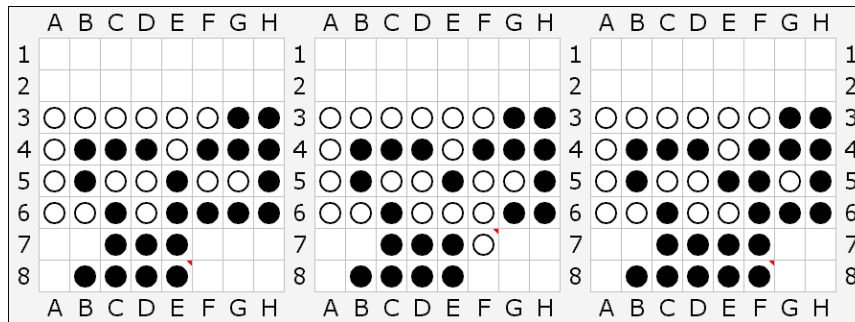


Diagrama 46

Por el contrario, partiendo de la misma posición, una secuencia como 36.f7, 37.f8 (Diagrama 46) sería el equivalente a jugar en una zona par (aunque hay que avisar de que en muchas ocasiones será posible jugar en la casilla X o en la C aprovechando el lateral del norte desequilibrado, por lo que las blancas la podrían asimilar a una impar), por lo que sería desfavorable para blancas al jugar las negras el último movimiento en la zona: ahora serían las blancas las que tendrían que buscar un movimiento en otra zona.

En el ejemplo del Diagrama 45 la zona impar está todavía menos delimitada. En realidad nada obliga a las blancas a seguir jugando en la misma zona; en este caso ocurría que las blancas no tienen apenas más movimientos.

Para terminar, resulta interesante adelantar el concepto de **paridad** (se verá más adelante con detalle), que **es en esencia lo mismo que ganar un movimiento. La diferencia es que las zonas están aquí delimitadas, por lo que es más útil en este caso considerar si éstas son pares o impares.**

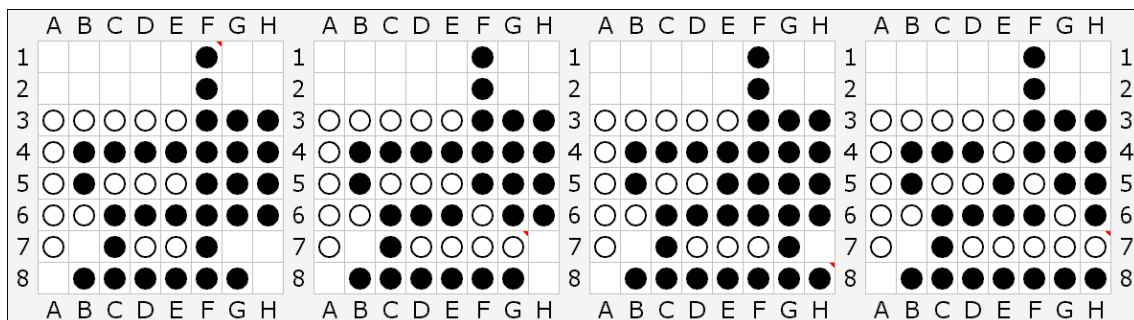


Diagrama 47

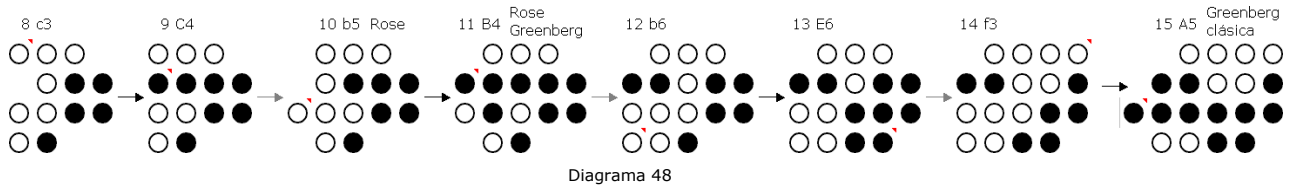
En el Diagrama 47 las blancas no tienen movimientos que no cedan alguna esquina (fichas estables). Es decir, las negras han conseguido reducir la movilidad de las blancas y ahora les obligan a cederles fichas estables. Sin embargo, aun cuando las blancas no tienen ninguna forma de evitar ceder fichas estables, pueden conseguir ganar un movimiento a cambio de éstas. Este movimiento resulta crucial para que las blancas tengan posibilidades y puedan luchar por la partida.

En este caso la mejor forma es jugar en una zona impar: 42.g7. Si las negras aceptan la esquina, 43.h8 (si no tienen que atravesar la barrera blanca al norte), y finalmente 44.h7. Las blancas al jugar en una zona impar han ganado un movimiento (obsérvese que **su último movimiento ha consistido en colocar una ficha interna y voltear fichas internas**). Ahora las negras no tienen más opciones que atravesar la barrera al norte y dar movimientos a las blancas.

### 3.3.-Contrarresta de movimientos

El uso del tiempo de juego (ganancia y pérdida de movimientos) puede servirnos para entender otros aspectos del juego. Por ejemplo, hemos visto que podemos crear una barrera si el adversario se ve obligado a rompernos una. Igualmente, podemos jugar un movimiento ruidoso si el contrario se queda sin otras opciones que jugar otro movimiento igualmente ruidoso.

Sólo vamos a ver un caso relativo a los movimientos silenciosos. Hemos visto cómo defendernos de movimientos silenciosos mediante tres formas: denegar el acceso, jugarlo uno mismo, envenenarlo. Ahora veremos que podemos dejar que el contrario lo juegue si conseguimos contrarrestarlo encontrando un movimiento posterior. Por ejemplo, **si primero el adversario juega un movimiento silencioso y a continuación nosotros jugamos nuestro propio movimiento silencioso, es evidente que lo habremos contrarrestado.**



En el Diagrama 48 se ha dibujado una secuencia que pasa por la conocida apertura Rose. Con 8.c3 las blancas se reservan el movimiento ideal en F3. La negras no pueden hacer mucho para evitarlo, porque si se trata de empeorar con 9.E2 las blancas lo responderán bien comenzando con 10.e6. En cambio juegan 9.C4, controlando el centro y creando un movimiento ideal en E6. Si ahora las blancas jugaran 10.f3, las negras, las negras harían lo mismo con 11.E6, contrarrestando el movimiento ideal con otro ideal. Por eso las blancas prefieren jugar 10.b5, denegando el acceso a E6.

Tras el movimiento ocho se ha dicho que empeorar el movimiento ideal en F3 con 9.E2 no era buena opción porque las secuencias que continúan dan mejores movimientos a las blancas (habría que profundizar más). Sin embargo, ahora sí que es común continuar con 11.F2 u 11.E2. Una tercera opción es la dibujada, la Rose Greenberg (11.B4). Este movimiento produce dos efectos: crea un movimiento ideal para las negras (el mismo que se creaba jugando 9.C4, es decir, en E6) y crea otro ideal para las blancas (B6). El balance de ideales es: dos ideales de blancas (F3 y B6) y uno de negras (E6), es decir, uno a favor de las blancas. Por lo tanto las blancas pueden jugar 12.b6 (12.f3 también sería posible), contrarrestado por 13.E6, y finalmente 14.f3.

Es posible que las blancas tengan cierta ventaja al no poderse contrarrestar totalmente el último ideal. Sin embargo las negras tienen un movimiento aceptable: 15.A5 (Greenberg clásica), que voltea únicamente una ficha externa y coloca otra en el lateral. Las negras lucharán para que las blancas no ganen ningún movimiento en el lateral, por lo que esa ficha externa no habrá dado ningún movimiento. Asimismo, para aprovechar el movimiento generado por la ficha externa recién volteada (B5), las blancas juegan 16.a6, que da un movimiento a las negras. Seguramente la desventaja negra sea debida más bien a que para no perder movimientos acabarán con un lateral débil en el oeste. Por ejemplo, 16.a6, 17.A7 (casilla C), 18.g4 (las blancas deben jugar en otra zona).

### **3.4.-Movimientos modeladores: compactación, centralización y concentración**

En apartados anteriores se ha empleado la aproximación de que el número máximo de movimientos propios es igual al número de fichas externas del contrario. Sin embargo, también se ha avisado de que este número puede ser inferior debido a que podría no haber una secuencia (o que habiéndola no nos interese por otras razones) que voltee únicamente una ficha externa por movimiento. Es decir, nos veremos obligados a voltear varias fichas externas reduciendo nuestra movilidad en más de un movimiento en un turno.

Encontramos que mediante una disposición correcta de nuestras fichas y una disposición inadecuada de las fichas del contrario podemos conseguir que el adversario disponga de menos movimientos que fichas externas tenemos.

En primer lugar, es conveniente **evitar** las siguientes estructuras:

**3.4.1.-Estructuras envolventes**

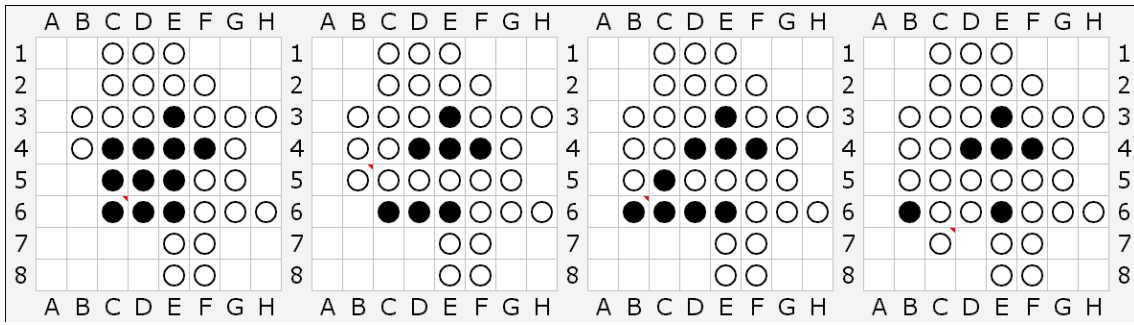


Diagrama 49

En el Diagrama 49 las blancas tienen muchas fichas exteriores que envuelven al grupo de fichas negras. Por el contrario, las fichas negras están juntas, en una estructura compacta.

El único movimiento blanco que voltea una sola ficha externa consiste en jugar en una casilla X, que en este caso no es favorable. Por lo tanto, las blancas deben voltear varias fichas externas, por ejemplo, 32.c6. Éste, como lo hubiera hecho el resto de movimientos posibles, ha creado un movimiento ideal para las negras: 33.B6. Obsérvese que ahora hay menos fichas negras externas que en la primer posición.

Para evitar este tipo de estructuras los jugadores **luchan por el centro**. Esto quiere decir que los jugadores tratan de jugar volteando fichas internas del centro y evitan formar barreras externas. Los movimientos que preferentemente buscan este efecto se suelen denominar **movimientos de centralización**.

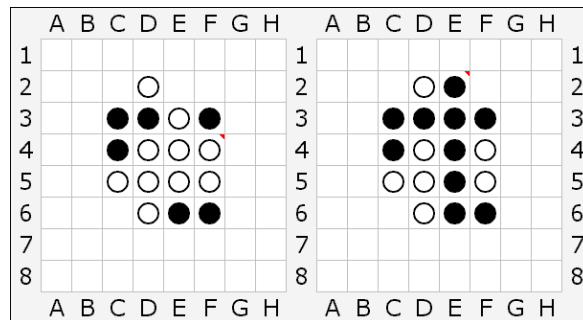


Diagrama 50

Por ejemplo la posición del Diagrama 50 proviene de una posible continuación de la apertura no-Kung, no muy favorable para las blancas, que acaban de centralizar con 12.f4 pero ahora las negras pueden contestar bien con otra centralización con la que retoman el centro.

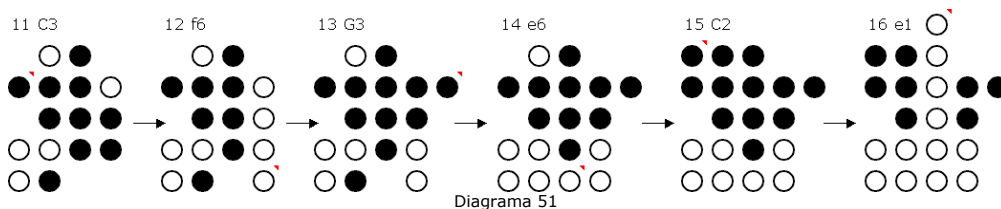


Diagrama 51

La lucha del centro se ilustra bien en el Diagrama 51: tras 11.C3 las blancas juegan un movimiento, 12.f6, que crea una barrera blanca. Sin embargo, si las negras no juegan un movimiento como 13.G3, las blancas tomarían el centro con un movimiento ideal al jugar en C4. Además, tras dos **movimientos de espera**, las blancas terminan con 16.e1, un típico movimiento de centralización. A pesar de que éste pueda dar movimientos al contrario, las blancas también encuentran gracias a él nuevos movimientos, tanto al oeste (C4) como al este (G4 y G5). **Normalmente, los movimientos de centralización facilitan el acceso a otros movimientos que antes no podían ser jugados.**

Como se verá, es frecuente mediante la toma de laterales (crecimiento en el lateral) ganar movimientos. **Si la toma de laterales es excesiva y no se consigue a tiempo agotar los movimientos del adversario, los laterales suelen ejercer una influencia negativa al favorecer el volteo de muchas fichas contrarias en múltiples direcciones.** Esto se conoce como "influencia".

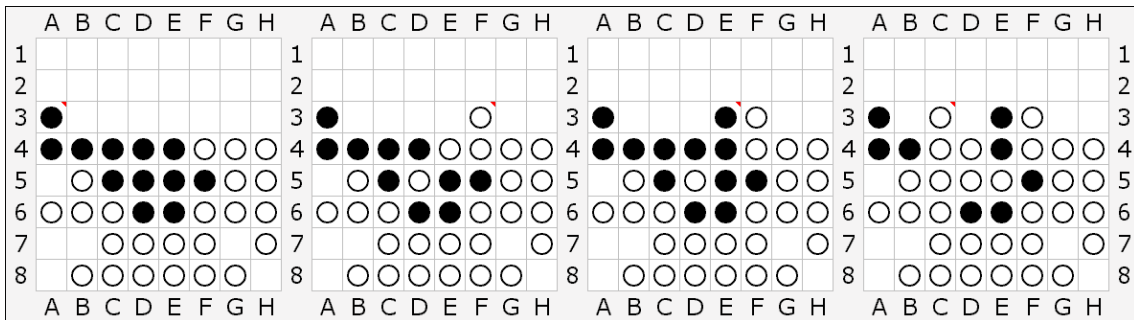


Diagrama 52

El Diagrama 52 muestra una situación en el que las blancas han tratado de agotar los movimientos contrarios ganando tiempos en los laterales. De hecho, las negras tienen pocos movimientos, pero han aguantado sin ceder fichas estables y ahora tienen una posición cómoda al poder jugar donde las blancas les proporcionen movimientos. En el diagrama se ha dibujado una de las secuencias posibles, podría haber alguna mejor, pero son todas parecidas. Obsérvese que los laterales blancos 'envuelven' parcialmente a las fichas negras, por lo que cuando las blancas juegan tienden a voltear en varias direcciones, es decir, jugar movimientos ruidosos.

**3.4.2.-Estructuras con entrantes o salientes**

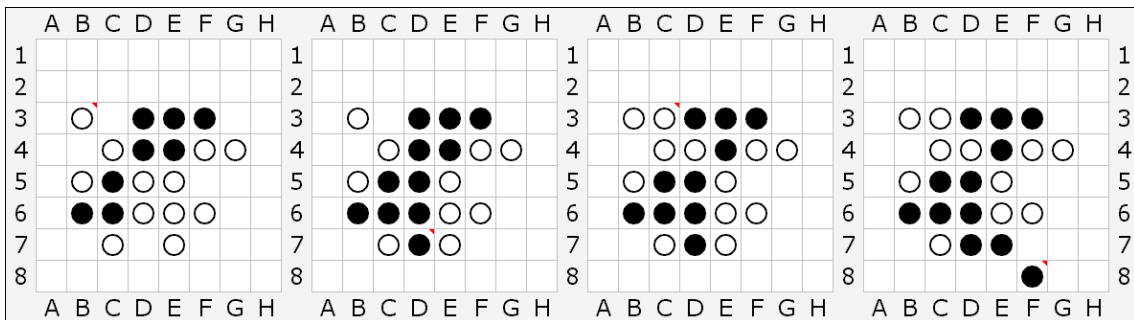


Diagrama 53

En el Diagrama 53 los dos jugadores presentan 'salientes' o 'entrantes'. Esto se traduce en movimientos ideales para el contrario. En este caso vamos a ver que las negras están en una mejor posición, no sólo por los movimientos ideales, pues ambos colores los tienen, sino también por la mayor dispersión de fichas blancas. Hay muchas secuencias posibles; en este caso 17.D7, un movimiento ideal que además impide otro del contrario. Las blancas tienen otro más con el que contestar: 18.c3. Ahora las negras deben evitar el ideal en B4, por ejemplo con 19.F8. Como se ha visto, **los entrantes y salientes facilitan que el contrario disponga de movimientos ideales.**

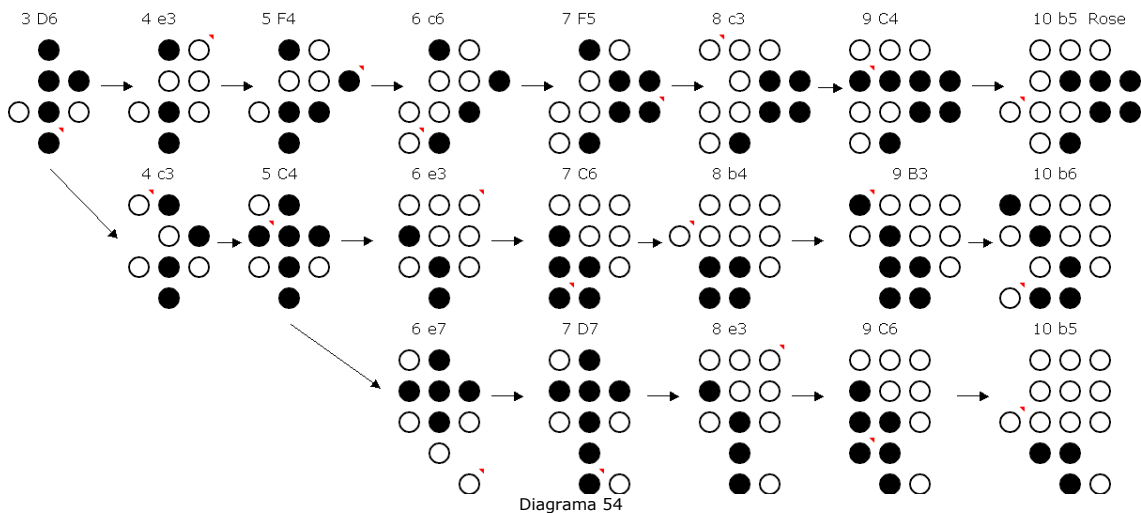
Ocasionalmente se llega a estas estructuras debido a la obsesión por voltear pocas fichas: tratando de evitar voltear dos o más fichas, se voltear una sola, pero acabando con fichas demasiado externas, que el adversario va a poder voltear una a una con más facilidad.

Por otro lado, si no hay más remedio que formar estos entrantes o saliente, es posible compactar para 'interiorizar fichas'. Es decir, **aunque con un movimiento de compactación volteemos varias fichas externas, también podemos convertir alguna ficha externa nuestra en interna.** En realidad, es lo mismo que evitar un movimiento ideal jugándolo uno mismo: en el diagrama anterior las negras podrían compactar con 19.C4. Obsérvese que con este movimiento el balance de movilidad es bastante favorable: crean dos fichas externas, pero una que era externa pasa a ser interna,

por lo que **es como haber dado un único movimiento, a pesar de lo ruidoso que pudiera parecer**, en contraste con los dos movimientos que se suelen conceder con un movimiento silencioso.

Por último avisar de que la definición de "movimiento de compactación" no es muy homogénea. De hecho, **las diferencias entre movimientos de compactación, de centralización y de concentración no están bien definidas**. Se encontrará que movimientos que simplemente agrupan las fichas se denominan también de compactación. También es importante agrupar las fichas: presentarán una menor superficie y será más fácil que el contrario tenga que voltear varias fichas en un movimiento.

### 3.4.3.-Estructuras dispersas



En la parte superior de Diagrama 54 se ha dibujado la secuencia que llega a la famosa apertura Rose, en la que se alcanza una posición muy equilibrada. Debajo de ésta se ha dibujado una alternativa donde las blancas, tal vez buscando voltear una sola ficha, han jugado un mal movimiento: 4.c3. Se ve que no es una buena opción tras 5.C4: las fichas blancas están dispersas y se 'estorban' entre ellas. Obsérvese que las blancas sólo tienen 3 movimientos debido a que las fichas blancas además de estar dispersas están alineadas entre sí. Asimismo, a pesar de que no es turno de las negras, tienen también 3 movimientos y cada uno de éstos los podrán hacer eligiendo entre varias opciones que no voltearán más que una ficha.

Las blancas se ven obligadas a jugar 6.e3, con lo que comienzan a envolver a las fichas negras; tras 7.C6, 8.b4 se ve más claro cómo las blancas rodean a las negras. 9.B3, 10.b6 es una posible continuación. Si en vez de 6.e3 las blancas insisten con voltear una sola ficha, 6.e7 y 6.c7 son parecidas. 6.e7 se responde con 7.D7 y las blancas no tienen más remedio que 8.e3 o todavía peor 8.c7.

Para evitar estructuras dispersas, los jugadores también luchan por el centro, por ejemplo, mediante movimientos de centralización. Es evidente que si controlamos el centro las fichas contrarias sólo les queda estar en la periferia.

Es posible dispersar las fichas contrarias. En realidad no dejan de ser movimientos de centralización, pero **llamaremos movimientos de concentración a los movimientos que controlando el centro dispersan totalmente las fichas contrarias**.



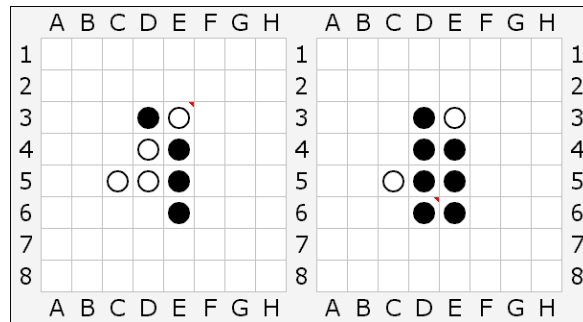


Diagrama 55

En el Diagrama 55 tenemos un ejemplo típico de concentración: con 5.D6 las negras controlan el centro y dispersan las fichas blancas. Obsérvese que las blancas sólo tienen tres movimientos, uno inmediatamente descartable al voltear demasiadas fichas formando una barrera (6.e7) y otros dos aceptables, pero que proporcionan diversas formas de continuar la partida a las negras.

**3.4.4.-Formas características**

Es muy conocido el artículo del jugador australiano George Ortiz sobre aperturas. En él reconoce tres estructuras especiales de aperturas. En realidad, los movimientos característicos de estas aperturas se encuentran también aisladamente tanto en la apertura como en el juego medio. Ahora sólo veremos tres ejemplos, pues en el apartado de aperturas se verán con más detalle.

**Aperturas de concentración** (Diagrama 56): ya se ha visto que son comunes los movimientos que tratan de controlar el centro y dispersar al contrario. La tigre central es una apertura muy característica: con 7.D6 las negras controlan el centro y dejan tres fichas blancas dispersas. Sin embargo, las dispersión de éstas no es lo suficiente como para que puedan encontrar buenos movimientos de respuesta. 8.e7 (no dibujado) es una buena opción para retomar el control del centro, pero alternativamente se puede jugar 8.f7, lo que normalmente se conoce como un movimiento de espera. Con 9.G6 las negras siguen con su apuesta de dispersar las fichas contrarias y, ahora sí, las blancas juegan 10.e7, es decir, responden con su propio movimiento de concentración.

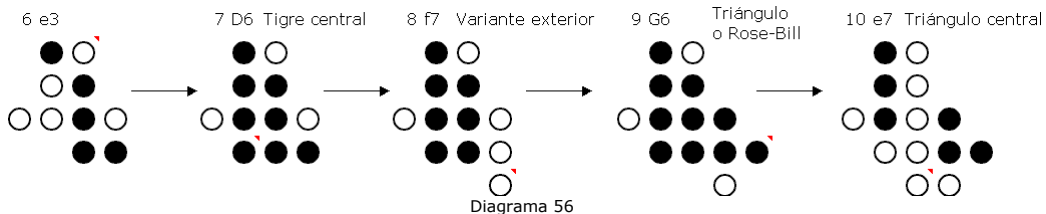


Diagrama 56

**Aperturas de crecimiento por el lateral** (Diagrama 57): se ha dicho que los laterales proporcionan una mala influencia en el resto de la partida, pero también es cierto que jugar en los laterales proporciona buenos movimientos a corto plazo. Hay aperturas equilibradas en las que un jugador controla tempranamente un lateral. En el ejemplo se trata de la apertura Kung hormigón ("hormigón" es una traducción literal del francés, que en un juego de palabras hablan de "bétonnage" al referirse al crecimiento por el lateral).

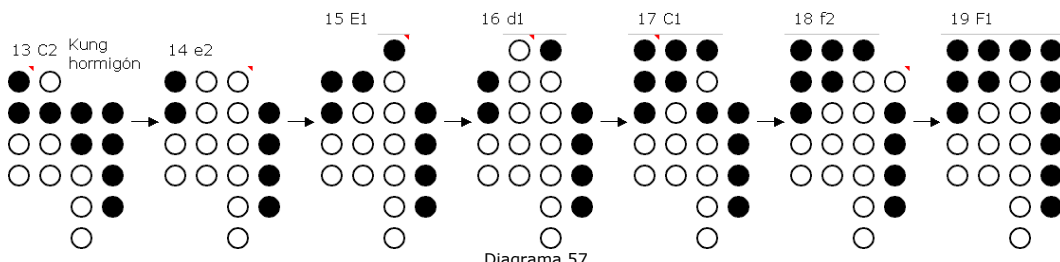
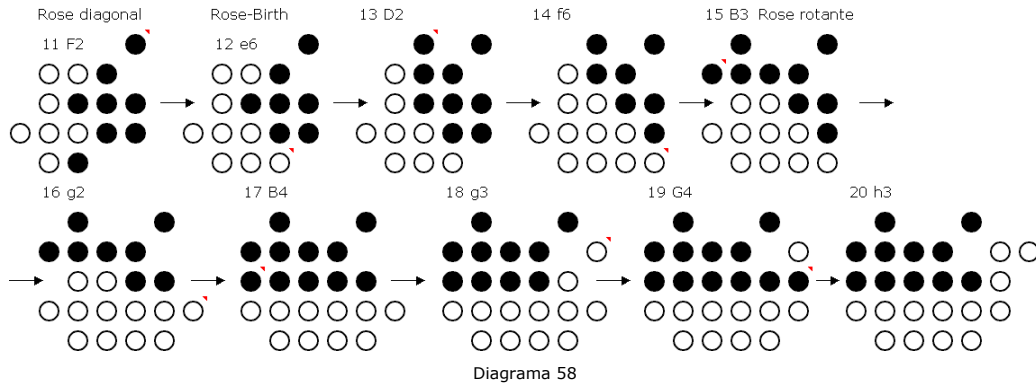


Diagrama 57

**Aperturas de doble barrera y aperturas rotantes** (Diagrama 58): se encuentran frecuentemente unos pocos movimientos característicos de este tipo de aperturas de forma aislada: "movimientos de espera" que sólo voltean una o pocas fichas externas y no buscan el centro. En el ejemplo 11.F2 sólo ha volteado una ficha dando un par de movimientos, pero las blancas en vez de jugar en esos movimientos, continúa por el lado opuesto, 12.e6, pensando en 14.f6. A las negras no les importa que las blancas tengan 14.f6, pues ya han pensado en 13.D2 y luego 15.B3. Si por ejemplo observamos del movimiento 11 al 17 las fichas negras que se van colocando, veremos que se ha realizado un giro antihorario de 45 grados. Similar para las blancas del 12 al 18.

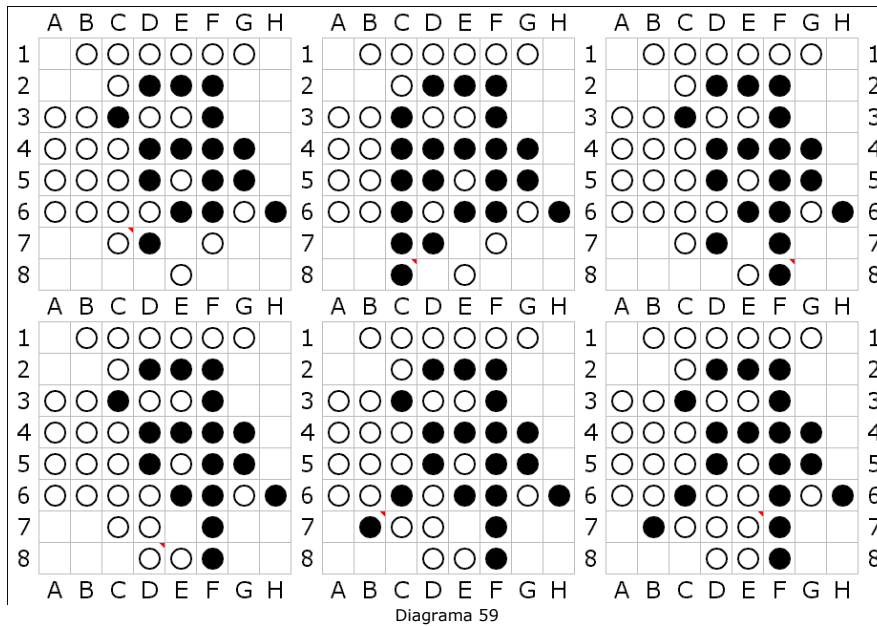


Estas aperturas se conocen como de doble barrera porque los jugadores forman su propia barrera y el contrario muchas veces trata de evitar romper la del contrario. Como consecuencia juegan en la periferia en lados opuestos y la estructura va rotando. En el ejemplo aún se podría haber continuado con esta estructura. En este caso, en el movimiento 19 las negras deciden atravesar un poco la barrera blanca y las blancas terminan jugando en el lateral.

Es importante darse cuenta de que ninguno de los jugadores pierde tiempos. Por ejemplo, tras 12.e6 las blancas se han reservado un movimiento ideal en f6. El que las negras no hagan nada para evitarlo al decantarse por un movimiento de espera como 13.D2 no es una desventaja, pues ya tienen pensados sus próximos movimientos: 15.B3, 17.B4, es decir, no tienen problemas para encontrar donde mover.

### 3.5.-El acceso

Hay muchos casos en los que se aprovecha que el adversario no tenga acceso a una determinada casilla; podemos **reservarnos ese movimiento para hacerlo cuando nos interese**. Es decir, puede servirnos para controlar la paridad (como veremos es lo mismo que ganar un tiempo).



En el Diagrama 59 las negras mueven en 39.C8. Así se preparan un movimiento ideal en e7. Sin embargo, esto no es lo más importante. Por un lado, si estudiáramos todas las secuencias posibles veríamos que las negras ganan un tiempo, antes o después, provocando que las blancas tengan que mover en otro sitio. Por otro, hay que fijarse en que cualquier otro movimiento de las negras sería desastroso.

Por ejemplo, 39.F8, que es el que vemos en el tercer diagrama. Tras 40.d8, las negras no tienen acceso a e7; podrían seguir con 41.C8, 42.e7, 43.H5, pero se llega a una situación en la que las blancas sólo necesitan ganar un tiempo para determinar la partida a su favor; de hecho, la mejor secuencia es la que se sigue en el diagrama. En resumen, si hubiéramos jugado con negras, el simple hecho de ver que no teníamos acceso a e7 nos tendría que haber movido a buscar otra alternativa.

Hay muchos ejemplos de movimientos realizados para obtener acceso y de movimientos para denegarlo. Por ejemplo, se puede recordar que para impedir un movimiento silencioso una opción era denegar el acceso, dando un balance de movilidad similar a que hubiéramos jugado nosotros mismos un movimiento silencioso.

### **3.6.-Reserva de movimientos**

Es importante saber cuándo mover en una casilla. Hemos visto que se puede jugar con movimientos ofensivos o movimientos defensivos. Si jugando movimientos defensivos hemos conseguido, por ejemplo, obtener una casilla inaccesible para el adversario donde podemos mover nosotros, y que al jugarlo no proporcionará nuevos movimientos al adversario, claramente podemos ganar un movimiento si lo jugamos en el mismo momento de conseguirlo.

Sin embargo, suele ser habitual continuar con movimientos defensivos que impidan al adversario conseguir buenos movimientos. Ya hemos visto que puede no importarnos que el adversario juegue un movimiento ideal si nosotros no vemos que vayamos a tener dificultades en encontrar movimientos suficientes en el futuro.

Por lo tanto, hay que decidir cuándo realizar un movimiento. Esto se conoce como 'timing' en inglés y del que podemos referirnos coloquialmente a él como de "sentido de la oportunidad".

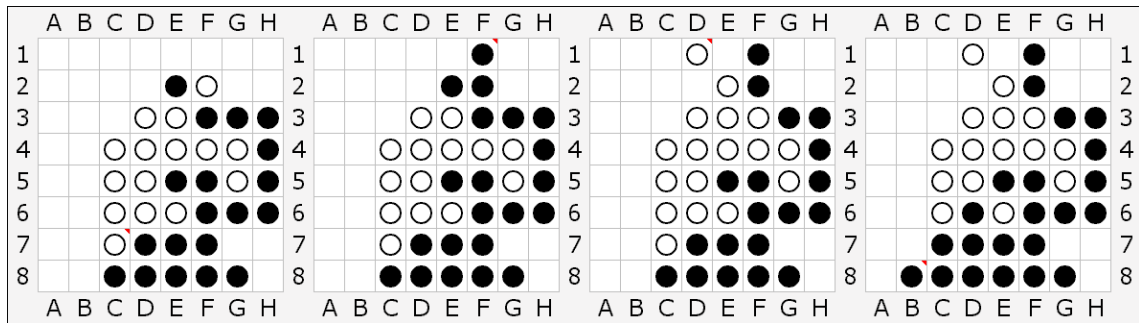


Diagrama 60

En el Diagrama 60 tenemos un claro ejemplo de cuándo hay que reservarse un movimiento. 35.B8, aunque seguramente ganador, no es la opción más fácil para las negras, porque las blancas aún tienen un movimiento si voltean la ficha en E2. Por lo tanto las negras juegan 35.F1, las blancas 36.d1 y ahora las negras sí juegan 37.B8, con lo que es ahora cuando sacan provecho de ese movimiento ganado. Las blancas ya no disponen de movimientos al norte y 37.B8 no les ha proporcionado ninguno nuevo. Si juegan en una casilla C pierden fichas estables y jugando en una casilla X es obvio que las negras podrán acceder a la diagonal.

En resumen, si hay una casilla donde podemos mover y el adversario no (porque no tiene acceso), es posible ganar un movimiento (un tiempo).

**4.-Paridad**

**4.1.-Definición de paridad**

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

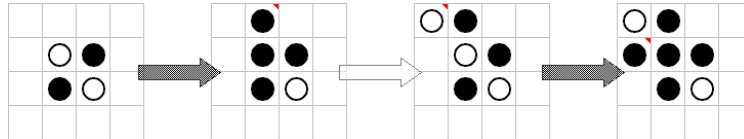


Diagrama 61

En un tablero de 8x8, con 4 casillas ocupadas inicialmente, quedan 60 casillas vacías, es decir, 60 movimientos, seguramente 30 los jugará un jugador y los restantes 30 el otro. Como 60 es par, decimos que todo el conjunto de casillas vacías es par.

En el Diagrama 61 el tablero es de 4x4. Quedan 12 casillas vacías. Decimos también que es una zona par. **Las negras comienzan moviendo en una zona par**, que convierten en impar. En el segundo diagrama quedan 11 casillas vacías. Les toca a las blancas, que moverán en una zona impar.

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

**La paridad**, es decir, poder ser el primer y último en jugar en una zona impar, **es de las blancas** al comienzo de la partida. **La paridad la conservan las blancas salvo que alguien pase en su turno por no tener movimientos**. Si se pasa un número impar de veces, la paridad será de las negras. Si se pasa un número par de veces, la paridad vuelve a ser de las blancas.

**La ventaja de realizar el último movimiento es que la última ficha colocada, así como las volteadas por este movimiento, son fichas estables.**

Normalmente en una partida el tablero se divide en varias zonas sin fichas separados por disposiciones continuas de fichas. Puede haber tanto zonas pares como impares. Por lo que hay que generalizar el concepto de paridad a no sólo una zona del tablero, sino a todas ellas.

En la posición del Diagrama 62 les toca a las negras. Hay dos zonas pares y deberán mover en una zona par. En este caso no les importa en cuál, pues el resultado es el mismo.

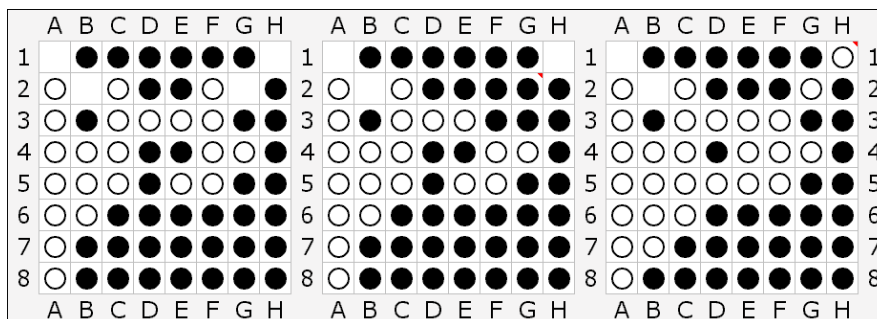


Diagrama 62

Por ejemplo, juegan 57.G2. A sus 38 fichas suman 3 (1 colocada más 2 volteadas), pero 2 de éstas son volteadas de nuevo por las blancas con 58.h1, que además voltear el resto de las fichas negras de esa diagonal.

El movimiento 58.h1 tiene otra virtud: **estabiliza las fichas en esa zona**. Es decir, mientras que las negras con 57.G2 sólo conseguían estabilizar una ficha, 58.h1 estabiliza muchas más al ser el último movimiento de la zona.

Pero seguramente lo más importante de 57.G2, 58.h1 **es que quien juega el último en la zona gana un movimiento**. En este caso son las blancas quienes lo ganan y las negras deben jugar en otra zona par, en donde perderán más fichas.

Los movimientos en la zona de la esquina A1 son similares: 59.B2, 60.a1, ganando las blancas.

Si por el contrario en el ejemplo del diagrama el turno fuera de las blancas, el efecto sería el mismo pero favorable para las negras: un movimiento blanco 57.g2 estabiliza una ficha (g3, y el resto serán volteadas en el siguiente movimiento), mientras que con 58.H1 las negras ganan 3 fichas y estabilizan el lateral norte.

#### **4.2.-Zonas pares e impares**

En primer lugar hay que recordar que si sumamos a un número par otro par, el resultado es un número par. Lo mismo con dos impares. En cambio, si sumamos uno impar a otro par, el resultado es un número impar. Es decir:

- Par + par = par
- Impar + impar = par
- Par + impar = impar

Por ejemplo, si tenemos dos regiones impares y dos pares: impar + impar + par + par = par.

Por lo general, si no se ha pasado de turno o se ha pasado un número par de veces, la paridad está a favor de las blancas y en contra de las negras. Por lo tanto:

- Cuando el turno es de las blancas el número de casillas desocupadas es impar. Si hay varias regiones aisladas, obligatoriamente tiene que haber alguna impar para que el total dé impar. Imaginemos que hay cuatro regiones:
  - o Impar + impar + impar + par = impar; las blancas pueden jugar en la primera región impar (pasa a ser par); si las negras juegan en la siguiente región impar (pasa a ser par), a las blancas les queda la tercera y última impar, por lo que las negras se ven obligadas a jugar en una par.
  - o Par + par + par + impar = impar; las blancas pueden jugar en la única región impar (que pasa a ser par) y las negras sólo tienen regiones pares donde mover.
- Cuando el turno es de las negras el número de casillas desocupadas es impar. Planteando el mismo caso, con cuatro regiones:
  - o Impar + impar + impar + impar = par; si las negras juegan en una impar, ésta pasa a par y estamos en el primer punto del anterior caso.
  - o Par + par + par + par = par; las negras juegan en cada zona par volviéndola impar, donde cada vez juegan las blancas.
  - o Par + par + impar + impar = par; si las negras juegan en una zona impar, ésta pasa a ser par y estamos en el segundo punto del anterior caso.

Como ya se ha advertido, los finales de partida pueden ser mucho más intrincados. La paridad es una ayuda, pero en muchos casos será insuficiente. Lo anterior es una gran simplificación y normalmente será más complicado.

**4.3.-La paridad y la estabilización de fichas**

En el ejemplo anterior del Diagrama 62 las blancas tenían la paridad en dos zonas y al jugar el último movimiento en ellas, la ficha colocada y las fichas volteadas pasaban a ser estables, haciendo que en cada zona la variación de fichas les fuera favorable. Esto no siempre se cumple. Puede suceder que realmente las fichas no sean estables o que incluso siéndolo el jugador con paridad no consiga más fichas.

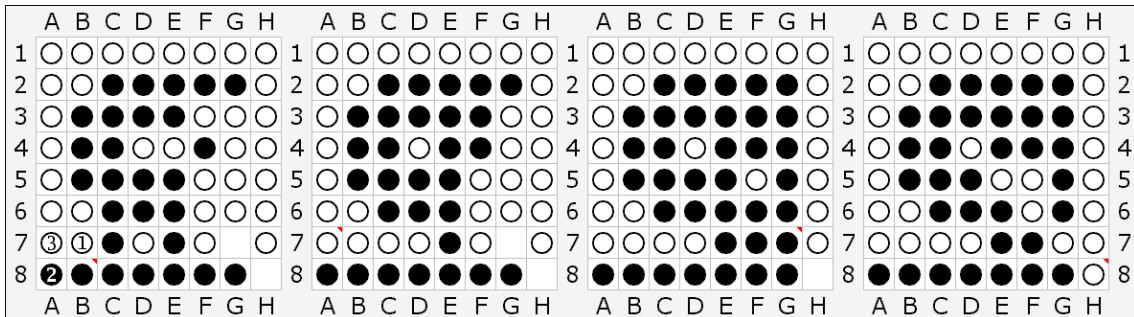


Diagrama 63

En el Diagrama 63 las negras tienen 27 fichas y las blancas 32 y la paridad a su favor. Sin embargo, tras 56.b7, 57.A8, 58.a7, aunque las blancas juegan el primer y último movimiento en la zona impar, las negras ganan más fichas, ahora el marcador está en 29 negras, 33 blancas. Finalmente, tras 59.G7, las negras ganan muchas fichas internas que no vuelven a ser volteadas por el movimiento en la esquina 60.h8. El marcador queda 33 – 31.

Sin embargo, mover conservando la paridad suele ser una de las mejores opciones para quien la tenga a favor.

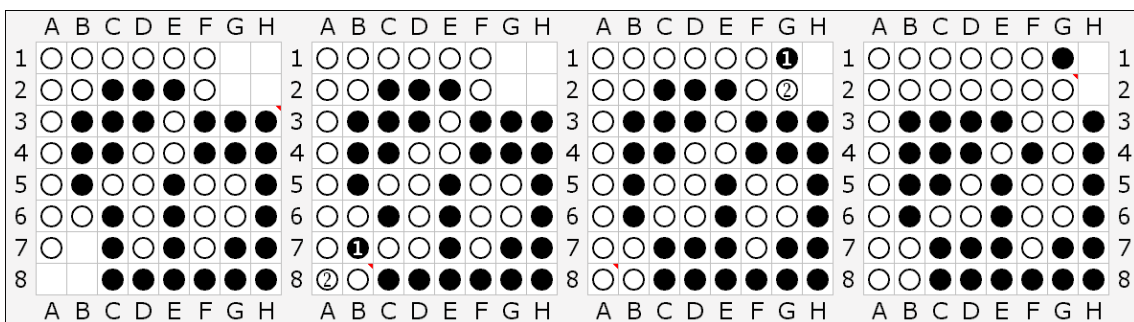


Diagrama 64

En el Diagrama 64 las blancas tienen la paridad a favor. Lo más fácil es jugar en la región suroeste. Por ejemplo una victoria fácil basada simplemente en movilidad es 54.b7, 55.B8, 56.a8, 57.G1, 58.g2 (se controla la diagonal blanca), 59.H2 y 60.h1. En el diagrama se ha dibujado una secuencia similar aunque un poco mejor. Obsérvese el movimiento de negras en B7, mejor que capturar la esquina. Asimismo en la primera posición las blancas tienen una alternativa: 54.h2, en la que la victoria blanca seguramente también se produzca, pero al haber varias líneas por las que puede continuar resulta más complicada.

**4.4.-Hiperregiones**

Las hiperregiones son regiones cerradas en las que un jugador no tiene acceso, normalmente debido a que sus fichas las rodean completamente.

Es el propio jugador que no tiene acceso a la hiperregión quien la ha creado, bien porque no tenía otra alternativa, bien porque le interesaba.

Debido a que el jugador no tiene acceso, será el contrario quien comience jugando en estas regiones. Por lo tanto las hiperregiones pueden servir para cambiar el signo de la paridad:

- Si las blancas se ven obligadas a formar una hiperregión impar, perderán la paridad hasta que las negras jueguen en ésta.
- Si las negras forman una hiperregión par, ganan la paridad en esa región pero no en el resto del tablero. A veces las blancas pueden deshacer una hiperregión par provocando al voltear alguna ficha externa negra de la región que las negras tengan acceso a ella. Cuando el movimiento se hace en la misma región se llama "alimentar".

**4.3.1.-Hiperregiones impares**

Si es turno de las blancas y no se ha pasado en toda la partida (o ha habido dos pasos de turno), queda un número impar de casillas sin jugar. Sin embargo, si las blancas tienen una región impar a la que no pueden acceder (hiperregión impar de blancas), la suma del resto de casillas vacías dará un número par (si fuera impar, sumadas las de la hiperregión impar daría un número par, cuando hemos dicho que era impar).

Cuando en el mismo caso (con una hiperregión impar de blancas) el turno es de las negras, el número de casillas desocupadas será par. Sin embargo, si nos olvidamos de esta hiperregión, es decir, restamos al número total (par) las casillas de la hiperregión (impar), resulta que las negras van a jugar en una o varias regiones donde la suma de sus casillas vacías da un número impar.

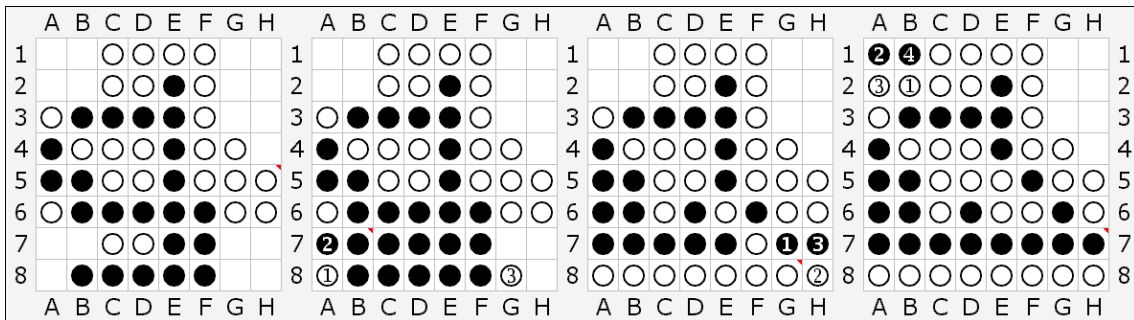


Diagrama 65

En el Diagrama 65 las blancas han formado una hiperregión impar en el noreste. Es turno de las negras y la suma de las casillas vacías restando las de la hiperregión es impar. Es decir, tendrán la paridad a su favor mientras no jueguen en la hiperregión blanca.

Comienzan jugando en la zona impar: 43.B7, 44.a8, 45.A7. Puede parecer un mal movimiento al perder todo el lateral sur: 46.g8. Sin embargo, aquí la paridad sí funcionará, y este movimiento 46 crea otra zona impar para las negras: 47.G7, 48.h7, 49.H7. Hasta ahora las blancas habían estabilizado más fichas que las negras, pero ahora deben jugar un muy mal movimiento: 50.b2. Tras 51.A1, 52.a2, 53.b1 es turno de las blancas, pero deben pasar. La paridad ya está garantizada para las negras, que si hubieran jugado antes en la hiperregión no habrían conseguido que éstas pasaran. La partida puede continuar con 54.G4, 55.g2, etc.; victoria fácil de negras por paridad.

**4.3.2.-Hiperregiones pares**

La creación de hiperregiones pares tiene especial interés para las negras (apenas para las blancas): para que la paridad les sea favorable en cada zona las blancas juegan preferentemente en regiones impares y obligan a las negras a jugar en regiones pares. Sin embargo, si en una región par las negras no tienen acceso (hiperregión par negra), serán las blancas las que tengan que jugar en ella primero. El cambio de signo de paridad sólo se produce en la hiperregión.



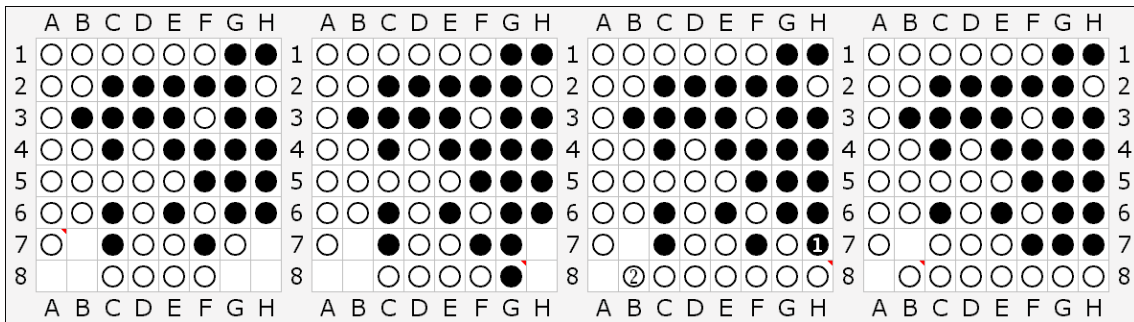


Diagrama 66

En el Diagrama 66 es turno de las negras. Sin tener la paridad las negras podrían perder todo el lateral este. En otros casos tomar la esquina en H8 podría ser muy interesante, pues las blancas se verían casi obligadas a insertarse en H7 dejando una casilla inaccesible para ellas (hiperregión impar blanca) en G8. Sin embargo, en este caso las blancas pueden esperar.

Las negras pueden crear diferentes hiperregiones pares: 55.B7, 55.H7 y 55.G8, pero sólo una le lleva a la victoria. Las hiperregiones pares negras son útiles y a la vez peligrosas para éstas: las blancas pueden decidir cuándo y cómo acceder a ellas y ya hemos visto que no siempre se cumple que quien tiene la paridad en una región estabiliza más fichas. La opción 55.H7 resulta desastrosa porque las blancas pueden responder 56.g8 sin voltear la casilla X (la columna G es enteramente negra). Asimismo, la opción 55.B7 no es tan mala pero sigue sin funcionar, en este caso hay muchas secuencias posibles, pero normalmente las blancas aprovecharán que aunque no tienen paridad en la región de la esquina A8, al jugar en B8 estabilizarán más fichas en esa región que las negras.

La opción correcta es 55.G8. Con este movimiento las negras se aseguran la estabilización del lateral este, como se aprecia en el diagrama.

### 4.3.3.-Engordamiento

En hiperregiones pares negras de 4 o más casillas las blancas pueden dar movimientos (engordar) a las negras para que éstas tengan acceso en los próximos turnos. Son suficientes dos movimientos, es decir, dos casillas externas que las negras no puedan o quieran voltear a la vez. Si se les engordara con uno solo, las negras podrían voltear la ficha blanca en el siguiente movimiento y la zona volvería a ser inaccesible para ellas.

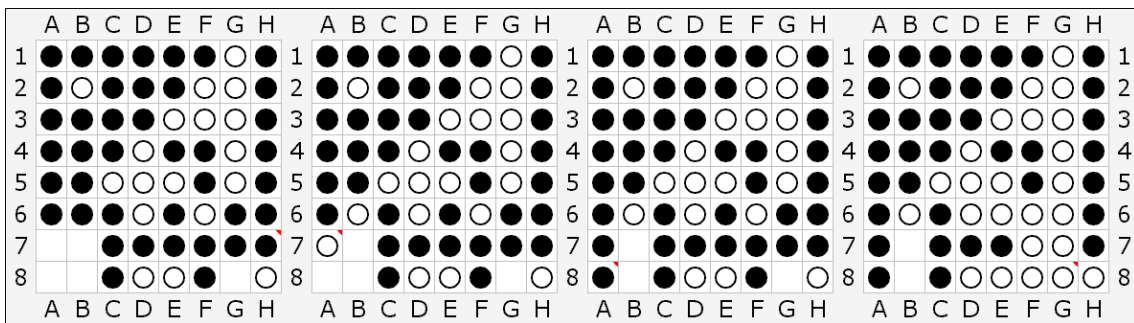


Diagrama 67

En el Diagrama 67 hay una hiperregión negra en la zona de la esquina A8. Podría parecer que a las blancas no les importa pudiendo jugar 56.g8 (negra pasan), 57.b8, etc., pero este aparentemente inocuo paso de turno negro es suficiente para que cambie el signo de la paridad (ahora favorable a las negras) y las blancas pierdan la partida. Sin embargo las blancas tienen una alternativa: 56.a7. Este movimiento proporciona dos fichas externas, dos movimientos, a las negras en la que antes era una hiperregión. Las negras pueden jugar 57.A8 pero les quedará el otro: B7 (o viceversa). Por lo tanto las blancas ahora sí conservan la paridad: 58.g8, 59.B7 y con 60.b8 las blancas voltean la columna B, permitiéndoles empatar la partida.

## PARTE II: LAS FASES DE UNA PARTIDA

### 5.-La apertura

La apertura es la primera fase de las tres en las que se puede dividir una partida. Arbitrariamente se considera que dura 20 movimientos (otros 20 el juego medio y otros 20 el final). Otras fuentes hablan de menos movimientos (10, 15, etc.) y difícilmente se habla de más movimientos.

Brian Rose, en su conocido libro, opina que la fase de la apertura termina cuando se toma una casilla en un lateral. Una opinión en la que bien podemos estar de acuerdo, aunque más adelante hablaremos de aperturas que toman laterales muy pronto, y aún así las seguiremos considerando como aperturas.

Si no se desea aprender aperturas, **la mayoría de movimientos se pueden razonar pensando en movilidad y profundizando un poco en las distintas posibilidades de juego.** También es posible sacar de su libro de aperturas a la mayor parte de jugadores con algunas aperturas menos conocidas, no tan buenas como las clásicas, pero aún 'jugables'. Pero incluso para saber cuáles son éstas haría falta consultar bases de partidas.

### 5.1.-Programas de ayuda

Los jugadores más experimentados juegan muchos movimientos de memoria (su libro de aperturas puede llegar, o incluso superar en algunos casos, los 20 movimientos) y, en partidas de competición, suelen tratar de jugar aperturas que el contrario desconozca o con las que se sienta menos cómodo. Para prepararse las aperturas emplean distintos programas y bases de datos. Concretamente, lo más común: la base de partidas Thor (con unas 100.000 partidas), leída bien con el programa WZebra, bien con el programa Ntest (para Macintosh, el programa Cassio).

#### **5.1.1.-Evaluación de posiciones**

La mayoría de programas evalúa una posición mediante un número que indica el resultado previsto. El resultado por convenio se suele dar en fichas negras menos fichas blancas, por lo que un -2 significa que con esa posición las blancas ganarían por dos fichas (equivale a predecir un resultado de 31-33), mientras que con un +2 serían las negras las que tendrían ventaja y con un 0 sería una posición de empate teórico.

A veces no se sigue este convenio, pero en ese caso se suele indicar, por ejemplo: "+4 para las blancas" (si sólo se dijera +4, se entendería que es favorable para las negras).

Cada programa presenta sus evaluaciones de una o varias formas distintas, pero similares. Por ejemplo, el WZebra puede evaluar movimiento a movimiento o construir una tabla como la siguiente (la columna izquierda es de negras y la derecha de blancas):

Mov.	Eval.	Análisis	Eval.	Prof.	Mov.	Eval.	Análisis	Eval.	Prof.
1: d3	+0.00	f5f6e6f4	+0.00	libro	2: c5	+0.00	c3c4e3f4	+0.00	libro
3: e6	+0.00	f6f5e6e3	+0.00	libro	4: f5	+0.00	f5f6e3d6	+0.00	libro
5: c4	-3.98	f6e3d6f7	+0.00	libro	6: e3	+3.98	e3f4f3c6	+3.98	libro
7: f4	-3.98	f4f3c6c3	-3.98	libro	8: f3	+3.98	f3c6c3d2	+3.98	libro
9: c6	-3.98	c6c3d2c2	-3.98	libro	10: e7	+2.69	c3d2c2b4	+3.98	1
11: e2	-2.69	e2d2f6g5	-2.69	12	12: d2	+2.61	d2f6g5f2	+2.61	12
13: f6	-3.05	f6g5f2c3	-3.05	12	14: g5	+1.50	g5f2c3d1	+1.50	12
15: f2	-2.52	f2c3d1c2	-2.52	12	16: c3	+2.31	c3d1c2b4	+2.31	12
17: g4	-9.51	d1c2b4e1	-2.31	12	18: h4	+9.15	h4d1c2b4	+9.15	12
19: d1	-9.88	d1c2b4d6	-9.88	12	20: c2	+10.15	c2b4d6c1	+10.15	12

Tabla 2

Primero presenta el movimiento jugado, luego la evaluación de la posición con el movimiento jugado, a continuación el análisis (la secuencia que él hubiera hecho) seguido de la evaluación de dicho análisis, que será diferente si WZebra consideraba mejor otro movimiento (primer movimiento de la secuencia). Finalmente, la profundidad con la que ha realizado la evaluación.

En el ejemplo, hasta el movimiento 4 los dos jugadores realizan movimientos considerados empates teóricos (al menos para le libro de aperturas de WZebra). En este caso WZebra puede recomendar otra secuencia, pero también será de empate. En el movimiento 5 las negras juegan un movimiento evaluado como -4 (si son dos decimales, indica que es aproximado, pero lo redondeamos; cuando WZebra presenta números sin decimales al final de la partida, quiere decir que está seguro de ese resultado porque ha analizado todas las secuencias posibles), es decir, que terminaría 30-34 a favor de las blancas. Con todo, el movimiento sigue estando en su libro de aperturas.

Se recomienda no preparar aperturas peores que -4. No porque no se vayan a cometer 'errores' mayores en el resto de la partida, sino porque se considera que realizar un sacrificio mayor para sacar al contrario de su libro de aperturas no funciona, debido a que el oponente seguramente tendrá muchas alternativas buenas y es imposible preparar respuestas para todas ellas.

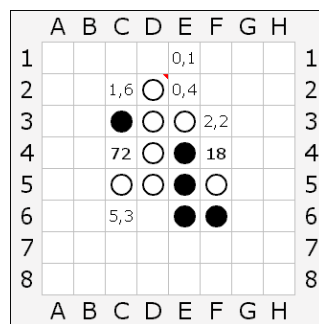
Parece que en el movimiento 17 las negras cometen un error, pasando de una desventaja de entre -2 y -4, a una de cerca de -10. WZebra hubiera recomendado jugar 17.d1.

**5.1.2.-Bases de partidas**

La base de partidas más usada es la Thor, mantenida por Marc Tastet con partidas de campeonatos de todo el mundo.

Se consulta con la ayuda de un programa, por ejemplo WZebra. Primero es necesario seleccionar de toda la base las partidas con las que nos interese trabajar. Podría ser interesante, según el objetivo que se busque, trabajar sólo con los últimos años, incluir sólo determinados campeonatos, o, todavía más específico, elegir únicamente a un jugador y sólo partidas en las que éste haya jugado con negras (por ejemplo).

La información más útil que obtendremos es la frecuencia con la que se ha jugado un movimiento. Por ejemplo, podemos ver un diagrama como éste:



En el Diagrama 68 los valores mostrados son porcentajes. Se trata de la apertura no-Kung (tras 8.d2). En la tabla se indican estos y otros datos que pueden ser de interés y se obtienen con programas.

La respuesta más corriente y teóricamente mejor es 9.C4, aunque si las blancas han elegido esta apertura (jugando 8.d2), seguramente sabrán cómo continuarla ante esa respuesta. En cambio, tal vez tengan más dificultades para saber de memoria cómo continuar con cualquier otra menos común. Sin embargo, los movimientos menos frecuentes también son los peores y por lo general habría que descartar los evaluados con menos de -4. En este caso tenemos cuatro respuestas, o incluso podríamos incluir alguna más si queremos ser muy exhaustivos.

Movimiento	%	Partidas	% ganan negras	% ganan blancas	% empate	Evaluación
8.d2	100	1766	43,3	44,8	11,8	+0
9.C4	72	1274	43,2	41,4	15,3	+0
9.C6	5,3	93	57,0	40,9	2,2	-0,19
9.F4	18	325	43,1	53,8	3,1	-0,45
9.F3	2,2	38	42,1	52,6	5,3	-2,22
9.E2	0,4	7	14,3	85,7	0	-4,57
9.C2	1,6	28	10,7	89,3	0	-5,02
9.G6, G5, G4, B5	-	0	-	-	-	-7,45 a -12,66
9.E1	0,1	1	100	0	0	-13,37

Tabla 3

En definitiva, habrá que elegir entre dos opciones principales: tomar alguna de las variantes más populares (en este caso 9.C4 y, a distancia, 9.F4) o arriesgar con alguna un poco más desconocida (9.C6 o 9.F3, o peores). Puede ocurrir que arriesguemos, pero aún así el contrario conozca mejor la apertura, o que sus respuestas sean fáciles de encontrar y por lo tanto nuestro sacrificio no sirva para nada. Asimismo también puede ser que continuemos con las teóricas mejores, pero lleguemos a un punto en el que se nos agote nuestro libro de aperturas sin agotar el del contrario. En este caso también estaremos en una situación complicada.

Hay que tener cuidado con los datos tomados. Obsérvese en la tabla anterior que el porcentaje de empates es inusualmente alto (15,3 % para la opción 9.C4, viniendo ya de un 11,8 %), pues lo normal suele ser entre un 2 % y un 5 % aproximadamente. En este caso se debe a la presencia en nuestra selección de partidas de unas cuantas en las que los contrincantes son programas de ordenador que empataron en bastantes ocasiones (los programas de ordenador de alto nivel tienen un porcentaje de empates mayor). Conviene revisar qué partidas estamos consultando.

## 5.2.-Simetría inicial

Este tema sobre la simetría inicial no trata sobre estrategia reversista, pero resulta aclaratorio.

Debemos saber que da igual dónde juguemos el primer movimiento, pues las cuatro posibilidades de las negras son equivalentes. En el Diagrama 69, en la parte de arriba, se dibuja la posición inicial (con el tablero recortado). Siguiendo las cuatro flechas que parten de éste, llegamos a las cuatro posibilidades de las negras: 1.C4, 1.D3 (recuadrada con trazo más grueso), 1.F5 y 1.E6.

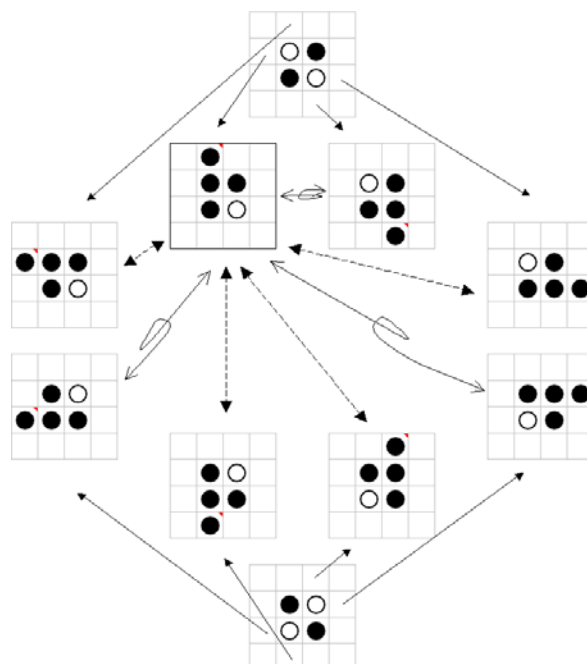


Diagrama 69

Aunque las cuatro son equivalentes, la mayoría de jugadores tiene una orientación preferida con la que se preparan las aperturas y luego eligen cuando juegan con negras. En este caso vamos a preferir 1.D3, que hemos recuadrado, y vamos a ver que es equivalente a todas las demás.

Obsérvese que en la parte de abajo tenemos la misma posición inicial, pero con las dos fichas blancas donde estaban las negras, y viceversa. También vamos a ver que ésta posición inicial es equivalente, pero que por convenio (y para facilitar la anotación) se emplea la de arriba.

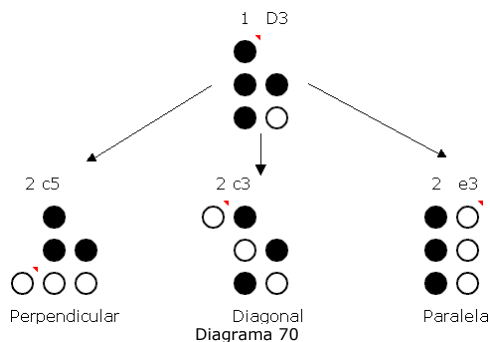
Volviendo a 1.D3, si seguimos las tres flechas continuas curvas, llegamos a tres posiciones que son obviamente equivalentes a ésta: **simplemente hay que rotar la posición hasta que encajen**. Por ejemplo, a la que está justo a su derecha (1.E6), se llega mediante una rotación alrededor del eje perpendicular al tablero de 180°. A las otras dos (1.C4 y 1.F5) no se puede llegar por rotación. Sí que se llega por rotación a dos de la parte de abajo.

Para llegar a 1.C4 y 1.F5 desde 1.D3 no hay que rotar, sino **reflejar**. Siguiendo las líneas discontinuas rectas, llegamos a posiciones equivalentes por reflexión. Para llegar a 1.C4 hay que reflejar a través de un plano perpendicular al tablero que pase por la diagonal A1-H8 (**diagonal descendente**). Para llegar a 1.F5, lo mismo, pero pasando por la diagonal A8-H1 (**diagonal ascendente**). Para llegar al resto de posiciones de la parte de abajo, también hay que reflejar, pero en este caso por la línea perpendicular que corta el plano en dos.

En resumen, si tenemos una posición cualquiera y queremos verla en las otras tres orientaciones, tendremos que: rotarla 180°, reflejarla a través del plano perpendicular al tablero que pasa por la diagonal ascendente, y lo mismo pero con la diagonal descendente.

**5.3.-Resumen de aperturas**

Tras 1.D3 (tomado como referencia), el segundo movimiento da lugar a tres posibles posiciones diferentes, es decir, tres aperturas: perpendicular (2.c5), diagonal (2.c3) y paralela (2.e3). La perpendicular se juega aproximadamente en dos de cada tres partidas, la diagonal en una de cada tres, y la paralela en menos de un 1 %, debido a que se considera una apertura inferior a las otras y en la que las negras disponen de muchas opciones.



Se ha escrito una descriptiva de aperturas más detallada, pero resulta interesante tener una primera visión general de algunas aperturas famosas aunque sea a poca profundidad. Nótese que faltan muchas aperturas.

**Apertura perpendicular**

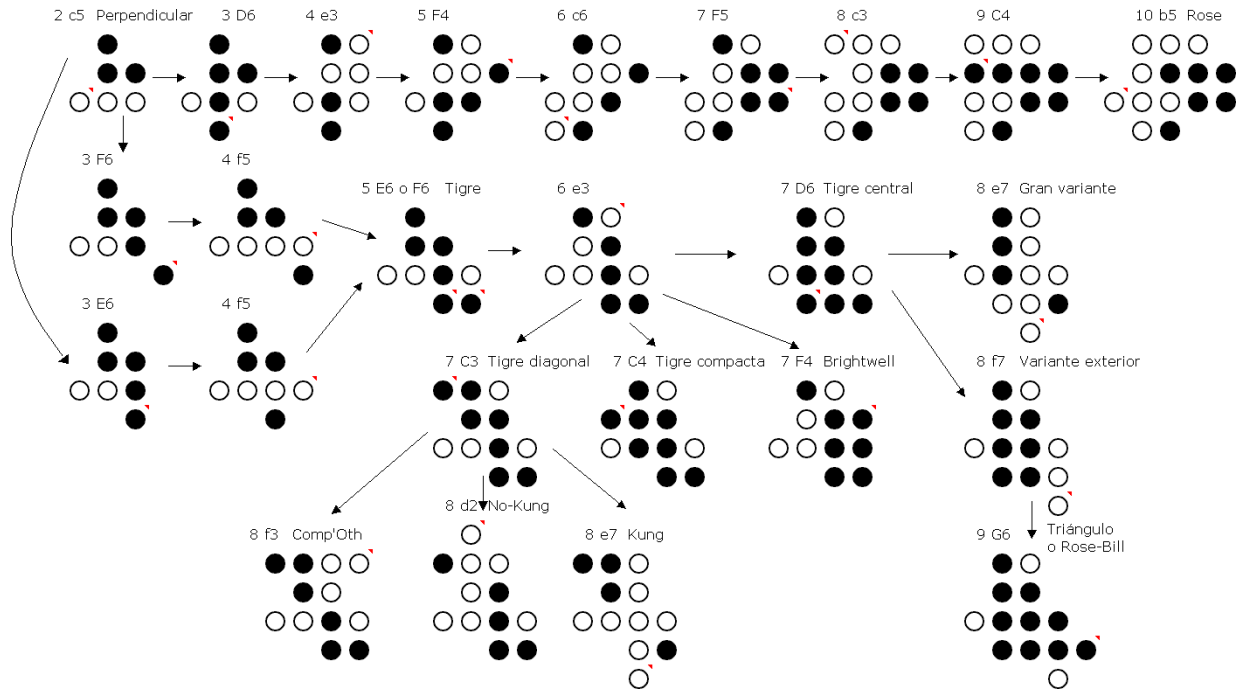


Diagrama 71

**Apertura diagonal**

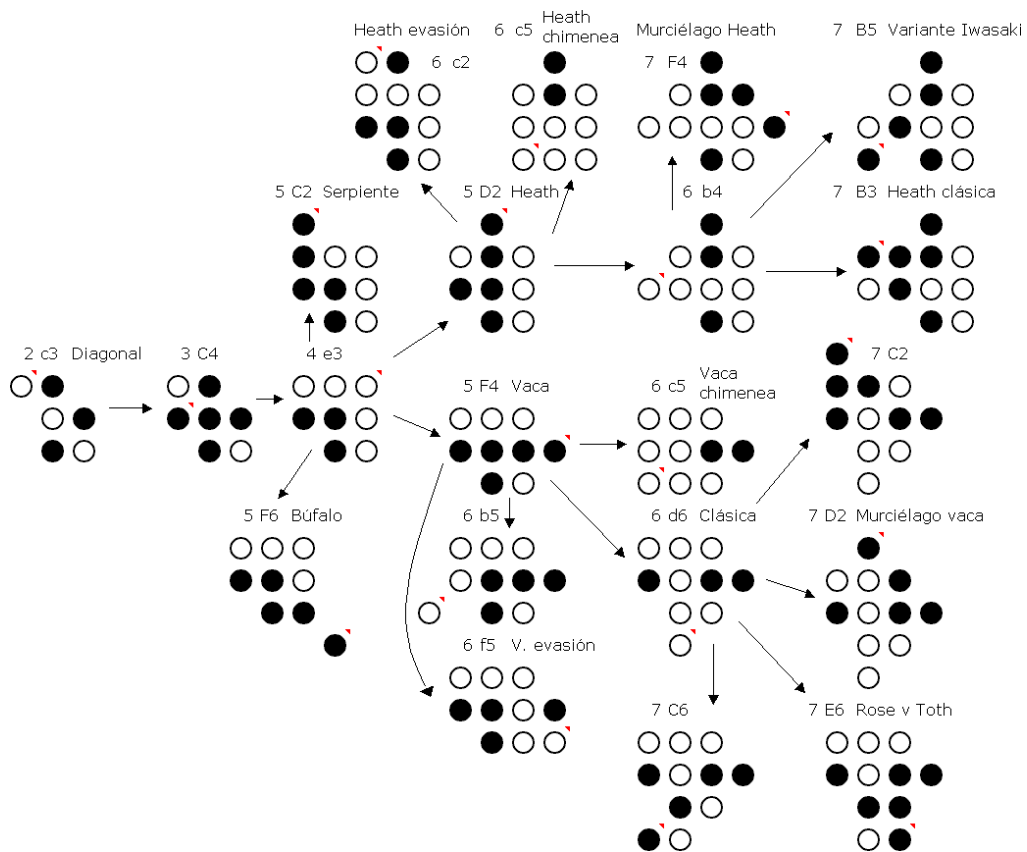


Diagrama 72

**5.4.-Estructuras de aperturas**

No es necesario que nos extendamos mucho más en este apartado, pues en la apertura lo más importante es la movilidad, que ya se trató con detalle en capítulos anteriores. En todo caso, conviene profundizar un poco en tres tipos especiales de aperturas ya vistos: crecimiento de laterales, concentración y doble barrera.

**5.4.1.-Concentración**

Los movimientos de concentración dispersan las fichas contrarias dejando las fichas propias en el centro de la disposición.

En un movimiento de concentración normalmente se voltean bastantes fichas, por lo que suele resultar difícil de prever. Sin embargo, una vez realizado, el patrón resulta muy reconocible, con las fichas 'desconcentradas' molestándose entre sí, como se puede apreciar en el Diagrama 73.

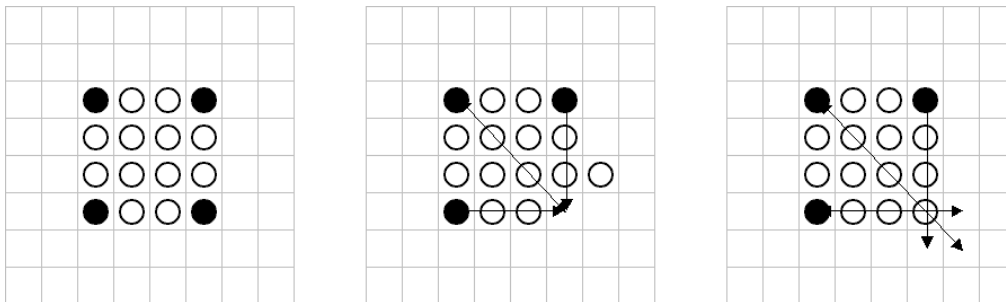


Diagrama 73

En el primer tablero del Diagrama 73, las fichas negras están dos a dos en la mismas líneas de posibles volteos, por lo que no tienen ningún movimiento. En el siguiente tablero sólo tienen uno, que voltea muchas fichas y da a las blancas la posibilidad de seguir relativamente en el centro. En el último los tres movimientos de las negras son muy malos, dos de ellos (equivalentes) formando una larga barrera negra.

Una posible continuación de la apertura serpiente recta se conoce como "serpiente de concentración":

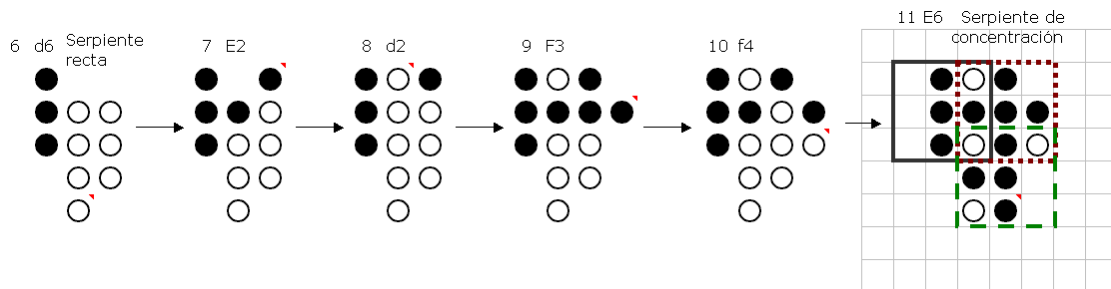


Diagrama 74

Para más información consúltese el artículo "Checkerboarding" en "The Othello Wiki Book Project" por David Beck

En la posición del Diagrama 74 correspondiente a la serpiente de concentración se han dibujado los patrones que permiten reconocer fácilmente que se trata de una posición de concentración. Sólo hay una respuesta buena, que conduce a una posición bastante equilibrada: 12.f2. El resto de posibilidades no son buenas y puede costar tiempo encontrar la única opción apropiada. Para buscar cada uno de los movimientos disponibles, puede ser aconsejable partir de las fichas pivote propias y buscar a lo largo de las líneas que pasan por ellas.

En las aperturas más conocidas (donde la posición está equilibrada entre los dos jugadores), normalmente el jugador dispersado reconcentra sus fichas justo a continuación o en los siguientes turnos. El volver a tener fichas en el centro de la disposición es clave porque suele proporcionar **acceso** a nuevos movimientos.

El ejemplo más característico es el de la tigre central, ya comentado:

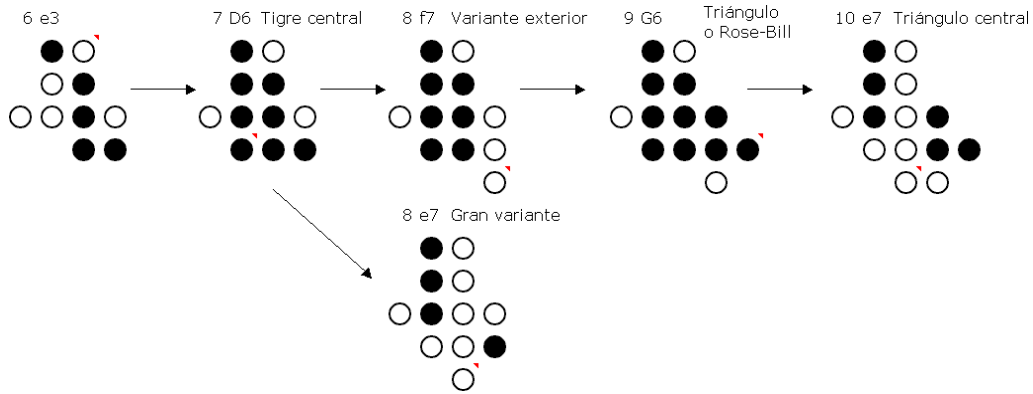


Diagrama 75

El movimiento 7.D6 es un claro ejemplo de concentración. Las dos respuestas más frecuentes de las blancas son o bien reconcentrar inmediatamente con 8.e7 (gran variante) o bien realizar un movimiento de espera con 8.f7 (variante exterior), siguiendo las negras concentrando con 9.G6 (triángulo o Rose-Bill) y finalmente las blancas reconcentran sus fichas con 10.e7 (triángulo central).

En este tipo de aperturas, si el adversario no logra retomar el centro de forma eficaz, normalmente acaba con desventaja.

#### 5.4.2.-Doble barrera

Dos principios generales de la estrategia reversista son controlar el centro y no formar barreras (líneas continuas de fichas externas). Sin embargo, si ningún jugador controla el centro y los dos tienen amplias barreras, es evidente que la posición puede ser equilibrada.

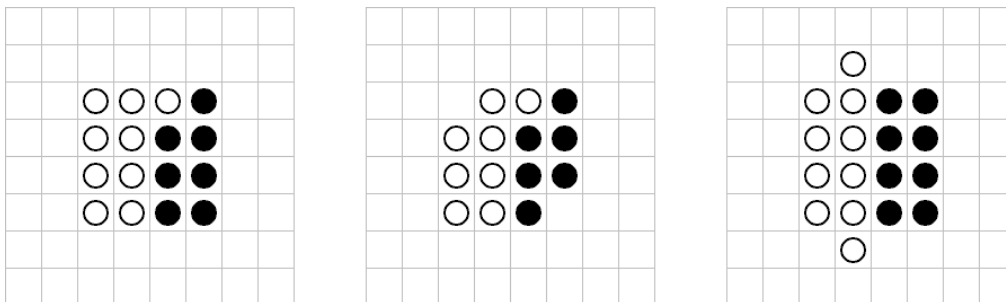


Diagrama 76

En el Diagrama 76 tenemos tres posiciones diferentes: a, b y c. En los tres tableros (el número de fichas en el tablero es par, por lo que el turno es de las negras) ninguno de los jugadores controla el centro y todos tienen una amplia barrera. Por esta razón estas estructuras se conocen como de "doble barrera" (dos barreras opuestas).

En el tablero a las negras deberían jugar volteando la ficha blanca más al noreste, E3, mediante 13.E2. De esta forma siguen presentando a las blancas una barrera que o bien rompen por el centro, 14.g5 o 14.g4, precisamente para controlarlo, o bien realizan un movimiento en el exterior, 14.f1.

Obsérvese que tiene una gran importancia para poder valorar con precisión las posiciones de quién es el turno. Si en el tablero a la ficha E3 fuera negra, la posición sería simétrica, pero en absoluto simétrica: las negras estarían en desventaja sin una forma clara de romper la barrera contraria para controlar el centro, ni un movimiento exterior de espera. En el b la posición es similar.

Finalmente, en c, las negras pueden elegir entre movimientos exteriores de espera similares a los anteriores (jugar en el lateral, en este caso), o bien atravesar por el centro la barrera blanca. De esta última forma pasaría a tener un mayor control del centro, obteniendo acceso a un mayor número de movimientos:



ESTRATEGIA REVERSISTA

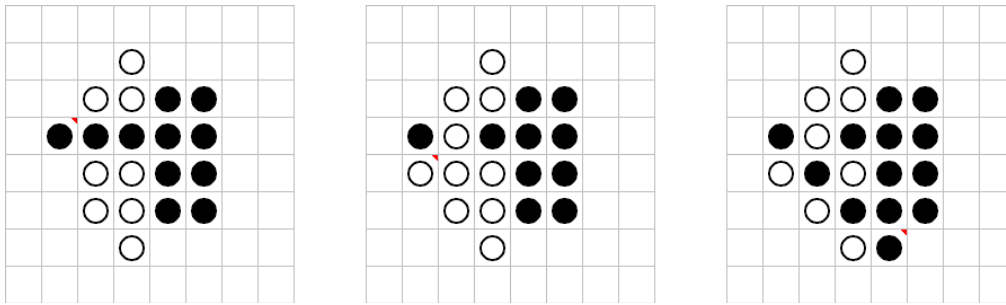


Diagrama 77

En el Diagrama 77 las negras han atravesado la barrera negra. Las blancas deben responder justo al lado de donde han movido las negras, porque si no ese mismo movimiento lo harían las negras. Ahora las negras tienen acceso a más movimientos, a destacar, el jugado en el diagrama.

Como se ha visto los movimientos con los que los jugadores suelen continuar una estructura de doble barrera se pueden dividir en dos tipos:

- Movimientos exteriores de espera: mantienen la estructura de doble barrera, aunque rotándola
- Movimientos centralizadores: buscan obtener acceso a nuevas casillas controlando el centro

Dentro de la apertura Rose tenemos varios ejemplos muy característicos.

La Rose diagonal (en el Diagrama 58 se mostraron algunos pasos anteriores) puede llevar a la Rose rotante (15.B3):

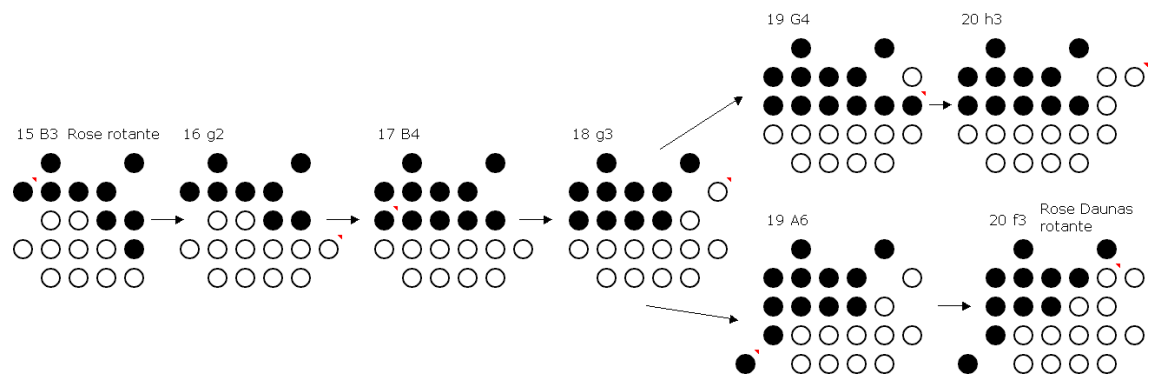


Diagrama 78

En el Diagrama 78 se aprecia cómo la estructura rota de forma antihoraria mediante movimientos exteriores de espera en posiciones opuestas. Tras 18.g3 se puede continuar con el plano jugando 19.A6, 20.f3 (Rose Daunas rotante), o las negras pueden jugar 19.G4.

La Rose plana puede llevar a la Rose plano rotante (12.e6, 13.D2), que no hay que confundir con las anteriores. Obsérvense los movimientos exteriores de espera que hacen que la estructura rote:

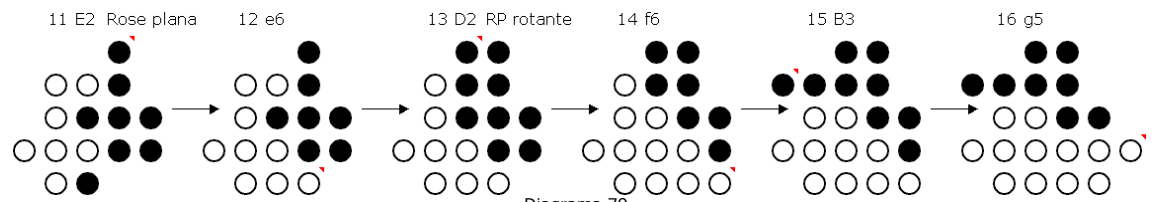


Diagrama 79

A partir de 16.g5 hay dos alternativas: 17.B4 (Rose plano rotante cerrado) y 17.H5 (abierto):

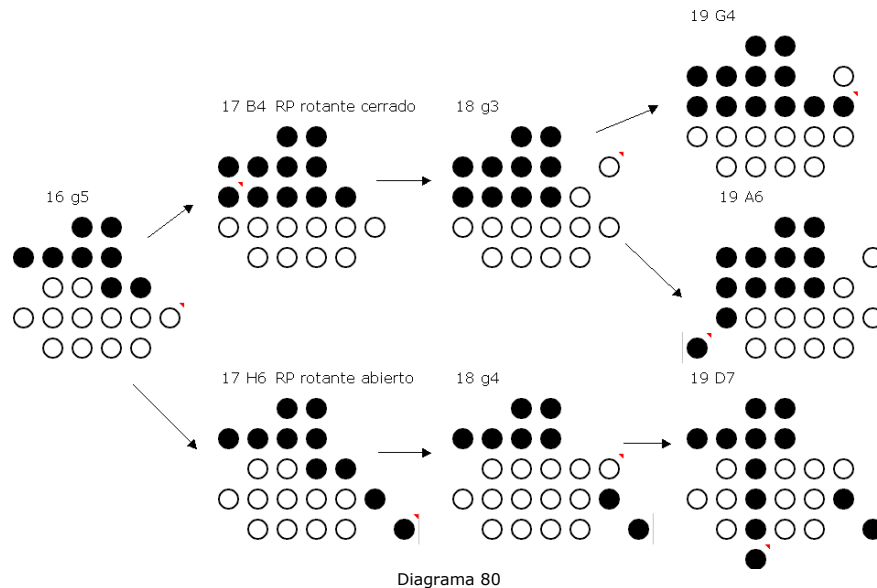


Diagrama 80

En el abierto se ve claramente cómo los jugadores centralizan para buscar otros movimientos.

### 5.4.3.-Crecimiento por los laterales

En francés se habla de "bétonnage" para referirse al crecimiento por los laterales y muchas aperturas en las que destaca el control (parcial o total) de un lateral se nombran añadiéndoles la palabra "béton", literalmente en español "hormigón".

En estas estructuras uno de los jugadores controla un lateral (por lo que es un compromiso decir si estamos ya en la fase del medio juego o seguimos con la apertura). Si éste continúa con la misma estrategia, es fácil que prosiga controlando un lateral adyacente. En cualquier caso, tendremos algo similar una estructura de doble barrera en la que una de las barreras está 'apoyada' en un lateral, con la importante diferencia de que el jugador que está en el centro del tablero no puede atravesar la barrera contraria (se trata de un lateral).

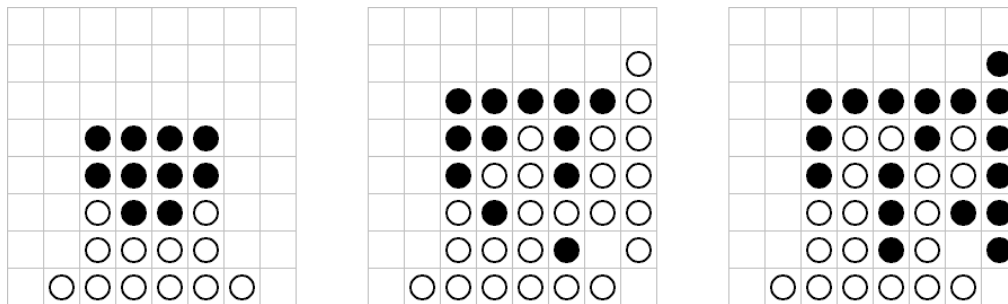
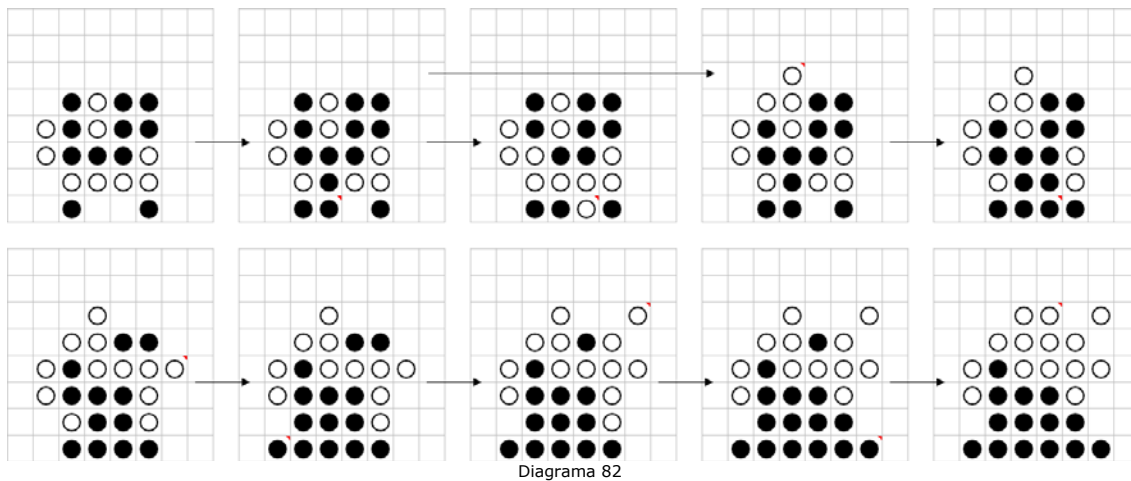


Diagrama 81

En los tableros del Diagrama 81 es el turno de las negras y tienen la partida perdida. Obsérvese que no es por el simple hecho de que las blancas hayan tomado un lateral: en el tablero c las negras también han tomado otro, pero llevan una desventaja enorme. La razón por la cual **las blancas** llevan una gran ventaja es porque **apenas tienen fichas externas que las negras puedan voltear**: han jugado en el lateral en la mayoría de sus turnos evitando proporcionar fichas externas a las negras.

En el tablero a las negras pueden jugar en B6, pero la respuesta en A6 les deja sin más movimientos que en una casilla X. En el tablero b tenemos una situación similar tras B6, A6.

Compárese en c la barrera negra, muy grande, con la blanca, de unas pocas fichas. Se juega en el lateral para no formar fichas externas y que las voltee el contrario; en definitiva, **se juega en el lateral para ganar movimientos** (tiempos). El controlar el lateral no suele suponer ninguna ventaja para el resto de la partida.



En el Diagrama 82 las negras comienzan realizando un mal movimiento debido a que no consigue nada y estropea otras buenas opciones: lo normal es que las blancas rellenen el hueco del lateral como se ve en el tercer tablero. Sin embargo, si las blancas juegan en otra parte (cuarto tablero), las negras ganan un movimiento jugando en ese hueco. Además, tienen dos movimientos en el lateral en reserva con los que ganan otros dos movimientos. Como se puede apreciar en el último tablero, la movilidad blanca es nula y aun siendo el turno de las negras, éstas pueden ganar con facilidad.

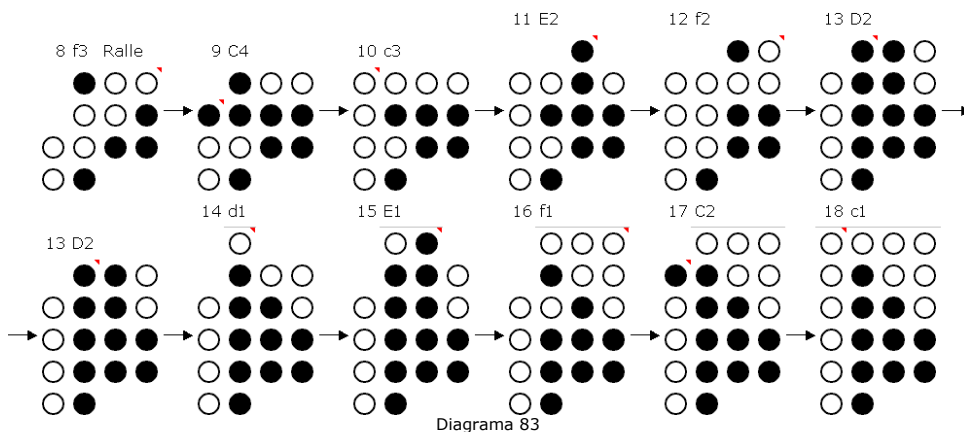
Las anteriores no son situaciones muy reales. Normalmente los dos jugadores realizan una cantidad similar de movimientos en los laterales (sin que uno gane más tiempos que el otro) y aunque uno de ellos acabe tomándolo, no tiene por qué tener ventaja por el hecho de controlarlo.

Se suele considerar que controlar uno o varios laterales **influye negativamente** en el resto de la partida. Esto se conoce como **"influencia"**, en este caso, negativa.

En realidad, los laterales pueden tener tanto una influencia negativa debido a que provocan que el jugador que los controle tenga que voltear muchas fichas en diferentes direcciones (debido a las fichas pivote de los laterales), como una influencia positiva debido a que pueden impedir el acceso del otro jugador a algunas casillas. Con todo, suele ser difícil encontrar los movimientos apropiados cuando se tienen demasiadas fichas en los laterales, por lo que la estrategia reversista suele aconsejar no tomarlos. Estos matices se verán con más detalle cuando tratemos el juego medio con más detalle.

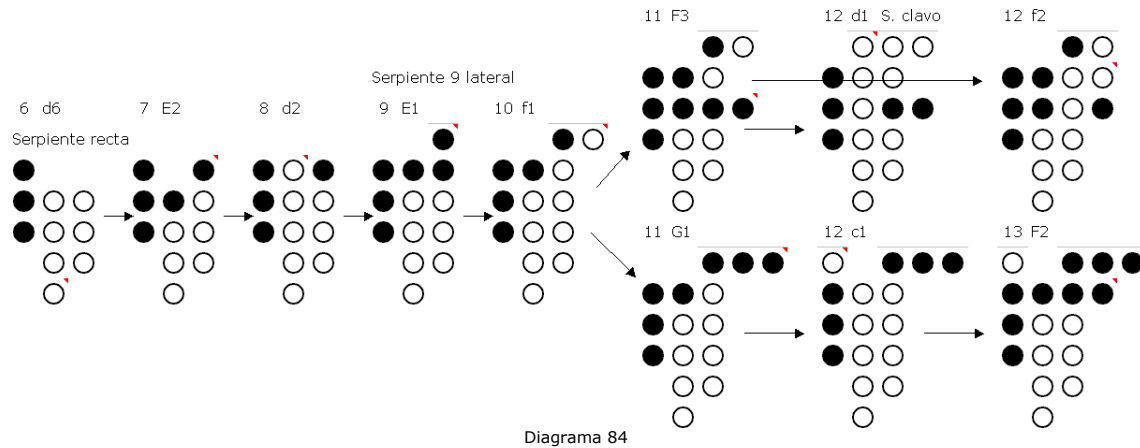
Son bastante conocidas algunas aperturas donde uno de los jugadores controla un lateral. Cuando hablamos de aperturas conocidas, éstas son más o menos equilibradas para los dos jugadores, es decir, no veremos los primeros ejemplos en los que un jugador deja sin movimientos al contrario.

La apertura Ralle (8.f3) suele terminar con las blancas controlando el lateral (Diagrama 83):



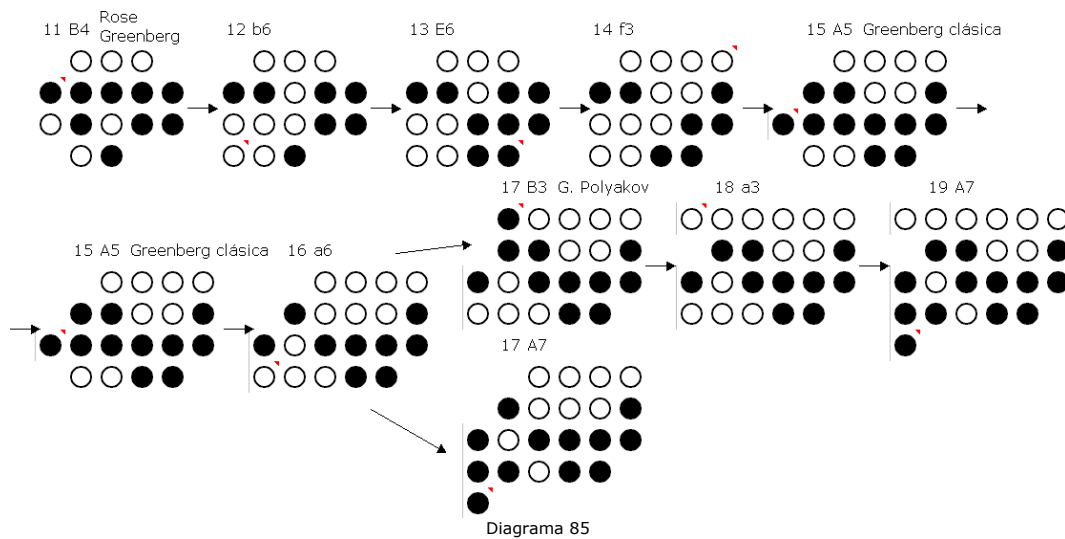
En el movimiento 11.E2 las negras se acercan al lateral. Hasta 14.d1 las blancas no lo toman porque esta es la mejor forma, sin voltear muchas fichas. Con 15.E1 y 17.C2 las negras evitan perder

demasiados movimientos en la zona: sería un error jugar en otra zona en la que disminuiríamos la barrera contraria. La captura del lateral no les ha proporcionado más que la ganancia de un movimiento y la situación está equilibrada porque las negras tienen suficientes movimientos en las columnas B y G.



La serpiente 9 lateral (9.E1, continuación de la serpiente recta), ocupa pronto un lateral.

En el Diagrama 84 se encuentra esta conocida continuación. El movimiento 10.f1 las blancas responden continuando por el lateral (también pueden 10.c1) y las negras pueden seguir con 11.G1 (abajo) y acaban controlando la mayor parte de éste con 13.F2, aunque con un movimiento de reserva para blancas en el lateral, o bien centrar la posición con 11.F3. A partir de aquí hay varias posibilidades.



El último ejemplo (Diagrama 85) es la Rose Greenberg, donde las negras pueden acabar controlando el lateral oeste. Se considera que esta apertura es ligeramente favorable para las blancas, pero si no tienen cuidado y pierden movimientos en los laterales, pueden llegar a una situación complicada.

### **5.5.-Derrota en la apertura por eliminación de fichas**

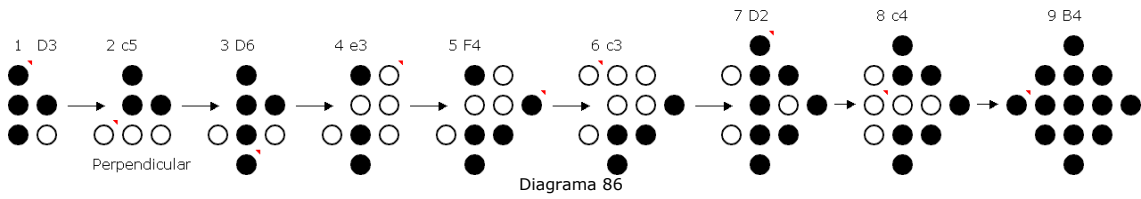
En la apertura es normal realizar movimientos que volteen pocas fichas. Si el adversario sigue la tendencia contraria pronto veremos que tenemos muy pocas fichas sobre el tablero.

Si nos quedamos sin ninguna ficha, perdemos la partida. Esto no es común en partidas de campeonato, pero se puede dar en partidas rápidas en Internet.

En el Diagrama 86 se ha dibujado una de las partidas más cortas posibles. Hasta el movimiento cinco se trata de una apertura muy conocida, como hemos visto. En el movimiento seis las blancas realizan un movimiento inusual, pero no excesivamente malo. Es en el movimiento siete donde nos

ESTRATEGIA REVERSISTA

encontramos con la clave de esta eliminación total de fichas. El movimiento es muy malo y si las blancas siguieran con 8.c2 u 8.c6, entre otras posibilidades, éstas habrían conseguido una gran ventaja.



Sin embargo, la respuesta más intuitiva es 8.c4, al ser un movimiento totalmente silencioso y jugado en el centro. De hecho, todas las respuestas excepto una siguen siendo bastante malas para las negras. Pero la respuesta buena, 9.B4, acaba con la partida al voltear una gran cantidad de fichas.

Aunque en general suele ser mejor tener menos fichas, si tenemos muy pocas, al final podríamos vernos obligados a jugar malos movimientos al tratar de evitar quedarnos sin ninguna. Si nos encontramos en esta situación, puede ser recomendable jugar en el lateral, asegurando al menos una ficha que sea difícil de voltear.

## **6.-El juego medio**

Del juego medio destaca el juego en los laterales. Son muy variadas las estructuras que se pueden formar en los laterales y conviene conocer las más recurrentes.

Asociado al juego de laterales, comienza a ser posible jugar en las casillas X. Si sabemos cómo jugar en ellas conseguiremos al menos ganar un movimiento.

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

### **6.1.-Agotamiento temprano de movimientos**

La única forma de obligar al contrario a que mueva en una casilla X es dejarle sin ningún otro movimiento mejor. Esto no quiere decir que mover ahí sea siempre malo, pues muchas veces resulta ser un movimiento muy bueno, siempre que cumpla unas condiciones, por ejemplo, que no nos puedan tomar la esquina al no tener acceso a la diagonal u obtener alguna compensación (de mover ahí o de que el adversario tome la esquina).

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

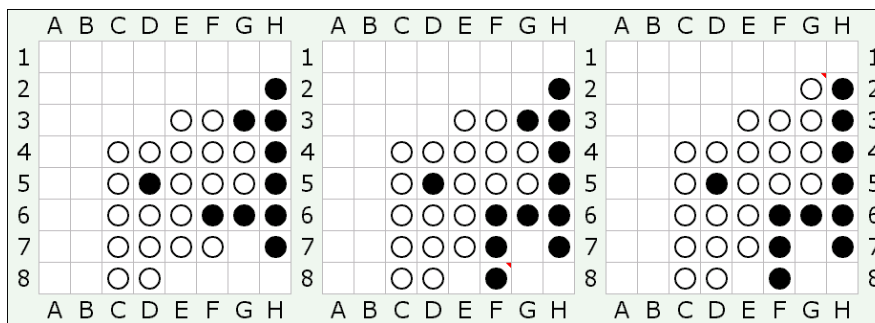


Diagrama 87

En el Diagrama 87a las negras han ahogado a las blancas. Éstas ya no tienen posiciones mínimamente seguras donde mover. Las negras mueven en 27.F8 y las blancas no pueden mover de forma segura en esa zona, ni en ninguna otra. Las blancas apuestan por ceder la esquina H1 (28.g2).

Indudablemente este método es la mejor forma de conseguir una esquina, y las que se quiera, pues una vez que reduces la movilidad contraria de esta forma, controlas la partida. Realmente esto es más importante porque se tiene la opción de controlar la partida que porque se consiga simplemente una esquina.

Otro aspecto que hay que tener en cuenta es si ahora las negras deben lanzarse inmediatamente a por la esquina. Realmente, la mejor opción es 29.E2, esperando para más tarde a tomarla. Esto es así porque vemos que con 29.H1 volteamos varias fichas exteriores blancas que pasan a negras, y esto se convierte en nuevos movimientos para las blancas, cuando antes no tenían ninguno seguro.

Esto hay que tenerlo en cuenta para casos más comprometidos. En este, realmente podemos despreocuparnos, pues la ventaja es suficiente y tal vez nos interese, por estar más tranquilos, tomar la esquina para materializar la ventaja y no esperar para más adelante.

### 6.2.-Clasificación de laterales

Los **laterales totalmente desarrollados** (o simplemente “desarrollados”) son aquellos en los que la única forma de jugar en ellos es moviendo en una de las dos esquinas o posibilitando la captura de una de ellas (necesariamente en una casilla C). Los siguientes diagramas muestran ejemplos de laterales desarrollados:

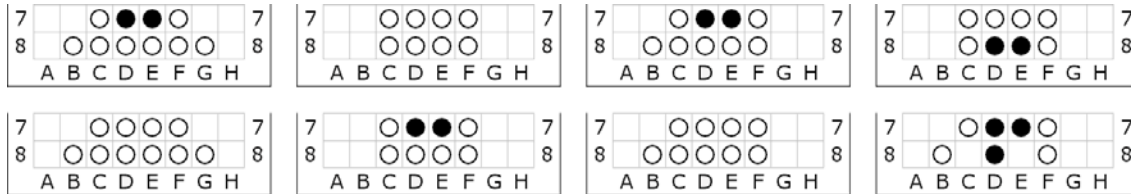


Diagrama 88

Típicamente se consideran **laterales equilibrados** aquellos en los que un color ocupa las 6 o las 4 casillas centrales del lateral.

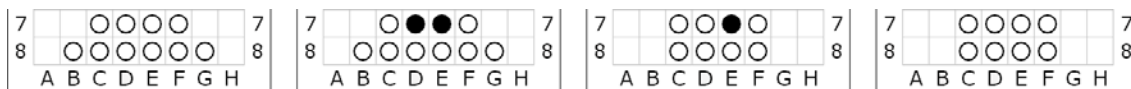


Diagrama 89

Se conocen con este nombre porque son más difíciles de atacar. Sin embargo, el primero, conocido como **6+4** (seis fichas en el lateral y otras cuatro del mismo color en la línea más interna) es muy apreciado por ser muy difícilmente atacable, mientras que el último, **4+4**, veremos que puede ser atacado con relativa facilidad.

Los **laterales desequilibrados** son aquellos que pueden ser atacados mediante la amenaza de insertar una ficha. Se caracterizan por comprender desde una casilla C a una A:

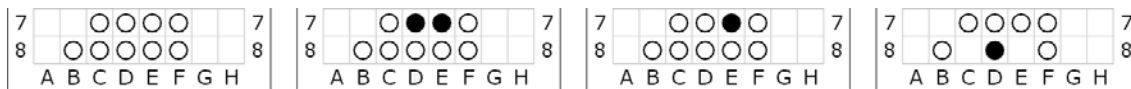


Diagrama 90

En los **laterales compartidos** los dos jugadores tienen fichas en el lateral.

### 6.3.-Ataque por doble pivote e inserción de fichas

El mayor, aunque fácilmente evitable, peligro de los laterales es perder alguna de las esquinas adyacentes. En el Diagrama 91, las blancas han jugado en una casilla C (B8) teniendo dos casillas vacías entre ésta y una ficha negra. Si las negras juegan C8 amenazando capturar de inmediato la esquina A8, las blancas no pueden hacer nada para evitarlo porque pueden voltear la ficha pivote en C8 que les amenaza, pero E8 pasa a ser la ficha pivote que posibilita la captura de la esquina.

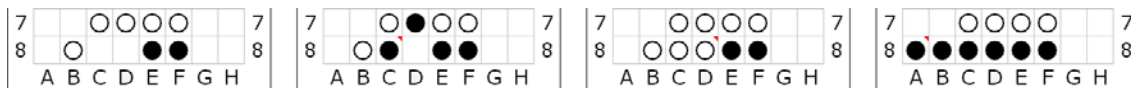


Diagrama 91

Puede ser seguro y a veces necesario mover en una casilla C, pero siempre hay que estudiar si el contrario puede hacer este “**ataque a una casilla C por doble pivote**”.

En el Diagrama 94 se ven otros dos ejemplos de ataque por doble pivote. En el primero, podría parecer un lateral seguro al haber un hueco de un número par de casillas, sin embargo, tras D8, si las blancas mueven en la zona pierden las dos esquinas: si C8, A8; si E8, C8; sólo podrían estabilizarlo jugando en F8, pero en este caso no tienen acceso. Aquí, mueven en otra zona y las negras juegan en F8, como lo podían haber hecho en C8.

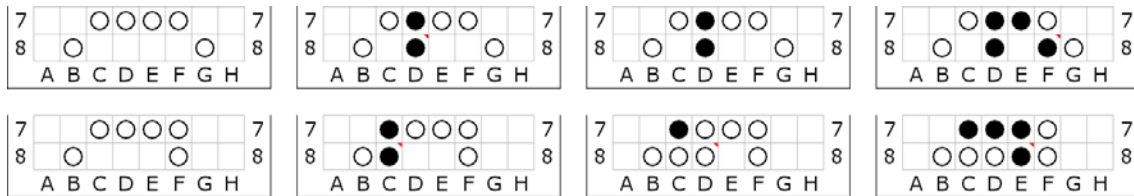


Diagrama 92

Es importante notar que en el segundo ejemplo se trata de un **hueco de tres**, porque si es nuestro turno normalmente podremos **insertar** una ficha en el lateral. Las negras comienzan con la amenaza C8 que semifuerza a D8, y las negras insertan con E8. Nótese que si las negras hubieran jugado en D8 o en E8 el lateral sería metaestable, es decir, aunque habrían ganado un movimiento, lo único que tienen que hacer las blancas es jugar en otra zona y si las negras vuelven a jugar en el lateral, mover en el hueco remanente.

En resumen, si tenemos una **casilla C ocupada**, si además hemos dejado entre nuestras fichas un hueco de 1 o 3 casillas vacías, el contrario podrá insertar una ficha y capturar una esquina si tiene acceso (en este caso es fácil tenerlo). Si el hueco es de 4 casillas, también es peligroso debido al ataque por doble pivote. Un hueco de 2 casillas es relativamente seguro.

Independientemente del tamaño del hueco, no hay posibilidad de perder una esquina (al menos mediante este método) si no tenemos ocupada una casilla C:

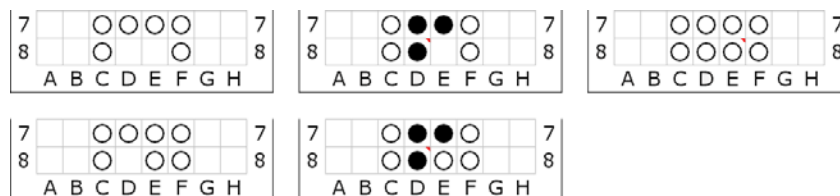


Diagrama 93

En la primera secuencia el hueco es par. Si las negras mueven en D8, las blancas moverán en E8 (es un movimiento semiforzado, pues si no podrían perder un turno con las negras jugando en B8, o en E8 si tienen acceso) y viceversa. En principio las negras pueden realizar este movimiento cuando quieran, pero obsérvese que si hubieran volteado la ficha C7, seguramente las blancas tendrían un movimiento en reserva en B8.

Normalmente las negras esperaran a jugar en el hueco hasta que lo necesiten: para tener acceso a alguna diagonal, forzar a las blancas a formar un lateral 4+4 o que volteen alguna ficha que les interese.

En la segunda secuencia con una casilla vacía como hueco, las negras ganan un movimiento. Es posible que las blancas ya lo hayan ganado al construir ese lateral, por lo que las negras no consiguieran una mayor ventaja. Evidentemente, si las blancas tuvieran acceso a D8, las negras tendrían que jugarlo de inmediato o perderían un movimiento, pero si no, pueden esperar hasta que lo necesiten al igual que antes: conseguir acceso, forzar a voltear alguna ficha, o formar ese tipo de lateral compartido que es tanto o más atacable que el 4+4.

#### 6.4.-Ataque al cinco

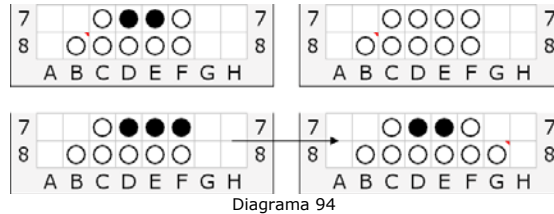
Un ataque al cinco (lateral desequilibrado) se realiza fundamentalmente para ganar un movimiento jugando en una casilla X. El contrario puede capturar la esquina correspondiente, pero debido a la debilidad del lateral, se puede insertar una ficha que da acceso a otra esquina.

En principio, **obtenemos una esquina pero damos otra. Sin embargo, hemos ganado un movimiento y tal vez el intercambio de fichas estables sea favorable.** También hay que considerar si a partir de las fichas estables que ganemos tendremos más posibilidades que el adversario con las suyas de ir obteniendo más fichas estables.



Recordemos que un **lateral desequilibrado** está formado por cinco fichas del mismo color; por esta razón se denomina **ataque al cinco**.

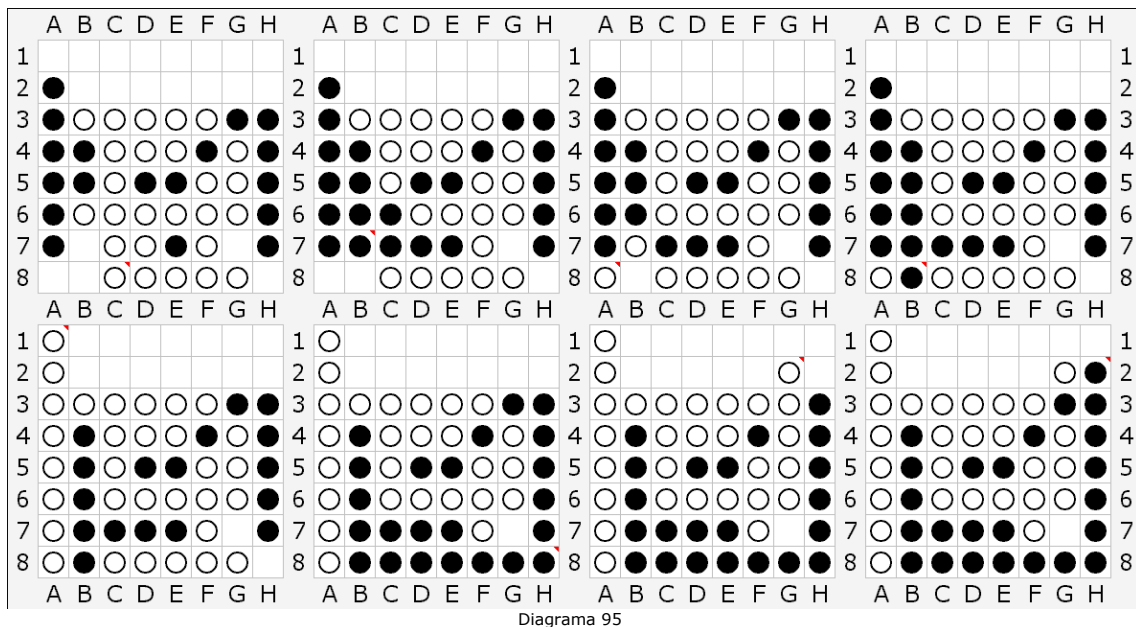
En la parte superior del Diagrama 94 hay dos ejemplos de cómo puede ser un lateral desequilibrado; siempre habrá 5 fichas continuas del mismo color en el lateral y en la siguiente línea más interior (fila 7 en el diagrama) puede haber fichas de cualquier color, aunque típicamente habrá una ficha del mismo color adyacente a la casilla X (la ficha en F7 en el diagrama), pues si no el lateral podría estabilizarse jugando en G8 (como en la parte inferior del diagrama). Cuando todas las fichas son del mismo color (arriba a la derecha) el lateral es más fácil de atacar.



Este lateral se puede atacar por la zona donde la casilla C está desocupada. Consiste en jugar en la casilla X adyacente y si el contrario captura la esquina se **inserta** una ficha en la casilla C que estaba desocupada. Con esta inserción se puede capturar todo el lateral.

Evidentemente el adversario puede ignorar la esquina jugando en otra parte. Sin embargo, incluso no completándose el ataque, es se **gana un movimiento**: al mover en una casilla X, si el adversario no toma la esquina deberá jugar en otra parte. Con todo, en un ataque completo el ganar un movimiento no está garantizado: es necesario ver el resto del tablero.

**Un lateral de cinco también se puede atacar de forma similar moviendo en la otra casilla C adyacente a la esquina que estamos considerando** (si el adversario mueve en la esquina, nosotros podemos insertar una ficha en la otra casilla C adyacente a esa esquina).



En el Diagrama 95 observamos un típico ataque al cinco. Les toca jugar a las negras y prefieren no abrir la barrera blanca al norte. Para ello atacan el lateral sur blanco desequilibrado: 41.B7. Si las blancas no juegan en esa zona pierden un movimiento y deben jugar en otra. En otros casos podrían contemplar la posibilidad de perder el movimiento, pero aquí les da lo mismo porque con cualquier otro ceden otra esquina. Por lo tanto juegan 52.a8 y las negras continúan el ataque insertando una ficha en el lateral: 53.B8. Las blancas capturan el lateral oeste: 54.a1, y las negras lo propio con el sur: 55.H8. Si todo terminara aquí habría que ver qué lateral resulta ser más valioso para el resto de la partida

(principalmente por motivos de **influencia**), pero aquí las blancas no pueden jugar en G7 y deben ceder la otra esquina.

No siempre tiene por qué ser así, pero en el anterior ejemplo la paridad era favorable para las negras en la zona de la esquina A8, en donde se gana un movimiento. Además, es necesario profundizar en el juego de los laterales adyacentes para asegurarnos de que con el ataque no perdemos movimientos.

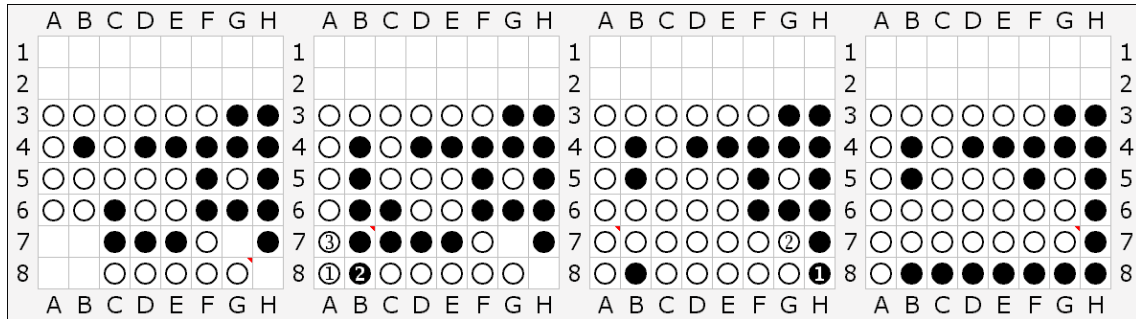


Diagrama 96

En el Diagrama 96 las negra atacan el lateral sur. Ahora la zona de la esquina A8 es par, por lo que las negras no ganan movimientos: en esa zona las negras juegan dos movimientos (39.B7 y 41.B8) y las blancas los otros dos (40.a8 y 42.a7). Tampoco ganan ningún movimiento en la zona de la esquina H8, porque de los dos movimientos posibles, uno lo juegan las negras (43.H8) y el otro las blancas (44.g7). En otros casos las blancas podrían seguir por la columna A y las negras por la H. Aquí no es posible y por lo tanto ahora las negras deben romper la barrera blanca al no haber podido ganar ningún movimiento.

**Laterales internos en el ataque al cinco**

La estructura de cinco fichas del mismo color en un lateral no es una condición suficiente para que se pueda realizar un ataque al cinco (independientemente de lo favorable o desfavorable que pueda ser según los movimientos ganados y las fichas estabilizadas). Tienen importancia las líneas interiores adyacentes a los laterales involucrados.

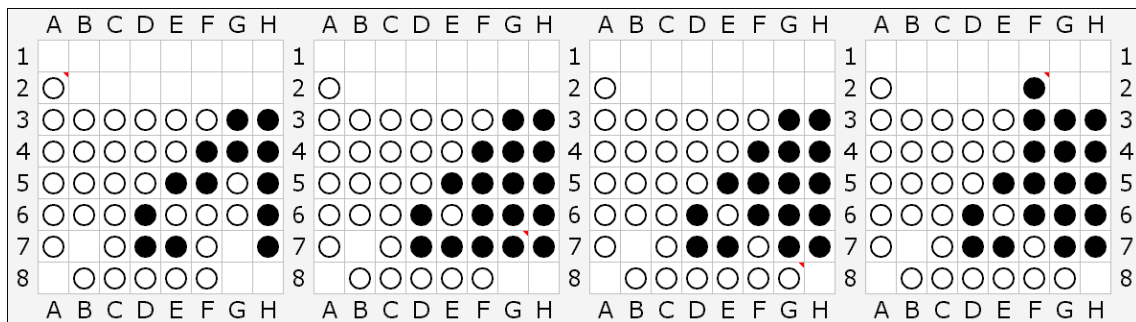


Diagrama 97

En el Diagrama 97 las blancas tienen un lateral de cinco al sur. Las negras lo atacan con 41.G7 dando la estructura del Diagrama 97b. Obsérvese en este diagrama la columna G: las negras la ocupan totalmente; por lo tanto las blancas pueden responder 42.g8 sin voltear la casilla X y más tarde tomarán la esquina. Nótese que las blancas podían voltear la casilla F7; si no, no habrían tenido acceso, como vamos a ver en el siguiente ejemplo.

ESTRATEGIA REVERSISTA

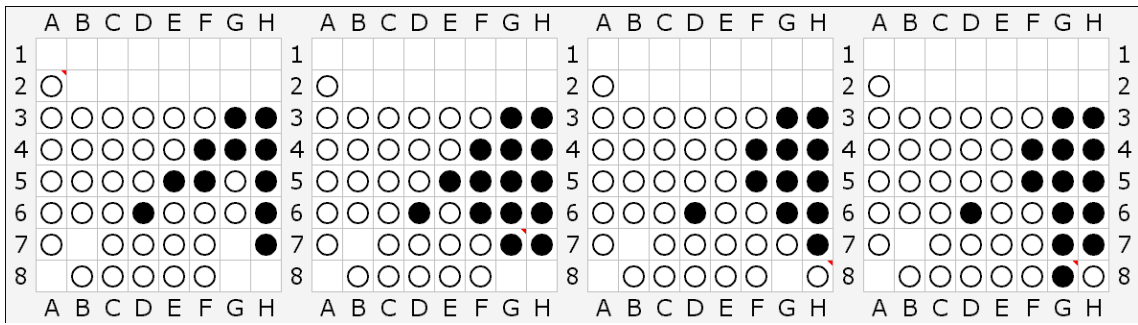


Diagrama 98

El Diagrama 98 es como el anterior ejemplo, pero obsérvese que ahora sobre el lateral de las blancas hay cuatro fichas blancas. Que en la fila 7 no haya ninguna ficha resulta muy importante; estos laterales de cinco fichas y otras cuatro encima, todas del mismo color, son importantes, pues es más fácil atacarlos. Obsérvese que tras 41.G7 las blancas no tienen acceso a G8, por lo que el ataque de las negras ha sido un éxito.

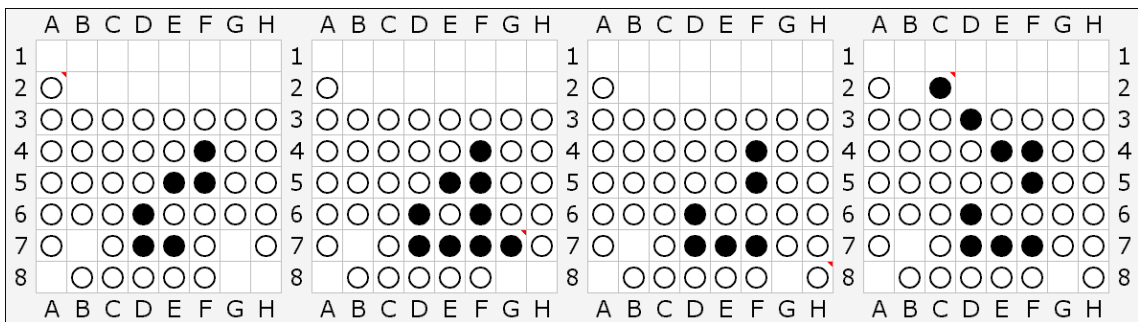


Diagrama 99

Al igual que hay que observar la línea 7 por si hay líneas continuas de fichas, también es importante la columna G. En el Diagrama 99 la línea continua blanca de la columna G protege a las blancas del ataque: tras 41.G7 las blancas capturan la esquina con 42.h8, pero las negras no pueden insertar una ficha al no tener acceso; hubieran necesitado una ficha negra en la columna G.

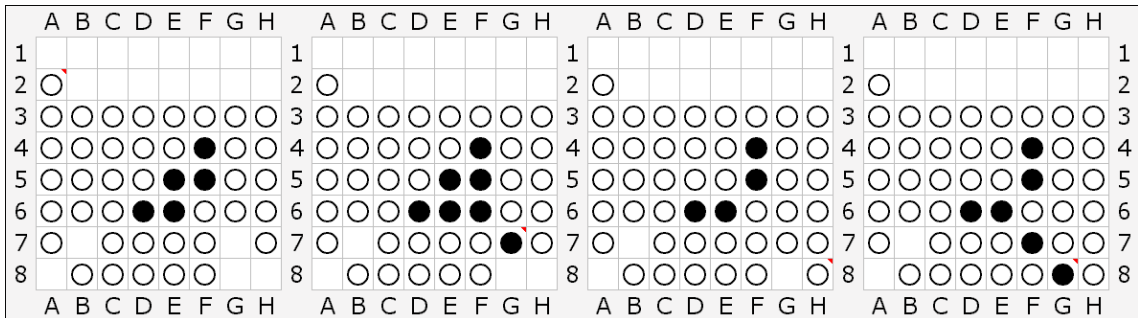


Diagrama 100

El Diagrama 100 es muy similar al anterior, pero en este caso tanto la columna G como la línea 7 contienen líneas continuas de fichas. Como se ha dicho, los laterales que presentan una estructura de este tipo (de 5+4), son más fácilmente atacables, y esto también se cumple aquí: 41.G7 no voltea la ficha en F7, por lo que las negras sí tendrán acceso a G8 tras 42.h8.

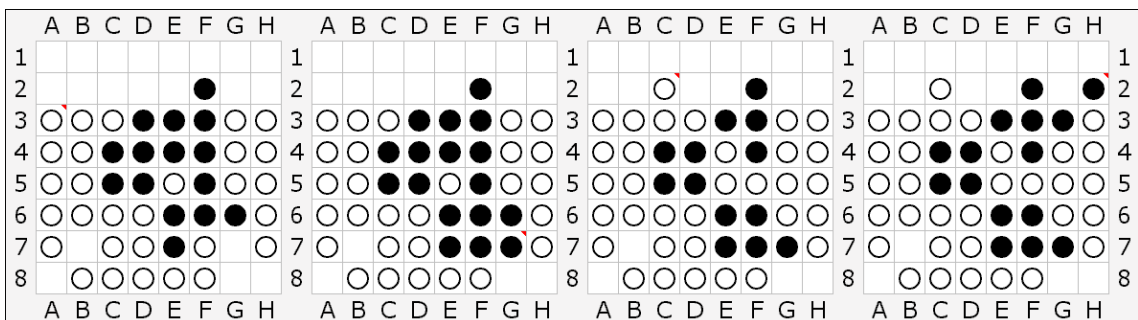


Diagrama 101

En el Diagrama 101 aparentemente las negras cumplen todas las condiciones para atacar con éxito el lateral del sur. Sin embargo, tras 41.G7 las blancas responden con 42.c2, movimiento clave porque voltea la ficha negra en G6, amenazando con capturar la esquina en el siguiente turno (44.h8), pues las negras no tendrían ninguna ficha en la columna G para acceder a G8. En realidad las negras juegan 43.H2, que coloca una ficha negra en la columna G (G3), volviendo a tener acceso a G8; las blancas no pueden jugar 44.h8 de momento, pero nótese que el sacrificio de las negras ha sido excesivo.

Voltear una ficha valiosa para el adversario como en el caso del diagrama se denomina "extracción de ficha".

Por otro lado, obsérvese que el lateral oeste es atacable por las negras. En el Diagrama 101a las negras podrían jugar 41.B2. Como se ha dicho, **un lateral 5+4 es mucho más fácilmente atacable**. Como se puede observar, ni siquiera hacen falta fichas negras en la fila 2 dando acceso a A2.

#### Ataque al cinco a través de una casilla C

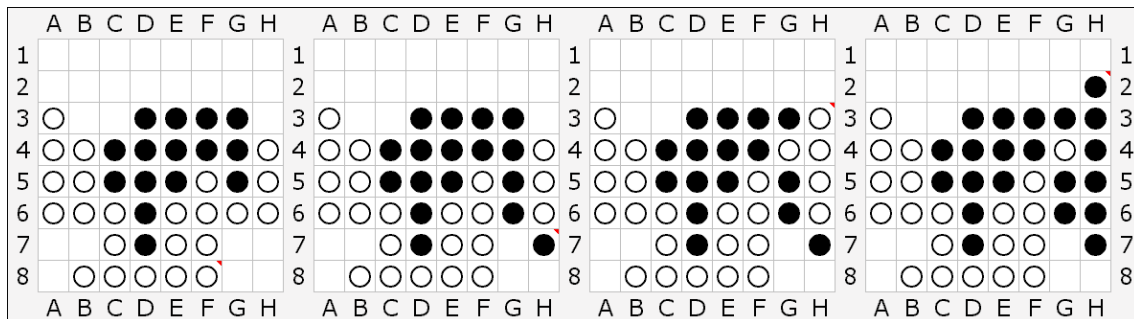


Diagrama 102

En el Diagrama 102 el lateral sur de las blancas no puede ser atacado con 35.G7 debido a que las blancas podrían responder 36.g8 o simplemente 36.h3; las negras no tienen apenas movilidad y necesitan ganar un movimiento (si 35.B7, 36.c3 y no ha servido para nada).

Sin embargo, las negras pueden atacar el lateral sur a través de la casilla C: 35.H7 (y no por la casilla X, 35.G7). Tras un ataque de este tipo, por lo general las blancas pueden estudiar tres opciones:

- Capturar la esquina
- Jugar en otra zona del tablero
- Seguir jugando en el lateral

Vistos los ejemplos anteriores resulta obvio que a las blancas les es desfavorable capturar la esquina (en otras circunstancias podría ser una buena opción). Similar es posponer la captura de la esquina con 36.h2, 37.H3, 38.h8.

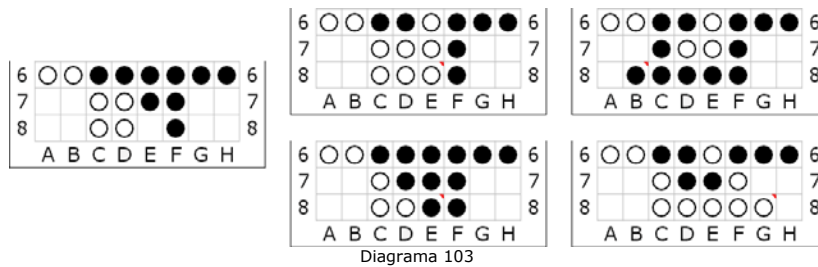
Jugar en otra zona del tablero en este caso es como perder dos movimientos. Por ejemplo, 36.b3, 37.C3 (teniendo este movimiento las negras pueden **reservarse** el del lateral), y las blancas deben seguir buscando, con las negras un movimiento de reserva.

Seguir jugando en el lateral es en este caso la mejor opción, pues sólo cede un movimiento: 36.h3, 37.H2, lo dibujado en el diagrama; obsérvese que ahora las negras podrán atacar el cinco, aunque con ello perderían su lateral este.

#### Formación de un lateral desequilibrado

Un jugador decide formar un lateral desequilibrado fundamentalmente por dos razones: para ganar un tiempo o para no perderlo.

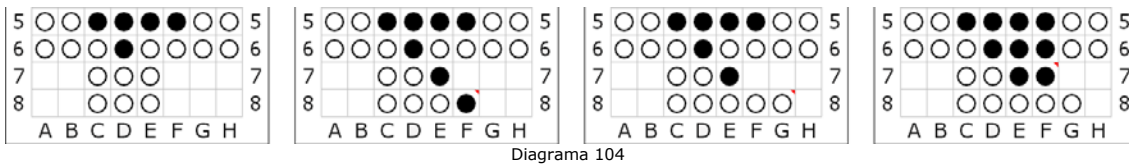
No es infrecuente que como respuesta a un movimiento en el lateral se juegue en ese mismo lateral. Sin embargo, normalmente no se juegan seguidos los cinco movimientos del lateral (se juega también en otras zonas del tablero). Por lo tanto, hay muchas formas de llegar a un lateral desequilibrado. Sólo veremos un par de ejemplos, y no desde la primer movimiento en el lateral.



En el Diagrama 103 el lateral está compartido con un hueco (E8). Si mueven las blancas (parte superior del diagrama) en el hueco y las negras no responden formando un lateral desequilibrado, perderían dos movimientos al tener que mover en otra zona del tablero: los que las blancas ganarían al jugar en E8 y al formar el lateral desequilibrado con G8 (no dibujado). En el ejemplo las negras han decidido formar el lateral desequilibrado para no perder esos tiempos. Sin embargo, a veces puede ser interesante cedérselo al contrario: téngase en cuenta que la influencia de controlar el lateral puede ser negativa y que en realidad se puede recuperar un movimiento más tarde atacando el lateral desequilibrado, por ejemplo jugando en la casilla X.

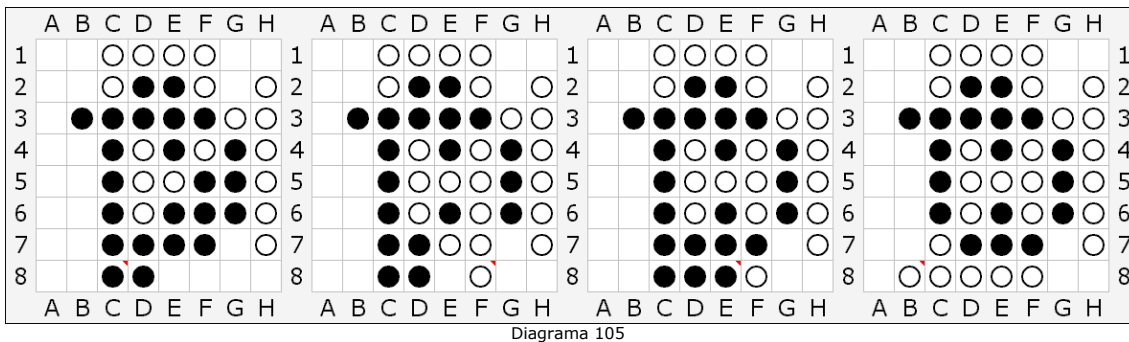
En la parte inferior del diagrama vemos que es similar para el caso de que les toque a las negras o que sean estas las que decidan evolucionar el lateral.

Como veremos más adelante, una vez colocadas fichas en un lateral, es posible semiforzar una respuesta del jugador que las controla jugando en una casilla adyacente: si éste no voltea la ficha recién colocada, éste puede perder un movimiento. En el Diagrama 104 tenemos un clásico ejemplo.



Las negras atacan con F8. Si las blancas no responden volteándola con G8, las negras jugarían B8, ganando un par de movimientos o más (si las blancas luego jugaran en F7, las negras tendrían G8). Las blancas casi se ven obligadas a formar el lateral desequilibrado con G8. Aquí, además, como F7 está desocupada y las fichas de la línea 6 están ocupadas, las negras ganan un movimiento jugando G7. Incluso aunque las negras no puedan ganar un movimiento con G7, puede resultar interesante porque ahora las blancas tienen un lateral desequilibrado y pueden atacarlo jugando por ejemplo en la casilla X.

**Ataque a un cinco recién formado**



En el Diagrama 105 la movilidad negra es muy limitada. Sería suficiente que las blancas ganaran un movimiento para que las negras no tuvieran opciones. Sin embargo, las blancas no consiguen ganar ese movimiento con 42.f8: ciertamente, tras 43.E8 y 44.b8 las negras deben jugar en

una casilla X, pero 45.G7 es totalmente segura al tratarse de un ataque al cinco recién formado. Las blancas en ningún caso van a tomar la esquina porque perderían al menos un movimiento y el lateral sur.

Nótese que **las blancas hubieran podido equilibrar el lateral con G8 si las negras no hubieran jugado de inmediato en G7.**

Evidentemente, hay casos en los que podría funcionar. Por ejemplo, si toda la columna G fuera blanca (es decir, de G3 a G6), y se jugaran los mismos movimientos, el ataque al cinco no funcionaría debido a la influencia de los laterales internos.

**6.5.-Laterales de cinco compartidos**

En el Diagrama 106 se han dibujado unos laterales ocupados por 5 fichas de distinto color con una casilla vacía separándolos. Esta estructura, bastante común, es parecida a los laterales desequilibrados de cinco fichas del mismo color vistos atrás: podemos imaginar que la casilla C donde insertaba la ficha el atacante si el contrario capturaba la esquina es ahora la casilla vacía que queda entre los dos colores.



Diagrama 106

Es evidente que si cualquier color, las negras por ejemplo, juegan en la casilla X más cercana a la casilla C que tienen ocupada (Diagrama 107) y las blancas aceptan tomar la esquina (aunque no están obligadas), las negras pueden insertar una ficha en la casilla que separaba los colores.

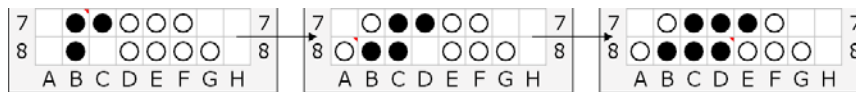


Diagrama 107

Se podría pensar que si las blancas no capturan la esquina pierden un movimiento (que podría ser asumible), pero la situación es más complicada.

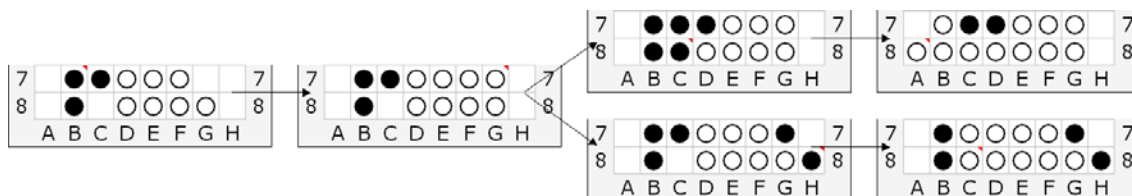


Diagrama 108

En primer lugar las blancas pueden atacar a su vez jugando en la casilla X contraria, en este caso G7. Entrás las opciones de las negras está jugar en el hueco, con lo que pierden todo el lateral o capturar la esquina. El resultado es similar y qué elección tomar dependerá del resto del tablero. Evidentemente, también pueden jugar en otra zona.

Una segunda posibilidad es que las blancas jueguen en C8 rellenando ese hueco, lo que puede ser una buena opción, al menos si no se voltea B7.

Una vista general de las principales opciones se muestra en el Diagrama 109. Hay que advertir que siempre puede haber movimientos que en una partida real no se puedan hacer por no tener acceso. Asimismo, no se puede decir qué opción es la mejor sin considerar el resto de la partida.

ESTRATEGIA REVERSISTA

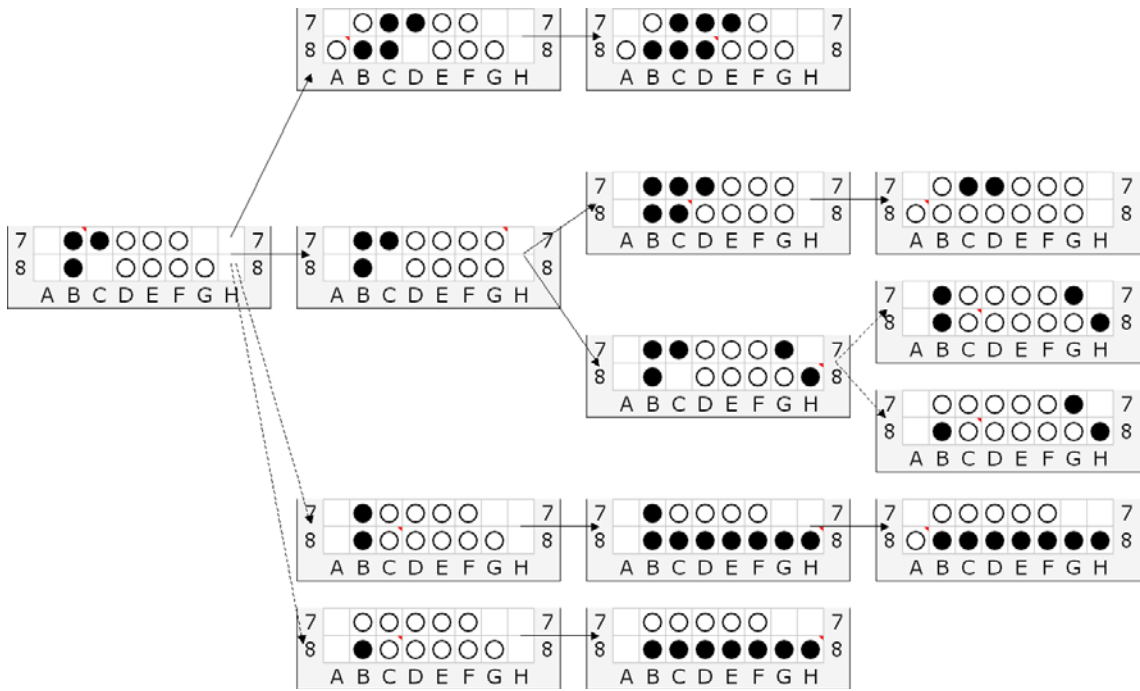


Diagrama 109

En el Diagrama 110 tenemos un gráfico similar para el caso de que las blancas comiencen el ataque. Las opciones son similares.

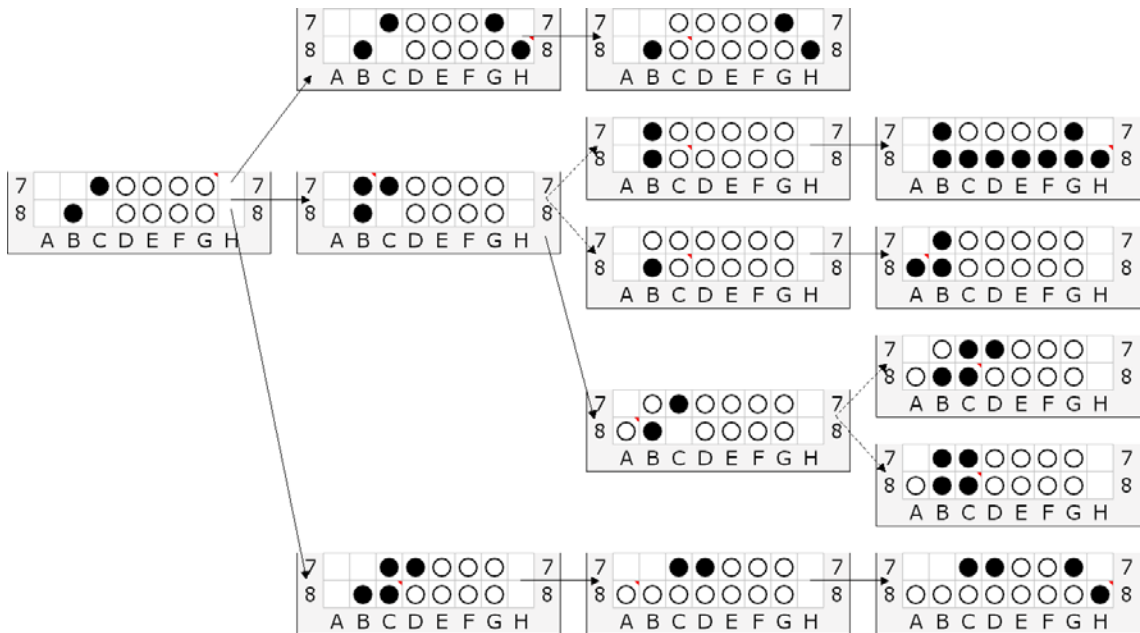


Diagrama 110

La discusión sería similar con los laterales compartidos en los que hay 2 fichas de un color y 3 del otro.

**6.6.-Ataques al cuatro**

Podría parecer que los laterales de 4 son difícilmente atacables. Sin embargo, los laterales de 4+4 son relativamente peligrosos, normalmente porque el contrario puede jugar en una de las casillas X sin voltear ninguna ficha de ese lateral.

En el Diagrama 111 vemos tres casos en los que en la esquina H8 se ha formado un hueco aislado de tres casillas vacías. En el primer tablero el lateral adyacente consiste en un 4+4 sólido, mientras que en los siguientes hay fichas contrarias en medio.

En el primero, las negras pueden atacar jugando en la casilla X (G7) y si las blancas toman la esquina queda un hueco en G8 que las negras se pueden reservar o jugar de inmediato para ganar un tiempo.

Es una jugada fácil de ver por paridad: tenemos un hueco de tres (impar) y quien juegue en primer lugar seguramente también jugará el tercero, ganando un movimiento. Esto no sirve para las blancas: si jugaran en la casilla X, perderían la esquina y además los laterales adyacentes, no como las negras, que jugando en G7 insertan una ficha en G8. Obsérvese que si luego las blancas controlan A8, las negras pueden sacrificar la esquina A8, pues podría serles favorable si consiguen insertar otra ficha en B8: el lateral de B8 a G8 sería negro.

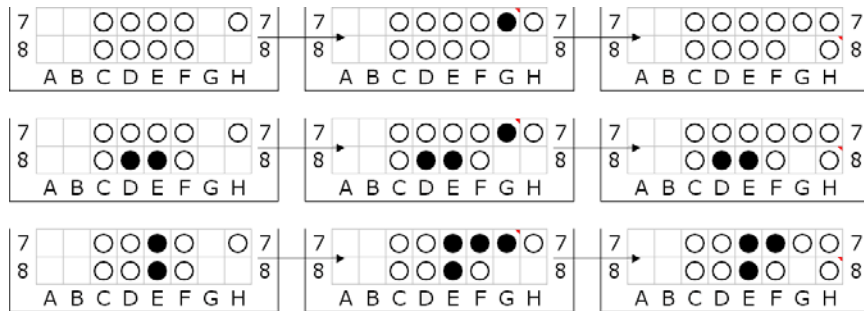


Diagrama 111

En el segundo tablero del Diagrama 111, el ataque es aún más seguro porque las fichas D8 y E8 garantizan el acceso futuro a G8. En cambio, en el tercer tablero, las negras deben jugar de inmediato en G8 debido a que la ficha en E7 volteía F7. Además, cuando las negras tienen una ficha en la línea 7, han de ser más cuidadosas y estudiar si tendrán acceso a G8.

En el Diagrama 112 tenemos el ejemplo más clásico y contundente, con dos laterales de 4+4 contiguos. Las negras atacan jugando 37.G7 y aunque las blancas tienen distintas opciones, no hay ninguna que las salve. Obsérvese que en este caso el hueco es par, de cuatro casillas, en vez de tres.

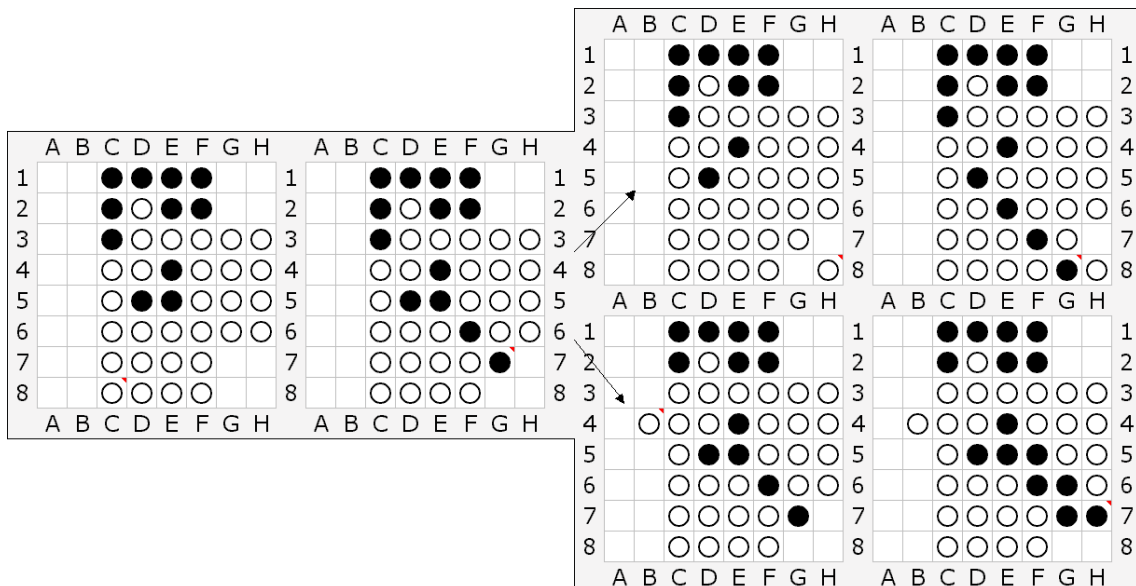


Diagrama 112

Por ejemplo, si toman la esquina, 38.h8, las negras pueden jugar en 39.G8 sin dar acceso a las blancas a H7, en consecuencia ganando un tiempo. Por lo tanto éstas tendrán que gastar su único movimiento seguro: voltear la ficha C3, por ejemplo 40.b4. Pero las negras aún pueden ganar otro tiempo al jugar 41.H7, ganando la partida.

Tal vez sea mejor que las blancas jueguen 38.b4, pues obligan a las negras a perder un lateral, por ejemplo, 39.H7. Sin embargo, no consiguen nada más. Seguiría con 40.h8, 41.G8, con lo que las negras también habrían ganado dos movimientos.



Por último, en el Diagrama 113, las blancas tienen una estructura igualmente mala, aunque en este caso las negras tienen que cumplir una condición: que jugando en la casilla X G7 controlen la diagonal (como hacen en este cado, de G7 a C3). Si no la jugada no sería tan efectiva al capturar de inmediato la esquina H8 dejando un hueco par (H6, H7), favorable para las blancas y sólo perdiendo un movimiento con la inserción en G8.

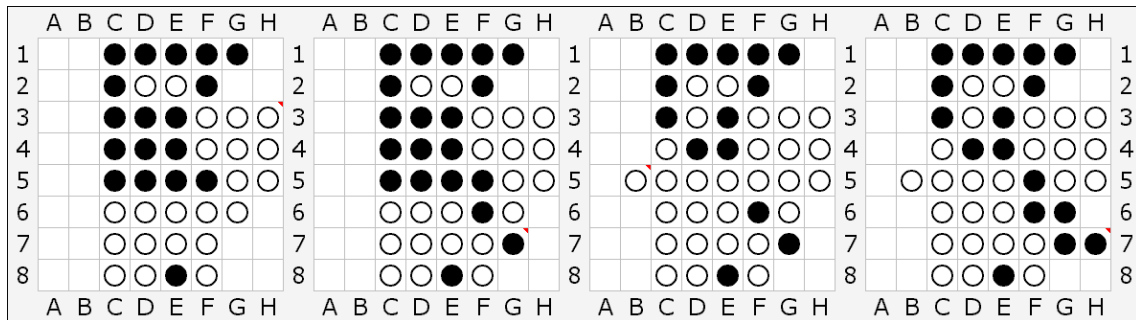


Diagrama 113

Las blancas tratan de tener acceso a la diagonal jugando en B5, pero es tarde, porque la negras juegan ahora H7. Nótese que si las blancas juegan en H6 voltean la casilla X y si capturan la esquina con H8 no tienen acceso a G8 y las negras ganan dos movimientos insertándose primero en H6 (aquí las blancas sí tienen acceso y por eso urge mover aquí) y luego en G8.

En todo caso, en estos patrones hay que tener mucho cuidado con el resto del tablero que puede dar problemas de acceso.

### 6.7.-Trampa de Stoner

Esta jugada ya era conocida en Inglaterra en el siglo XIX, aunque recibe el nombre de "trampa de Stoner" proveniente del jugador estadounidense John Stoner.

La estructura típica es muy fácil de reconocer. Sin embargo, desarrollarla con éxito es más difícil porque hay que asegurarse de que se va a tener acceso a determinadas casillas y de que el adversario no nos lo va a poder denegar.

Consiste en forzar el intercambio de dos esquinas. La ventaja normalmente será para el atacante al ganar algún tiempo. Evidentemente, también habrá que considerar lo valiosas que sean las esquinas que se intercambian.

Podemos dividir la jugada en tres pasos de negras:

- Inicio controlando la diagonal
- Atacar el lateral desequilibrado
- Ganar al menos un tiempo (este paso es opcional, pero conviene estudiar si es posible)

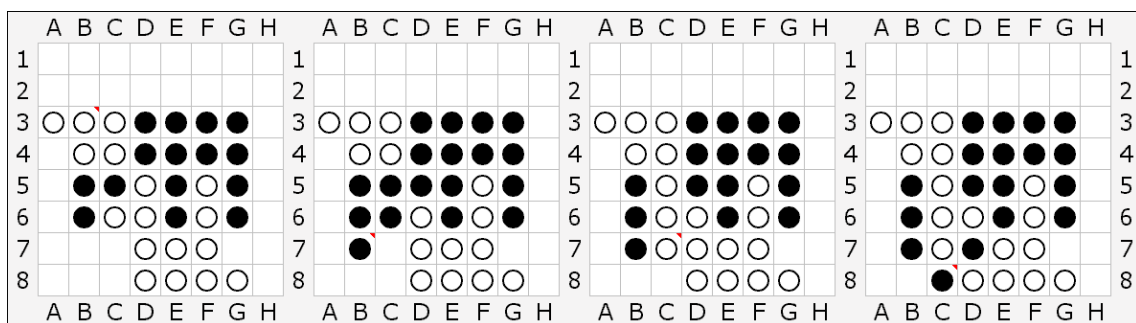


Diagrama 114

En el Diagrama 114 se ilustra cómo funciona una trampa de Stoner. Obsérvese el lateral blanco incompleto y desequilibrado del sur: éste es el que va a ser objeto del ataque.

En primer lugar las negras debe jugar en la casilla X situada en el hueco que deja el lateral desequilibrado. En este paso lo más importante es que **las negras deben controlar por completo la diagonal** correspondiente. No es condición suficiente, pero sí necesaria, para completar el ataque con éxito. En el diagrama juegan B7.

Las blancas típicamente tratarán de acceder a la diagonal para minimizar los efectos del ataque, pero esto no debe preocupar a las negras. En este caso juegan C7.

Las negras amenazan el lateral desequilibrado: en nuestro ejemplo amenazan la esquina H8 y el lateral colocando una ficha pivote en C8. Este es un punto clave porque las negras **deben asegurarse de que van a tener acceso a este movimiento antes de iniciar el ataque**.

Finalmente, si las blancas jugaran en B8 volteando la ficha pivote negra, voltearían la casilla X y la esquina A8 sería para las negras. Este es otro punto clave: **si la columna B fuera negra por completo, las blancas voltearían la ficha pivote negra sin voltear la casilla X**, es decir, el ataque habría sido un desastre para las negras.

Típicamente las blancas tomarán la esquina A8 y las negras podrán insertarse en B8 y tomar la esquina H8. Es decir, ganan un movimiento. **A veces no es posible ganar un movimiento** porque no se tiene acceso a B8 o porque el entorno de B8 y H8 no lo posibilitan. Esto puede determinar que este intercambio forzado de esquinas sea o no favorable.

**Matices que empeoran una Stoner**

El Diagrama 114 presentaba una situación bastante equilibrada en el que la trampa de Stoner de las negras sólo conducía a una ligera ventaja. Ya se ha visto que una esquina puede ser más valiosa que otra si es posible progresar por ella con más movimientos y en consecuencia la trampa de Stoner podrá ser más o menos favorable. Sin embargo, hay otros matices que pueden alterarla.

Resulta común que el jugador que sufre la trampa (blancas en el ejemplo) trate de recuperar un movimiento jugando en la casilla X de la esquina que van a perder de todos modos.

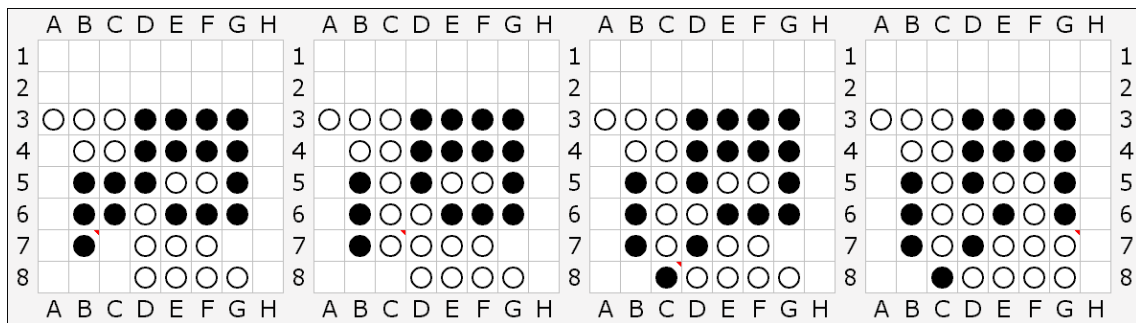


Diagrama 115

En el Diagrama 115 hay una pequeña diferencia con el Diagrama 114: ahora las blancas tienen acceso a la casilla G7. De todas formas, lo mejor que podían hacer las negras es, como han hecho, la trampa de Stoner. En la última posición dibujada las blanca juegan G7. Nótese que esa esquina estaba ya perdida. La ventaja de jugar ahora en G7 es que las negras mueven en H8 volteando G7. Por lo tanto, por ese lateral las negras no van a poder obtener más movimientos: la barrera es totalmente negra.

En el Diagrama 116 la situación es mejor para las negras, pero su mejor movimiento no es iniciar la trampa de Stoner debido a que ahora el entorno de la esquina A8 es más favorable para las blancas.

Las negras inician su ataque con B7, las blancas acceden a la diagonal con B3, las negras completan el ataque con C8.

Sin embargo, ahora las blancas jugarán en A8 y las negras no podrán insertar una ficha en B8. Por lo tanto, no han ganado ningún movimiento (salvo los que consigan por la columna H).

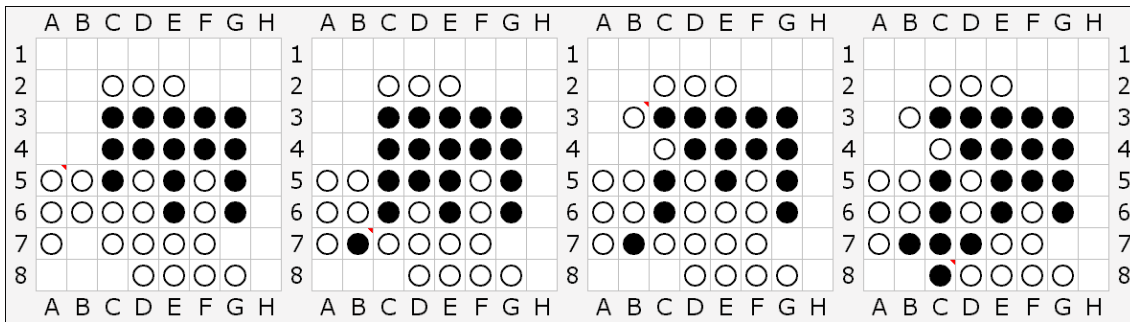


Diagrama 116

**Trampas de Stoner frustradas**

Es fácil reconocer la estructura mínima necesaria para realizar una Stoner: una casilla C del contrario y poder controlar la diagonal jugando en la casilla X opuesta (sobre el mismo lateral). Sin embargo es un error no estudiar si se cumple el resto de condiciones.

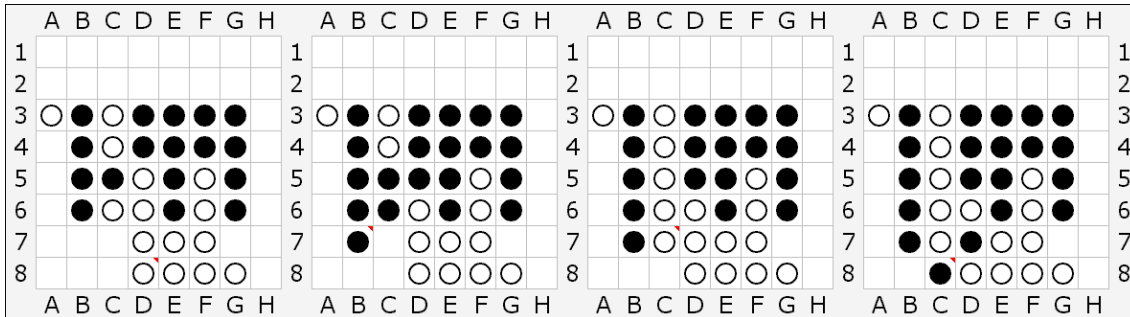


Diagrama 117

En el Diagrama 117 la condición que no se cumple es que no hay fichas pivote blancas en la columna B. Por lo tanto, tras C8 (último tablero), las blancas jugarán B8 sin voltear la casilla X.

Es un error más común de lo que podría parecer, muchas veces debido a que el movimiento en B7 puede voltear fichas blancas en la columna B y las negras no lo habían considerado.

En el ejemplo que estamos viendo, tras B7 **debería haber al menos una ficha blanca en la columna B**. Veremos otros tipos de Stoner, con menos fichas en el lateral, en donde no es en la columna B donde tiene que haber una ficha blanca, sino en A6 (aquí no nos importa esta casilla).

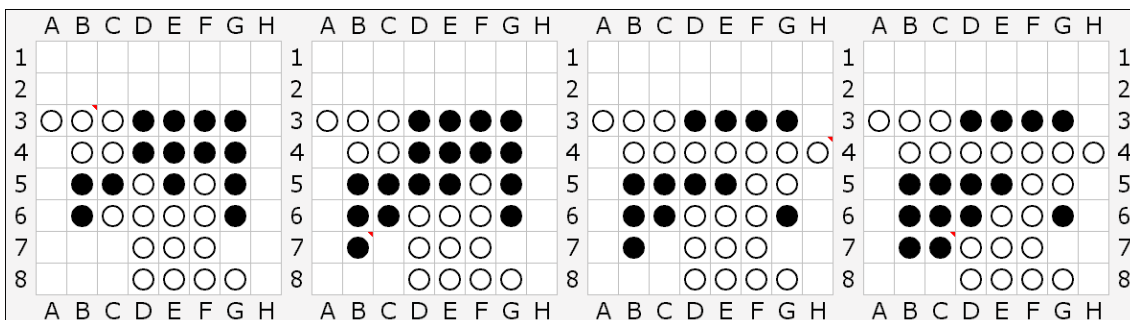


Diagrama 118

Un error más difícil de detectar porque exige una mayor profundidad en el análisis es no tener acceso a C8 (en este caso). En el Diagrama 118 las negras tenían acceso, pero las blancas se lo deniegan jugando H4 volteando G4. Es importante notar que la respuesta blanca funciona porque además consiguen acceso a la diagonal.

Nada más ser atacado por una Stoner lo normal es buscar un movimiento que deniegue el acceso a C8 (en este caso) y mucho mejor si además procura acceso a la diagonal. Para desactivar la trampa las blancas tienen que acceder a la diagonal y tomar la esquina.

Si las blancas deniegan el acceso, las negras pueden tratar de retomar. Si las blancas además de denegar el acceso consiguen a su vez acceder a la diagonal, lo prioritario para las negras es denegar el acceso de las blancas a la diagonal. Por esta razón las Stoner se pueden complicar bastante.

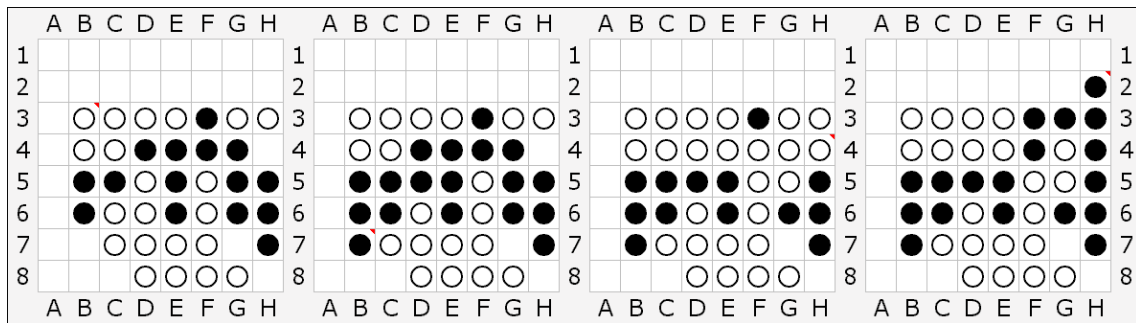


Diagrama 119

El Diagrama 119 nos muestra por qué hay que considerar todo el tablero y no sólo una parte de él. El lateral este es muy importante porque existe un hueco (H4) donde pueden mover las blancas y que fuerza a las negras a responder en H2 si no quieren perder la esquina. Ese lateral las blancas podrían haberlo jugado antes, pero entonces no les proporcionaba ninguna ventaja, mientras que ahora les proporcionará acceso a la diagonal y forzará una respuesta de las negras.

Tras el ataque mediante la trampa de Stoner con B7, las blancas juegan en H4 amenazando a la vez tomar dos esquinas: A8 y H8. Si las negras juegan en H2 salvan H8, pero pierden A8; si juegan en C8 apenas ganan nada.

**Tipos de trampas de Stoner**

Para atacar con una trampa de Stoner siempre necesitaremos que el contrario tenga una casilla C ocupada.

Además, en los ejemplos anteriores las blancas tenían un total de 4 fichas continuas en el lateral (incluyendo la casilla C). Si quitamos una de esas fichas blancas y la sustituimos por otra negra dejando una casilla de distancia, la trampa sigue funcionando. Lo mismo si son dos o tres las que sustituimos. Véase el Diagrama 120. Las condiciones para que funcione la trampa son las mismas.

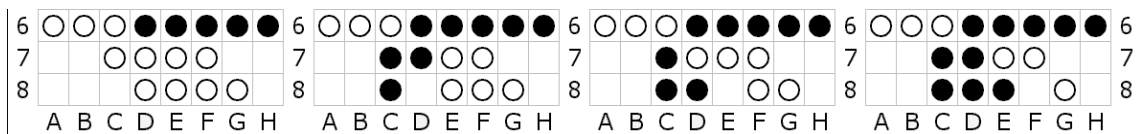


Diagrama 120

Ahora vamos a ver una configuración parecida pero con una importante diferencia.

En el Diagrama 121 hay sólo tres fichas blancas en el lateral. Evidentemente, las negras pueden transformar este lateral en uno de los del Diagrama 120 jugando en C8. Sin embargo, podría interesarles no esperar un movimiento para realizar la trampa.

Obsérvese que siguiendo la secuencia B7, c7, D8, la trampa de Stoner funciona porque las blancas tienen amenazada la esquina H8, pero si quieren evitarlo jugando en C8, voltean la casilla X B7.

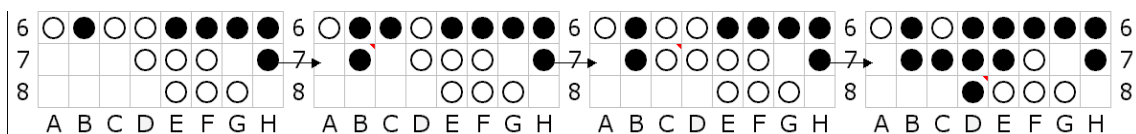


Diagrama 121

Es muy importante notar que ahora es necesaria ninguna ficha blanca en la columna B, pero sí **tiene que haber una ficha blanca en la casilla A6** para que sirva de pivote blanco (a pesar de éstas).

En general, siempre que haya una casilla C ocupada, es posible estudiar si se cumplen las condiciones para realizar una trampa de Stoner de uno u otro tipo.

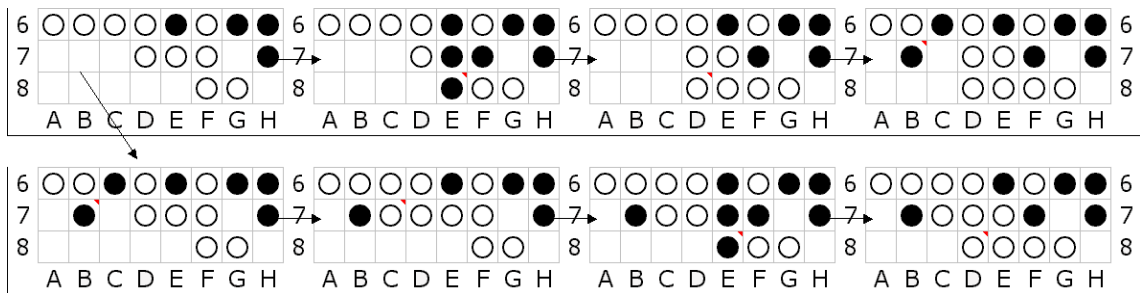


Diagrama 122

En el Diagrama 122 las blancas tienen dos fichas en el lateral y por lo tanto las negras pueden transformarlo en uno de cuatro fichas (parte superior del diagrama): fuerzan la respuesta en D8 jugando en E8. Sin embargo tienen otra opción (parte inferior del diagrama): atacar primero jugando en la casilla X y transformarlo después en un lateral de cuatro.

Los laterales compartidos pueden parecer inmunes a esta trampa, pero en realidad ya hemos visto que no es así y ahora veremos otros ejemplos.

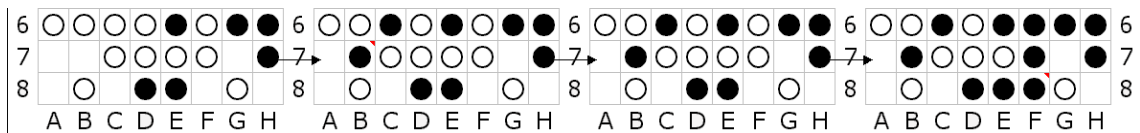


Diagrama 123

En el Diagrama 123 tenemos un ejemplo en donde el lateral parecía relativamente equilibrado. Sin embargo, las negras pueden atacarlo con una Stoner. Téngase en cuenta que en este caso es en A6 donde debe haber una ficha blanca.

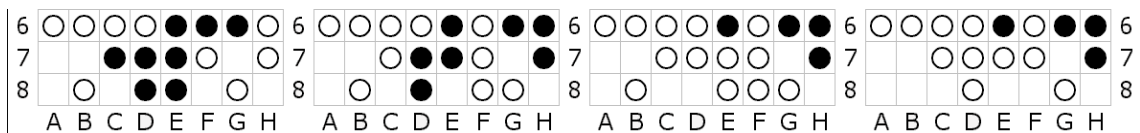


Diagrama 124

En el Diagrama 124 se muestran otras posiciones que responden de igual forma que la del ejemplo del Diagrama 123. Aquí las negras tienen que tener cuidado en poder acceder a F8. Téngase en cuenta que, tomando el primer tablero, si toda la fila 7 fuera blanca, excepto F7, al jugar en B7 se voltearía toda la fila, pasando a ser negra: las negras no tendrían acceso a F8.

### 6.8.-Boscov

La Boscov consiste en el error de un jugador que buscando ganar un tiempo en un lateral termina perdiendo varios.

En el Diagrama 125 las blancas han movido en el lateral en una estructura relativamente frecuente. Las negras intentan responder en el lateral porque si no deberán jugar en otra parte del tablero, es decir, como si perdieran un movimiento. Sin embargo, la única posibilidad es F7.

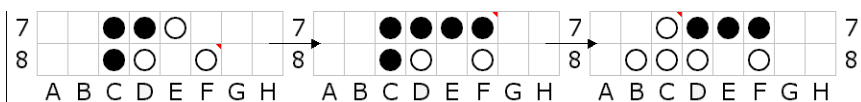


Diagrama 125

La clave del movimiento es que el hueco E8 es inaccesible para las negras, por lo que las blancas pueden jugar un movimiento que las negras no preveían: B8.

Ahora las negras deben jugar en otra parte del tablero, pero además tienen en reserva E8 y G8. Es decir, **han ganado otros dos movimientos.**

Sin embargo, como siempre, se debe tener en cuenta el resto del tablero, el cual determinará si se debe jugar primero E8 o G8, o incluso si resulta exitosa la Boscov.

En la posición del Diagrama 126 se ve claramente que si las blancas jugaran primero en G8, las negras accederían a E8. Por lo tanto, la única posibilidad es jugar en E8.

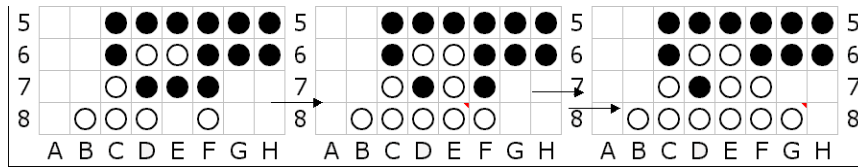


Diagrama 126

En el Diagrama 127 tenemos el caso contrario. Si jugáramos en E8, se voltearía la ficha en F7, por lo que ya no sería posible G8. Lo correcto es comenzar con G8 y en este caso las negras no tienen acceso a E8.

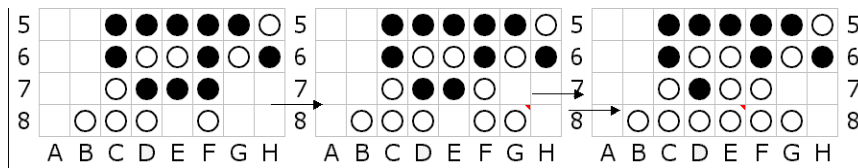


Diagrama 127

Sin embargo, a veces no es posible obtener los dos movimientos. En el Diagrama 128 no es posible G8 mientras que E8 voltea F7. En este caso o se espera hasta encontrar una situación más favorable o se ganan un movimiento con E8, pero formando un lateral desequilibrado.

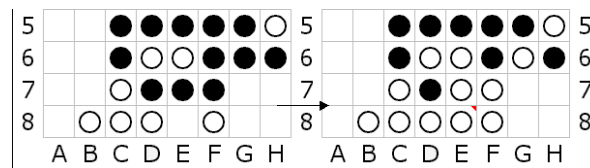


Diagrama 128

Hay situaciones todavía más complicadas.

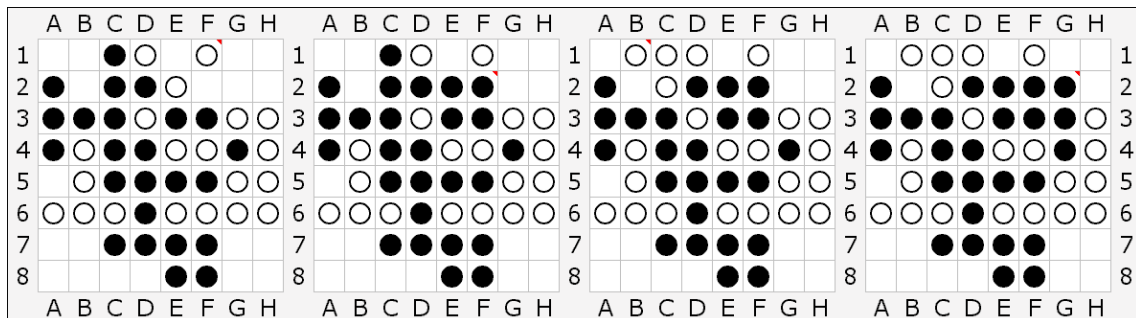


Diagrama 129

Henry Aspenry - Marc Tastet (EGP de Estocolmo 2005), de "Othello Comments"

En el Diagrama 129 tras 40.f1 las negras juegan 41.F2, posibilitando la Boscov: 42.b1. Sin embargo, aquí las negras pueden evitarlo con 43.G2. Las dos primeras fichas blancas de la columna H 'envenenan' un posible 44.g1 o 44.e1. Tampoco es bueno tomar la esquina con 44.h1. En realidad, teóricamente 42.b1 es la mejor opción blanca, que siguen teniendo ventaja. Sin embargo, hay que tener en cuenta que 41.F2, que forma la estructura característica de la Boscov, también es teóricamente la mejor opción de las negras: puede resultarnos útil reconocer estructuras parecidas en las que la Boscov no funciona.

### 6.9.-Laterales 6+4

Los laterales de 6+4 son aquellos en los que el mismo color controla las 6 fichas centrales de un lateral, y además las 4 fichas correspondientes del contralateral. La influencia de la configuración del contralateral es más importante de lo que podría parecer sobre el comportamiento del propio lateral.

ESTRATEGIA REVERSISTA

Se podría deducir de lo visto sobre los ataque al cinco, pero conviene estudiarlo con más detalle: los laterales de 6+4 son considerados bastante valiosos por los jugadores.

Obsérvese el Diagrama 130: las negras tienen un lateral desequilibrado en el oeste. En principio las blancas podrían atacarlo jugando en B7, pero como ya se vio en los ataques al cinco, la presencia de una línea continua de fichas (en este caso la fila 7), impide atacarlo con éxito: las negras simplemente capturan la esquina y las blancas no pueden acceder a A7. Nótese sin embargo que si la ficha blanca en B5 fuera negra, el ataque funcionaría.

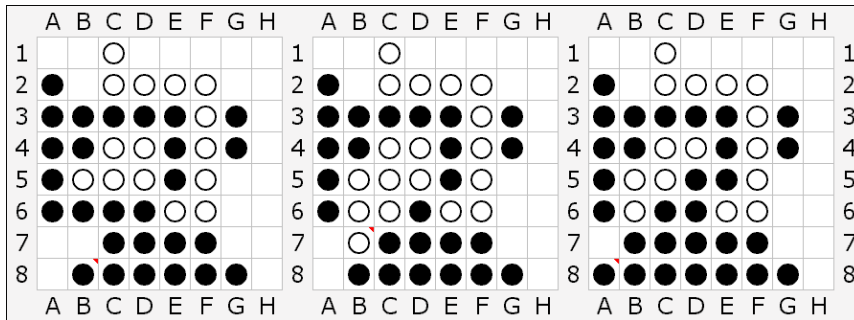


Diagrama 130

Evidentemente lo importante en este caso es que la línea 7 es negra. Este lateral de 6+4 dificulta el ataque del lateral y que las blancas consigan la paridad (tendrían que jugar a7-A8-b7-H8, bastante sacrificio para explotar la paridad). Sin embargo, también hay que tener en cuenta que controlar un lateral también hace que sea demasiado peligroso jugar en la casilla X porque normalmente supondrá perder todo el lateral.

**6.10.-Landau**

Las líneas continuas de fichas son importantes y pueden ser aprovechadas por alguno de los dos jugadores. Hay distintas jugadas que se aprovechan para ganar tiempos de una línea continua de fichas propias del mismo color paralela y adyacente a un lateral del color contrario. Suelen recibir el nombre de "Landau", por el jugador estadounidense Ted Landau. Normalmente suponen el sacrificio de bastantes fichas estables y a veces no funcionan como idealmente se desearía; sin embargo, en ocasiones el número de movimientos ganados es suficiente para compensarlo. Asimismo es necesario una estructura específica en al menos un lateral adyacente.

En los laterales compartidos de 5 fichas encontramos estructuras como la que estamos tratando. La jugada se conoce como "intercambio de esquinas Landau". Tenemos un ejemplo en el Diagrama 131. Ante el ataque de las blancas en B7, las negras normalmente estudian jugar en G7, contrarrestando el movimiento. En este caso C8 puede ser mejor. Obsérvese que la fila 7 es negra excepto por B7. Si ahora las negras voltean B7 jugando A8, la línea 7 queda totalmente negra y las blancas no tienen acceso a A7; es decir, las negras ganan un movimiento al poder jugar en A7.

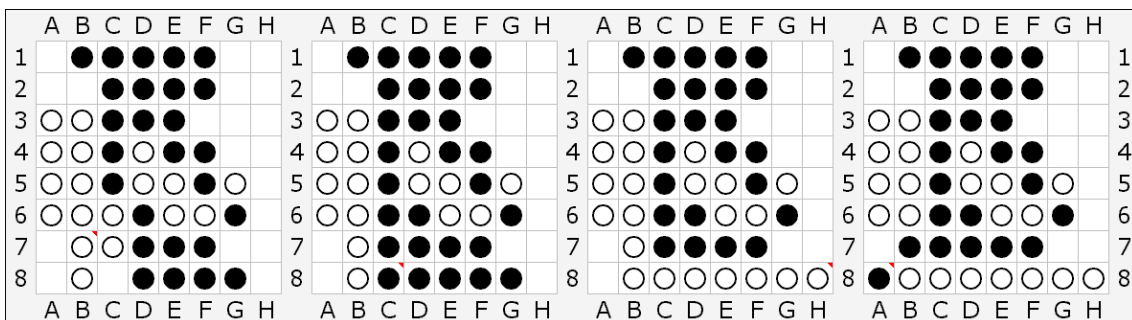


Diagrama 131

En este caso el lateral de la columna A sólo tienen que cumplir que las blancas no tengan acceso a A7 para que la *landau* funcione. Sin embargo, para que sea favorable suele ser necesario que

por ese lateral las negras tengan buenos movimientos. Si no, es posible que jugar en G7 fuera mejor opción.

Las landau se suelen encontrar especialmente hacia el final del juego cuando uno de los jugadores ha tomado varios laterales.

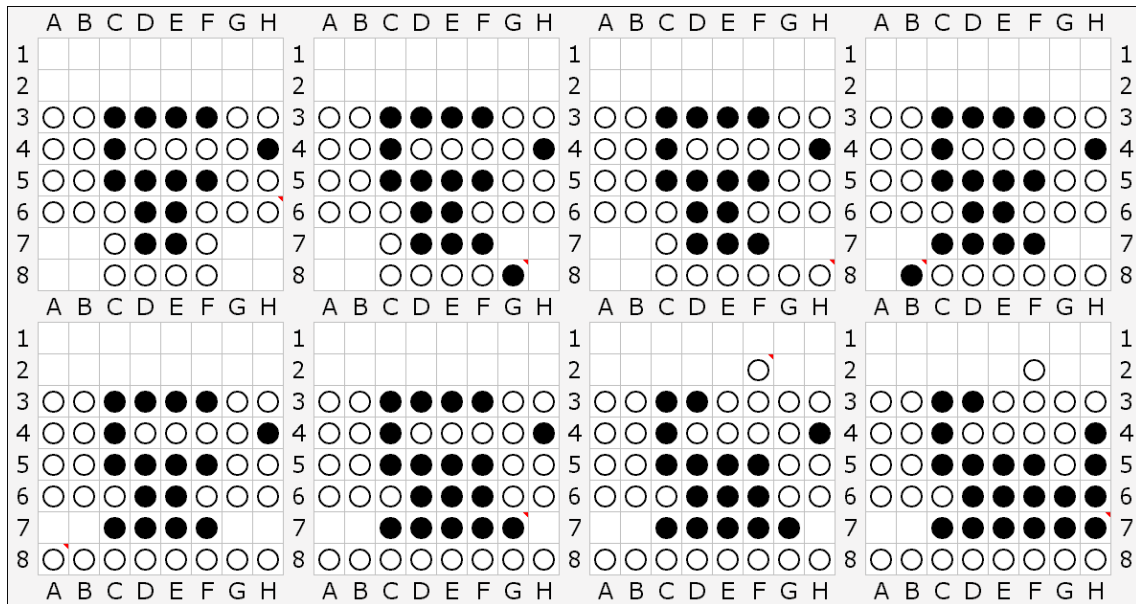


Diagrama 132

En el Diagrama 132 las blancas tienen un tres laterales ocupados y las negras apenas tienen movimientos seguros. Son importantes los laterales internos: las columnas G y H son blancas y en el del sur hay dos fichas negras en el centro. Si las negras juegan G8 y luego B8, la línea 7 pasa a ser completamente negra. Como se puede apreciar en el diagrama, las negras pueden jugar G7 (y más tarde B7) sin que las blancas tengan acceso a H7. Por lo tanto, en las dos zonas de cuatro casillas de las esquinas, las negras juegan 3 de los 4 movimientos posibles. En total pueden ganar 4 movimientos obligando a las blancas a jugar 4 movimientos en el norte (en realidad sólo tienen 3 y tendrían que pasar). Véase el Diagrama 133 para una posible continuación. Es posible que fuera más fácil para las negras reservarse uno de estos movimientos, aunque en cualquier caso la partida está ganada y habiendo pasado las blancas, la paridad está a favor de las negras.

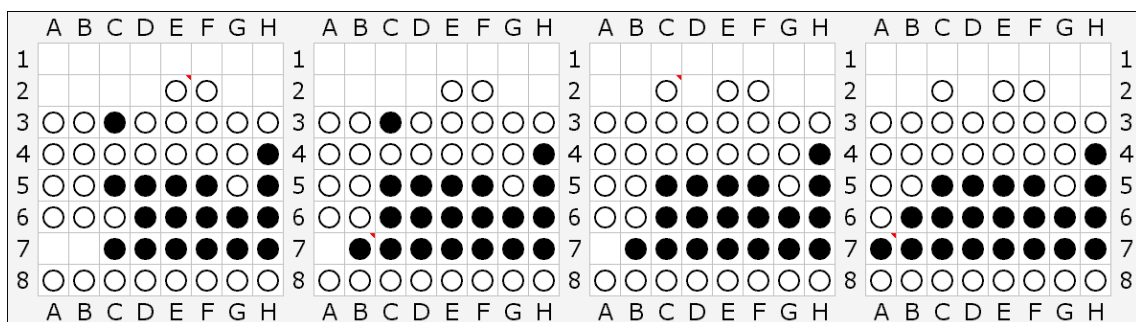


Diagrama 133

Podemos imaginarnos una situación en donde las negras sólo pudieran jugar la landau hacia una de las esquinas. Es decir, como antes, sacrificaran dos esquinas, pero sólo consiguieran ganar dos tiempos al poder aprovechar sólo una zona. Por ejemplo, esto sucedería si B4 o B5 fuera negra o si las blancas pudieran acceder y voltear a tiempo alguna de las fichas del lateral interno.

Estos casos donde sólo se consiguen tiempos en una zona se conocen como *semilandau*. El sacrificar dos esquinas con su lateral y obtener dos tiempos puede no ser rentable. Sin embargo, existen semilandau donde sólo es necesario sacrificar una esquina, por lo que pueden ser más rentables. Encontramos estructuras de laterales más variadas para estos casos.



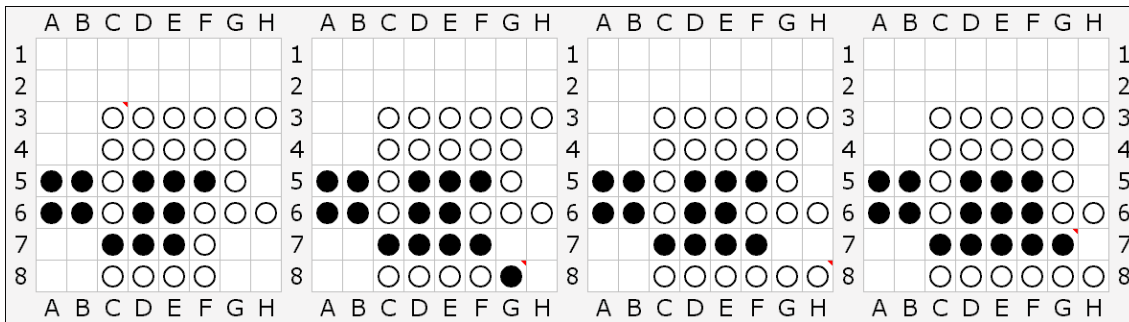


Diagrama 134

En el Diagrama 134 el lateral sur puede parecer extraño, pero en realidad las blancas pueden estar reservándose jugar B8 o simplemente no les gusta la idea de formar un lateral desequilibrado. En cualquier caso, lo importante es que jugando en G8 las negras controlan la línea 7. También se cumple la condición de que la columna G sea blanca. Por lo tanto, las negras pueden jugar en G7 para ganar un movimiento y luego en H7 para otro. Nótese que no nos importa demasiado cómo es la estructura del lateral este siempre que la columna G sea blanca. En este caso el par H4 y H5 no importan; si quisieran las negras podrían haber jugada antes H5 y las blancas tendrían que haber respondido con H4. En la secuencia jugada las blancas tienen acceso a H5, pero las negras pueden responder en H4.

Otra estructura posible resultaría de añadir una ficha blanca en B8 en el diagrama anterior. En este caso se trataría de un lateral desequilibrado (de 5 fichas) con tres fichas negras en el contralateral.

Ésta y otras estructuras posibles se pueden ver en el Diagrama 135: en el primer tablero las negras jugarían G8. En el segundo y tercero, D8. En estas estructuras de laterales compartidos hay que tener cuidado y asegurarse de que todo el contralateral del sur será negra tras jugar en G7: por ejemplo, si en el segundo tablero al jugar D8 se volteara sólo C7 y no D7, aun controlando C7, al jugar en G7 no se voltearía todo el lateral, quedando una ficha blanca en D7 que serviría de ficha pivote a las blancas para acceder a H7. Finalmente, en el cuarto tablero es posible atacar con G7, pero normalmente va a ser más conveniente atacar con G7 (podría seguir con H8, G8 y las blancas no tienen acceso a H7).

Un problema que puede impedir que se desarrolle con éxito esta maniobra es que las blancas consiguieran eliminar la ficha pivote negra que da acceso a H7. En este caso es muy interna y no es posible, pero en etapas más tempranas del juego es más arriesgado jugar una landau o semilandau.

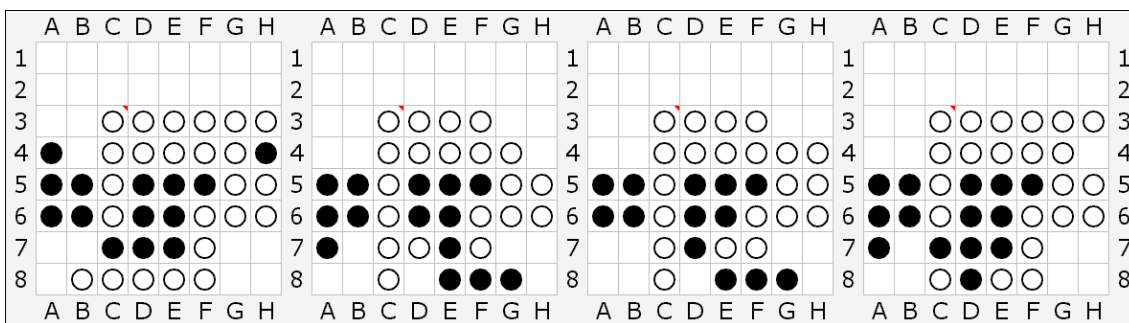


Diagrama 135

**6.11.-Laterales de cuatro compartidos**

La primera posición del Diagrama 136 es más común de lo que podría parecer. Ante esta posición las negras tienen dos alternativas: E8 o B8.

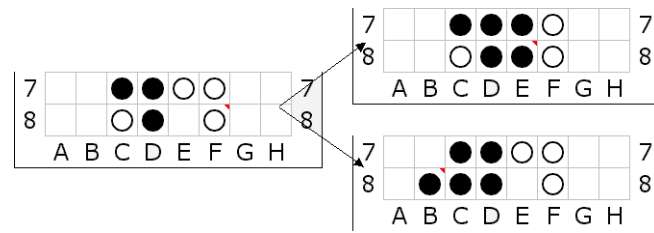


Diagrama 136

La opción E8 es más popular fundamentalmente por dos razones: jugar en B8 conlleva controlar una casilla C (se considera un lateral débil), mientras que al jugar en E8 las negras se aseguran acceso a B8 o G8, por si más tarde lo necesitaran (por ejemplo, sacrifican alguna de las esquinas A8 o H8).

Sin embargo, el que sea la más popular no quiere decir que siempre se deba jugar. Podría ser que nos interesara voltear alguna ficha en concreto o que las dos fichas internas envenenaran futuros movimientos en otra zona del tablero.

Dicho esto, no resulta infrecuente que las blancas al ver que pueden semiforzar a las negras a adoptar la estructura de la casilla C del Diagrama 136, jueguen en F8.

Es decir, si en el ejemplo, tras jugar las blancas en F8, las negras no pueden jugar en E8 porque no tienen acceso (la columna E y la diagonal de origen en E8 y pasando por F7 no tiene ninguna ficha pivote negra), las negras tendrán dos opciones: adoptar la estructura con una casilla C (B8) o, si quiere evitar este lateral débil, jugar en otra parte perdiendo un tiempo.

### 6.12.-Introducción al inicio de laterales

Jugar en los laterales es similar a jugar en otra parte del tablero. La principal diferencia es que las casillas de los laterales están rodeadas por menos casillas que el resto; es decir, por lo general el movimiento será más silencioso, facilitando menos movimientos nuevos al adversario.

Sin embargo no conviene en absoluto jugar en el lateral en el mismo momento en el que se tiene acceso a él porque seguramente se voltearán demasiadas fichas y aumentaremos la movilidad del adversario.

Asimismo, un movimiento en el lateral no tiene por qué ser mejor que un movimiento de centralización o cualquier otro movimiento silencioso en una zona diferente del tablero.

Se puede permitir al adversario jugar en el lateral varios movimientos seguidos, si nosotros disponemos de buenas opciones en otros sitios (otros laterales incluidos); si no, seguramente deberíamos estudiar el jugar también en el lateral.

Por ejemplo, seguramente la apertura más conocida en la que se juega en el lateral en menos movimientos es la Heath lateral (Diagrama 137).

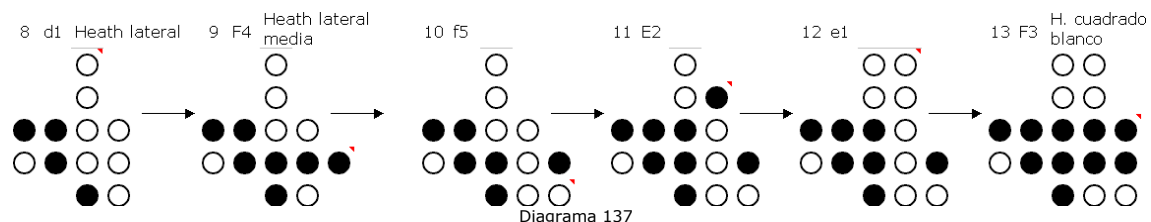


Diagrama 137

En el movimiento 8 las blancas mueven en el lateral. Entre otras muchas opciones, las negras juegan en el ejemplo 9.F4 (Heath lateral media), un movimiento en el centro del tablero. Asimismo, tras 10.f5, las negras facilitan otro movimiento en el lateral al jugar 11.E2, respondido con 12.e1; pero a las negras no les importa porque tienen una buena respuesta, también en el centro del tablero: 13.F3. La situación a la que se ha llegado es bastante pareja.

Otra de las posibilidades de las negras es alimentar el lateral con 13.F1 (Diagrama 138).

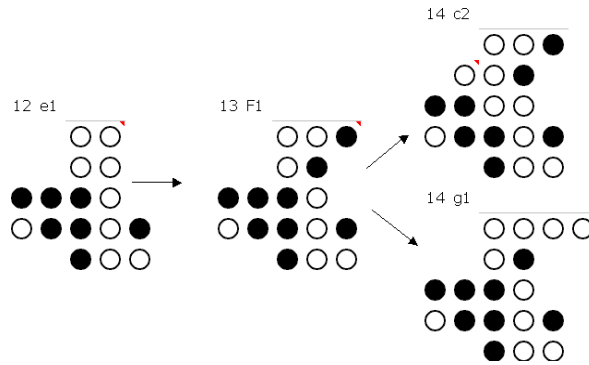


Diagrama 138

Si las blancas juegan 14.g1, la situación es similar, teniendo que buscar otro sitio donde mover, pero no han perdido ni ganado tiempos, lo único que las blancas acaban de construir un lateral desequilibrado. Si juegan en vez 14.c2, las blancas tampoco pierden ningún movimiento, porque seguramente las negras no van a capturar el lateral con 15.C1, ya que voltearían demasiadas fichas (es un movimiento envenenado por la ficha negra en F4).

Por lo tanto, cuando el contrario tiene un buen movimiento en el lateral y no lo podemos impedir, buscaremos un buen movimiento en otra parte del tablero, o en ese u otro lateral.

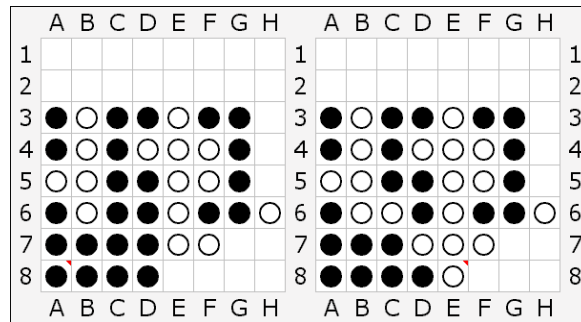


Diagrama 139

En la posición del Diagrama 139 las negras tienen una secuencia de dos buenos movimientos en el lateral: E8 seguido de F8. Las blancas no pueden hacer nada para evitarlo y jugar en otra parte sólo proporcionaría más movimientos al contrario. Por lo tanto lo que puede hacer es jugar en el mismo lateral: E8. De esta forma las negras únicamente han podido jugar uno de los dos movimientos.

Son muy diversas las formas en las que se van ocupando los laterales. Normalmente ni siquiera se completa un lateral y se pasa a otro, sino que se alterna con movimientos en otras zonas del tablero o en otros laterales. Sin embargo, es posible encontrar algunos movimientos recurrentes.

Por ejemplo, en el Diagrama 140 hay una ficha en el contralateral (fila 7). Cuando esta ficha se encuentra relativamente aislada a veces puede ser interesante jugar en el lateral para ganar un movimiento. En este caso consideramos el clásico ejemplo de jugar en diagonal, aunque también se podría en vertical: F8. Muchas veces este movimiento no tiene más repercusión que la de avanzar en la partida, porque el contrario muchas veces puede hacer lo mismo: D8 en este caso.

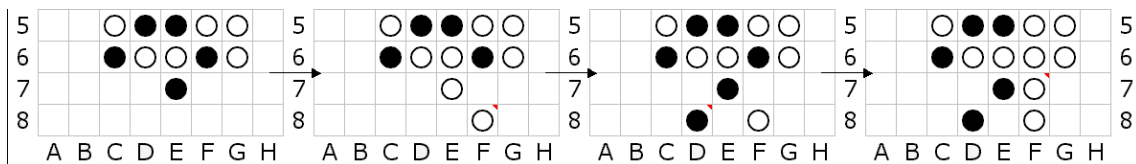


Diagrama 140

Aquí además la partida puede continuar con más movimientos en la zona. Por ejemplo, las blancas juegan F7 (continúa en el Diagrama 141).

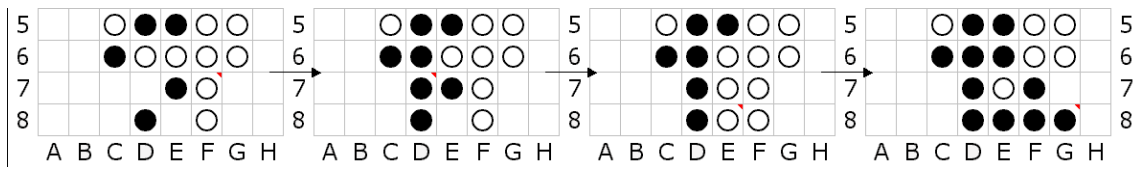


Diagrama 141

Después de F7 las negras contrarrestan el movimiento con D7, las blancas mueven en el lateral de nuevo con E8 y como sería darles demasiada ventaja a éstas el que pudieran continuar con C8 (ganarían un movimiento), aquí las negras prefieren capturarlo con G8, aun construyendo un lateral desequilibrado. Tendríamos que conocer el resto del tablero para saber si la jugada ha sido buena para las blancas, pero como hemos visto, de un movimiento aparentemente banal se ha conseguido un cambio interesante en el tablero.

En el Diagrama 142 las blancas han cometido un pequeño error al jugar en el lateral de esta forma. Sería mucho mejor que hubieran movido en E8. Es intuitivo para un jugador cuando el adversario mueve en un lateral buscar un movimiento en el mismo que lo contrarreste. Como hemos visto antes, una respuesta sería jugar a una o dos casillas de distancia, pero también es posible jugar en la casilla adyacente.

Al jugar en la casilla adyacente, el adversario tenderá a capturarla, controlando el lateral, pues si no perdería un movimiento. Sin embargo, en ocasiones este movimiento de captura puede ser bastante negativo si está envenenado, es decir, si voltea demasiadas fichas o construye un lateral excesivamente débil. En el diagrama, las blancas se ven obligadas a formar un lateral sólido desequilibrado. Mucho mejor era E8, con el cual las blancas también ganaban un movimiento, pero si que las negras pudieran jugar allí para empeorarlo.

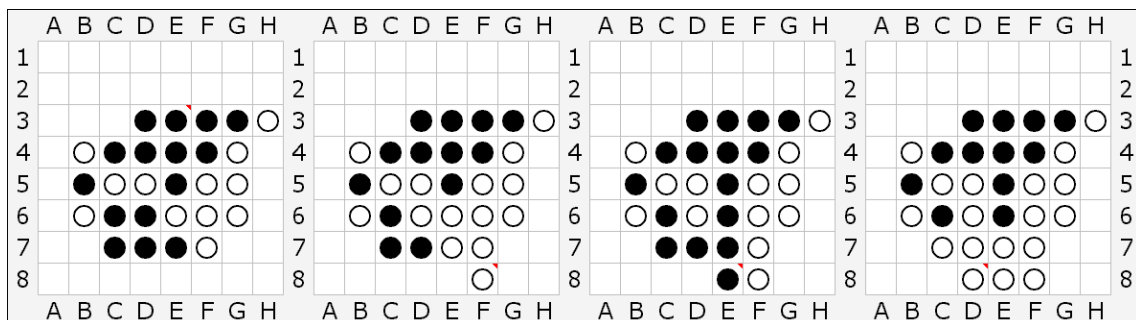


Diagrama 142

En el Diagrama 143 tenemos otra estructura similar. Las negras juegan en D8 amenazando con ganar un tiempo si les dejan jugar más tarde en F8. Por lo tanto, la respuesta blanca más intuitiva sería C8, capturando el lateral. Sin embargo, este movimiento voltea la ficha en E6, proporcionando una buena respuesta negra en F7. Por lo tanto, responder con C8 no es la mejor opción y sin embargo las blancas tienen que hacer algo si no quieren perder un tiempo.

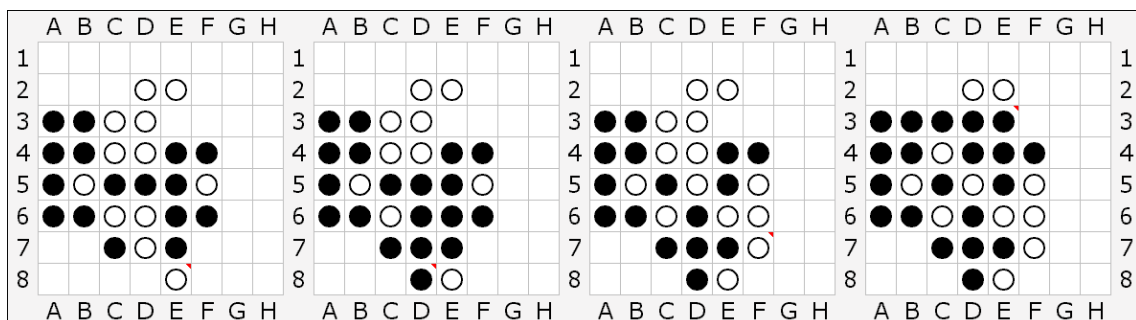


Diagrama 143

La solución pasa por envenenar la respuesta negra de control del lateral en F8. Para ello se juega en F7. Si ahora las negras juegan F8, voltean toda la columna F: un movimiento muy ruidoso. En consecuencia, las negras deben jugar en otra parte (E3) y las blancas ya pueden jugar en C8.

**6.13.-Casillas X flotantes**

Es normal que acostumbrados a responder de la misma manera ante determinados movimientos no sepamos ver otra respuesta mejor pero no habitual.

Por ejemplo, en el Diagrama 144, las blancas tienen prácticamente controlada la partida. Las negras acaban de jugar F7 y no les quedan movimientos seguros. Es decir, sólo podrán mover donde las blancas les proporcionen movimientos. Si las blancas consiguen evitar esto, habrán ganado la partida.

La respuesta más clásica sería 40.g8, pero éste voltearía la ficha en E6 y las negras podrían jugar en F6. Otra posibilidad, que en otros casos podría ser útil, es 40.g6, pero aquí también posibilita una respuesta en F6 y aún queda una ficha blanca externa que se traduce en un movimiento extra para las negras. Otra posibilidad, en este caso relativamente buena es jugar 40.f6. Obsérvese cómo no da nuevos movimientos a las negras. Sin embargo, no llega a ser perfecto porque las negras pueden jugar 41.G7 sin voltear ninguna ficha del contralateral (un clásico ataque al cinco).

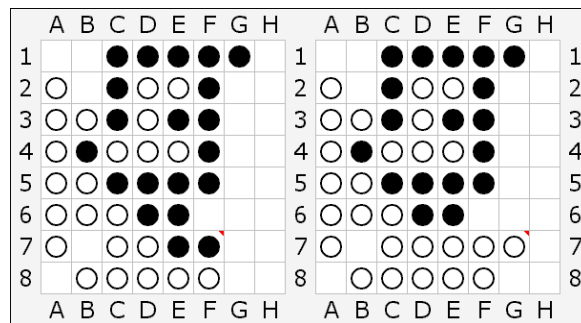


Diagrama 144

La mejor opción de las blancas es 40.g7. El único movimiento que proporciona a las negras es en G8, tan malo como el resto.

Jugar en una casilla X flotante puede ser arriesgado. Lo principal es asegurarse de que las negras no tienen acceso a F6. Pero no sólo eso. Si por ejemplo la ficha en E4 hubiera sido negra, tras 40.g7 las negras podrían haber diagonalizado con 41.B7 y las blancas tendrían que haber jugado en otra parte para acceder a la diagonal. Es fácil que en unos pocos movimientos las negras hubieran tenido acceso a F6 y a continuación a la esquina. Con todo, incluso en ese caso puede ser un buen movimiento.

**6.14.-Influencia positiva del lateral**

Hemos visto que controlando laterales a veces podemos llegar a dejar al contrario sin movimientos. Sin embargo, si no lo conseguimos a tiempo, vamos a voltear fichas contrarias en múltiples direcciones dando al contrario muchos movimientos.

Esto es lo que parece haber ocurrido en el Diagrama 145: las blancas deben romper ahora la barrera externa negra. Esto en teoría iría proporcionando más movimientos a las negras que a las blancas y éstas se encontrarían en una situación difícil. Es cierto que resulta difícil encontrar los mejores movimientos de las blancas y que muchas veces, si éstas llevaban ventaja, la irán perdiendo al no encontrar los mejores movimientos, pero esto no es así siempre.

El controlar los laterales puede favorecernos en ocasiones al no dar acceso al contrario a determinados movimientos. Aquí, tras 42.g6, 43.G5, 44.h5, las negras no tienen acceso a G4, por lo que sus posibles respuestas son bastante malas.

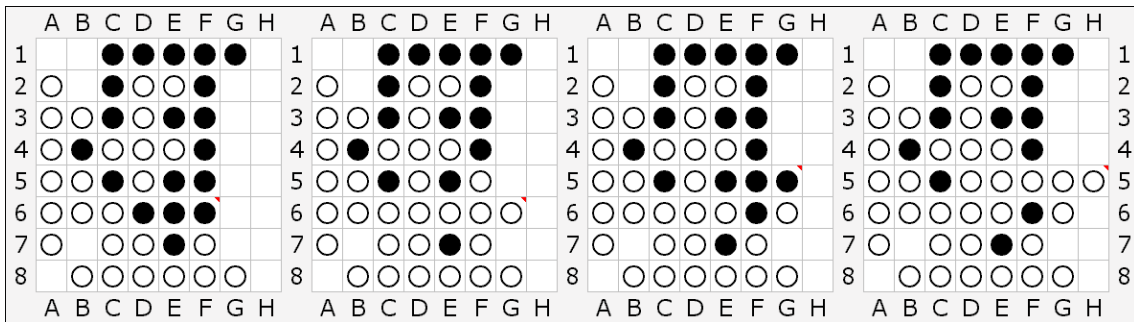


Diagrama 145

Las negras podrían responder con 45.H7, por ejemplo, pero se pueden encontrar secuencias sencillas que lo contrarresten.

Tenemos otro ejemplo similar en el Diagrama 146: es cierto que el movimiento clave de las blancas no es fácil de ver, pues implica conceder una buena respuesta (un movimiento ideal) a las negras. Esto se compensa en el siguiente movimiento, por lo que en principio con la suficiente profundidad no resulta difícil de ver, pero en la práctica si no estamos acostumbrados, no vamos a calcular todas las posibilidades con esa profundidad.

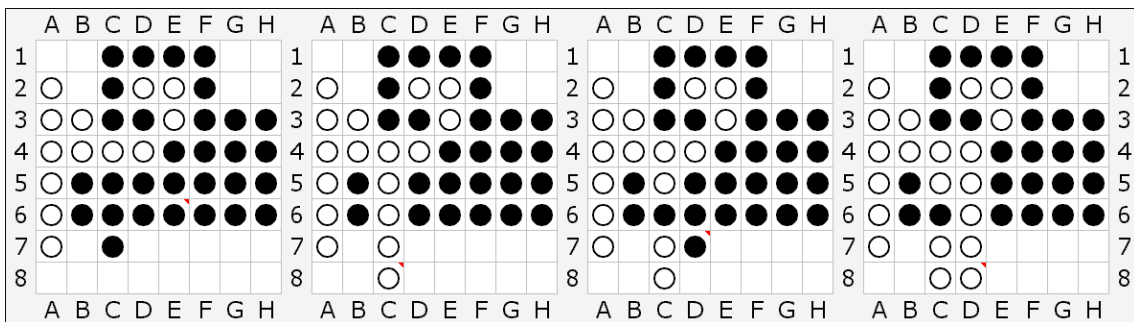


Diagrama 146

Las blancas con 40.c8 regalan un movimiento ideal a las negras (41.D7). Pero tras 41.D7, 42.d8, las negras ahora no tienen acceso a e7 debido a que la diagonal desde a3 a d6 es toda blanca.

**6.15.-Contrarresta de movimientos ideales**

Aunque no se pueda desactivar un movimiento ideal del contrario, se puede contrarrestar su efecto. Vemos un ejemplo.

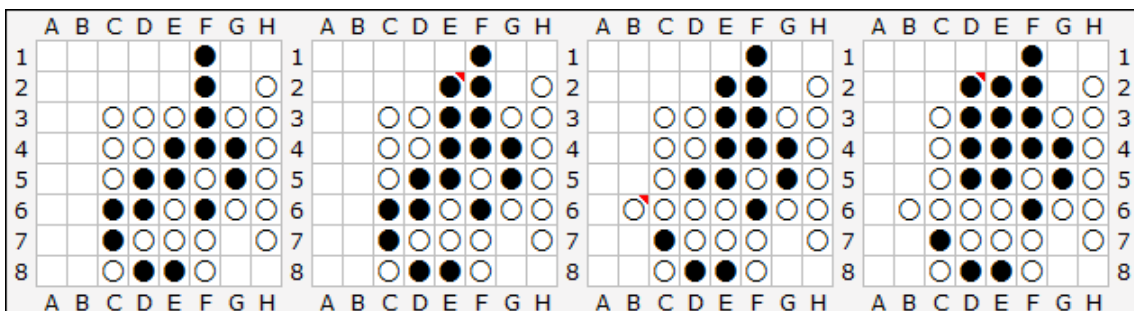


Diagrama 147

Les toca a las negras (Diagrama 147), que querrían impedir el ideal en e2. Hacen 33.E2 y las blancas no pueden mover ahí, pero sí en la vecina: 34.d2. Las negras al menos han evitado mover en otra zona dando más movimientos buenos al contrario. Curiosamente, las blancas tienen una buena alternativa que es 34.b6. Siguen teniendo un movimiento ideal en d2, aunque las negras proceden como en e2, mueven ahí: 35.D2 y 36.c2. Y queda una partida entretenida.

**7.-El final**

La apertura comprende los primeros movimientos, hasta el juego medio cuando se comienzan a jugar los laterales. En el medio juego hemos incidido en las tácticas que involucran a éstos por ser características de esta etapa del juego. Lo que ahora hay que preguntarse es si hay elementos característicos que diferencien el final de una partida de su etapa media.

Evidentemente los hay porque si no estaríamos hablando de únicamente dos etapas. En el final los laterales siguen siendo importantes y muchas de las tácticas vistas para el juego medio son posibles en el final o incluso son más comunes en éste.

En los últimos movimientos es posible contar el número de fichas. Sin embargo, a menos que se sea un experto reversista, no es habitual contar hasta que no quedan unos pocos movimientos o bien sólo hay un par de secuencias lógicas y hay que decidir entre una de ellas.

La diferencia más importante en el final es que la estabilización de fichas comienza a ser muy importante. Es en esta etapa cuando se comienzan a aparecer las primeras fichas estables o se juega prestando más atención a las posibles fichas que se puedan estabilizar.

Asimismo, en esta etapa se comienzan a formar zonas aisladas de casillas desocupadas, por lo que el concepto de paridad resulta más útil (aunque no debemos olvidar que es similar al concepto de ganar tiempos).

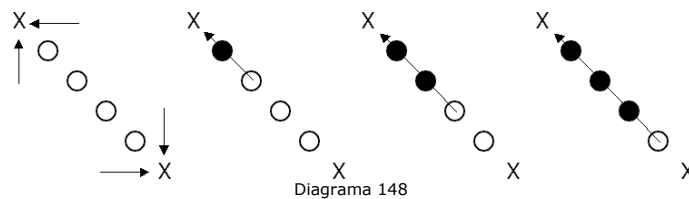
Hemos visto que es posible jugar en casillas X de forma segura siempre que se cumpla una serie de condiciones. Sin embargo, es frecuente que de las cuatro casillas X la mayor parte esté todavía desocupada y debido a la escasez de movimientos los jugadores tratan de mover en ellas. Esto se consigue especialmente gracias a la diagonalización, más fácil en el medio juego porque al haber tantas fichas rodeando las diagonales principales, es más difícil poder acceder a ellas.

Para finalizar esta introducción, hay que volver a señalar que esto no siempre se cumple, por ejemplo, habrá ocasiones en las que la estabilización de fichas habrá comenzado mucho antes. En cualquier caso, como orientación, se suele estimar una extensión aproximada de 20 movimientos para el final.

**7.1.-Diagonalización**

Una diagonalización consiste en controlar una de las dos diagonales principales (las que van de esquina a esquina).

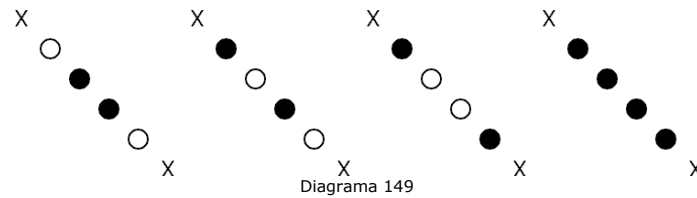
En el Diagrama 148 tenemos cuatro diagonales con distinta configuración. En el primero las cuatro fichas centrales son blancas y las casillas X están vacías. Si las blancas juegan en cualquiera de las casillas X a través de alguno de los contralaterales, las negras no podrán capturar la esquina de inmediato. Antes tendrían que voltear una de las cuatro fichas centrales de la diagonal o bien, de una forma más complicada, comenzar jugando en la otra casilla X.



En la segunda posición del diagrama, las blancas pueden jugar en la casilla X superior porque de esta forma voltean toda la diagonal, es decir, diagonalizan. Después podrán jugar en la otra. Lo mismo sucede con el resto de diagonales dibujadas.

Obsérvese que en las tres últimas diagonales, si el turno fuera de las negras, éstas también podrían diagonalizar: en el primer dibujo las blancas controlan la diagonal y cuando quieran podrán jugar en las casillas X, mientras que en los otros tres dibujos tanto las blancas como las negras pueden diagonalizar.

En Diagrama 149 tenemos cuatro diagonales en el que las blancas no pueden diagonalizar. Únicamente en el cuarto las negras podrían jugar en cualquiera de las casillas X, pero en el resto de casos, quien juegue en una casilla X está posibilitando la captura de la esquina correspondiente.



En el Diagrama 150 tenemos un ejemplo de diagonalización de las blancas: controlan la diagonal desde C6 hasta G2. No hay forma de que las negras puedan voltear alguna de las fichas interiores (de D5 a F3) de la diagonal o atacarla de alguna otra forma. Como las blancas han jugado de forma segura donde normalmente no lo es, en realidad **han ganado un movimiento**. Las negras se quedan sin buenos movimientos y deben jugar G1 (o B2). Las blancas capturarán la esquina y el final es fácil.

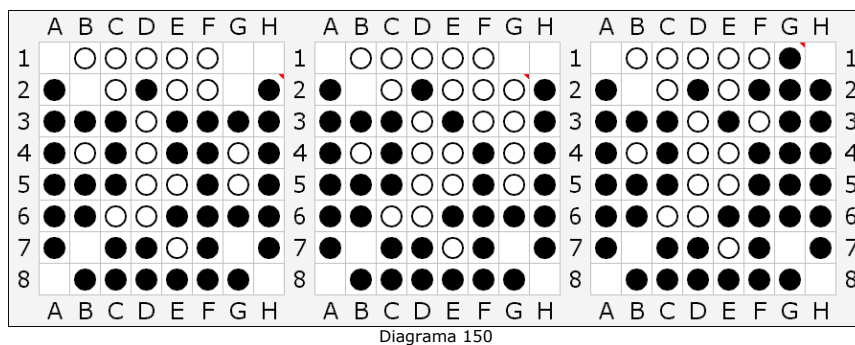


Diagrama 150

Hay un total de 4 casillas X, por lo que mediante diagonalizaciones es **posible ganar un máximo de 4 tiempos**.

Sin embargo, es difícil ganar cuatro tiempos. En primer lugar, hay que disponer de una estructura específica de las diagonales, como ya se ha visto. Asimismo, si se trata de diagonales compartidas, los dos colores pueden diagonalizar (aunque podría no resultar interesante para alguno o ninguno de ellos). Por ejemplo, imaginemos que la primera posición del Diagrama 150 proviene de haber jugado las negras H2 en el Diagrama 151. Se trata de una diagonal compartida donde los dos pueden diagonalizar. Si en vez de H2 las negras diagonalizan con B7, la partida es suya.

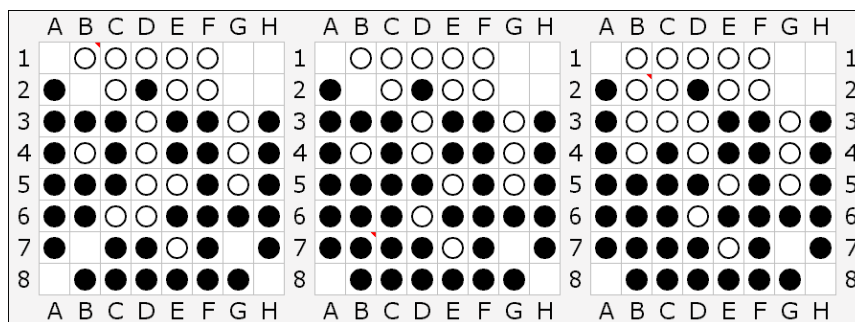


Diagrama 151

Se pueden dar situaciones complicadas. En el Diagrama 152 tenemos un ejemplo ficticio en donde son posibles dos diagonalizaciones aunque por colores distintos. Comienzan las negras con G7, las blancas responden con B7, las negras continúan jugando en la casilla X B2, segura gracias a la



diagonalización previa, y las blancas finalizarían la partida con G2. Es decir, los dos jugadores ganan dos tiempos y mantienen las diagonales íntegras de forma que no se puede acceder a las esquinas.

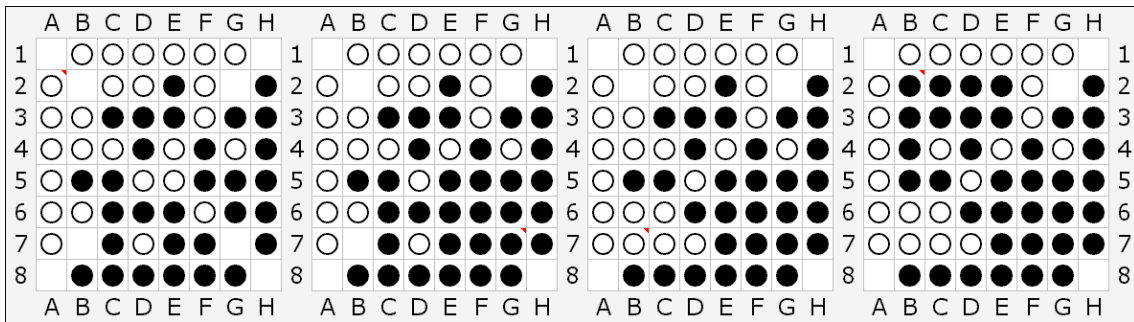


Diagrama 152

En general, si el adversario no puede acceder a la diagonal, es seguro jugar en la casilla X correspondiente. Sin embargo, a veces habrá que optar entre diagonalizar o realizar algún otro movimiento más prioritario.

Hay una gran variedad de casos. Por ejemplo, en el Diagrama 153 tenemos un caso bastante complicado. Es el turno de las negras. Pueden elegir entre dos diagonalizaciones: G2 o G7. Una es ganadora y la otra perdedora, por gran diferencia en ambos casos. La dibujada en el diagrama es la ganadora: G2. Se explica fácilmente si nos fijamos en el último tablero: tras B7 las blancas sólo pueden jugar G7, provocando un desastre al voltear G2. Esto se ha producido al formarse un contralateral continuo en el segundo tablero (el movimiento en G2 también podría haber ayudado a voltear fichas blancas en este lateral si las hubiera habido), haber una ficha blanca en G2 y verse obligadas las blancas a jugar en G7. En definitiva, muchas condiciones para una estructura que no se encuentra muy frecuentemente, por lo que no es difícil pasarla por alto.

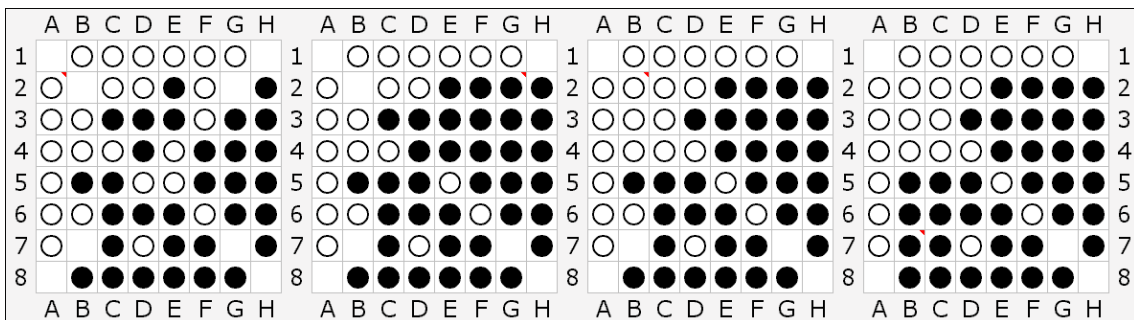


Diagrama 153

También es difícil ver por qué es perdedor el movimiento en G7. El juego procedería, desde el primer tablero, G7-b7-B2 y parecería que al permanecer íntegras las diagonales no se ocuparán las esquinas, sin embargo, tras B2 las blancas no tienen acceso a G2, pasan y son las negras las que deben jugar en B2 perdiendo la partida.

También es difícil ver esta estructura, aunque sí que es interesante, tanto para las blancas como para las negras, prever que las blancas no tendrán acceso a G2. Obsérvese que es bastante común que cuando un jugador controla un lateral de 6, normalmente las fichas del contralateral más cercanas a las casillas X (C2 y F2 en el lateral norte del ejemplo) suelen ser del mismo color que el del lateral. Esto suele suceder porque el último movimiento del lateral suele ser en la casilla C y si no lo es, es fácil que al controlarse el lateral se volteen esas fichas antes o después. En este caso se junta con que la diagonal es toda blanca, por lo que no hay fichas negras que voltear para acceder a G2 y que el contralateral en G es todo negro, por lo que no hay fichas pivote blancas en esta línea.

**Formas de acceder a la diagonal**

La forma más obvia de acceder a una diagonal es voltear alguna de las fichas interiores de ésta. No presenta ninguna dificultad, pero hay que incidir en la importancia de considerar todos los

movimientos. Por ejemplo, es un error recurrente diagonalizar pensando que el contrario no va a poder acceder, pero pasando por alto considerar algún movimiento que suponga el sacrificio de una esquina.

Por ejemplo, en el Diagrama 154 se puede ver cómo las blancas acaban de diagonalizar (en realidad no tenían mejor movimiento) pero las negras pueden acceder a la diagonal jugando en A2. La ficha de la diagonal que se voltea es D5 y las blancas no tienen forma de voltearla de nuevo a su color. Las negras pierden una esquina, A1, pero las negras, tras un conveniente B2 (para no perder un tiempo), accederán a todas las esquinas.

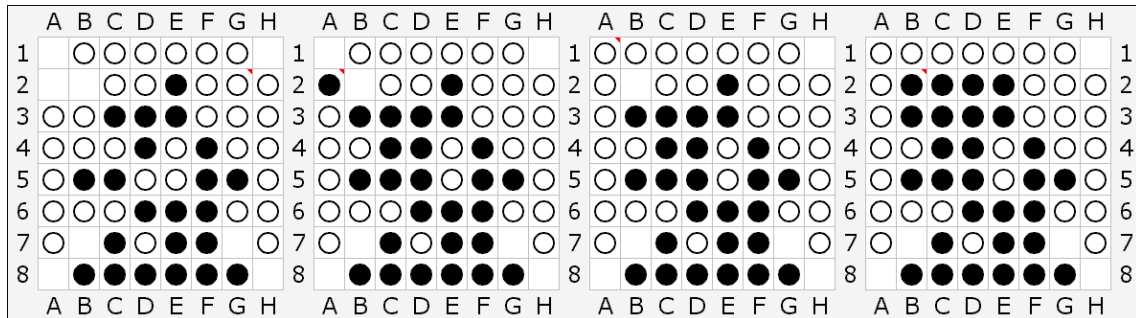


Diagrama 154

Asimismo hay que considerar siempre qué sucedería si el contrario juega en la casilla X opuesta a la de la diagonalización. En el Diagrama 155 las negras pueden responder a la diagonalización de las blancas mediante B7, perdiendo la esquina A8, pero tras B8 las negras colocan una de sus fichas en la diagonal: B7. El sacrificio es grande, pero funciona en este caso.

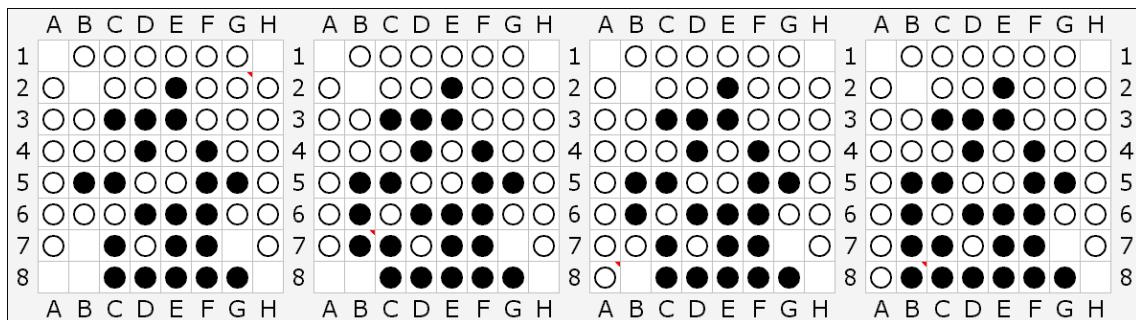


Diagrama 155

Al igual que se puede acceder a la diagonal mediante el volteo de alguna ficha de ésta, también el jugador que controlaba la diagonal puede intentar recuperarla volteando la ficha o fichas contrarias presentes en ésta.

Esto último se produce especialmente en la diagonalizaciones tempranas, que al estar menos protegidas con fichas alrededor, los dos jugadores suelen tener cierto acceso a ellas y no es infrecuente ver pequeñas batallas por la diagonal.

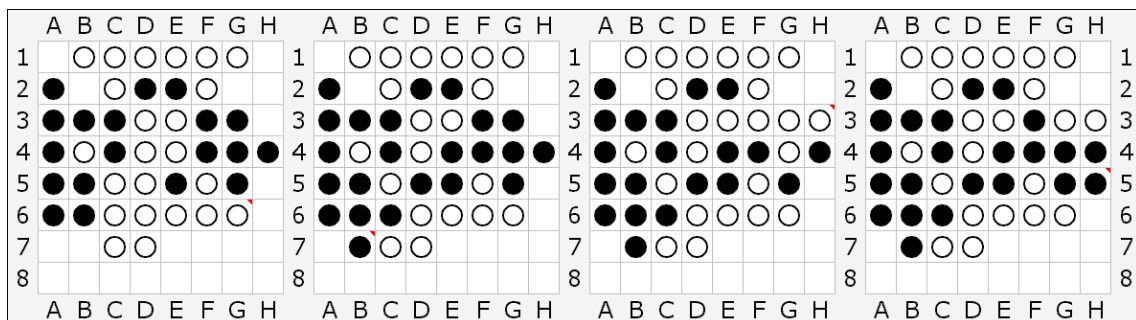


Diagrama 156

Por ejemplo, en el Diagrama 156, las negras diagonalizan con B7 y se puede observar que las blancas pueden estudiar acceder a la diagonal mediante H3 o H5. La secuencia de H5 es fácilmente descartable: las negras jugarían G2 y las blancas con H2 o H3 voltearían esa casilla X. La secuencia H3

es más complicada. Obsérvese bien el tercer tablero. Si las negras respondieran G2, las blancas jugarían H5, accediendo a la diagonal (G2 voltea F3 y G4, entre otras). Por lo tanto, las negras deben jugar en H5, que voltea también F3, pero sin dar la opción a las blancas de acceder a la diagonal por esa zona.

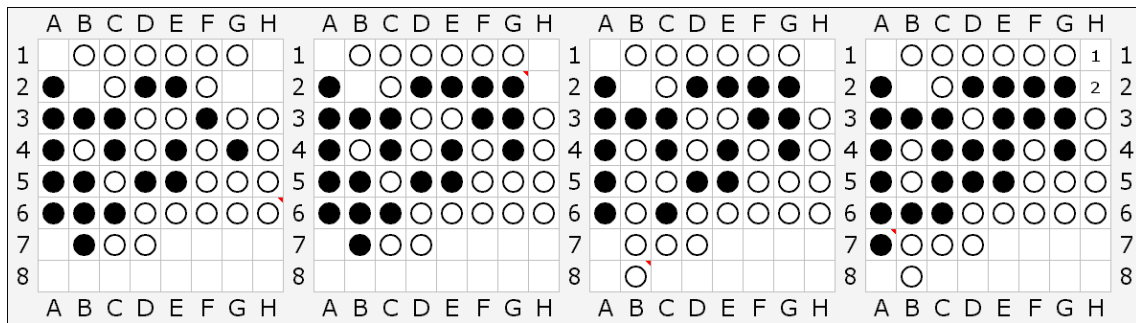


Diagrama 157

Resulta interesante continuar con el ejemplo (Diagrama 157). Las blancas juegan H6 y las negras necesitan otro tiempo porque si no tendrían que jugar en la zona sur y es fácil que posibilitaran el acceso a la diagonal a las negras. Por lo tanto, lo ganan con G2 (segundo tablero). Ahora, el mejor movimiento de las blancas, aunque seguramente insuficiente, es B8, que accede a la diagonal a través de la casilla X B7. Es obvio que las negras podrían capturar la esquina con B8, pero dejarían que las blancas se insertaran en A7 ganando un movimiento y acceso a la diagonal. En este caso es mejor que las negras respondan A7, tras lo cual las blancas jugarán H1, pero las negras se insertarán en H2 y retornarán finalmente a A8.

Finalmente, conviene conocer otra forma de volver a controlar una diagonal que se produce con cierta frecuencia. En el Diagrama 158 las negras atacan la diagonal blanca mediante B7 (segundo tablero).

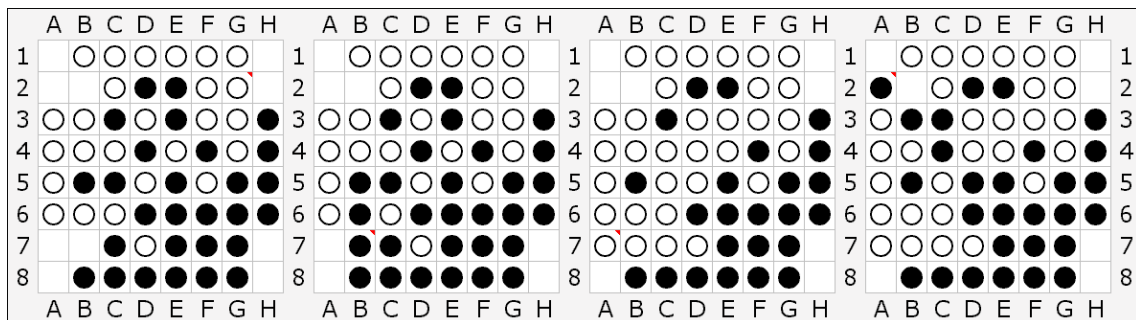


Diagrama 158

Si las blancas capturan la esquina, las negras se insertan en A7 accediendo a la diagonal. Sin embargo, las blancas tienen una alternativa seguramente ganadora: jugar ellas mismas A7. Suele ser un movimiento arriesgado porque si las negras acceden a la diagonal, las blancas tienen mucho que perder. De hecho, en este ejemplo las negras acceden mediante B2. A pesar de esto, era la mejor opción y las blancas ganan.

Para terminar, no hay que olvidar, como ya se ha visto más atrás, que los laterales con huecos suelen ser una buena forma de acceder a las diagonales y por esa razón muchos jugadores suelen dejarlos desocupados (si es posible), hasta que pueden emplearlos para esto. Veremos algún ejemplo en el siguiente apartado.

**Doble ataque**

En una diagonalización se ha ocupado una casilla X. Si se intenta atacar la diagonal por la ficha del extremo contrario, se puede ampliar la diagonalización jugando en la casilla X opuesta.

Esta protección de la diagonalización se puede frustrar si se ataca la diagonal y otra posición débil.

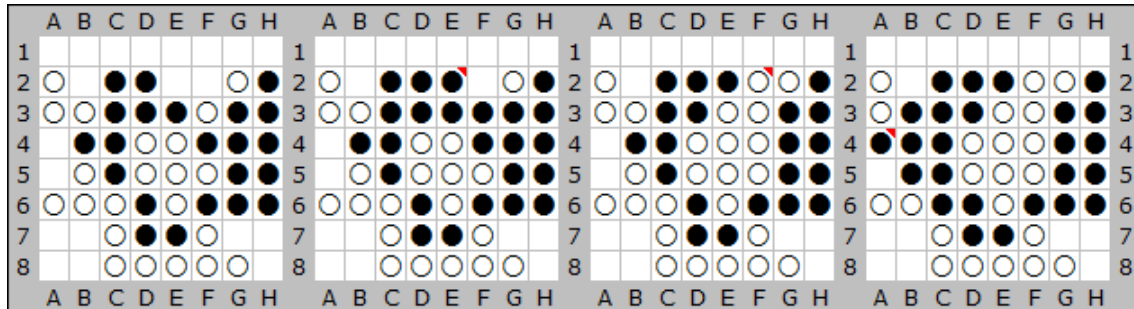


Diagrama 159

En el Diagrama 159 las blancas han diagonalizado en algún momento jugando en G2. Jugando 41.E2, las blancas se protegen con 42.f2. Si las negras atacan jugando en F1, voltean también G2, por lo que esta vía de ataque no es viable. La opción es obvia: 43.A4. Es evidente que las blancas se pueden proteger jugando en la casilla X B7, pero con 43.A4 se ha atacado a la vez a la casilla C en A2, por lo que las blancas tienen que decidir proteger una de las dos esquinas pero les es imposible proteger las dos a la vez.

Esto se produce porque la protección de los accesos a las esquinas son, al menos en el ejemplo, movimientos forzados. Aunque normalmente no hay tantas opciones de ataque a una diagonal, resulta aconsejable estudiar qué ventajas se pueden obtener de saber que el oponente se verá obligado a proteger la diagonal. En este caso se ataca una casilla C; también podría ser la otra diagonal. Si esto no es posible tal vez sí lo sea forzar a que el adversario juegue un movimiento ruidoso para proteger la diagonal, o controlar la paridad en una zona, etc.

### 7.2.-Conteo

Para prever con exactitud el resultado de una partida es necesario contar las fichas y calcular cuántas se van a voltear en cada uno de los movimientos restantes. Cuantos más movimientos falten para el final de la partida, más difícil será el cálculo, no sólo por el número de fichas que cambia de color, sino también por las diferentes secuencias posibles.

Con tiempo limitado es aconsejable centrarse en encontrar la mejor secuencia siguiendo los criterios estratégicos ya vistos. Sin embargo, habrá casos en los que casi nos veremos obligados a contar. Por ejemplo, si vemos que hay dos secuencias lógicas más o menos largas que pueden funcionar, la única forma de saber si con alguna de ellas alcanzamos el mínimo de 33 fichas necesarias para ganar es contar. Asimismo, hay muchas ocasiones en que resulta aconsejable contar quedando pocos movimientos.

Restando un único movimiento no es necesario contar (ya se determinará el resultado una vez finalizada la partida). Con dos casillas vacías, es posible que debamos elegir entre las dos, por lo que si no está muy claro deberíamos contar las fichas.

Por ejemplo, en el Diagrama 160 las negras deben elegir entre A8 y B8. Lo más práctico es contar porque no está claro el resultado.

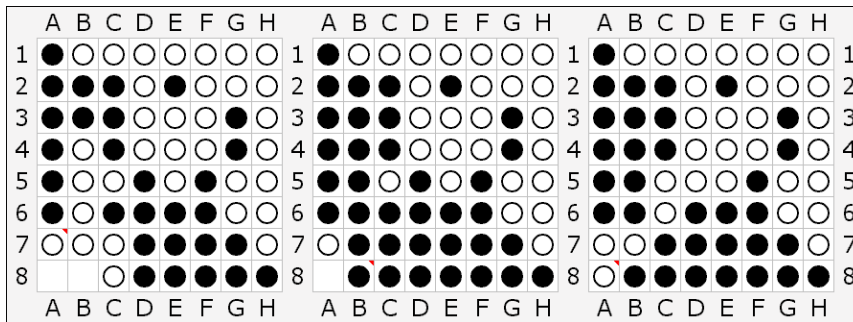


Diagrama 160

En realidad **no necesitamos conocer el resultado exacto, sólo saber cuál de las dos opciones es mejor**. Conviene ser **sistemático** en el conteo y podemos proceder de la siguiente forma:

Si jugamos A8 colocamos 1 ficha y volteamos 2. Por lo tanto hay 3 fichas más sobre el tablero.

El contrario responderá A7. Voltea 1 ficha. Por lo tanto hay 1 ficha menos sobre el tablero.

Restando:  $3 - 1 = +2$ . Si calculamos la otra opción, B8 nos da +4. Por lo tanto elegimos B8. No sabemos todavía si hemos ganado o perdido con nuestra elección, pero no había ninguna mejor.

Si queremos conocer con anticipación el resultado exacto, debemos contar las fichas que tenemos sobre el tablero. También aquí conviene ser sistemático. Por ejemplo, podemos contar las columnas de la H a la A:  $1$  (ficha en la columna H) +  $4$  (columna G) +  $4 + 4 + 4 + 4 + 2 + 6 = 29$ . Y ahora hay que repetir el conteo. Si consideramos la opción A8, procedemos como antes y como da  $29 + 2 = 31$  perdemos la partida con esa opción. Sabiendo esto, podríamos decantarnos ya por la otra, pues en el peor de los casos también perderemos, aunque no sabemos si por más o menos fichas. Asimismo, si antes vemos que la opción B8 es ganadora podemos elegir ésta sin considerar la otra.

Comparación de opciones			Conteo exacto		
Opción:	A8	B8	Opción:	A8	B8
Fichas volteadas + colocadas	$2 + 1 = +3$	$6 + 1 = +7$	Fichas iniciales:	29	29
- Fichas volteadas	-1	-3	F volt. + coloc. - volt.	+2	+4
Resultado:	+2	+4	Resultado:	31	33

Tabla 4

En la Tabla 4 tenemos un resumen de lo expuesto. Hay que tener en cuenta que podríamos haber hecho los mismos cálculos desde el punto de vista de las blancas, aunque normalmente parece más fácil hacerlos desde el punto de vista de las fichas propias.

A veces se cometen errores de conteo al no sumar la ficha que colocamos o restar la ficha que coloca el contrario, aunque más errores se cometen al no ver que alguna ficha se voltea.

### Simplificación mediante reducción de pasos

Finalmente, hay que considerar que el sistema de conteo empleado quedando dos movimientos implica contar dos veces (fichas que ganamos en un movimiento y fichas que perdemos en el siguiente). Con la suficiente práctica se reduce el número de fichas implicadas, **contando únicamente las fichas que no vuelve a voltear el contrario justo a continuación**. Por ejemplo, en la opción A8 del diagrama anterior, podemos ver que volteamos B7 pasando a ser negra, pero ésta volverá a ser volteada por las blancas. Por lo tanto, únicamente 'añadimos' 2 fichas negras al tablero (A8 y A7) y esta opción se evalúa como +2. Igualmente, para B8, la ficha en B7 volverá a ser volteada por las blancas: sólo pasan a ser negras 6 fichas, y además perderemos las dos fichas interiores de la diagonal, resultando +4.

### Simplificación mediante compensación o cancelación

Brian Rose, en su libro "Othello: A minute to Learn... A Lifetime to Master", recomienda para algunos casos una simplificación del conteo denominada "cancelación". Consiste en no considerar fichas ganadas que se compensen por fichas perdidas.

En el Diagrama 161 tenemos un ejemplo donde se puede aplicar esta simplificación con relativa facilidad. Tenemos dos opciones, A8 es fácil, por lo que una vez evaluada (+1), pasemos a B8. Obsérvese que al jugar B8 fijamos 6 fichas más en el lateral sur; sin embargo, cuando las blancas respondan con A8, perderemos las 6 fichas del lateral oeste. Por lo tanto, no hace falta incluir en nuestros cálculos ninguna de estas 12 fichas, pues se compensan entre sí. Lo mismo ocurre con los dos grupos de 2 fichas encuadrados en el segundo tablero del diagrama. Finalmente, B7 no la contamos porque vuelve a ser volteada por las blancas y sólo queda C7, que permanecerá negra tras A8. Por lo tanto, la evaluación de esta secuencia resulta también en +1.

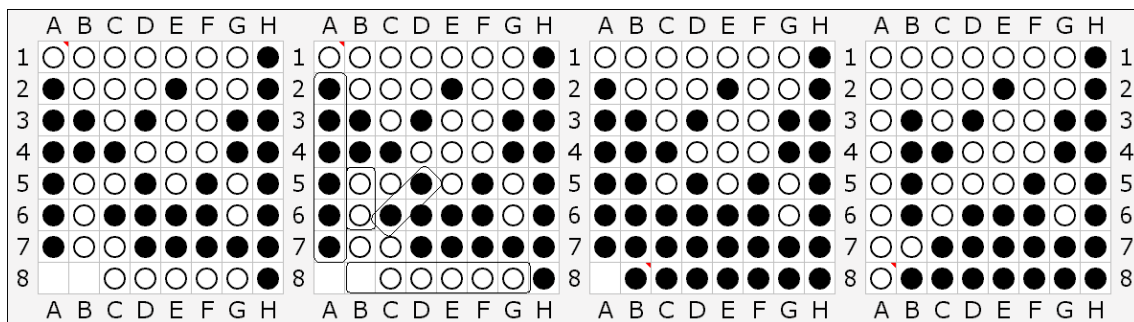


Diagrama 161

### Conteo con más casillas vacías

Normalmente, cuando queden 3 casillas vacías, al ser un número impar, serán las blancas quienes muevan. En este caso la situación se complica porque podemos tener hasta tres opciones donde mover y las negras hasta dos opciones para responder. En teoría tendríamos que considerar un máximo de  $3 \times 2 = 6$  secuencias.

En la práctica no suele ser necesario tener en cuenta tantas líneas. En algunos casos veremos que hay líneas claramente perdedoras. Por ejemplo, suele ser útil pensar en la paridad. Las blancas van a realizar el primer y último movimiento, es decir, dos de los tres movimientos posibles. Si alguna de las líneas provoca que las blancas no conserven la paridad a su favor, posibilitando que sean las negras las que jueguen dos de los tres movimientos, seguramente (aunque no necesariamente) esa línea se podrá descartar sin necesidad de evaluarla con exactitud.

Asimismo, si comenzamos eligiendo una de las opciones de las blancas, entre las dos posibles respuestas de las negras comenzaremos a evaluar la que parezca peor para las blancas. Si ya vemos que conduce a una derrota para las blancas (nosotros), la descartaremos confiando en encontrar otra ganadora, porque lo normal es suponer que las negras sabrán encontrar la respuesta acertada.

En el Diagrama 162 es el turno de las blancas. Tienen tres opciones: A7, A8 o B8. A simple vista ninguna de las tres es descartable. Con todas se conserva la paridad y con ninguna se pierden muchas fichas (que luego no se vayan a recuperar). Sin embargo, sí que podemos descartar algunas respuestas negras.

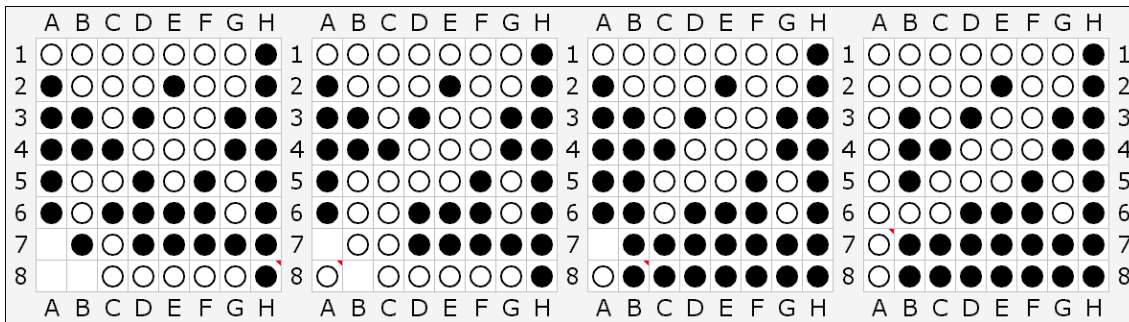


Diagrama 162

Para A8 (secuencia dibujada en el diagrama) contamos 3 fichas: 2 internas que las negras no van a poder voltear sea cual sea el movimiento (C6 y D5) y la ficha recién colocada que tampoco puede ser volteada de nuevo. Esta dibujado en el diagrama, pero recordemos que en una partida tendremos que imaginárnoslo. En este caso la respuesta de las negras es clara, pues mientras A7 pierde una ficha, B8 estabiliza su lateral sur. Por lo tanto la secuencia que debemos considerar es 58.a8, 59.B8, 60.a7. La evaluación resultará  $+3 - 7 + 6 = +2$ . Ahora podríamos contar las fichas que tenemos (si es que no lo hemos hecho ya) o comparar con las otras opciones.

Para A7 tenemos:  $+6 - 8 + 4 = +2$ , siguiendo la secuencia 58.a7, 59.B8, 60.a8.

Finalmente, tenemos B8. La secuencia obvia es similar: 58.b8, 59.A8, 60.a7. Y el cálculo se realiza de la misma forma.

Veamos ahora un ejemplo para cuatro casillas vacantes. En el Diagrama 163 es el turno de las negras. Tienen 32 fichas sobre el tablero, pero sin la paridad es difícil simplemente conservar las fichas que se tienen. En este caso vamos a intentar conseguirlo.

Las negras tienen tres opciones. Sin embargo, B8 es descartable porque pierde las 4 fichas del sur. Sólo tenemos que contar las otras dos. Por ejemplo, A7. Podemos deducir que la respuesta más probable es que las blancas tomen la esquina, porque no consiguen nada jugando en su otra opción, B7. Es decir, en dos movimientos las negras ganan 1 ficha (B6), porque la colocada (A7) es volteada.

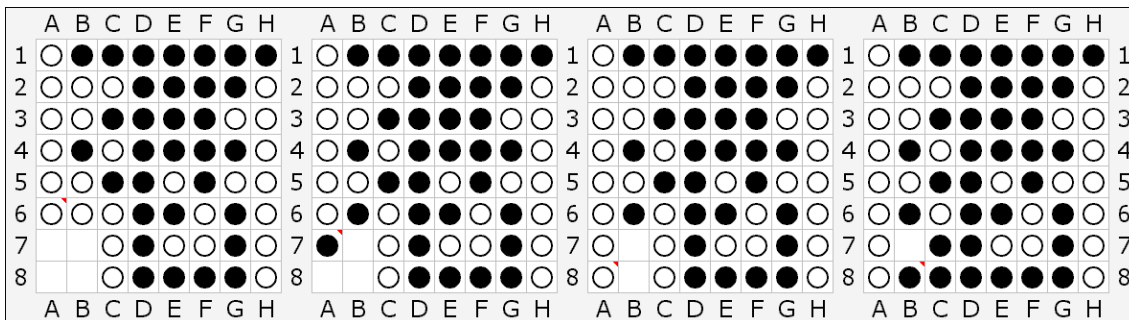


Diagrama 163

El último movimiento de negras también es bastante intuitivo: B7 pierde fichas, mientras que B8 consigue 2 y pierde 2, es decir, el resultado neto es que las negras consiguen 1 ficha, 33 en total.

Para posiciones con más casillas vacías, lo mejor es reducir el número de secuencias a calcular y fijarse como objetivo mínimo las 33 fichas (si quedara alguna casilla vacía al final de la partida, con 32 fichas sería suficiente, pero son casos poco frecuentes). A veces, si una secuencia es excesivamente complicada debido a que se posibilita que el contrario tenga muchas respuestas posibles y no va a ser posible controlarlas todas (comprobar que sean ganadoras), si es posible se suele intentar simplificar la partida optando por una secuencia que se desarrolle a través de movimientos semiforzados, sin dar opciones al contrario.

**7.3.-Líneas continuas de fichas: estafas**

Una línea continua de fichas provoca que el otro color no tenga fichas pivote que posibiliten jugar en el extremo de esa línea. Normalmente las fichas están bastante mezcladas sobre el tablero, por lo que aunque no son en absoluto raras las líneas continuas de fichas, tendemos a pensar que vamos a tener acceso en todo momento a cualquier casilla. Esto no es así siempre, por lo que cuando nos encontramos con una casilla donde pensábamos que podríamos jugar pero resulta que llegado el momento no es así, hablamos de una "estafa" (traducción literal del inglés *swindle*).

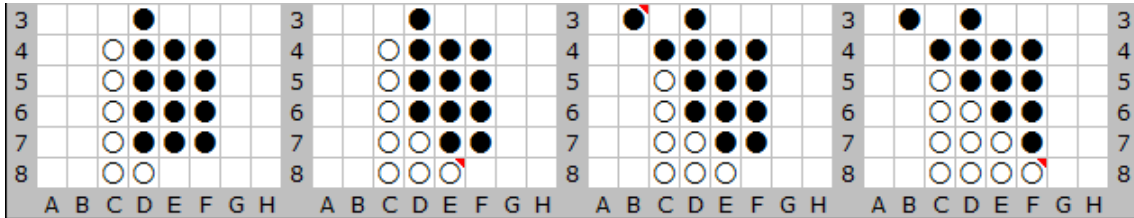


Diagrama 164

En el Diagrama 164 las blancas juegan en E8 sin voltear la ficha en E7. Si hubiera volteado ésta, las negras podrían haber jugado en F8. Las negras, al no poder jugar en F8, se encuentran con una estafa.

En realidad, el concepto se emplea más en la etapa final de la partida, donde el hecho de no poder jugar en una zona puede trastocar los planes que se hubieran hecho sobre la paridad (por supuesto, podemos observar que los patrones de laterales cambian según las líneas continuas de fichas que podamos encontrar).

Los ejemplos de finales pueden ser muy complicados, pero es suficiente con ver uno sencillo para comprender su importancia.

En el Diagrama 165 las blancas tienen amplia ventaja y disponen de distintas opciones de victoria. Podrían tomar directamente la esquina A1, pero perderían la columna A (aunque no significaría la derrota en este caso). Sin embargo, para capturar la esquina A1 y no perder la columna A, teóricamente hay varias formas:

- que las negras no tengan acceso a A2 cuando se tome A1
- controlar A8 antes de tomar A1 (de forma que sólo será negra A2)
- jugar antes en A2 (obviamente sin facilitar el acceso negro a A1, es decir, sin voltear B2).

Las dos primeras no son factibles en este caso. Sin embargo, sí es posible la tercera (si previamente la semiforzamos): jugar en A2 sin voltear B2. La condición para que haya una estafa que nos permita jugar en A2 es que la línea 2 debe contener únicamente fichas negras.

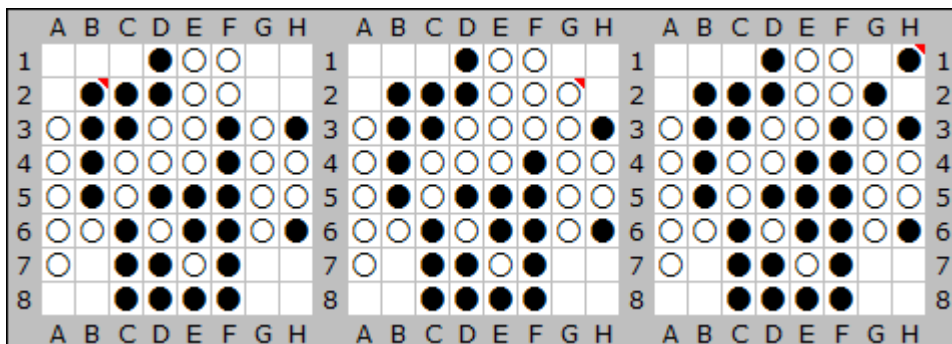


Diagrama 165

La secuencia comienza con 46.g2. En teoría la mejor respuesta negra es 47.G1 (con blancas diagonalizando mediante 48.b7), pero para ilustrar el ejemplo, imaginamos la opción bastante natural



47.H1. Sigue 48.g1, 49.H2 (Diagrama 166), donde este último movimiento convierte toda la línea 2 en negra y las blancas pueden jugar 50.a2 sin voltear B2.

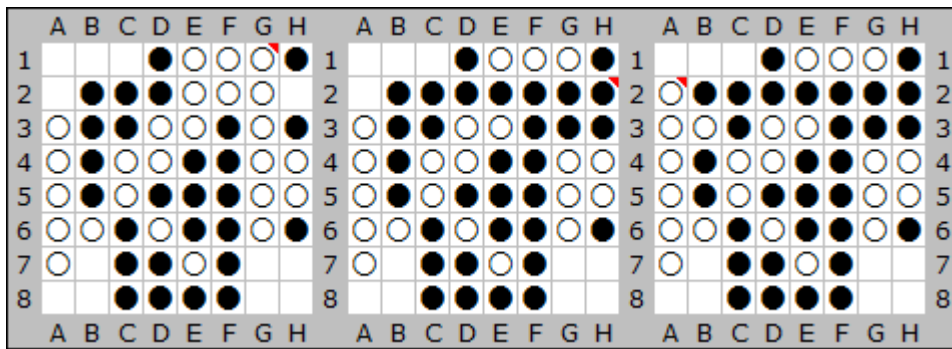


Diagrama 166

Con cualquier patrón tipo hay que tener cuidado. Una ficha más o una ficha menos podría ser suficiente para que no funcionara la secuencia a la que estamos acostumbrados. En el anterior ejemplo (primer tablero del Diagrama 165), una ficha blanca en C2 impediría que funcionara la estafa y habría que buscar otra solución. No así una ficha blanca en D2; ésta daría lo mismo, pues también se voltearía. Sin embargo, tampoco serviría una ficha blanca en D2 y una negra en E2, la ficha negra en E2 impediría que la blanca de D2 se volteara.

También hay que tener en cuenta que en la posición ilustrada en el primer tablero del Diagrama 165, se parte de una posición ideal para fabricar este tipo de estafa: la zona de la esquina A1 es par, por lo que las blancas van a ganar la paridad en la zona (véase el último tablero del Diagrama 166) y, aún más importante, 49.H2 es semiforzado porque si no las blancas jugarían en H2 (tienen acceso); si no tuvieran acceso, las negras podrían plantearse la opción de esperar a jugar ahí y reservárselo, creando una zona impar inaccesible para las blancas, es decir, pasando a controlar la paridad.

#### 7.4.-Barrido

El final de la partida es la etapa donde puede el número de fichas se vuelve más importante, hasta que es el único factor a tener en cuenta.

En el caso del Diagrama 167 las negras tienen una agrupación de fichas exteriores, sin fichas blancas intercaladas. Debido a esto, las blancas pueden voltear en un movimiento un alto número de fichas. Por ejemplo, 50.b2 (+10 para blancas; sería ligeramente mejor 50.f1, +12, pero éste se puede hacer sin necesidad de pensar mucho).

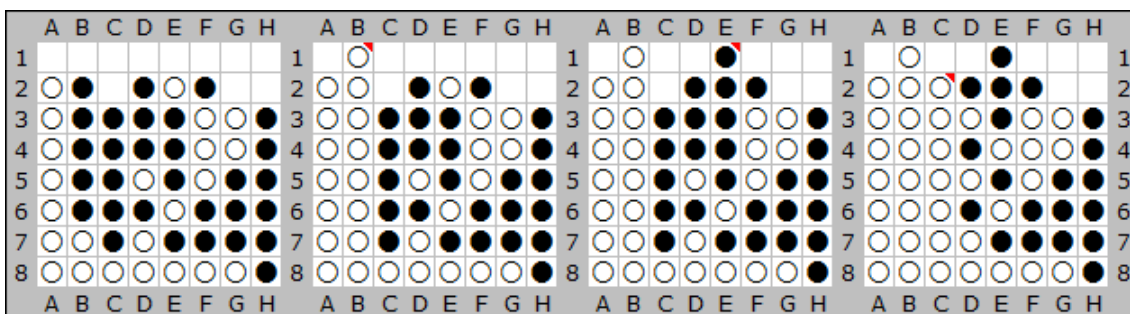


Diagrama 167

El movimiento obvia otras consideraciones: regala una esquina y cede la paridad, lo que normalmente sería un error grave. Sin embargo, tiene la virtud de estabilizar un alto número de fichas. La secuencia continúa con 51.E1 (51.F1 también sería -10 para negras), 52.c2; con este último movimiento las blancas vuelven a voltear bastantes fichas, *barriendo* las fichas negras.

Obsérvese que si las negras tomaran la esquina con 51.A1, la respuesta blanca también sería 52.c2 (+12), a pesar de que voltear la ficha en d2 y da más opciones a las negras; el barrido sigue funcionando. Asimismo, si jugaran 51.H2, reservándose jugar en A1, para las blancas seguiría siendo

una opción ganadora 52.c2 (+8), incluso la recomendable en caso de duda, pero la mejor opción es 52.f1, para jugar en C2 en el siguiente turno.

Para terminar con esta estructura típica, en este caso no se produce, pero no es infrecuente que en similares posiciones, si las blancas juegan en B1 y son respondidas por A1, la respuesta óptima blanca sea en C1. Por ejemplo, siguiendo la opción comentada en el párrafo anterior: 51.H2, 52.f1, 53.A1, 54.c1. Las blancas se aprovechan del control de las dos columnas del oeste, A y B, de forma que las negras no tienen acceso a C2, reservándose este movimiento. En realidad en este ejemplo es ligeramente mejor jugar antes en C2 que en C1, pero es una opción a considerar en estructuras similares.

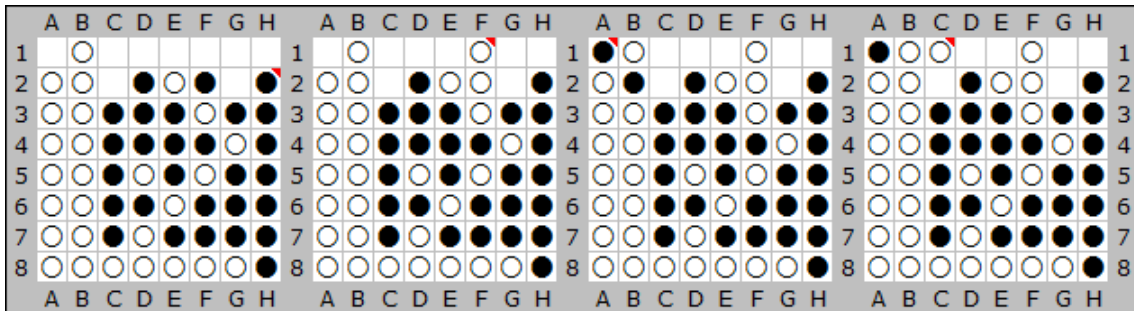
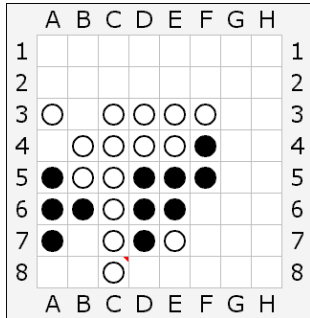


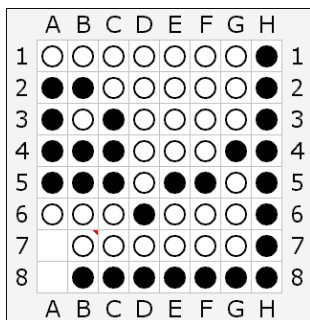
Diagrama 168

**8.-Problemas**

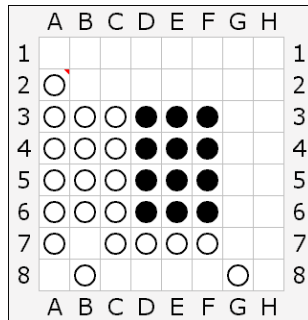
1) Apertura Greenberg Polyakov (17.A7...) Juegan negras. Encontrar la mejor secuencia (5 movimientos).



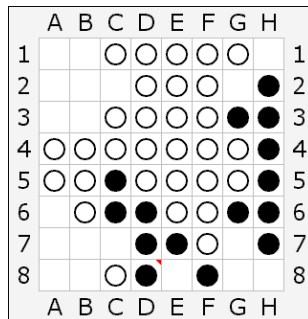
2) Juegan negras. Encontrar el mejor resultado, determinarlo exactamente y compararlo con la otra posibilidad.



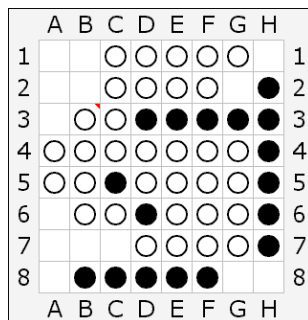
3) Juegan negras. Capturan una esquina en 3 movimientos.



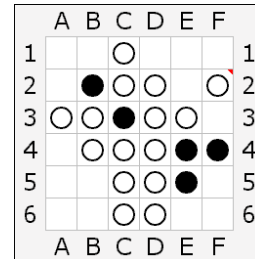
4) Juegan blancas. Encontrar la mejor secuencia para los dos jugadores (4 movimientos).



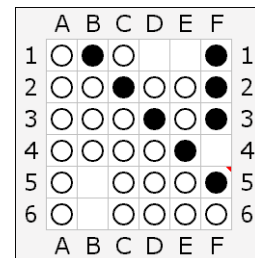
5) Juegan negras. Encontrar el movimiento ganador (3 movimientos).



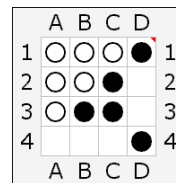
6) Mejor movimiento de negras



7) Juegan blancas. Secuencia perfecta.

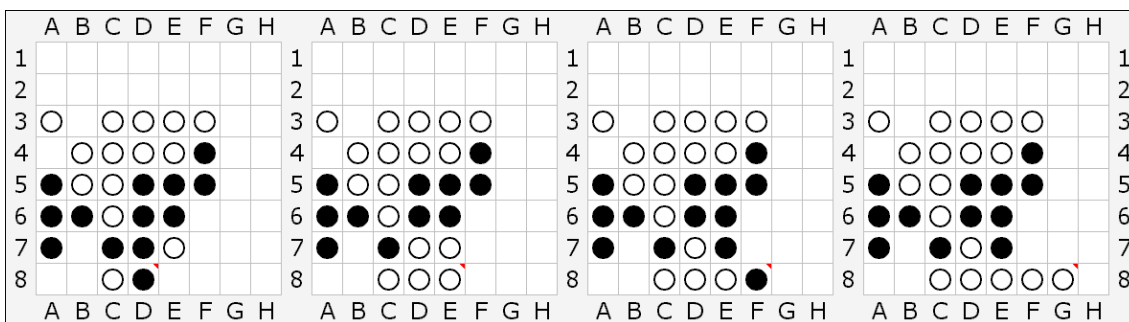


8) Juegan blancas. Secuencia perfecta.



**Soluciones a problemas seleccionados**

Solución (1): 23.D8 comienza la secuencia semiforzada (si las blancas rehúsan seguirla, pierden un tiempo). 25.F8 engorda el lateral de las blancas que deben ocuparlo formando un lateral desequilibrado si no quieren perder un tiempo. Las negras lo atacan con 27.B7. Compruébese qué sucedería si las blancas toman la esquina.



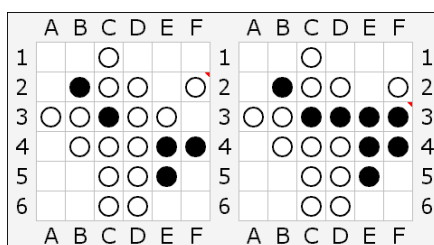
Solución (2): A8 (34 fichas).

Solución (3): E8...

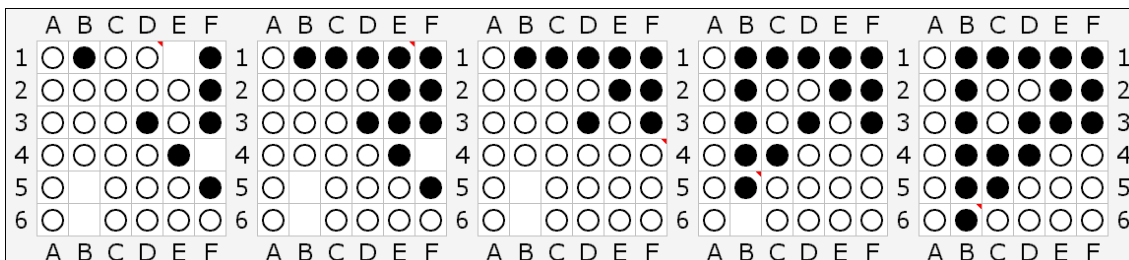
Solución (4): E8, B8, G7, B3.

Solución (5): B7, C7, A6.

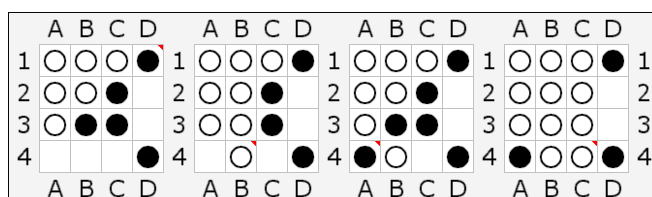
Solución (6): F3, como si las blancas se hubieran *estoneado* a sí mismas.



Solución (7):



Solución (8):



**GLOSARIO**

acceso.....	9, 27, <b>37</b> , 84	final.....	82
apertura.....	45	ganar movimientos.....	27
<b>ataque al cinco</b> .....	60	juego medio.....	57
<i>barrera</i> .....	15	Landau.....	74
barrido.....	92	líneas continuas.....	91
casilla C.....	3	movilidad.....	14
casilla X.....	3	movimiento de acceso.....	24
diagonales principales.....	3	movimiento defensivo.....	21
diagonalización.....	82	movimiento ofensivo.....	21
diagonalizar.....	9	movimiento ruidoso.....	20
doble ataque.....	86	movimiento silencioso.....	20
envenenamiento.....	24	paridad.....	40
esquina.....	3	<i>sweet sixteen</i> .....	3
estafa.....	91	<i>swindle</i> .....	<i>Véase estafa</i>
fichas estables.....	6	transcripción.....	4
<i>fichas externas</i> .....	15	<b>zona impar</b> .....	<i>Véase paridad</i>
<i>fichas internas</i> .....	15	<b>zona par</b> .....	<i>Véase paridad</i>



# VISUALIZACIÓN DE APERTURAS DE REVERSI

Lea Tosti (Autor), Aris Véster (Editor), Teal Hoist (Ilustrador)

<b>PERPENDICULAR</b>	<b>1</b>
<b>1.-TIGRE</b>	<b>1</b>
<b>1.1.--Tigre diagonal</b>	<b>2</b>
1.1.1.-No-Kung o tigre diagonal clásica	2
1.1.2.-Comp'Oth o tigre diagonal moderna	5
1.1.3.-Kung	11
<b>1.2.-Tigre central</b>	<b>12</b>
1.2.1.-Variante exterior	12
1.2.2.-Gran variante	20
<b>1.3.-Tigre compacta</b>	<b>23</b>
<b>1.4.-Brightwell</b>	<b>24</b>
<b>1.5.-Alternativas a la tigre</b>	<b>25</b>
1.5.1.-Monodragón	26
1.5.2.-Ganglio curvo	26
1.5.3.-Tigre Berg	27
1.5.4.-De Grey	27
<b>2.-ROSE</b>	<b>27</b>
<b>2.1.-Rose diagonal</b>	<b>28</b>
2.1.1.-Rose transversal	29
2.1.2.-Rose rotante	30
2.1.3.-Rose Daunas	31
<b>2.2.-Rose plana</b>	<b>31</b>
2.2.1.- Rose plano rotante	32
<b>2.3.-Rose Greenberg</b>	<b>33</b>
<b>2.4.-Alternativas a la Rose</b>	<b>34</b>
2.4.1.-Falsa Rose	35
2.4.2.-Ralle	35
2.4.3.-Caballo	36
2.4.4.-Inoue	37
<b>3.-APERTURAS PERPENDICULARES ALTERNATIVAS</b>	<b>38</b>
<b>3.1.-Gato</b>	<b>39</b>
<b>3.2.-Italiana</b>	<b>39</b>
<b>3.3.-Cobra</b>	<b>40</b>
<b>3.4.-Golondrina</b>	<b>41</b>
<b>3.5.- Collay</b>	<b>42</b>
<b>DIAGONAL</b>	<b>43</b>
<b>1.-VACA</b>	<b>44</b>
<b>1.1.-Rose v Toth</b>	<b>45</b>
1.1.1.-Tanida moderna (9.C6, 10.g4)	45
1.1.2.-Tanida avión (9.E2)	47
1.1.3.-Tanida recta (9.D7)	49
1.1.4.-Tanida falsa compacta (8.c5)	50
1.1.5.-Maruoka (10.g4) y Landau (9.F6)	51
1.1.6.-Tanida falsa diagonal (8.b5)	51
1.1.7.-Elvis (9.C2)	51
<b>1.2.-Murciélago</b>	<b>52</b>
1.2.1.-MV despegada	52
1.2.2.-MV central	54
1.2.3.-MV agrupada	54
1.2.4.-MV diagonal	55

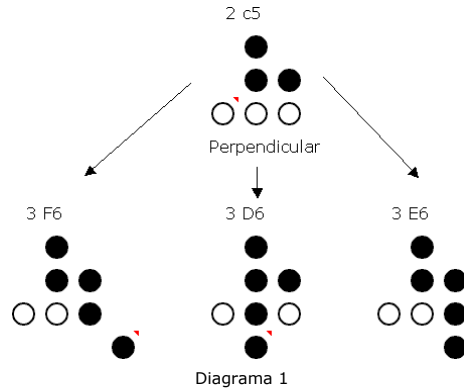


<b>1.3.-Alternativas a Rose v Toth y murciélago</b>	<b>55</b>
1.3.1.-7.C6	55
1.3.1.-7.C2	56
<b>1.4.-Vaca chimenea</b>	<b>57</b>
1.4.1.-VH1 y VV1	58
1.4.2.-VV3 y VH3	61
1.4.3.-Ch5	62
1.4.4.-VH2 y VV2	64
<b>1.5.-Alternativas a clásica y vaca chimenea</b>	<b>65</b>
1.5.2.-Vaca despegada	65
1.5.2.-Vaca evasión	66
<b><u>2.-HEATH</u></b>	<b><u>67</u></b>
<b>2.1.-6.b4</b>	<b>67</b>
2.1.1.-Heath clásica	67
2.1.2.-Heath murciélago	73
2.1.3.-Variante Iwasaki	78
<b>2.2.-Heath chimenea</b>	<b>81</b>
2.2.1.-HH2 y HV2	81
2.2.2.-HH1 y HV1	83
2.2.3.-HH3 y HV3	83
<b>2.3.-Heath evasión</b>	<b>84</b>
2.3.1.-Cruce LEM	84
2.3.2.-Heath evasión malgache	85
<b>2.4.-Heath despegada</b>	<b>86</b>
<b><u>3.-SERPIENTE</u></b>	<b><u>87</u></b>
<b>3.1.-Serpiente recta</b>	<b>87</b>
3.1.1.-Continuaciones de 8.d2	88
<b>3.2.-Serpiente pegada</b>	<b>90</b>
3.2.1.-Continuaciones de 9.E2	90
<b>3.3.-Serpiente despegada</b>	<b>91</b>
<b><u>4.-BÚFALO</u></b>	<b><u>93</u></b>
<b>4.1.-Búfalo pegada</b>	<b>93</b>
4.1.1.-Caníbal canibalesca	94
4.1.2.-Continuación de la búfalo Feinstein	94
4.1.3.-Búfalo Piau	95
<b>4.2.-Búfalo despegada</b>	<b>95</b>
4.2.1.-Continuaciones de la búfalo Maruoka	95
4.2.2.-Continuaciones de la búfalo Lazard	96
<b>4.3.-Búfalo recta</b>	<b>97</b>
<b>4.4.-Búfalo transversal</b>	<b>97</b>
<b><u>5.-SERPIENTE INTERNA</u></b>	<b><u>99</u></b>
<b><u>6.-MAPACHE</u></b>	<b><u>100</u></b>
<b><u>7.-COHETE</u></b>	<b><u>101</u></b>
<b><u>8.-PERRO MAPACHE</u></b>	<b><u>102</u></b>
<b><u>PARALELA</u></b>	<b><u>103</u></b>
<b><u>1.-HASTA EL QUINTO</u></b>	<b><u>103</u></b>
<b><u>2.-RATÓN</u></b>	<b><u>104</u></b>
<b><u>3.-T INTERIOR</u></b>	<b><u>105</u></b>
<b><u>GLOSARIO</u></b>	<b><u>106</u></b>

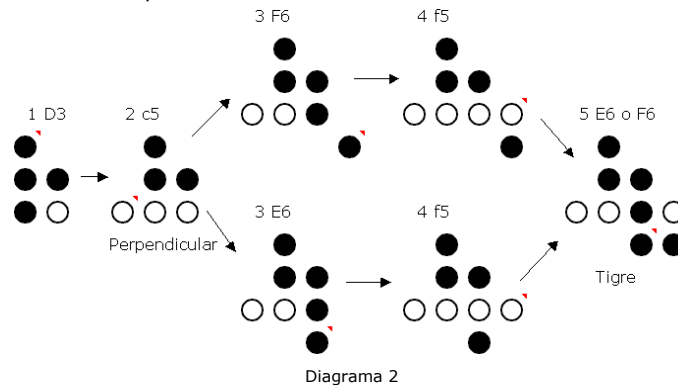
# PERPENDICULAR

Las tres continuaciones más frecuentes de la apertura perpendicular (1.D3, 2.c5) son (Diagrama 1):

- 3.F6: jugada en más de la mitad de las ocasiones, conduce, entre otras, a la apertura tigre (en el quinto movimiento)
- 3.D6: normalmente lleva a la apertura Rose
- 3.E6: suele conducir a la apertura tigre (quinto movimiento); es decir, se cruza con la opción que partía de 3.F6. Además, puede llevar a otras aperturas alternativas como la italiana o la gato



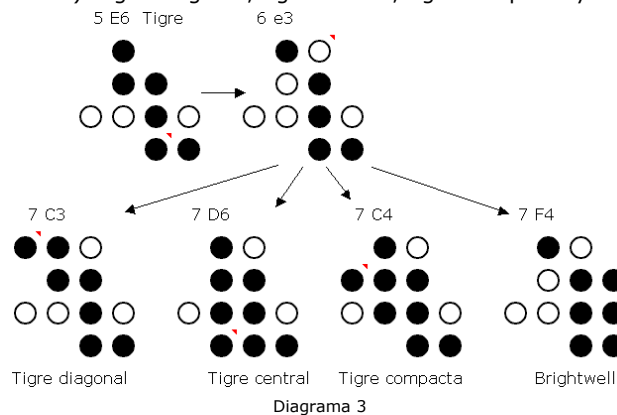
Como se ha señalado, 3.F6 y 3.E6 pueden converger (y frecuentemente lo hacen) en el movimiento cinco, dando la apertura tigre. El primer camino es 3.F6, 4.f5 y 5.E6 (parte superior del Diagrama 2) y el segundo 3.E6, 4.f5, 5.F6. Las dos opciones son bien conocidas.



La lista de aperturas de la FFO denomina "apertura italiana" a la posición 3.E6, aunque lo más normal es no darle este nombre hasta que no se toma la variante 5.C4 (en vez de 5.F6 que daría la tigre).

## 1.-Tigre

Tras jugarse normalmente 6.e3, la tigre se divide en el movimiento siete en cuatro aperturas bien conocidas (véase el Diagrama 3): tigre diagonal, tigre central, tigre compacta y Brightwell.



La tigre diagonal (también conocida como Stephenson) es hoy la más común, con cerca de la mitad de partidas que llegan a este punto. Cerca está la tigre central, con una de cada tres partidas. Menos populares, pero bien conocidas, la Brightwell y la tigre compacta (también llamada en inglés *Leader's Tigre*, es decir, "Tigre de Leader"), las dos entre un 5 % y un 10 %. Las preferencias han cambiado un poco con el tiempo.

### 1.1.--Tigre diagonal

Hay tres continuaciones a la tigre diagonal muy conocidas (véase el Diagrama 4):

- Comp'Oth o tigre diagonal moderna (8.f3), recibe el nombre del programa homónimo (Comp'Oth), se considera que es empate con juego perfecto y se juega en más de la mitad de las ocasiones.
- No-Kung o tigre diagonal clásica (8.d2). También bastante común, cerca de 1/3.
- Kung (8.e7) en principio la peor, aunque con poca diferencia, por lo que realmente resulta jugable. Igualmente es conocida, aunque menos que las anteriores.

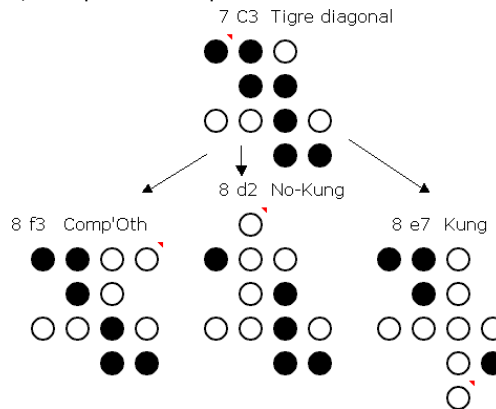


Diagrama 4

#### 1.1.1.-No-Kung o tigre diagonal clásica

La no-Kung puede ser respondida de bastantes formas (Diagrama 5).

La más clásica es la tigre diagonal agrupada (9.C4), que se verá con más detalle. Véase el Diagrama 5 a la izquierda.

La Brightwell tardía (9.F4) continúa normalmente con 10.f3, y las negras suelen elegir 11.E2 (Popov) u 11.C2 (tigre Japón 93), dos aperturas que se cruzan con continuaciones de la apertura Comp'Oth (tigre diagonal moderna), compárense los caminos que llegan a la Popov y a la tigre Japón 93 del Diagrama 5 (en el centro) y del Diagrama 11 (en el centro y a la derecha).

También son interesantes 9.C6 (tigre diagonal Holgersson) y 9.F3 (tigre diagonal Hashimoto), la cual recuerda a la poco intuitiva de antes (9.C4, 10.d6, 11.F3), y también suele continuar compactando con 10.f4 (aunque 10.c2 también es buena), pero en vez de 11.E2, se prefiere 11.C4 (también 11.C4 para responder a 10.c2).

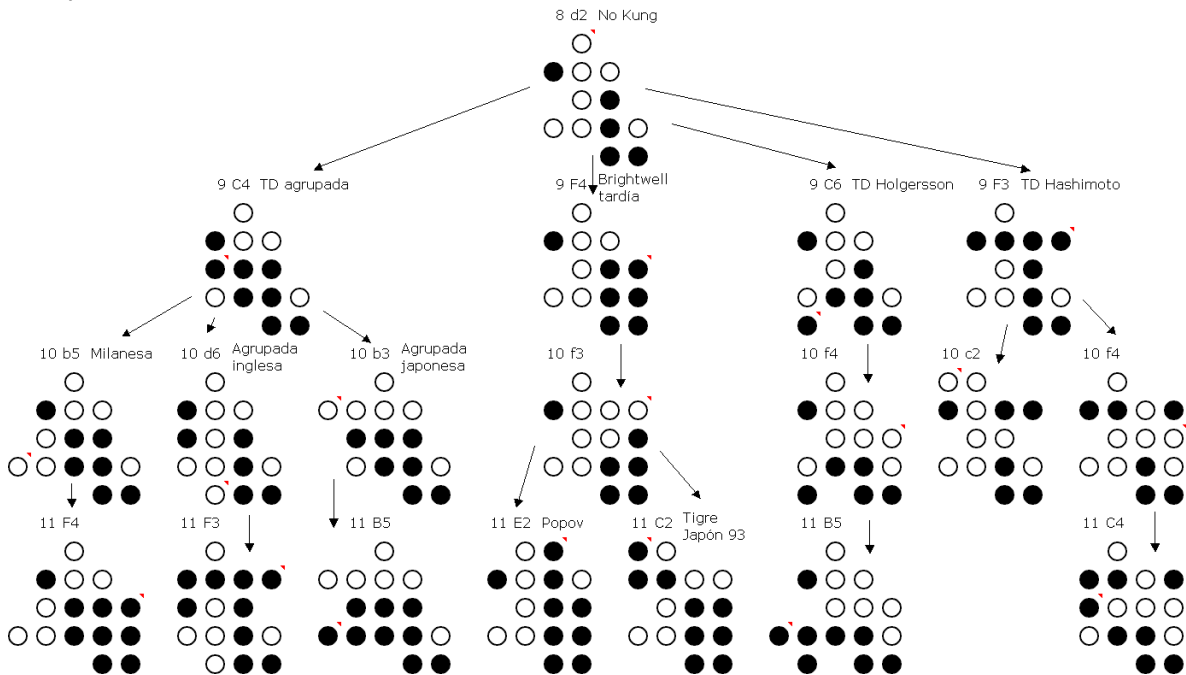


Diagrama 5

#### Tigre diagonal agrupada

Volviendo a la tigre diagonal agrupada, son bastante conocidos los tres movimientos diez: milanesa (10.b5), agrupada inglesa (10.d6) y agrupada japonesa (10.b3). Las blancas suelen mover pronto en D6 buscando controlar el centro y acceder a las casillas del este.

La milanesa (Diagrama 6) suele responderse con 11.F4. Continúa con 12.d6 (alternativa 12.c2, milanesa Suekuni), 13.F3, 14.b4 (milanesa variante de oposición) y las negras eligen 15.C7 o 15.D1.

Dos buenas alternativas son 11.B3, que tras 12.d6, 13.C7, 14.f4, 15.C6 lleva a la milanesa variante hormigón, y 11.B4, que sigue con 12.d6, 13.F3 (milanesa variante artificial).

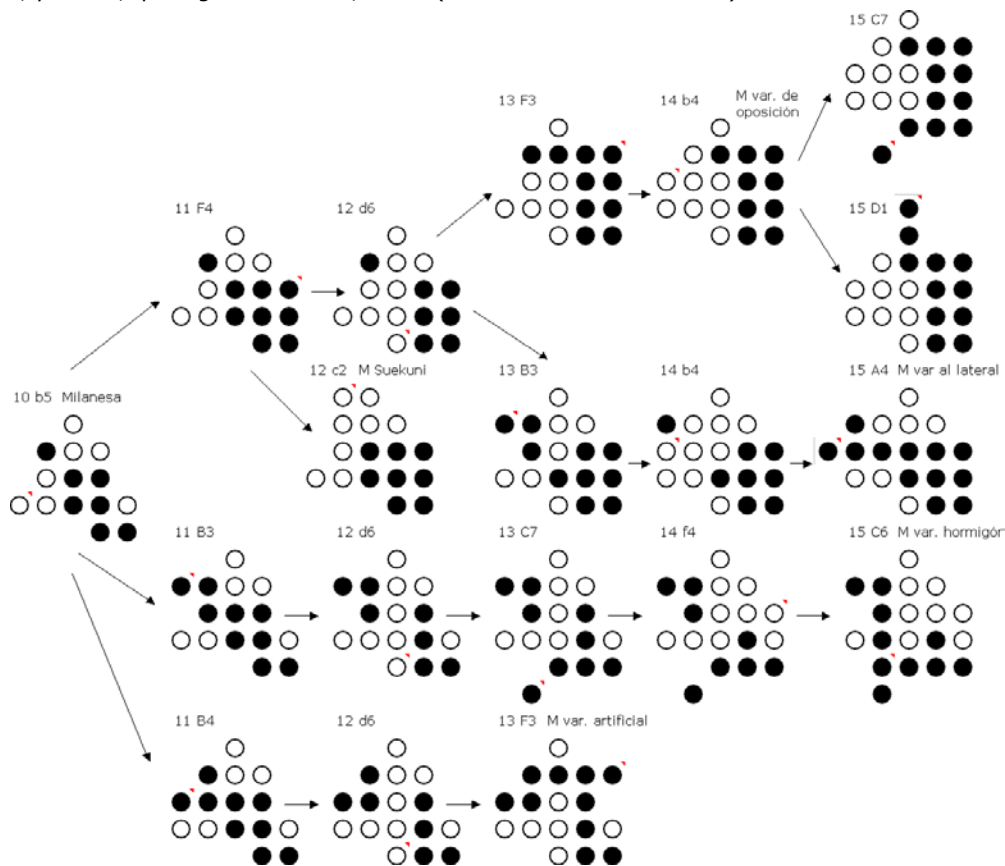


Diagrama 6

La agrupada inglesa (Diagrama 7) consiste en jugar 10.d6 (en la milanesa se suele jugar 12.d6). Se responde con un no muy intuitivo pero conocido 11.F3, dos compactaciones o centralizaciones 12.f4, 13.E2, y luego ya hay varias opciones, aunque, la más común, 14.b3, 15.B4... Alternativamente se puede jugar 12.d7 o 12.b3, coincidiendo con las alternativas al movimiento catorce de 12.f4.

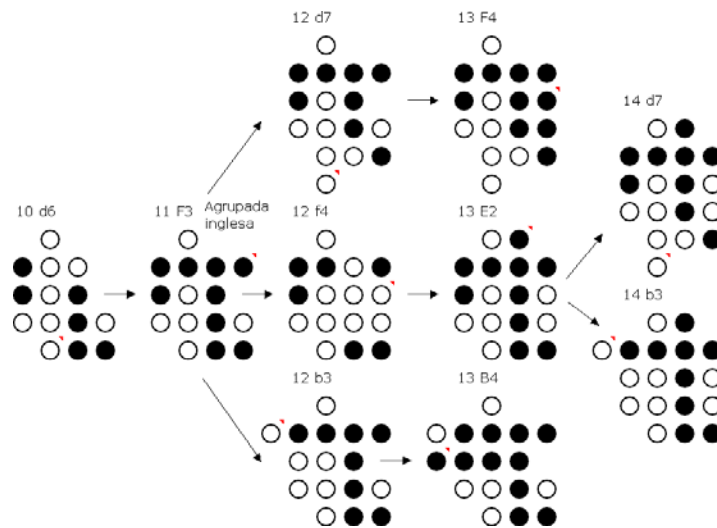


Diagrama 7

Para la agrupada japonesa (Diagrama 8) sólo se ha dibujado la continuación más común: 11.B5, aunque son posibles muchas más: 11.C6, 11.B6 (voltean C5), 11.F4, 11.C2, 11.F2, 11.D1. Después sigue 12.d6 (como la milanesa), 13.F2 (japonesa Juhem-Caspard) y las blancas tienen dos líneas fuertes: 14.f4 y 14.f3.

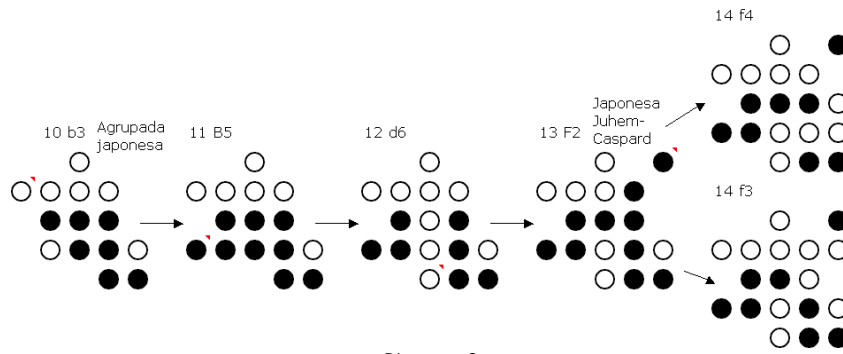


Diagrama 8

### Brightwell tardía

Por otro lado, para la Brightwell tardía, como se ha señalado, dos de sus continuaciones principales, la Popov y la tigre Japón 93, se cruzan con continuaciones de la Comp'Oth (aunque no las más habituales).

La Popov (11.E2, Diagrama 9) puede seguir tomando el lateral norte con 12.f1 (Popov lateral), que las negras responden impidiendo que jueguen en F2 con 13.B6 (Popov le Saout) o con 13.F2 (sigue 14.g3, 15.C4, Popov Murakami tardía), o más frecuentemente compactando con 13.C4 (sigue 14.f2, 15.C2, Popov Murakami, aunque las blancas tienen otras opciones).

Las blancas también disponen de 12.g4 (Popov Brisson), que normalmente sigue con 13.G5, 14.f1, y las negras tienen bastantes opciones para el quince. Alternativamente, 13.G3.

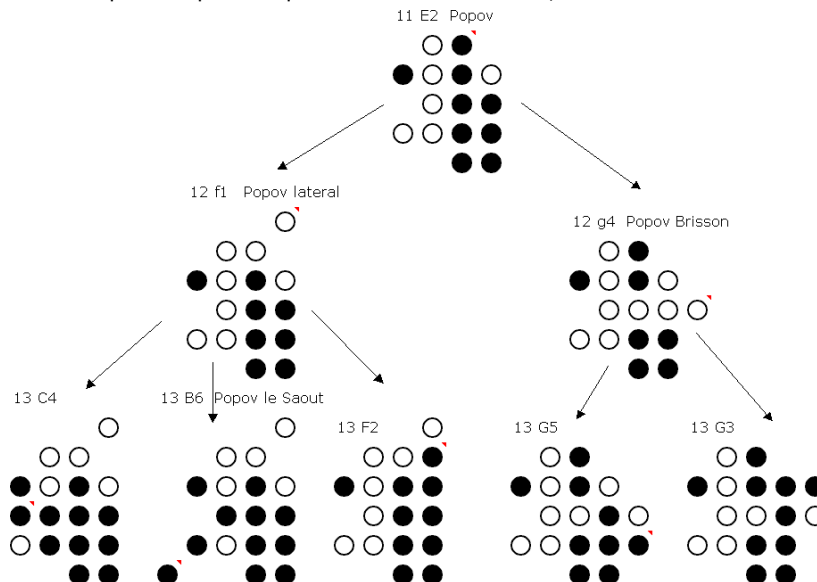


Diagrama 9

Por otro lado, la tigre Japón 93 (11.C2, Diagrama 10) suele continuar con 12.g4 (como el caso anterior). Pasado el movimiento quince hay más alternativas: 16.g5 o 16.f2 (17.G3, continuación hormigón); también interesante 16.c1, pues seguramente la mejor respuesta negra sea 17.B1. Alternativamente, la Tau (12.b3). Además de poder tomar el lateral con 13.C1, es posible 13.C6 o 13.F2.

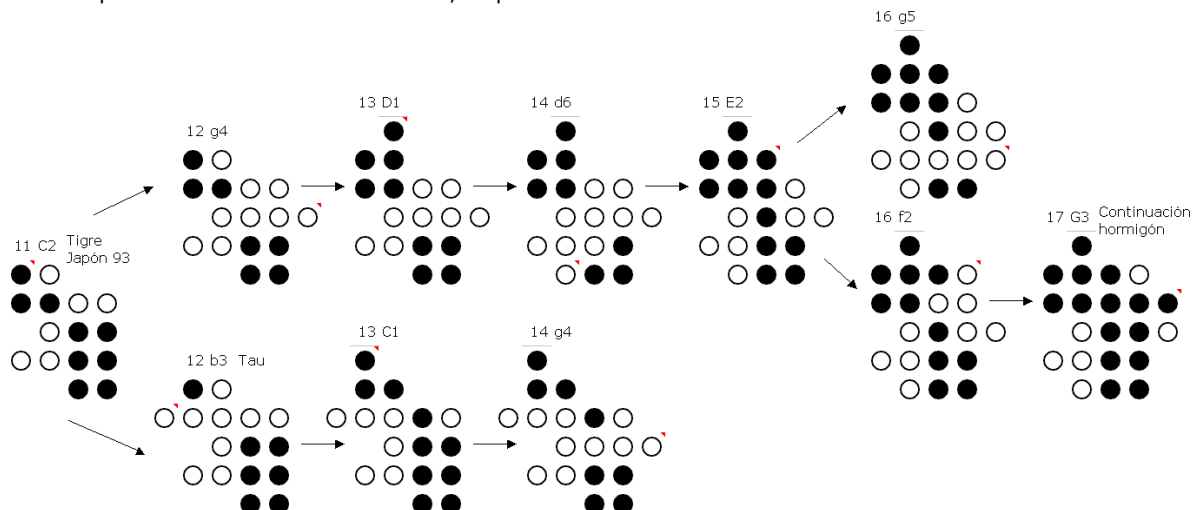


Diagrama 10

### 1.1.2.-Comp'Oth o tigre diagonal moderna

La continuación más normal de la Comp'Oth es la que se muestra en la parte izquierda del Diagrama 11: tras 8.f3, sigue 9.C4, 10.b4, llegando a la apertura escorpión. Alternativamente, podemos optar por la tigre diagonal concentrada (9.E2) o la rayo (9.F4).

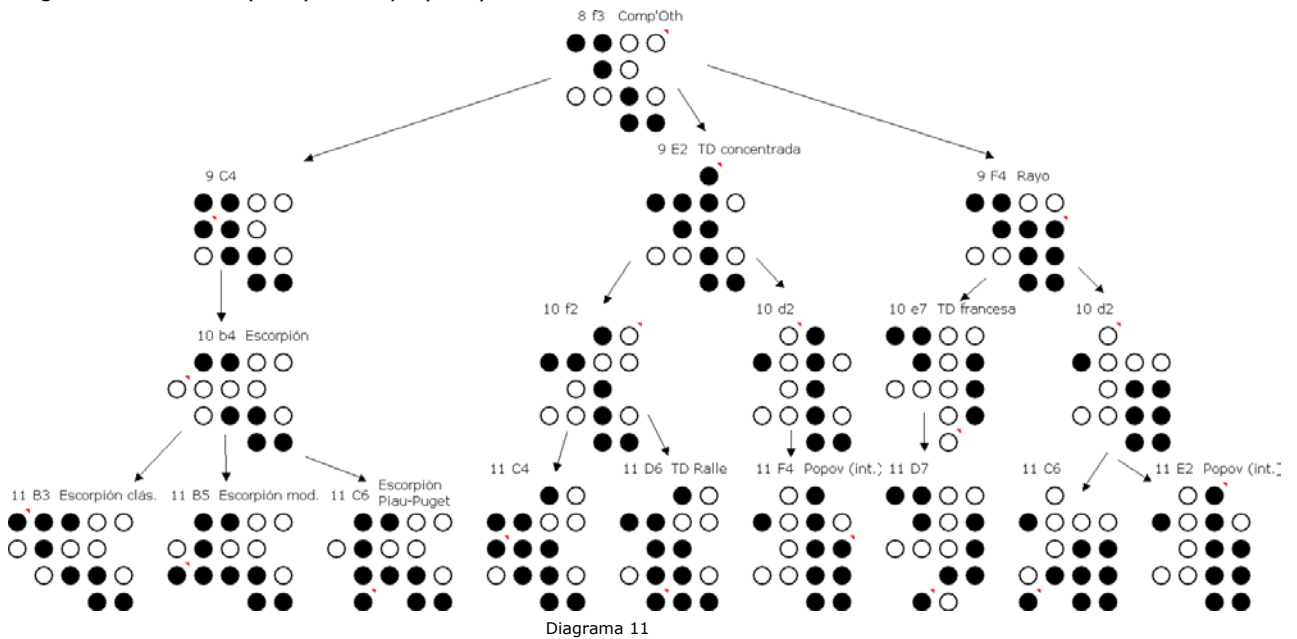


Diagrama 11

Centrándonos en la apertura escorpión, las principales respuestas negras son:

- Escorpión clásica (11.B3).
- Escorpión moderna (11.B5): hoy más jugada que la clásica.
- Escorpión Piau-Puget (11.C6).

Para responder a la escorpión clásica, se podrían estudiar otras alternativas, pero la respuesta más frecuente, con mucha diferencia sobre el resto, es 12.d6, amenazando tomar F4, por lo que las negras juegan luego o bien 13.C7 o 13.F4.

La escorpión moderna, tal como indica su nombre, es desde hace ya unos cuantos años más popular que la clásica. Las respuestas más frecuentes son 12.c2 y 12.d6.

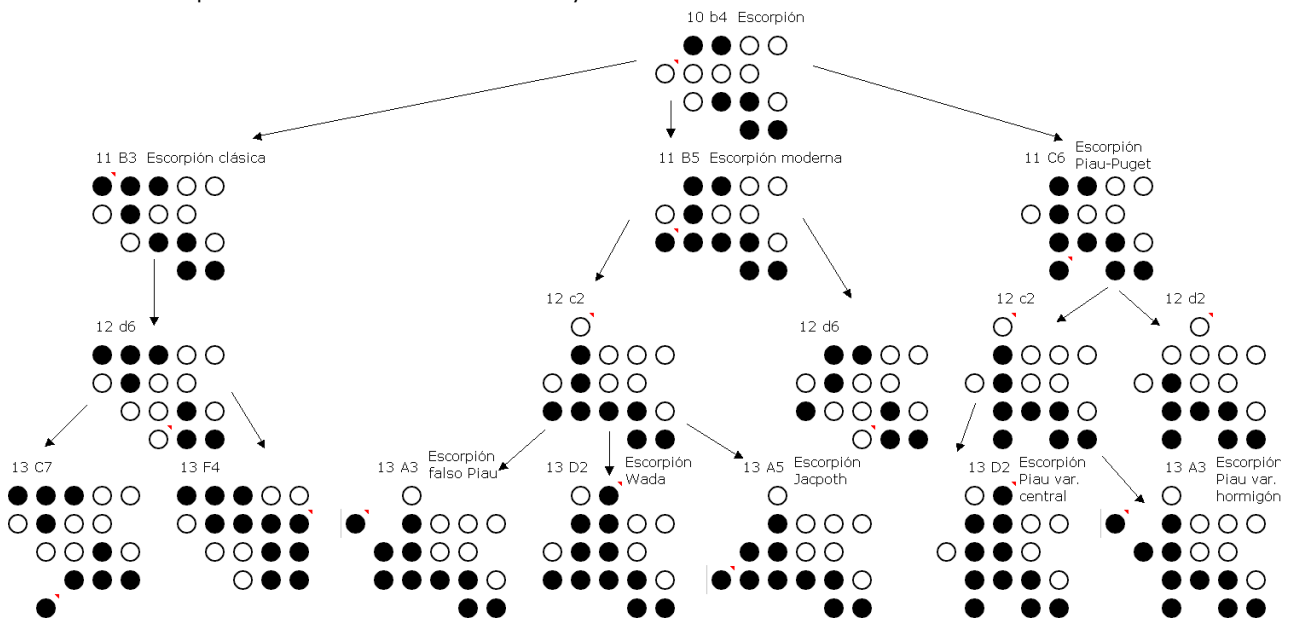


Diagrama 12

Nótese para las tres escorpión algunas casillas clave donde se pueden hacer movimientos parecidos:

- D6: 12.d6 (clásica y moderna), 14.d6 (falso Piau, Jacpoth, Wada y Piau variante hormigón).
- B3: 13.B3 (clásica), 14.B3 (falsa Piau, Jacpoth, Wada, y las dos Piau).
- C2: 14.c2 (clásica), 12.c2 (moderna y Piau)

Obviamente, además de las anteriores, hay otras respuestas posibles. En la clásica, tras 13.C7, 14.e7, 14.c2 o 14.d2, y tras 13.F4, 14.g4, 14.c2, 14.d2 o 14.e7.

### Escorpión moderna

El movimiento 12.c2 (de la escorpión moderna) conduce tras 13.A3 (escorpión falso Piau), 14.b3, 15.D2 a la conocida como *Low-F.A.T* (Diagrama 13). Tras ésta, la línea 16.e2, 17.F1 deja a las blancas con muchas opciones: 18.f2, 18.d6, 18.e1, 18.d1. Aunque la línea más seguida es 16.c1, 17.E1, también con buenas respuestas como se verá más adelante (Diagrama 14).

A partir de 13.A3, también se puede seguir algún otro camino, por ejemplo 14.d6, 15.C6, llega a una posición que llamaremos "cruce falso Piau", que se cruza con una de las principales líneas de jugar 12.d6 en vez de 12.b3.

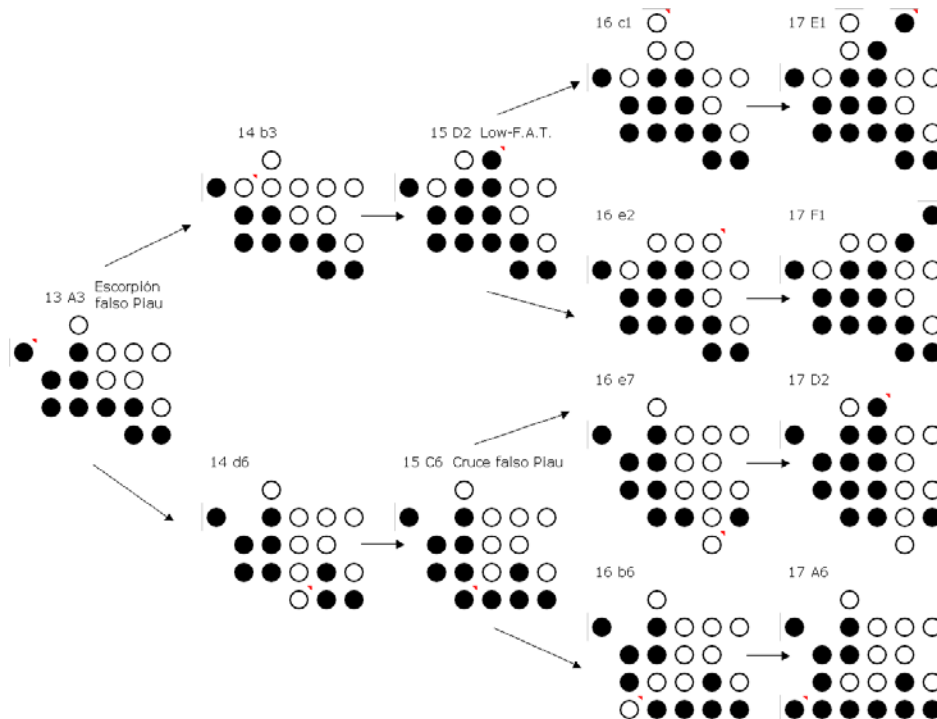


Diagrama 13

A la *Low-F.A.T* continúan otras de la misma familia: *F.A.T.* (acrónimo de los pseudónimos en Internet de "foompy\_katt" correspondiente a Ben Seeley, "adsfadsfhs" de Edmund Yiu y "timid\_orchid" de Wai Yin Loh), *no-F.A.T.*, *empate F.A.T.* (véase el Diagrama 14). Se puede jugar como alternativa a 18.e2, 18.a4, que seguiría por ejemplo con 19.A5, 20.d6, 21.C6, 22.e7, etc. Mucho más raro, 18.d7. Tras 19.F1, normalmente se juega 20.d1, pero se puede optar por 20.f2 (*no-F.A.T.*), o incluso 20.d6. La línea principal es 21.B1 (*empate F.A.T.*), 22.d6 y 23.E7 (*F.A.T.*), donde las blancas tienen varias posibilidades: 24.a4, 24.a6, 24.f7. También se tiene la alternativa 23.C6.

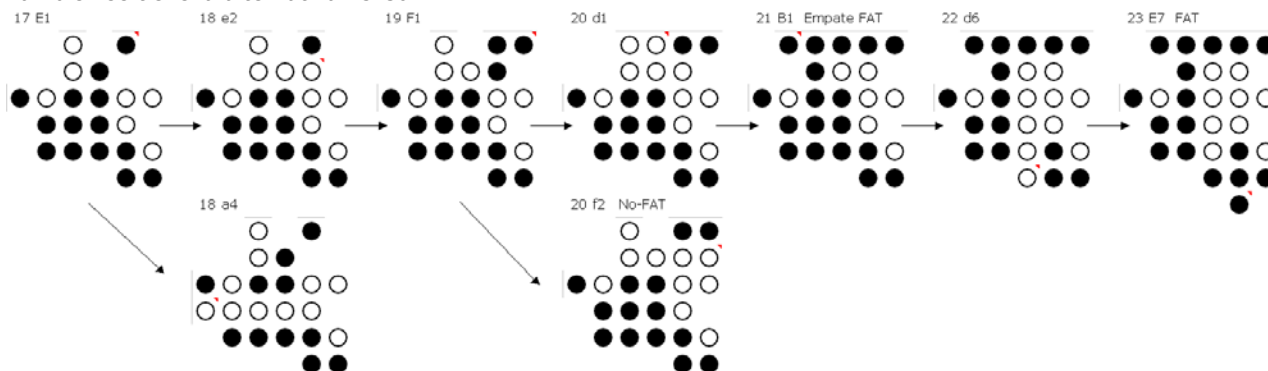


Diagrama 14

Un buen artículo sobre la *F.A.T* fue publicado por Graham Brightwell y Chris Welty en el número de enero de 2005 de la revista inglesa ("Sounds of the Worlds", páginas 16-29).

Respecto a la escorpión Wada, tras 13.D2 las blancas tienen dos fuertes líneas que comienzan con 14.d6 y 14.b3. El movimiento despegado 15.C7 se explica profundizando un poco: 16.c6 y las negras recuperan el movimiento con 17.D7, y 18.b6, 19.A3, etc. Si las blancas jugaran, por ejemplo, 16.b3, seguramente mejor que 17.C6 (respondido con 18.a6, aunque es jugable), 17.B6. Hay otros quince alternativos, entre ellos 15.C6 (*cruce Wada*), que se cruza con una de las principales líneas de jugar 12.d6 en vez de 12.b3.

Por otro lado, 14.b3 se suele responder de tres formas: 15.A4, 15.A3 y 15.A2. Sólo se han dibujado las dos primeras.

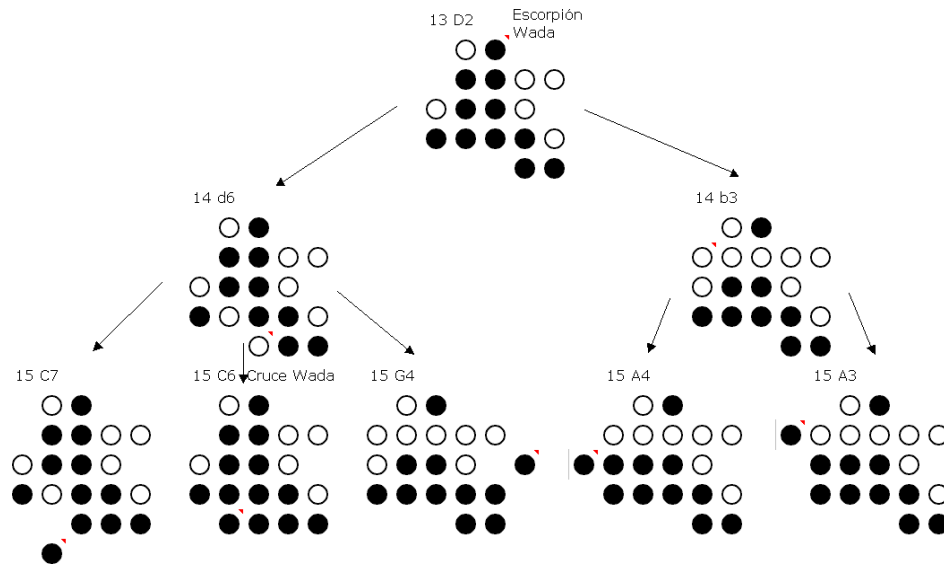


Diagrama 15

Pasando a la escorpión Jacpoth, la línea más frecuente comienza con 14.d6, 15.C6 ("cruce Japoth", que se cruza con una de las líneas de jugar 12.d6 en vez de 12.b3). Suele continuar con 16.b6, 17.A6 y las blancas optan entre 18.b3 y 18.c7.

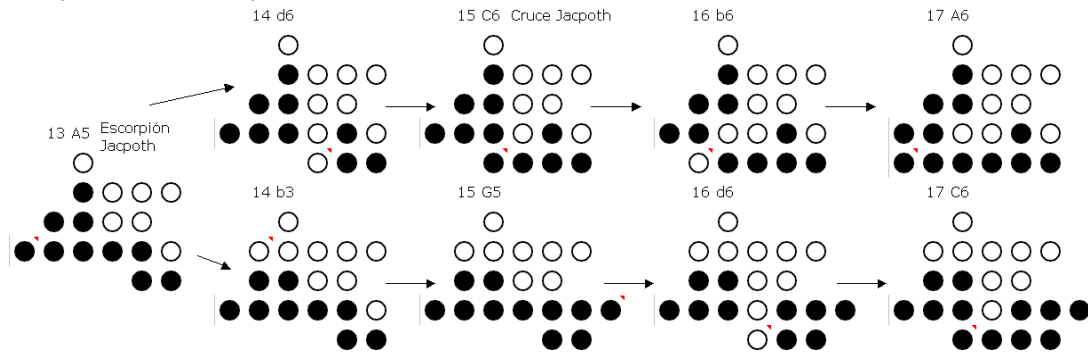


Diagrama 16

Para finalizar con la escorpión moderna, el movimiento alternativo 12.d6 se puede responder con 13.C6 (escorpión agrupado) o con 13.C7 (escorpión descentrado). La línea del escorpión agrupado se cruza con las líneas vistas del la escorpión Wada, escorpión Jacpoth y escorpión falso Piau.



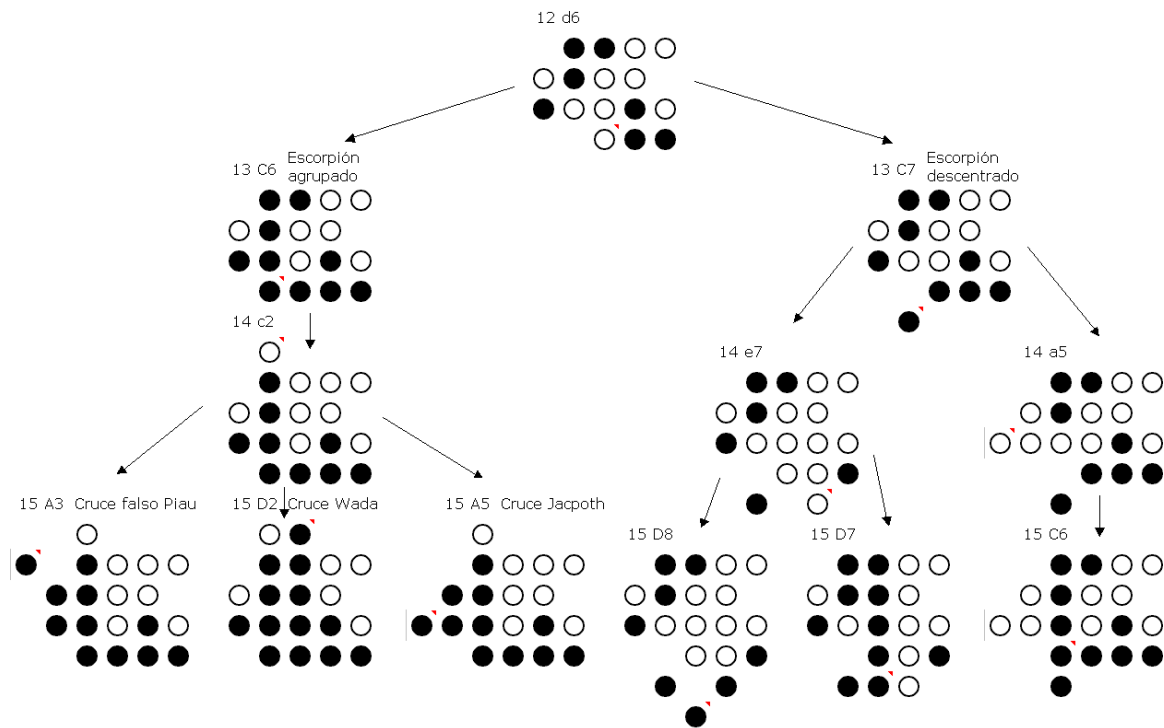


Diagrama 17

### Escorpión clásica

Una vez vistas las principales líneas de la escorpión moderna, la escorpión clásica sigue siendo una opción muy interesante. Del Diagrama 12 vemos que consiste en un movimiento similar al de la moderna: 11.B3, que casi siempre continúa con 12.d6. En el movimiento trece hay dos opciones aceptables: 13.C7 que impide por el momento el acceso a F4, o 13.F4 ocupándola ya.

Seguramente la más intuitiva es 14.d7 (escorpión de Varsovia), dando acceso a F4, pero aun siendo un buen movimiento, se prefiere 14.c2 (escorpión de ficha aislada). Un par de buenas alternativas: 14.e7 (escorpión de dos fichas aisladas) y 14.d2 (escorpión de Luxemburgo). Salvo en la escorpión de dos fichas aisladas, donde se voltean las fichas entre C7 y F4, la respuesta 15.F4 es uno de los mejores movimientos, coincidiendo con la otra opción en el movimiento trece: 13.F4. Véase el Diagrama 18.

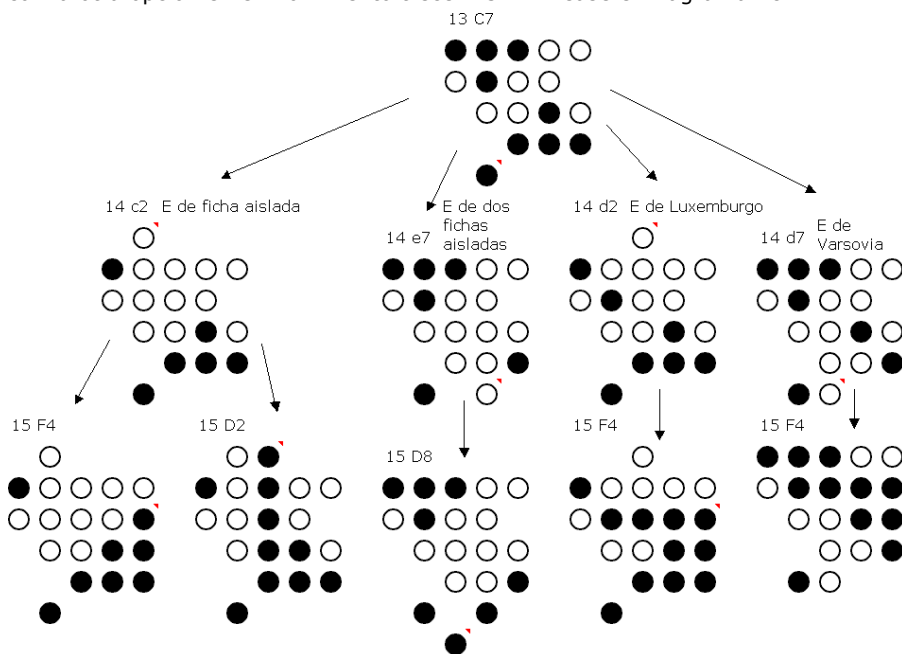


Diagrama 18

Por otro lado, la opción 13.F4 (véase el Diagrama 19), también bastante jugada, se puede responder de varias formas, la más popular 14.g4 que reconecta las fichas blancas. Como respuesta, 15.E2 es más común e intuitiva, aunque 15.F2 puede ser interesante: las negras aún podrían jugar en E2 y si 16.e2, 17.C2 (18.d2, 19.G3 o 18.g3, 19.D2) o 17.E1.

Las blancas tienen alternativas en el movimiento catorce. Por ejemplo 14.e7. Hay otras opciones interesantes como 14.d2 o 14.c2.

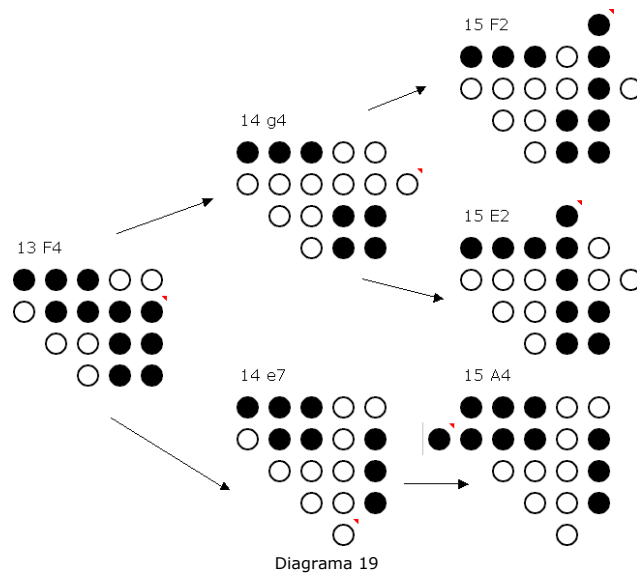


Diagrama 19

### Escorpión Piau-Puget

Volviendo a 11.C6 (escorpión Piau-Puget), este movimiento recuerda algo al ya visto 9.F3 de la no-Kung (Diagrama 5). Sin embargo, compactar con 12.d6 no se considera la mejor opción (respuesta 13.D7 o 13.F4), aunque sea jugable; se prefiere la misma respuesta de la escorpión moderna, 12.c2 o bien 12.d2. Hay bastantes líneas, aunque algunas respuestas nos recordarán a las ya comentadas.

El movimiento 12.c2 (Diagrama 20) es el más popular, siguiendo 13.A3 (escorpión Piau variante hormigón) o 13.D2 (escorpión Piau variante central). Tras la toma del lateral con 13.A3 las blancas pueden rellenar el hueco: 14.b3, y respondida con 15.G5; a ésta hay alguna alternativa como 15.D2 o la similar 15.G4, o la intuitiva 15.C1, que garantiza a las negras ganar un movimiento en el lateral oeste, aunque las blancas tienen movimientos, por ejemplo: 15.C1, 16.d6 (acceso a F4) y, aunque no es la mejor secuencia: 17.F4, 18.e7, 19.A4, 20.b5, con posición favorable para blancas. Con 13.D2 (variante central), 14.b3, 15.F2 (u otras alternativas), la posición parece ligeramente favorable para las blancas.

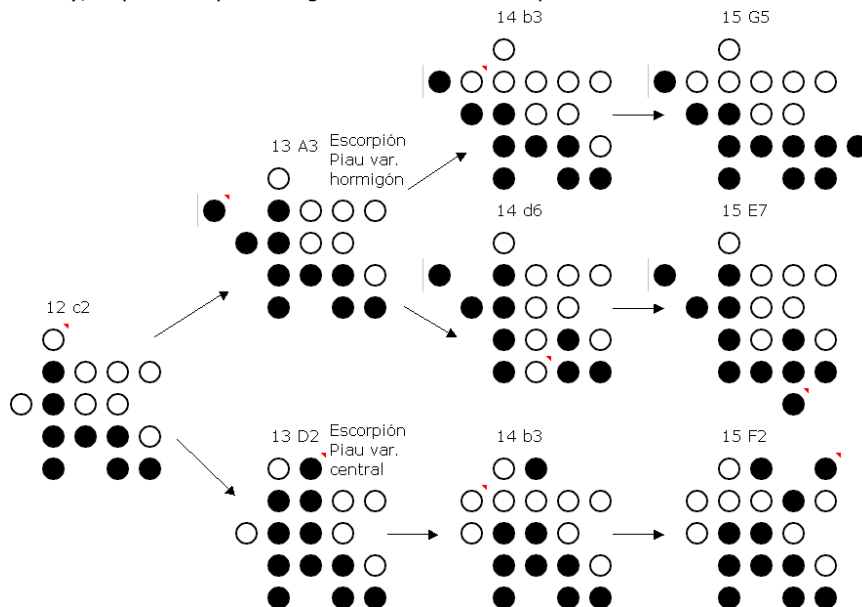


Diagrama 20

Por otro lado, 12.d2 (Diagrama 21) puede seguirse de varias formas: 13.G5, 13.F4 o 13.C2. La secuencia dibujada, 13.G5, 14.b5, 15.A3 es la más común; las blancas pueden continuarla con 16.d6 (acceso a F4) o 16.a4, siguiendo el juego en el lateral.

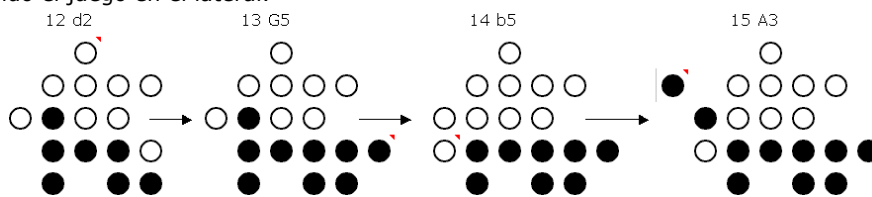


Diagrama 21

### Alternativas a la escorpión

Si las negras una vez han llegado a la Comp'Oth, quieren alguna alternativa a la escorpión (en el 90 % de los casos se elige la escorpión), tienen un par bastante buenas, como se ve en el Diagrama 11. Una, conocida con el espectacular nombre "rayo" (*Lightning bolt* en inglés) y la otra tigre diagonal concentrada (*damier* en francés, *checkerboarding* en inglés).

La tigre diagonal concentrada(9.E2) se divide en dos: 10.f2 y 10.d2. La segunda, 10.d2, llega tras 11.F4 a la Popov, un cruce de aperturas ya tratado.

Por otro lado, 10.f2 puede llevar a la tigre diagonal Ralle (11.D6, 11.F4 es respondida con 12.g4), aunque es más común 11.C4, dando la variante bicornio con 12.f7, tras la cual las opciones negras suelen atravesar uno de los 'cuernos'.

En el Diagrama 22 se ha dibujado la opción 10.f2. En la parte izquierda de éste se presenta la bicornio, con varias posibilidades de las negras de atravesar esta barrera partida. Las blancas siempre tendrán como posible respuesta mover en F4, aunque por lo general tienen más opciones, como jugar en D6 o, en el caso de 13.G6, seguramente la mejor sea 14.e1. A la derecha, la tigre diagonal Ralle, también puede formar una estructura similar con 12.f7, aunque las blancas tienen otras buenas opciones: 12.d2 y 12.e1.

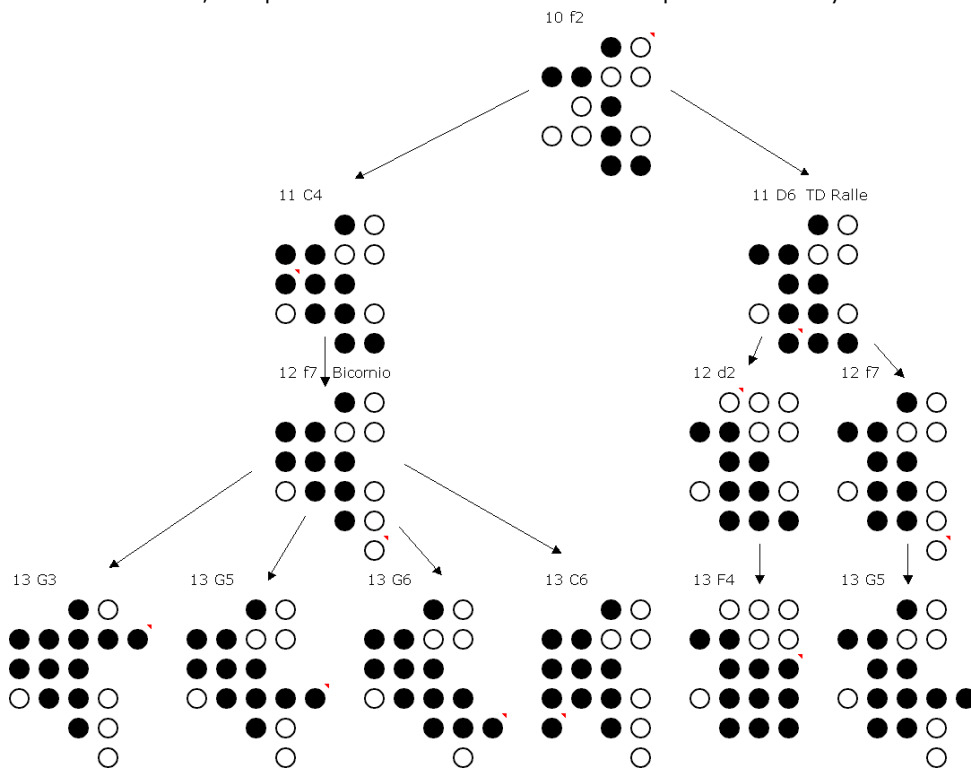


Diagrama 22

La rayo (9.F4) suele ser respondida con un contundente 10.e7 (tigre diagonal francesa, a la que también se puede llegar mediante una rara continuación de la Kung). Curiosamente, otra alternativa, en principio no tan buena, es 10.d2, que tras 11.E2 es equivalente a la Popov por cruce de aperturas o bien tras 11.C2 lo es a la Japón 93 también por cruce de aperturas (véase Diagrama 5).

El 10.e7 (Diagrama 23) suele continuar con 11.D7, 12.c4 (alternativa 12.g4), 13.b4, y a partir de aquí hay dos buenas secuencias parecidas: 14.d2, 15.D6 (tigre diagonal secuencia francesa) y las blancas impiden el acceso a C6 con 16.g4 o tratan de no perder un movimiento jugando por la zona con 16.d6; la otra secuencia es 14.g3, 15.G4, 16.d2 (el movimiento que en la otra secuencia era el catorce).

Alternativamente, 10.e7 puede ser respondido con 11.D2, con varias posibles respuestas de blancas: 12.c2, 12. e2, 12.c4.

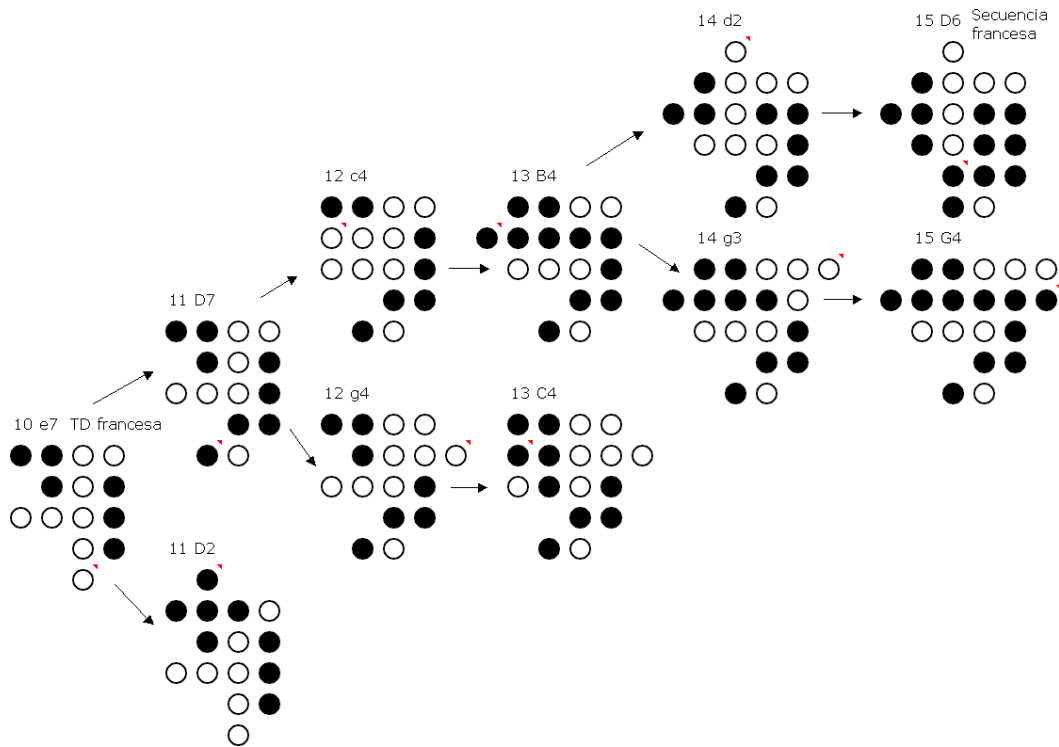


Diagrama 23

### 1.1.3.-Kung

La Kung es la tercera continuación más frecuente a la tigre diagonal. No tiene por qué ser peor que las que hemos visto; lleva a una posición bastante equilibrada. Las continuaciones más frecuentes:

- Kung plana (9.F3).
- Kung diagonal (9.G6).

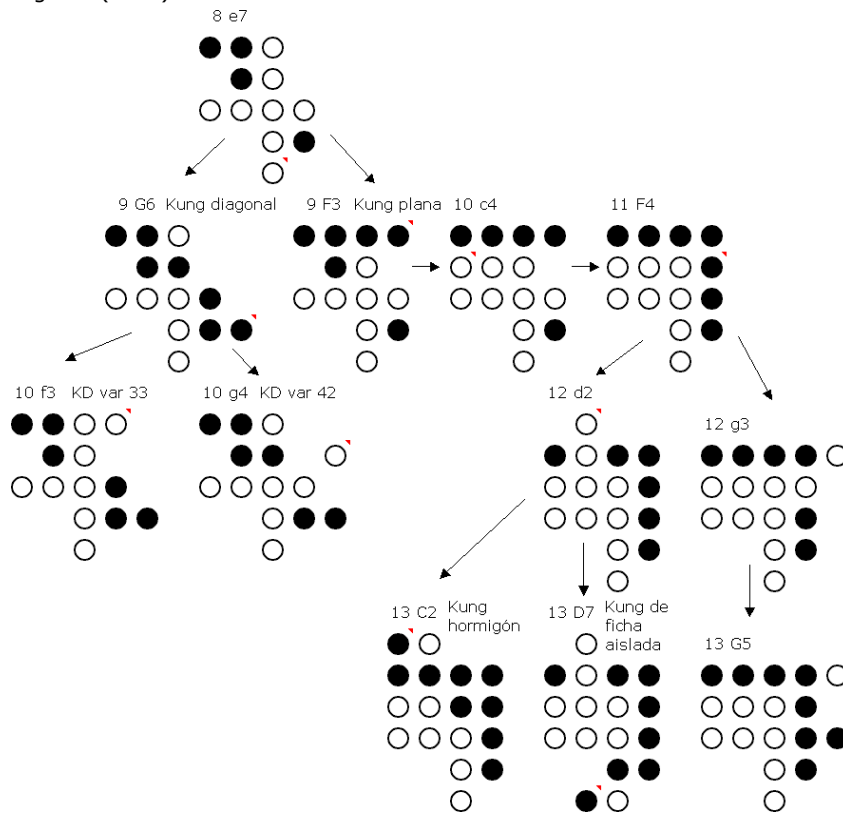
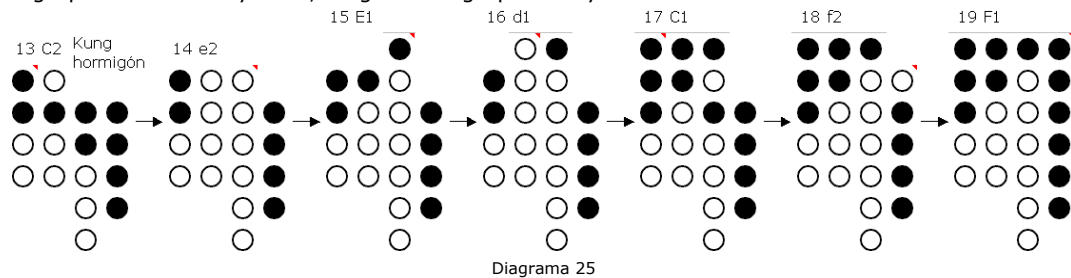


Diagrama 24

Realmente 9.F2 es parecida a 9.F3, la partida no cambia mucho: las respuestas son parecidas y no se suele jugar pronto fuera del 4x4 central; los análisis dan que puede ser ligeramente peor 9.F2, se prefiere 9.F3.

La continuación de la Kung plana es casi siempre la misma, y recuerda algo a la apertura Ralle (una alternativa a la apertura Rose, que se verá más adelante) con los colores cambiados, al menos si al final las negras toman el lateral del norte: 10.c4, 11.F4, 12.d2, 13.C2, 14.e2, 15.E1, 16.d1, 17.C1, 18.f2, 19.F1 (obviamente esta secuencia tan larga se sigue menos de la mitad de las veces que se ha elegido esta apertura, pero aún así resulta interesante por su parecido con una continuación de la Ralle). La apertura de 13.C2 se llama Kung hormigón (en inglés *Kung of concrete*, del francés "béton", haciendo referencia a la toma del lateral). Una alternativa es 13.D7, denominada "Kung de ficha aislada".

La Kung diagonal se bifurca en las conocidas como Kung diagonal variante 33 y Kung diagonal variante 42. Estos nombres pueden servir como regla mnemotécnica para recordarlas: 9.G6, 10.f3 corta a las negras en dos grupos de 3 fichas y 9.G6, 10.g4 en un grupo de 4 y otro de 2.

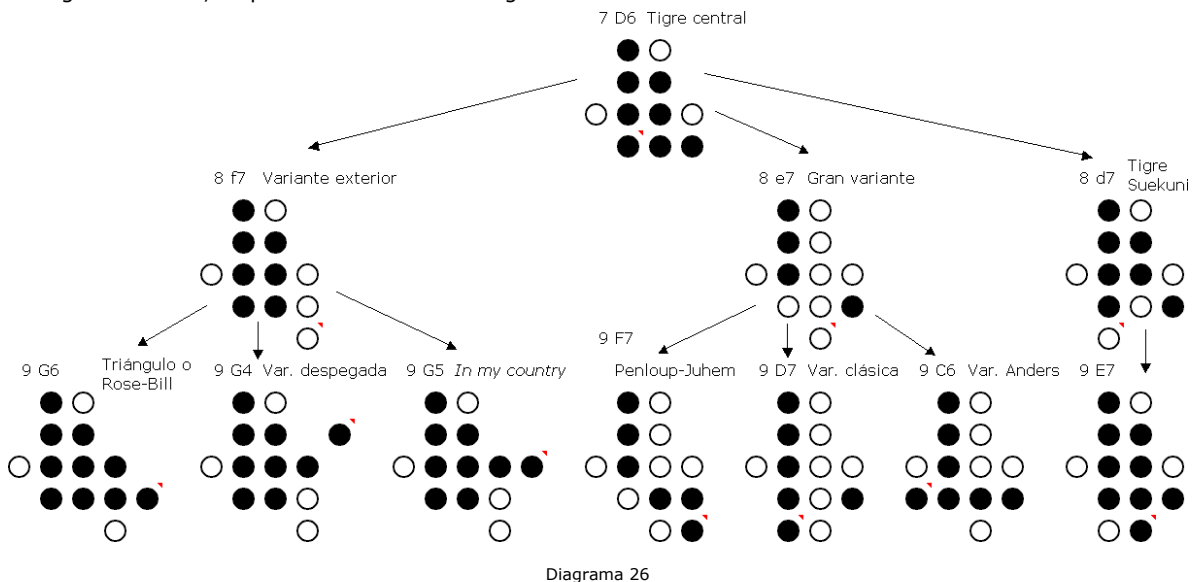


### 1.2.-Tigre central

Partiendo de la tigre central, teóricamente las tres posibilidades al sur son buenas (Diagrama 26), aunque hay grandes diferencias en su frecuencia:

- 8.d7, la menos usada, aunque no deja de ser conocida. Aunque no muy extendido, se puede llamar "Tigre Suekuni".
- 8.e7 se conoce en inglés como "Grand Central Tiger" (*Grande variante* en francés). Aquí emplearemos el nombre de "gran variante".
- 8.f7 en inglés es "Small Central Tiger" (*variante extérieure* en francés). Aquí, "variante exterior". Normalmente continúa con 9.G6 y 10.e7: obsérvese que el décimo movimiento, 10.e7, es como el octavo de la gran variante, 8.e7. Se considera que las blancas juegan un movimiento de espera (8.f7), retrasando la concentración.

También hay distintos nombres para la muy conocida secuencia 8.f7, 9.G6: *triangle* en francés, *Rose-Bill* en inglés. Es decir, se puede denominar "triángulo" o "Rose-Bill".



En el Diagrama 26 se han dibujado estas aperturas con sus respuestas más frecuentes. Para la variante exterior la más conocida es la triángulo, siendo alternativas a ésta la variante despegada y la 'in my country'. La gran variante tiene como continuaciones más conocidas la Penloup-Juhem, la variante clásica y la variante Andersson.

#### 1.2.1.-Variante exterior

La mayoría de partidas continúa con 9.G6, la apertura triángulo (también llamada Rose-Bill). Como alternativas las negras disponen de la variante despegada (9.G4) y de la apertura "in my country" (9.G5), consideradas inferiores a la triángulo, aunque jugables.

La estructura de la triángulo es muy característica. Las negras llegan a ella con 9.G5, un movimiento de concentración ("checkerboarding" en inglés, "damier" en francés), quedándose con el centro y dispersando las fichas blancas, que se estorban entre sí. Sin embargo, las blancas tienen tres buenas formas de centralizar de nuevo, denominándose las aperturas correspondientes de la siguiente forma (véase el Diagrama 27):

- triángulo central (10.f7)
- Tamenori (10.c4)
- Nicolet (10.f4)

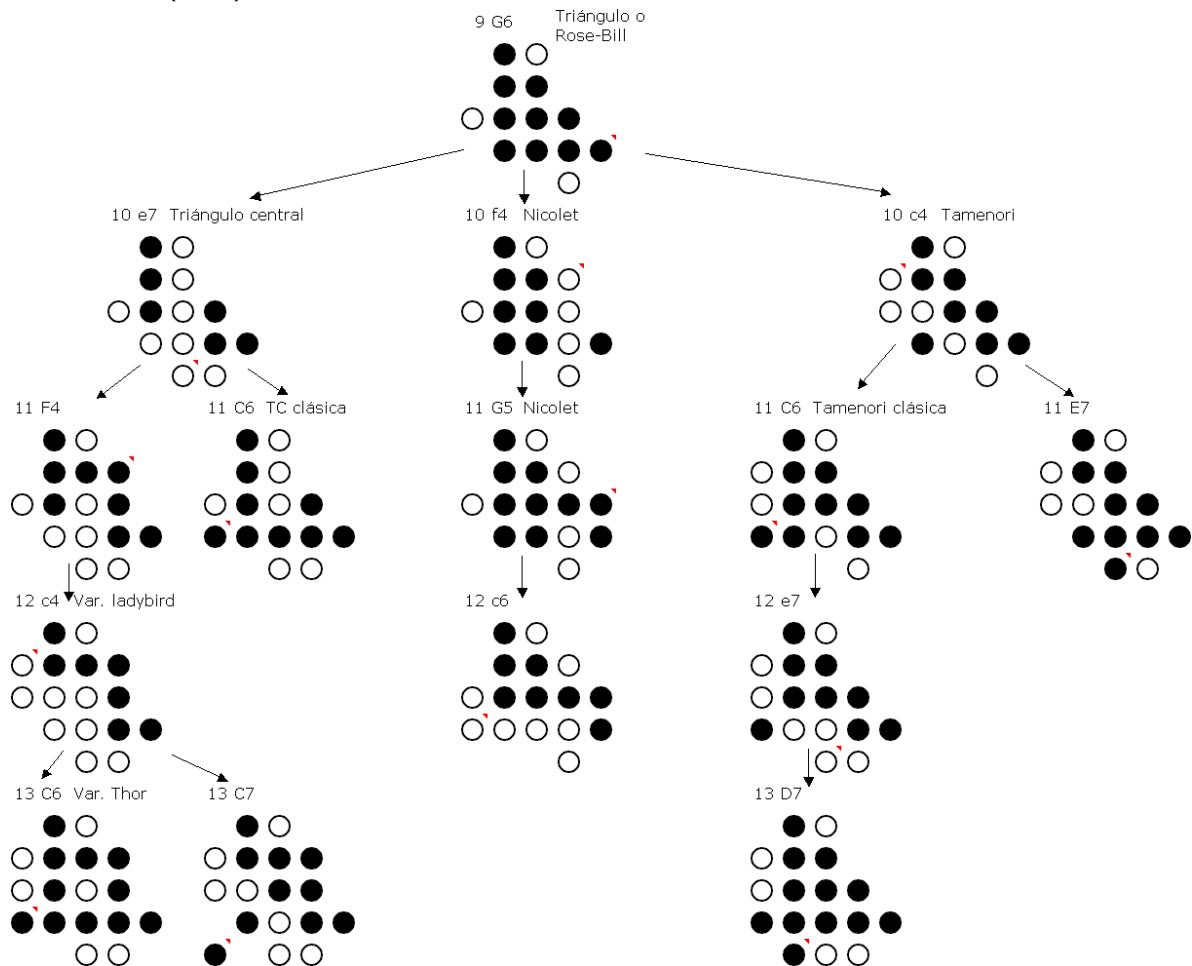


Diagrama 27

La triángulo central (10.e7) consiste en un movimiento de centralización similar al de la gran variante, aunque pospuesto.

La respuesta clásica es 11.C6 (blancas pueden responder 12.g5, y luego C4 o D7, en general, según jueguen las negras), pero desde hace tiempo la alternativa 11.F4 es mucho más frecuente.

Hay que fijarse en que 11.F4 continúa normalmente con 12.c4 (variante 'ladybird'), 13.C6 (variante Thor, o Thor ladybird), es decir, el movimiento 13 se corresponde con el 11 de la clásica.

Hay dos continuaciones principales: la 'clásica' (14.e2, 15.C3) y la 'moderna' (14.c3).

La Tamenori clásica también pasa por la casilla C6, ya vista antes en otras aperturas: 10.c4, 11.C6 (la respuesta más común).

La Nicolet comienza con 10.f4, aunque algunas fuentes emplean este nombre para la posición alcanzada con 11.G5. Sigue normalmente con 12.c6.

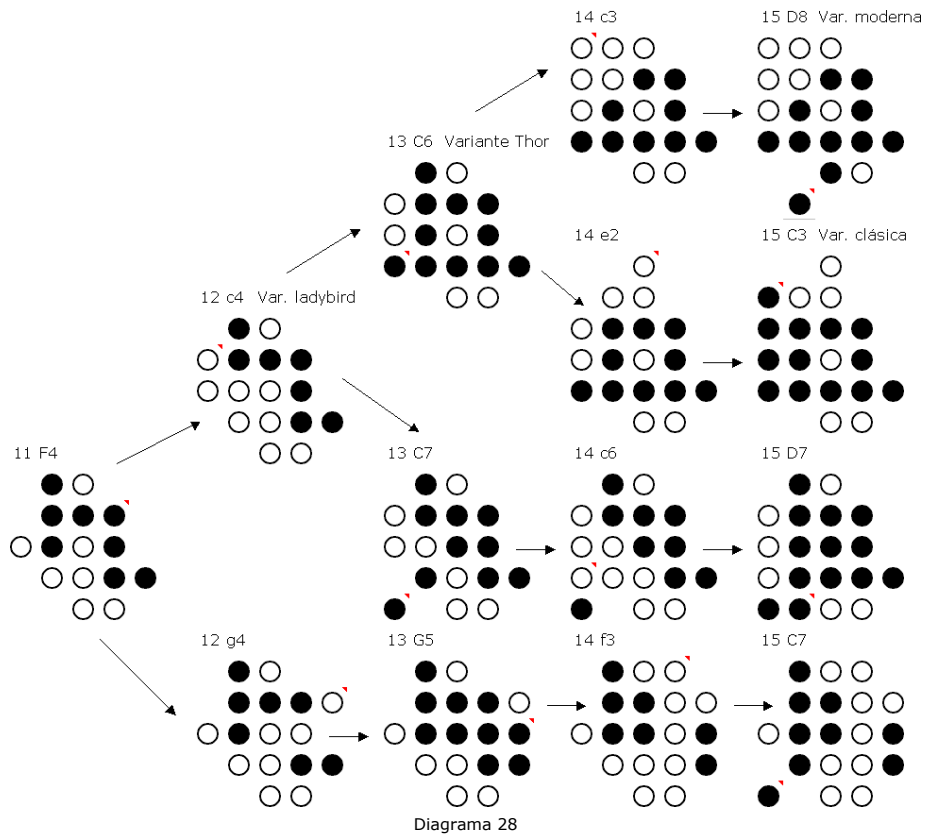
### Triángulo central

En el movimiento 11 las negras eligen entre 11.F4 u 11.C6 (tigre central clásica). La primera continúa con 12.c4 (variante *ladybird*, "mariquita" en español), aunque 12.g4 también es conocido y 12.f3 podría ser interesante.

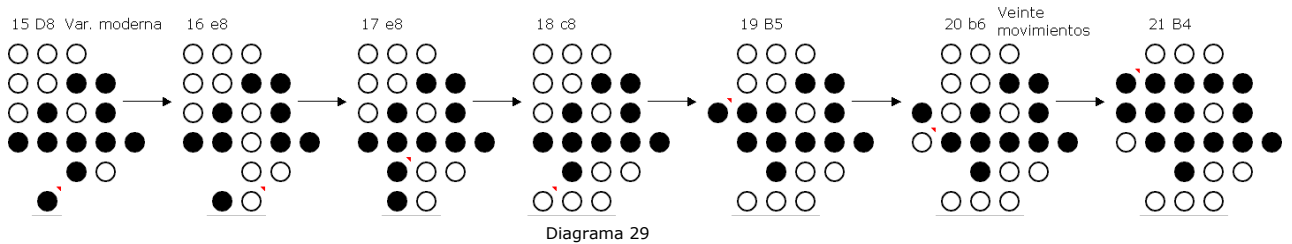
Siguiendo el Diagrama 28, la variante Thor (13.C6) es parecida a la triángulo central clásica, a la que se llega con 11.C6, en vez de 11.F4. Tras esto las blancas mueven volteando la ficha negra en D3, mediante 14.c3 o con 14.e2. Hoy se prefiere 14.c3, 15.C8 (variante moderna) porque a pesar de que con 14.e2 las blancas se reservarían jugar en C3, la respuesta negra 15.C3 (variante clásica) lo impide.

Otra posible continuación a la *ladybird* es 13.C7; este movimiento deja dos casillas vacías a los lados que suelen ser ocupados a continuación. Aunque a primera vista son parecidos, las blancas prefieren 14.c6, por lo que las negras siguen con 15.D7. Seguramente el orden de estos dos movimientos favorece a las blancas para tener mejores posibilidades de juego en el lateral sur. Éstas pueden continuar con 16.h6, 16.c3, 16.e8 o 16.c8.

Por otro lado, 11.F4 también se puede continuar mediante 12.g4, que deja que las negras centralicen con 13.G5, para recentralizar a continuación con 14.f3. Las negras pueden responder con 15.C7 (16.c2), aunque también 15.D7.



La variante moderna (15.D8, Diagrama 29) tiene como alternativa 15.B5, pero casi siempre se sigue antes de mover en B5 la secuencia 15.D8, 16.e8, 17.D7, 18.c8, 19.B5. Las blancas casi siempre responden 20.b6 (veinte movimientos), aunque podrían ser interesantes 20.a5 y 20.a6. Tras 21.B4 las blancas tienen bastantes opciones: 22.c7, 22.a6, 22.h5, 22.a4 o 22.f3.



La variante clásica (15.C3) suele ser respondida con 16.c7, pero no suele continuar con el intuitivo 17.D7 (18.d8), que es jugable pero se prefiere 17.C2 o 17.C8. En el Diagrama 30 se ha dibujado una posible continuación.

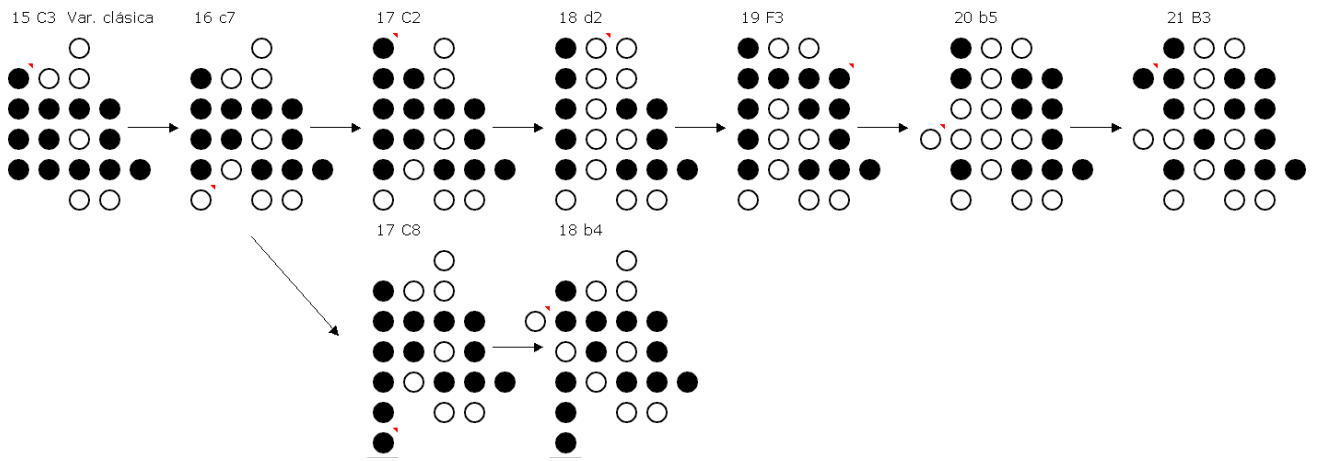


Diagrama 30

Otro movimiento quince, visto en el Diagrama 28, al que se puede llegar con la *ladybird*, es 15.D7. Como se ha señalado, destacan cuatro buenos movimientos de blancas: 16.h6, 16.c3, 16.e8 y 16.c8. En el Diagrama 31 se han dibujado, junto con alguna posible respuesta negra.

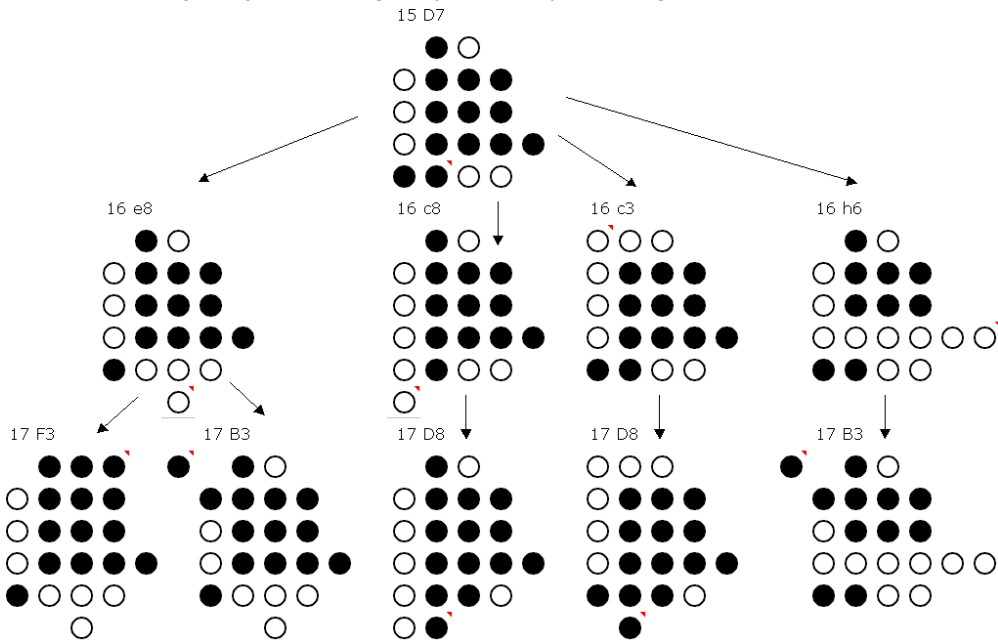


Diagrama 31

Finalmente, la triángulo central también puede continuar hasta 11.C6 dando la triángulo central clásica. Aunque son posibles las variantes, casi siempre continúa con la secuencia dibujada en el Diagrama 32: 11.C6, 12.g5, 13.C4 (en desuso 13.F8), 14.d7 y las negras pueden optar tanto por 15.D8 (Caspard) como por 15.F4, que tras 16.f3, 17.D8 llega a la Caspard tardía.



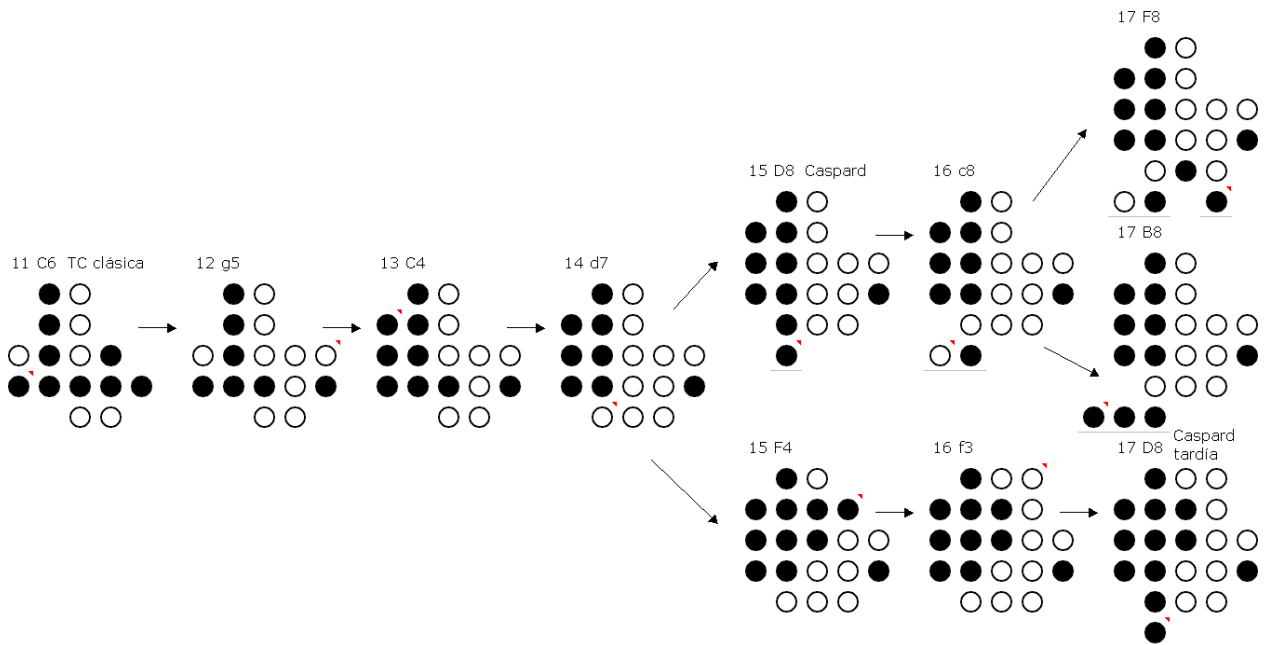


Diagrama 32

Aunque son posibles las variantes, la Caspard suele continuar con las blancas controlando el lateral sur mediante la secuencia 15.D8, 16.c8, 17.F8, 18.c7, 19.E8, 20.g8. Si se continúa con 21.F4 (otra buena alternativa es 21.F2), 22.f3, se cruza con una buena continuación de la Caspard tardía: 17.D8, 18.c8, 19.F8, 20.c7, 21.E8, 22.g8.

### Tamenori

Como se vio en el Diagrama 27, la Tamenori comienza con 10.c4 y continúa con 11.C6 (Tamenori clásica), aunque también es posible 11.E7.

La secuencia dibujada en la parte superior del Diagrama 33: 11.C6, 12.e7, 13.D7, 14.g5, 15.F4, 16.c8, 17.H6 (variante francesa) es la más jugada, aunque hay alternativas por el camino, especialmente para las negras. Las blancas tienen como alternativa 14.c3, aunque apenas se juega. Las negras en el movimiento quince pueden jugar de forma más ofensiva que 15.F4 con 15.B3 (seguida de 16.b6, variante inglesa) o 15.F8. Ocasionalmente las negras juegan 17.B6 (variante de Sophia), que puede ser respondida con 18.f3, 18.c3, 18.c7, 18.b5 (no tan buena), etc.

En la parte inferior se llega tras 11.C6, 12.c7, 13.E7, 14.c3 a la Moorlin. Es más común 15.F2, 16.d7 (Moorlin hormigón), aunque como alternativa las negras pueden atravesar la barrera blanca con 15.B5.

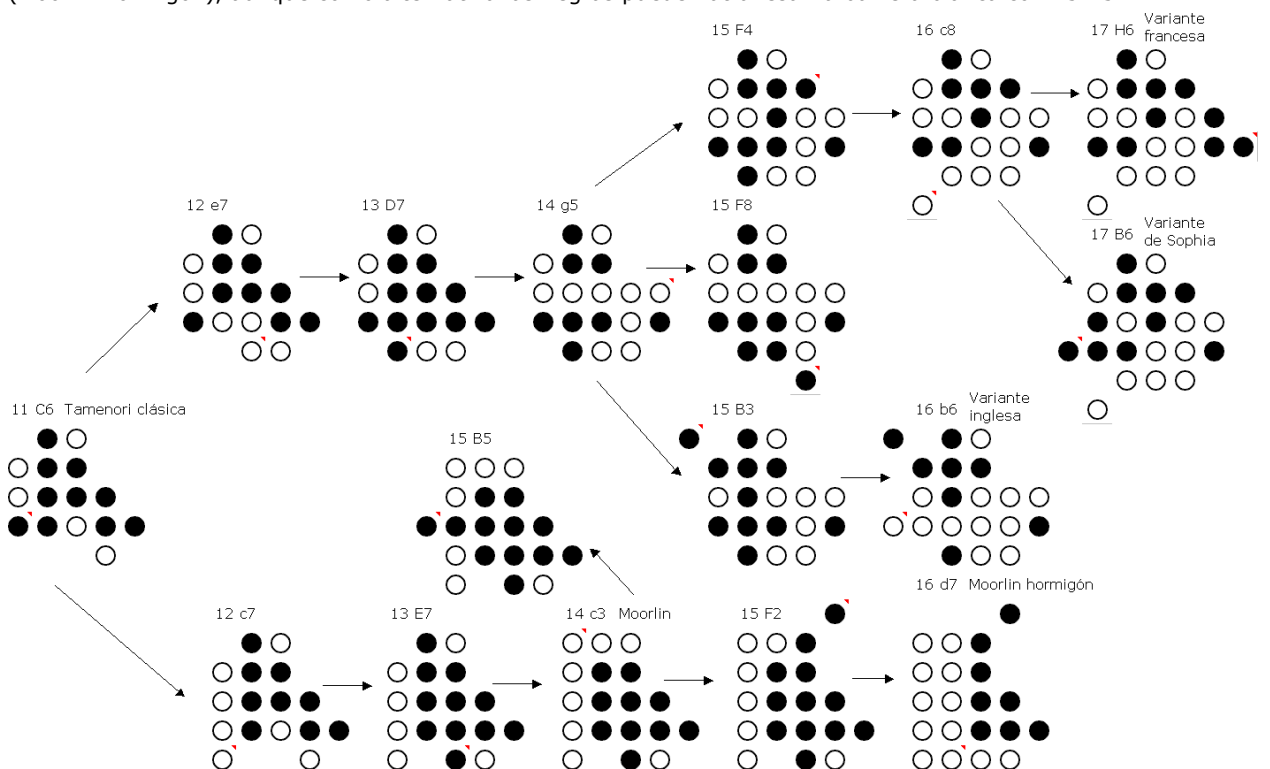


Diagrama 33

La variante francesa puede ser respondida de bastantes formas: 18.c7 (movimiento Penloup), 18.e2, 18.f3, 18.b5 (movimiento Shaman) o 18.h4. En el Diagrama 34 se han dibujado los tres primeros. El movimiento Penloup es el más seguido, 18.c7, 19.F3, 20.c3 (alternativa 20.h4), 21.B3, y las blancas pueden jugar 22.d2, 22.g4 o 22.h4, entre otras. Los otros dieciocho alternativos son menos jugados, aunque teóricamente son igual de buenos. Por ejemplo, 18.e2 puede seguir con 19.D8, 19.C3 o incluso 19.F2. Asimismo, 18.f3 podría seguir con 19.G4 o con 19.F2.

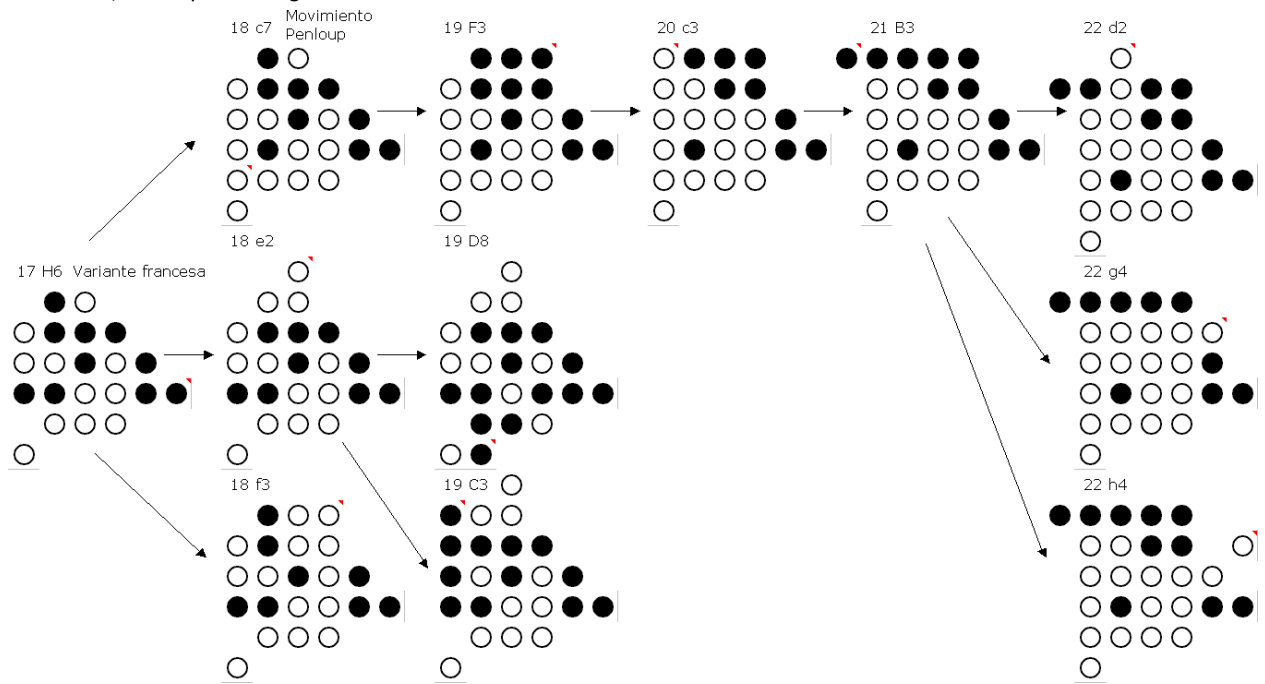


Diagrama 34

Por otro lado, 11.E7 suele seguir con 12.f3, 13.F4, 14.g4. La respuesta preferida es 15.E2, pero no hay mucha diferencia con 15.F2, 15.H3 o 15.C3. Tras 15.E2, 16.g5, 17.F2 se llega a la variante de Estocolmo.

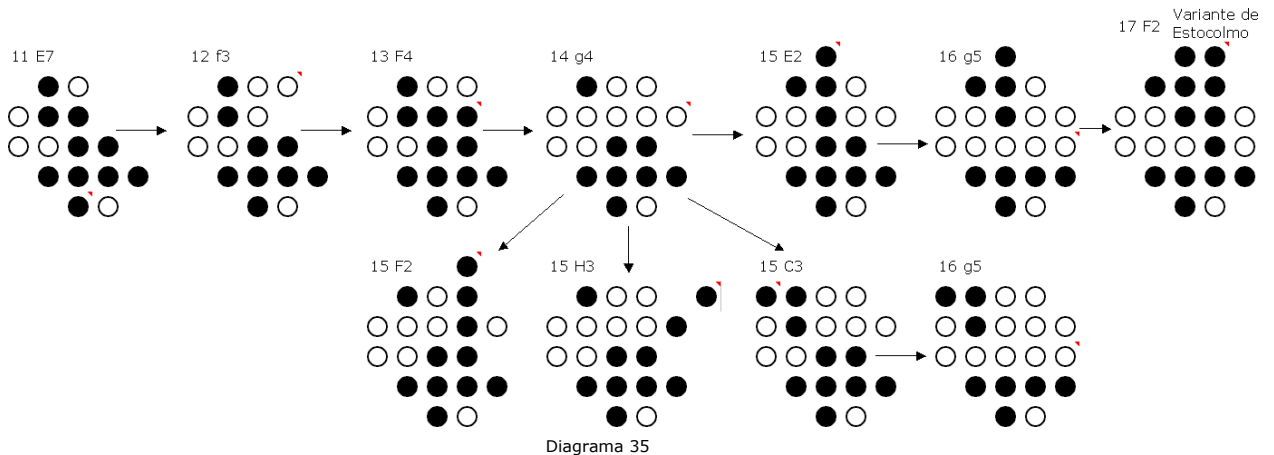


Diagrama 35

### Nicolet

Tras 10.f4 prácticamente todas las partidas continúan con 11.G5 (Diagrama 36). Dependiendo de la lista de aperturas, se le da a uno de estos dos movimientos el nombre de Nicolet. La principal continuación con diferencia es 12.c6, 13.E7, 14.f8; también es posible 14.d7 (Nicolet plana) o 14.e8. Las blancas también disponen de buenas alternativas en el doce: 12.e7 (Nicolet central, seguido de 13.C6), y 12.c7 (seguido de 13.E7, 14.c4).

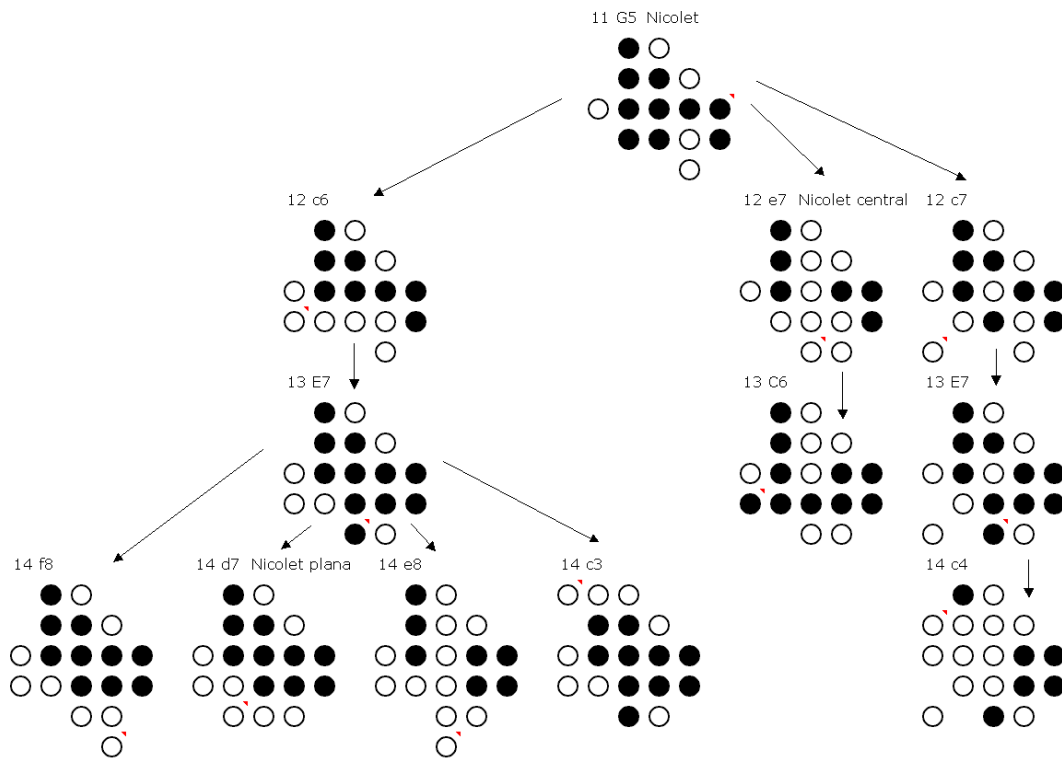


Diagrama 36

Normalmente a 14.f8 siguen los parecidos 15.F2 o 15.E2. También es conocido 15.G3, aunque tal vez sea peor, siguiendo 16.c4, 17.D7, 18.e8, 19.F3, donde las negras están bastante compactas, pero las blancas pueden jugar 20.h6 o 20.e2, dándoles más acceso.

El movimiento 15.F2 puede ser respondido de varias formas: 16.e2, 16.f3, 16.c4, 16.h4. Es interesante el movimiento blanco 16.e2, conectando fichas pero con cierto exceso de fichas. Para evitar que tomen G4 las negras juegan 17.F3 o 17.D7, aunque éste lo suelen reservar para 19.D7. Como alternativa: 15.F2, 16.f3, 17.C4 y las blancas tienen por ejemplo 18.e2.

Finalmente, la opción 15.E2, 16.f3 (parecido al de antes), 17.C4, 18.b3 (un movimiento algo extraño que amenaza jugar en G4) y las negras normalmente harán como antes 19.D7 (alternativa 19.F2), seguido de 20.c7 o 20.e8.

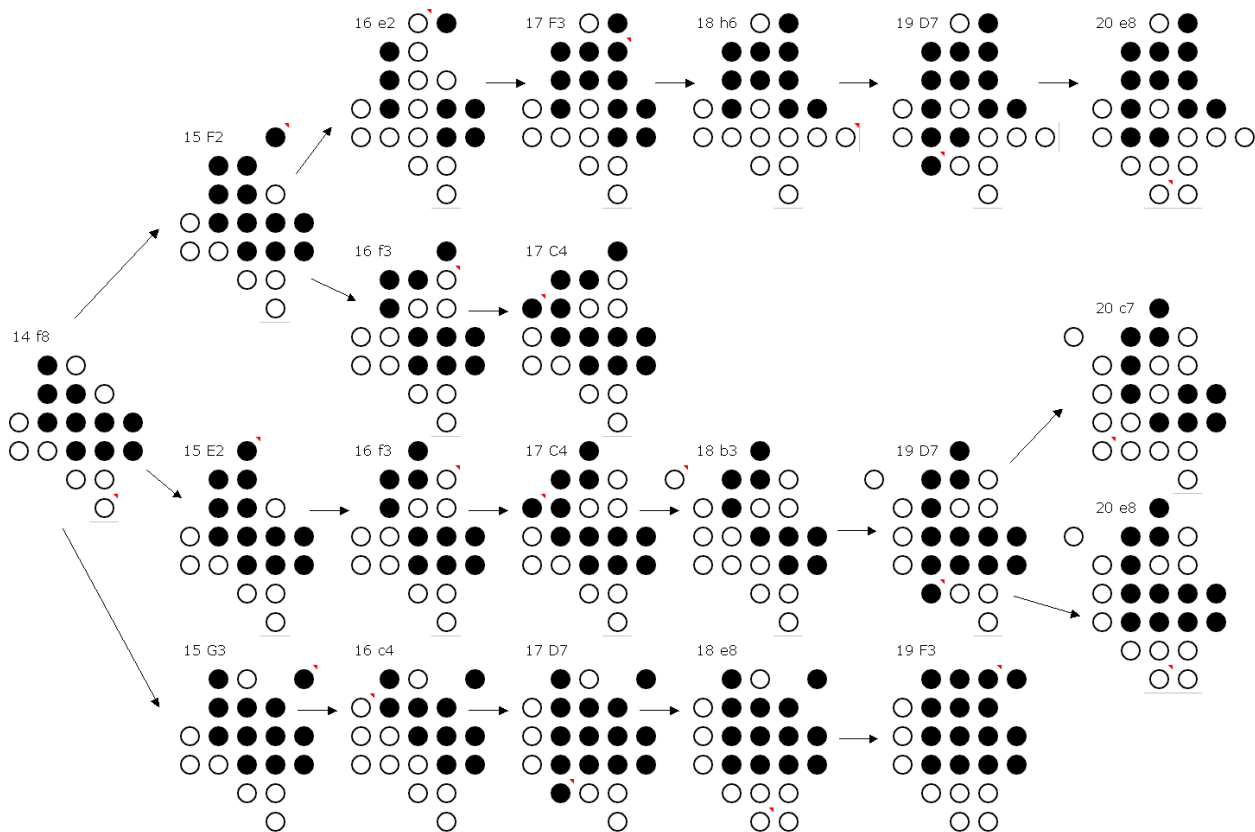


Diagrama 37

Tras 14.f8, las respuestas 15.G3 y 15.G4 son parecidas, coincidiendo movimientos hasta el dieciocho: 16.c4, 17.F3, 18.h6. Después, la rama de 15.G3 seguramente es mejor seguirla con 19.F8. Si por ejemplo las blancas juegan 20.e8, las negras 21.D8, dando una situación pareja, que no se produciría en la rama de 15.G4, pues las blancas podrían responder, por ejemplo, 22.h5. En la otra rama 22.h5 no es bueno debido al hueco que hay entre las negras (casilla G4) que posibilita una respuesta negra en esa casilla. Por otro lado, 15.C8 lo contestan las blancas jugando en el lateral, 16.e8 o 16.d8, o bien 16.c7. Las blancas deberán tener cuidado de los movimientos que podrían ceder al sur.

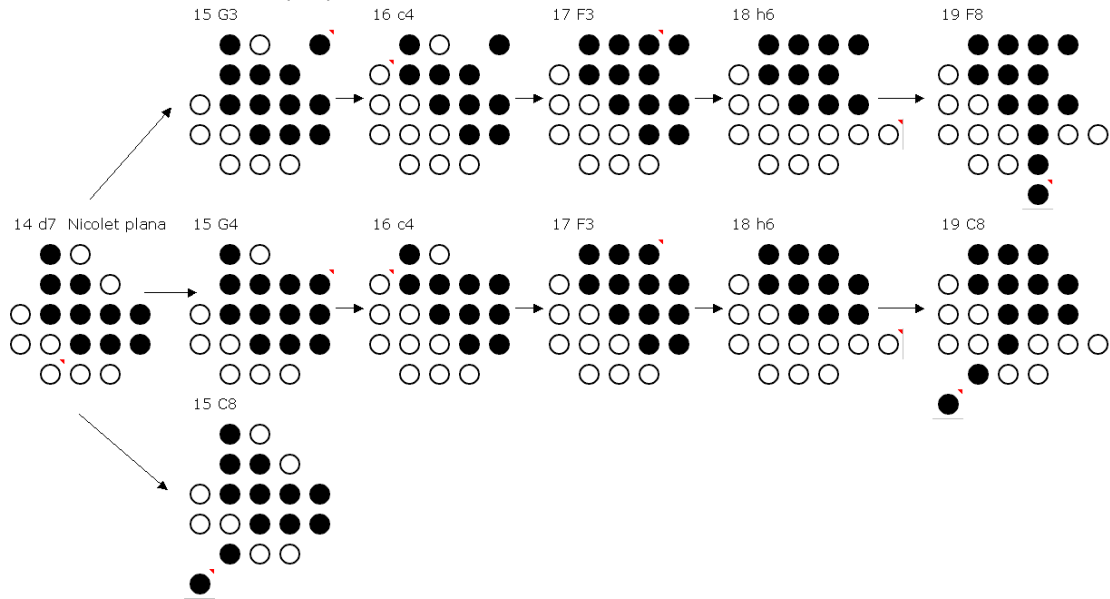


Diagrama 38

Tras 14.e8, 15.D7, 16.c7, en el movimiento diecisiete las negras pueden elegir entre diferentes movimientos: 17.E2, 17.F8, 17.B5, o incluso 17.G4. Las negras pueden usar alguno de estos movimientos más adelante. En la rama de 17.B5, 18.b4, las negras tienen varias buenas opciones: 19.F8, 19.G4 y 19.B6.

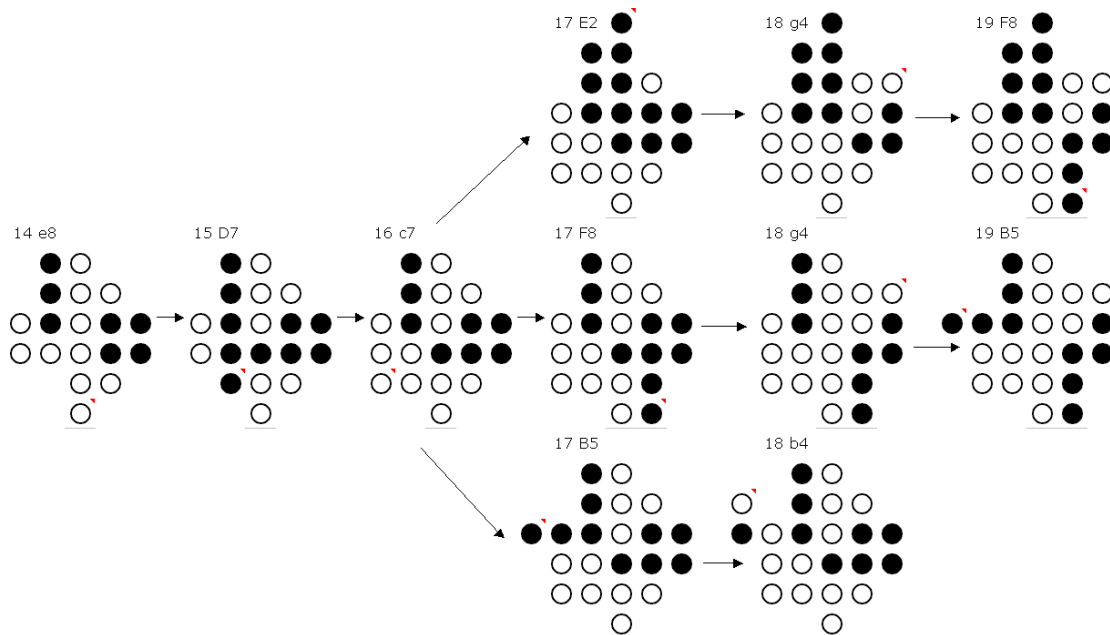


Diagrama 39

Después de 14.c3, las negras tienen muchas respuestas posibles, por lo que resulta difícil de predecir. En cualquier caso, dependiendo de qué volteen las negras, las blancas pueden tener un buen movimiento en C4 o en F3.

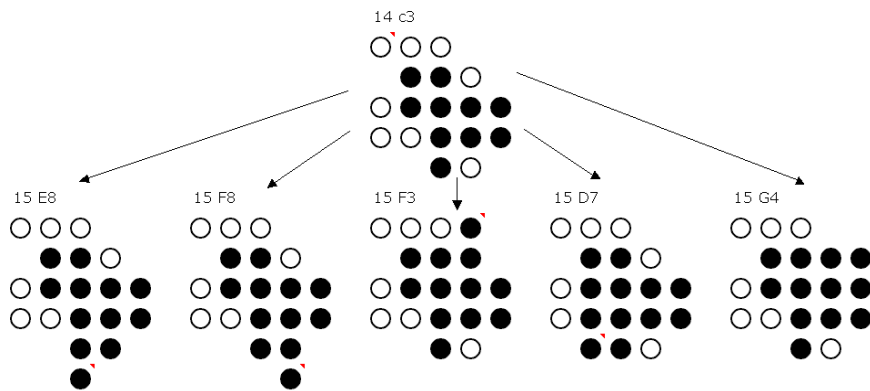


Diagrama 40

### Alternativas al triángulo

Las alternativas al triángulo no son muy comunes, aunque se conocen las siguientes:

- Variante despegada (9.G7).
- "In my country" (9.G5).

Las posibles respuestas de las blancas en los dos casos son las mismas (aunque no en el mismo orden de preferencia): 10.f4 o 10.c6.

En el Diagrama 41 vemos las posibles continuaciones de la variante despegada.

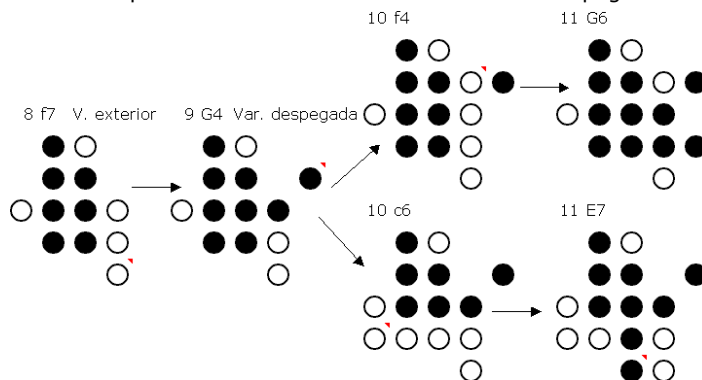


Diagrama 41

Por otro lado, la apertura "in my country" (Diagrama 42):

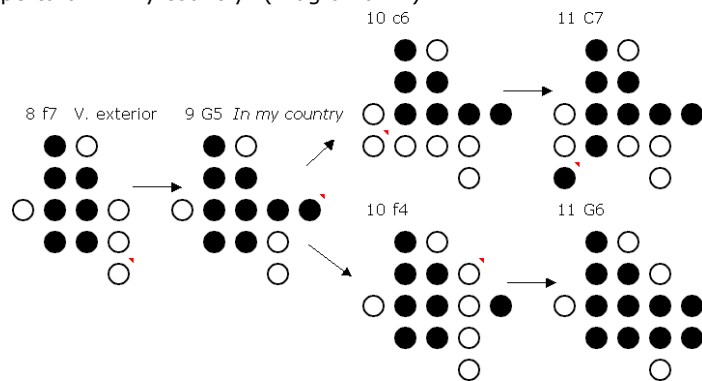


Diagrama 42

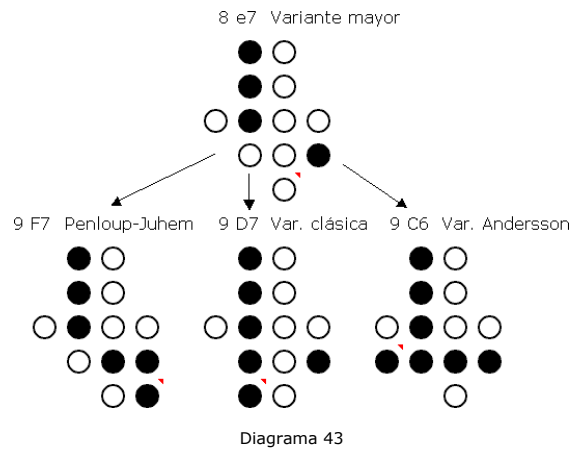
A 10.c6, tal vez mejor para blancas, las negras pueden contestar de muchas formas distintas (aunque sólo una esté dibujada): 11.F3, 11.C7, 11.B6, 11.B5, etc.

Con 10.f4, las blancas deben tener cuidado, pues tras 11.G6, seguramente sea mejor que 12.e7 el tomar el lateral con 12.h6 o alternativamente 12.c7. Otra opción de las negras es jugar 11.E7 en vez de 11.G6.

### 1.2.2.-Gran variante

Las blancas disponen de alternativas importantes a la variante exterior. Una es la poco usada 8.d7, pero la otra es muy conocida, llamada "gran variante" con 8.e7.

De la variante salen tres ramas importantes: Penloup-Juhem (9.F7), variante clásica (9.D7) y variante Andersson (9.C6).



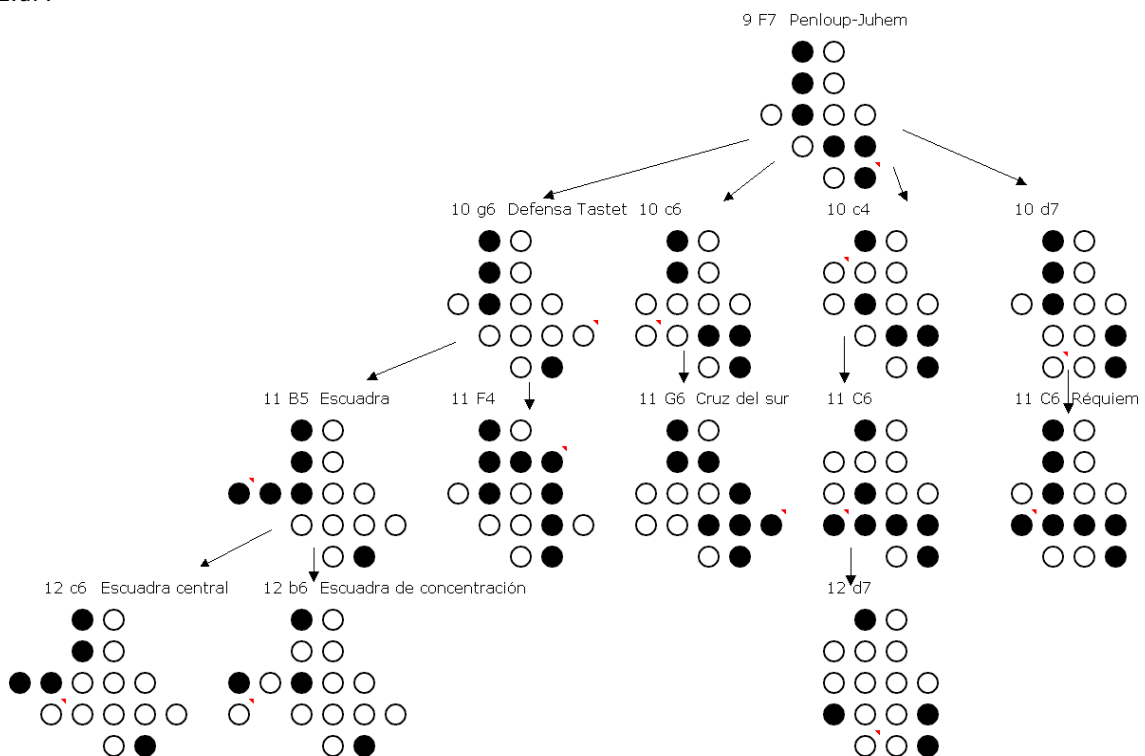
### Penloup-Juhem

La Penloup presenta muchas alternativas. Tal vez la más espectacular e interesante sea la defensa Tastet (10.g6) que suele ser respondida con 11.B5, dando la escuadra. No es un movimiento muy intuitivo, pero se juega desde hace muchos años.

La continuación más común suele ser hasta cierto punto intuitiva: 12.c6 (escuadra central), 13.C4, que facilita el movimiento ideal 14.d7, y finalmente las negras suelen tomar el lateral con 15.D8 conduciendo a un interesante juego en el lateral en el que las blancas muchas veces acaban con un lateral desequilibrado.

Otra continuación alternativa a la escuadra es 12.b6 (escuadra de concentración), un movimiento muy bonito aunque no mejor que 12.c6. En este caso, en principio, se reserva 12.c6 para más tarde.

De los movimientos 10 restantes todos son jugables, aunque 10.d7 (11.C6 da la apertura réquiem) es teóricamente peor que el resto. Tras 10.c6, 11.G6 da la Cruz del Sur y 10.c4 suele continuar con 11.C6, 12.d7.



La escuadra central es la continuación más popular (Diagrama 45). Suele seguir 12.c6, 13.C4, 14.d7, 15.D8, entrando en juego los laterales. Si las blancas juegan 16.c8, tras 17.F8, 18.c7, las negras pueden forzarles a capturar el lateral con 19.E8 (si no lo capturan, pierden un movimiento). Las negras pueden esperar y jugar 19.F2.

Alternativamente las blancas pueden jugar 16.c7, que las negras responden con 17.C8 o con 17.E8. A 17.C8 sigue 18.f8 y las negras pueden forzar la captura del lateral con 19.E8, aunque podría ser interesante esperar con 19.F4. Por otro lado, a 17.E8 las blancas responden 18.c8 y las negras deciden si compartir el control del lateral (19.B8), o bien forzar a que las blancas lo tomen completamente (19.F8). Obsérvese que

el caso de 18.f8 es distinto, pues las negras jugarían 19.G8, que normalmente conduciría a una estructura de lateral compartido, pero aquí las blancas no tienen acceso a B8, por lo que pierden un movimiento.

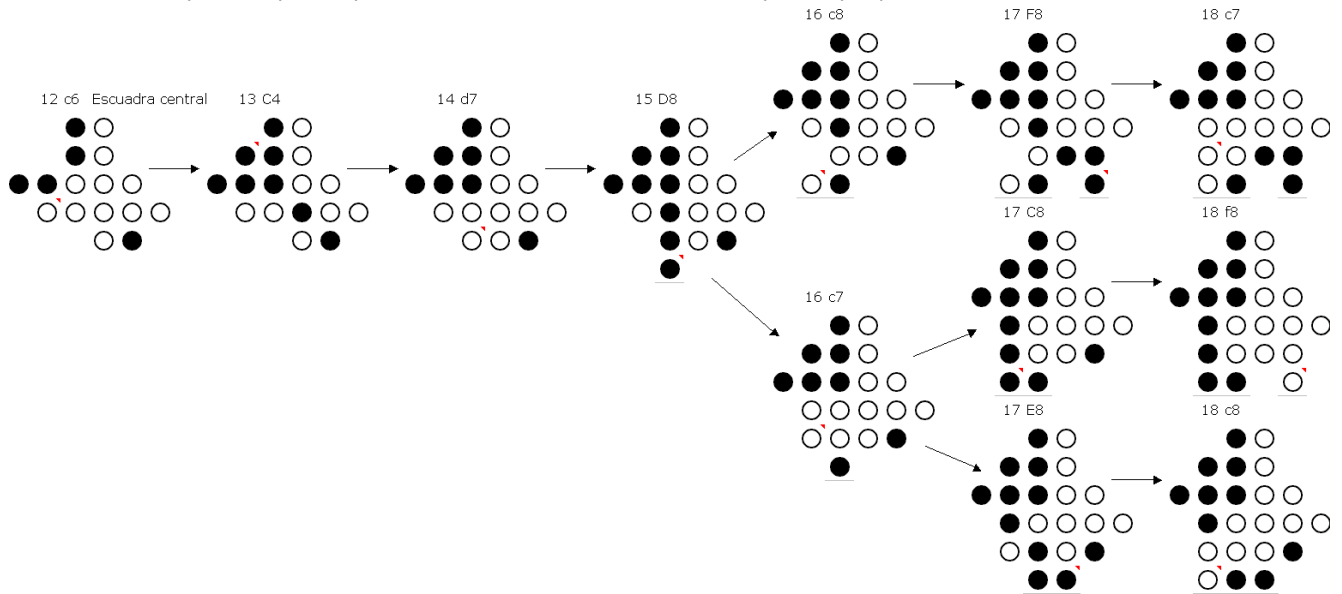


Diagrama 45

### Variante clásica

La variante clásica no es tan jugada como la Penloup. Tras 9.D7, la continuación más frecuente es 10.c6, 11.F3, llegando a la variante de Atenas. Una posible continuación es 12.c4, compactar con 13.F4 y las blancas suelen jugar 14.c2.

Es posible seguir una secuencia similar con 9.D7, 10.c4, 11.F3 (variante de inversión).

La variante 10.f7 resulta interesante, pero es poco jugada. La respuesta más intuitiva es 11.F4, luchando por el centro, pero también se puede esperar volteando la ficha blanca aislada en C5 (por ejemplo, 12.b5).

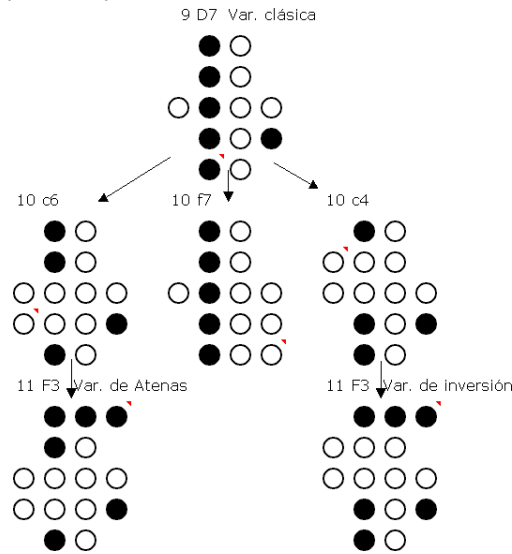


Diagrama 46

La variante de Atenas (Diagrama 47) continúa normalmente con 12.c4, 13.F4 (Ishii), 14.c2, 15.C3, 16.d2 (variante Doyo-kaï), 17.B5, 18.f2, continuándose de diversas formas y siendo posibles desviaciones respecto a esta línea.

La opción 12.c7 es conocida pero apenas jugada. Sólo se ha dibujado una línea aceptable.

Finalmente, 12.d8 es una buena opción para las blancas; normalmente sigue 13.F4, 14.g6. El movimiento 15.E8 resulta en principio extraño, pues concede un movimiento. Sin embargo, jugando 16.f8 las negras podrían jugar 17.C4, al haber obtenido el acceso con 15.E8. Por eso se prefiere para blancas 16.f7, aunque seguramente 16.f8 también sea bueno. Las negras no tienen muchos movimientos y aunque pueda parecer interesante 17.F8, habría que descartarlo porque tras 18.f8 las negras apenas tienen movimientos. Se prefiere tomar el lateral: 17.C8, 18.c7. Aunque la situación no es muy favorable para las negras, tienen varias posibilidades: 19.F8, 19.B8 o 19.G5.

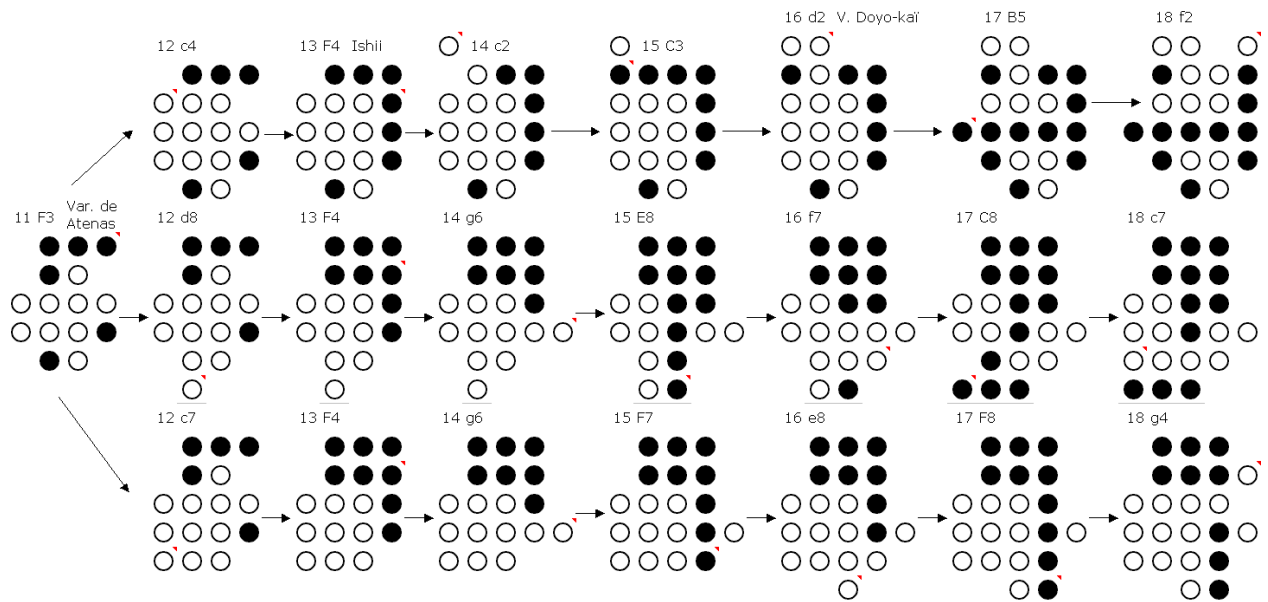


Diagrama 47

### Variante Andersson

La variante Andersson (9.C6) normalmente se responde con 10.c4. Otros movimientos 10 mucho menos frecuentes como 10.f7 o 10.d7 pueden ser interesantes, aunque seguramente no tan buenos.

La dispersión de las respuestas es grande y en teoría todas son jugables. Si las blancas realmente quieren jugar 10.c4 tendrían que ver cómo siguen bastantes secuencias. Seguramente se podría prescindir de algunas por las que es difícil que opten las negras, como 11.B3 u 11.B4, y centrarse en las más frecuentes, como 11.F8 u 11.F4.

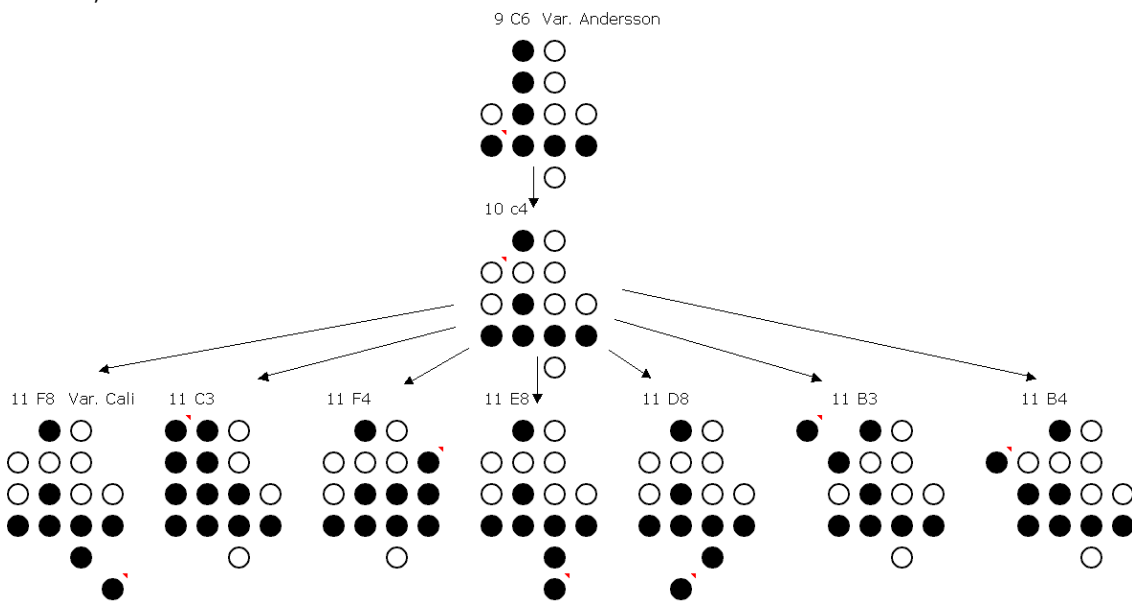


Diagrama 48

### 1.3.-Tigre compacta

Se considera que la tigre compacta (también "tigre de Leader") no es tan buena como la central y la diagonal. Sin embargo, la diferencia no es tan grande y presenta una buena alternativa para esas otras líneas tan jugadas.



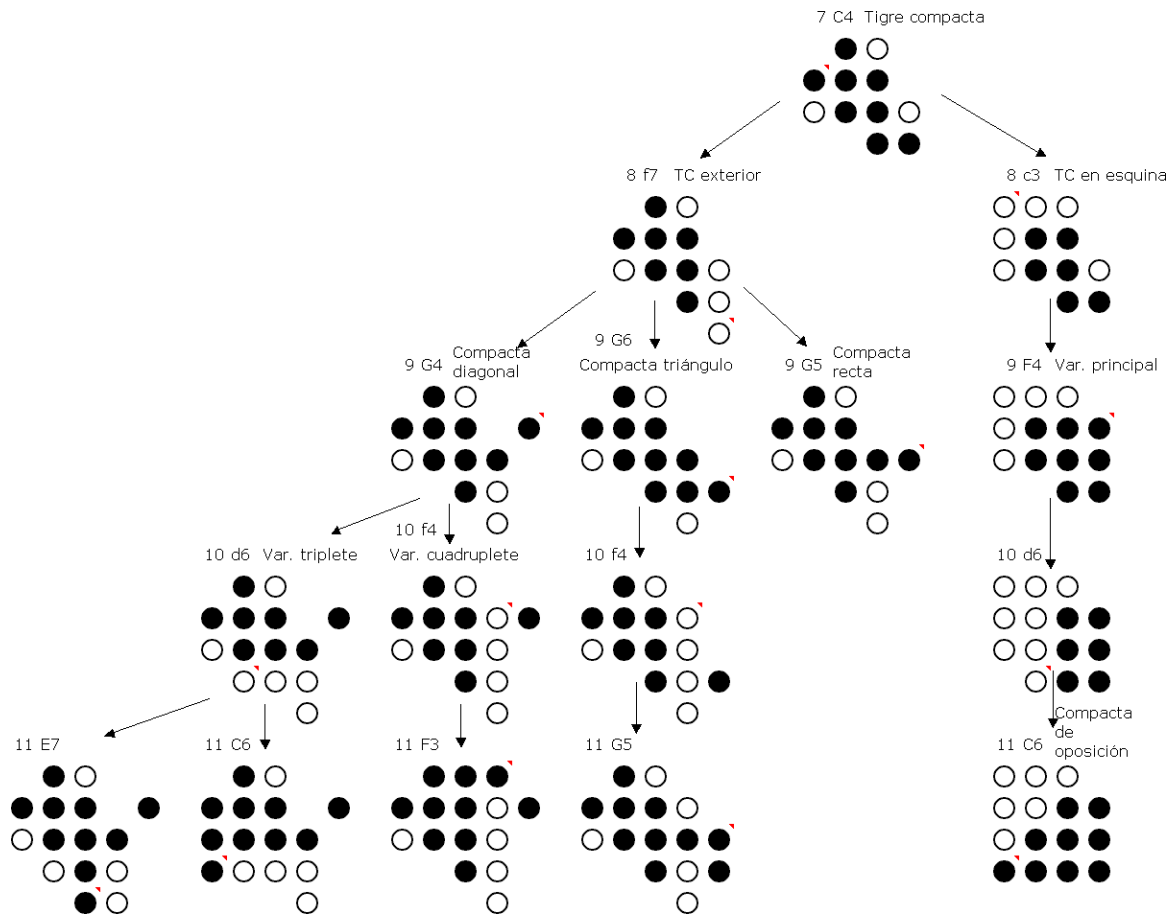


Diagrama 49

Hay dos líneas importantes: tigre compacta exterior (8.f7) y tigre compacta en esquina (8.c3).

Tras 8.f7 son posibles diferentes líneas, aunque la más jugada es 9.G4 (compacta diagonal). Le sigue en frecuencia 9.G6 (compacta triángulo, movimiento similar a la triángulo de la variante exterior), y a más distancia 9.G5 (compacta recta). Las blancas tienen dos buenas opciones para seguir la compacta diagonal: 10.d6 (variante triplete) o 10.f4 (variante cuádruplete). Una alternativa poco jugada es 10.c3.

La línea de la tigre compacta en esquina no suele presentar variaciones hasta el movimiento 11 (8.c3, 9.F4, 10.d6, 11.d6), teniendo las blancas dos movimientos 12 buenos: 12.D7 o 12.C7.

#### **1.4.-Brightwell**

Resulta extraño el movimiento 7.F4: posibilita una buena respuesta en F3. Sin embargo, la apertura es jugable al tener las negras respuestas aceptables; los programas la valoran entre +2 a +4 para blancas.

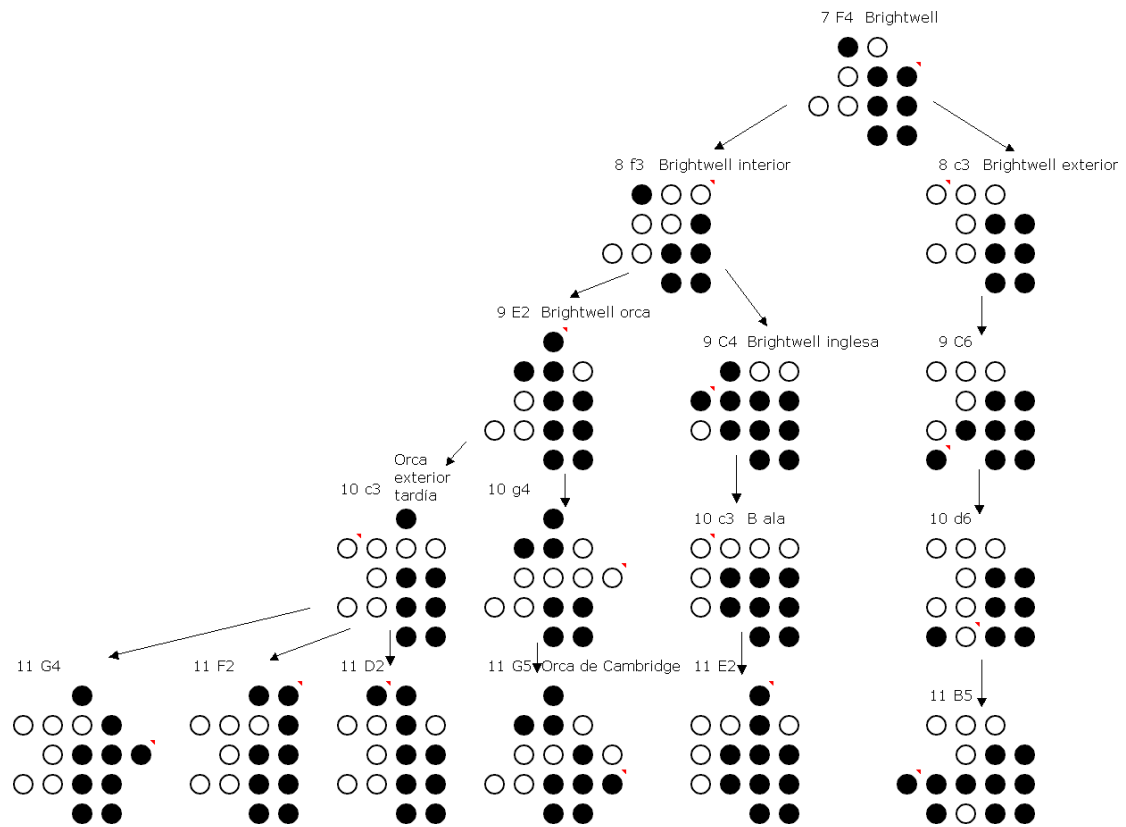


Diagrama 50

Las dos continuaciones principales son la Brightwell interior (8.f3) y la Brightwell exterior (8.c3).

El movimiento 8.f3 de la Brightwell interior es bastante intuitivo. Las negras tienen diferentes opciones: 9.E2 (Brightwell orca) y 9.C4 (Brightwell inglesa). Obsérvese que en la Brightwell inglesa normalmente las negras también juegan al final en E2 (movimiento 11), siguiendo 8.f3, 9.C4, 10.c3 (Brightwell ala), 11.E2. A la Brightwell orca las blancas suelen responder 10.c3 (orca exterior tardía).

En la Brightwell exterior las blancas adoptan una conformación exterior para luego tratar de controlar el centro. Sin embargo a partir de 11.B5 las opciones no están muy claras, aunque teóricamente se tenga ventaja. Las respuestas más comunes son 12.b4 y 12.b6, o incluso 12.e7.

### 1.5.-Alternativas a la tigre

Cuando se juega el movimiento 3.F6 lo más probable es que se acabe jugando una tigre (4.f5, 5.E6). Evidentemente, hay otras opciones:

- Alternativas al movimiento cuatro: 4.e3 (monodragón) o 4.d2 (ganglio curvo).
- Alternativas al movimiento cinco: no son frecuentes, apenas 5.D6 (apertura Parker).
- Alternativas al movimiento seis: 6.f7 (apertura "De Grey", Aubrey; también Tanaka) o 6.d7.

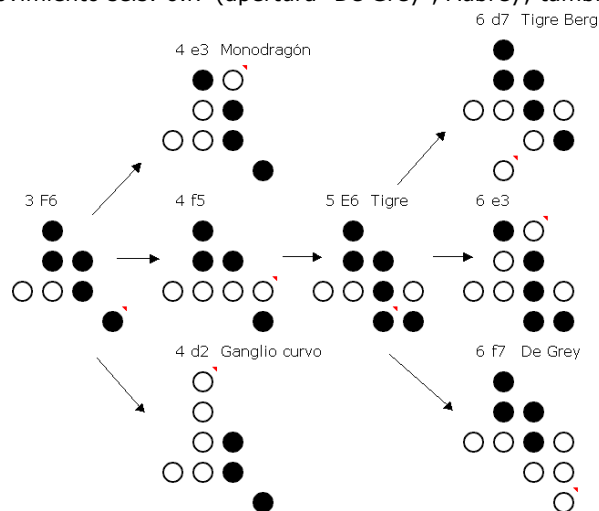


Diagrama 51

En el Diagrama 51, la línea central es la apertura tigre con su continuación más común. Sólo hay alternativas de blancas en el diagrama. La negras tienen alguna que no es peor que -4 (por ejemplo, 5.D6 es la apertura Parker), pero no suele ser habitual que las sigan. Lo normal es que esperen al movimiento 7 en donde hemos visto que tienen 4 fuertes opciones.

### 1.5.1.-Monodragón

La apertura monodragón supone jugar en E3 en el movimiento cuatro, en vez de en el seis como es más habitual. La continuación típica es 5.C3, simulando una tigre diagonal (siguiendo con una secuencia aceptable, 6.f5, 7.E6, se llega a la misma posición). Otros movimientos cinco: 5.C4 y 5.F3.

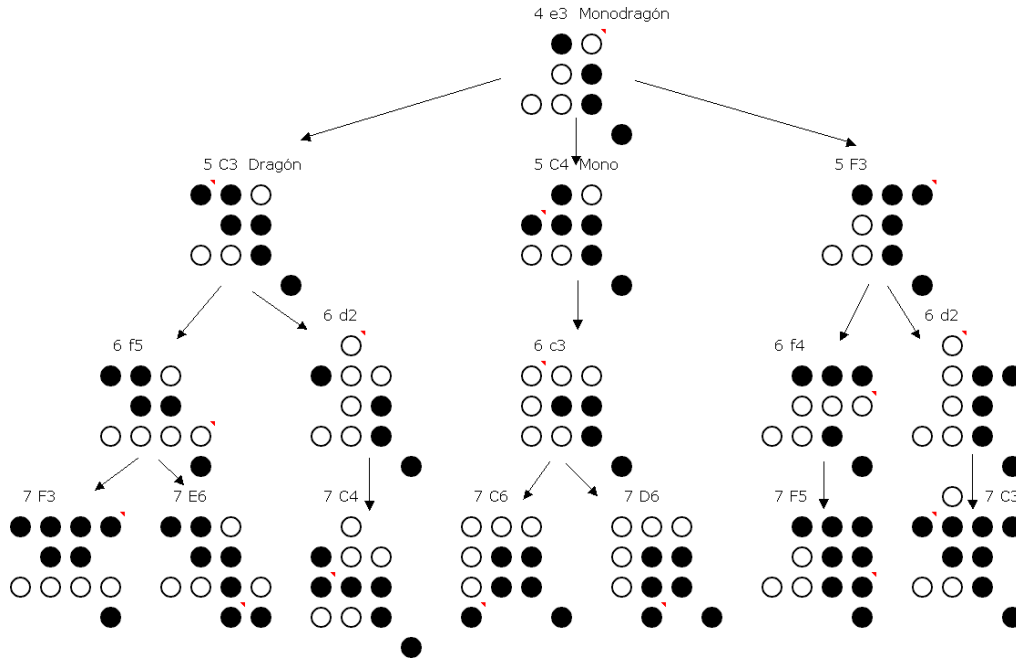


Diagrama 52

Los nombres de esta apertura y sus continuaciones no están ampliamente difundidos. En cualquier caso, encontramos una respuesta que concede un poco de teórica ventaja a las negras: 5.C3 (apertura dragón), y otras dos respuestas bastante equilibradas: 5.C4 (apertura mono) y 5.F3.

La apertura dragón puede conducir, como se ha dicho, a la tigre diagonal. Curiosamente, siguiendo esta línea de la mono: 5.C4, 6.c3, 7.C6, 8.f4, se alcanza una posición equivalente a una buena continuación de la apertura búfalo (apertura diagonal): 1.C4, 2.c3, 3.D3, 4.c5, 6.e3, 7.C6, 8.f4 (o bien 1.D3, 2.c3, 3.C4, 4.e3, 5.F6, 6.c5, 7.F3, 8.d6; la misma, pero distinta orientación).

### 1.5.2.-Ganglio curvo

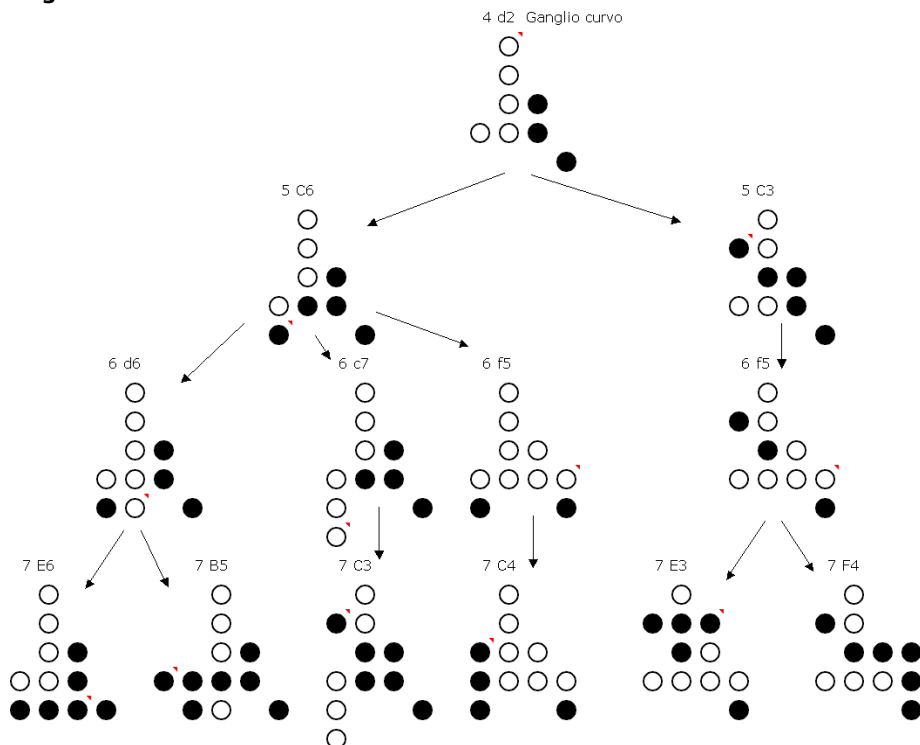


Diagrama 53

La apertura ganglio curvo (no confundir con la ganglio), produce posiciones un poco extrañas al formar pronto las blancas una barrera con sus fichas. La respuesta más común se dibuja a la izquierda: 5.C6. Obsérvese que una de las posibles respuestas blancas es 6.c7, que alarga su barrera todavía más. Las negras la atraviesan, pero manteniendo una posición centrada. Siguiendo por 6.d6, 7.E6, una posible respuesta blanca es 8.c7.

### 1.5.3.-Tigre Berg

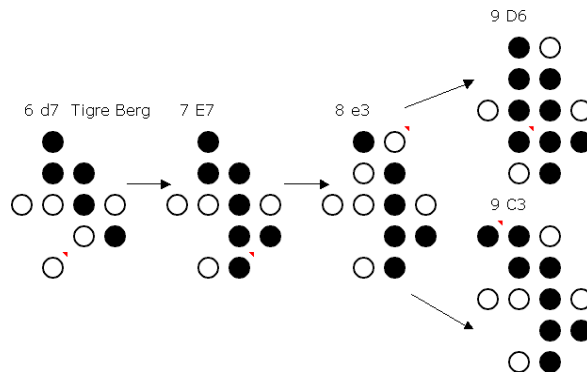


Diagrama 54

En el Diagrama 54 tenemos una de las alternativas al movimiento 6. El nombre "tigre Berg" (6.d7) no está muy difundido.

Su característica más destacable es que a la posición alcanzada con la continuación más común: 7.E7, 8.e3, 9.D6 también se puede llegar a partir de la tigre central, mediante una variante mucho menos común que la variante mayor y la variante exterior: 8.d7 (tigre Suekuni) (véase el Diagrama 26). En este caso 8.d7 se continúa normalmente con 9.E7 y la posición es equivalente.

### 1.5.4.-De Grey

En el Diagrama 55 tenemos la apertura De Grey (llamada así por el jugador Aubrey de Grey)

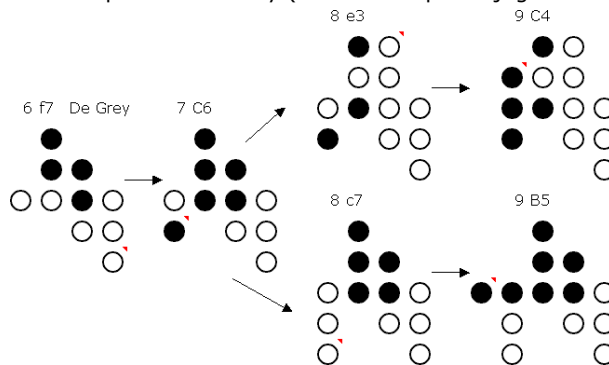


Diagrama 55

La apertura De Grey comienza con un movimiento algo extraño en el exterior: 6.f7. Tras 7.C6 las blancas eligen jugar 8.e3 (lo normal es hacerlo en el movimiento seis) o jugar otro movimiento en el exterior con 8.c7. En este caso las negras deberían evitar jugar en E7 por el momento, pues la centralización blanca en D6 sería favorable para éstas.

## 2.-Rose

El camino hacia la apertura Rose comienza con las negras jugando 3.D6, un movimiento más intuitivo que el 3.F6 que lleva a la tigre.

El movimiento 3.D6 (en inglés se llama *fishhook*, es decir, "anzuelo") casi siempre se contesta con 4.e3. Seguidamente, 5.F4, 6.c6, 7.F5, 8.c3, 9.C4, 10.b5 (hay listas que consideran que la Rose empieza ya en el movimiento 8). Hay alternativas en el camino: caballo, Bhagat, Shaman, Ralle, etc. Y, a pesar de lo famosa que es la Rose, habría que tenerlas en cuenta.

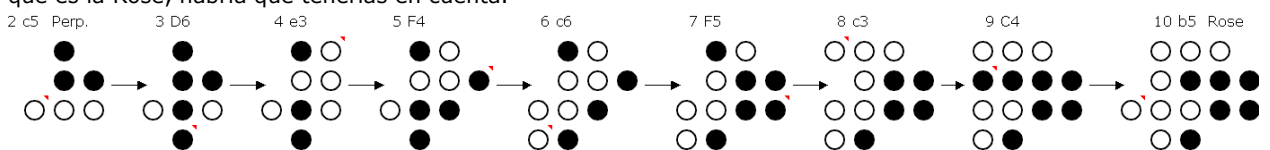


Diagrama 56

A partir de la Rose hay tres grandes aperturas: Rose diagonal, Rose plano y Rose Greenberg. Son líneas bien conocidas y en algunos casos pueden llegar a ser jugadas de memoria con bastante profundidad (más de 20 movimientos).

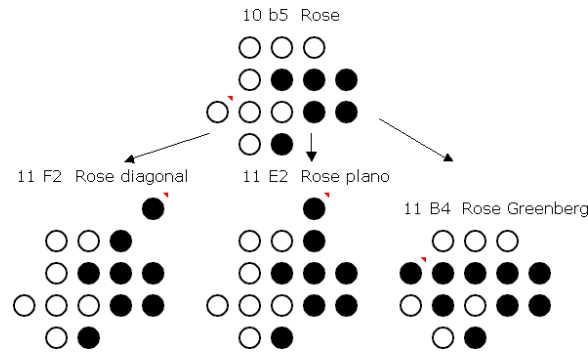


Diagrama 57

**2.1.-Rose diagonal**

La Rose diagonal continúa casi siempre con 12.e6. A partir de aquí hay al menos tres buenas alternativas:

- 13.E7: Rose transversal
- 13.D2.
- 13.C2: Rose Daunas.

En principio las dos primeras son las mejores opciones. Otros movimientos alternativos pueden ser 13.B3 o 13.B4.

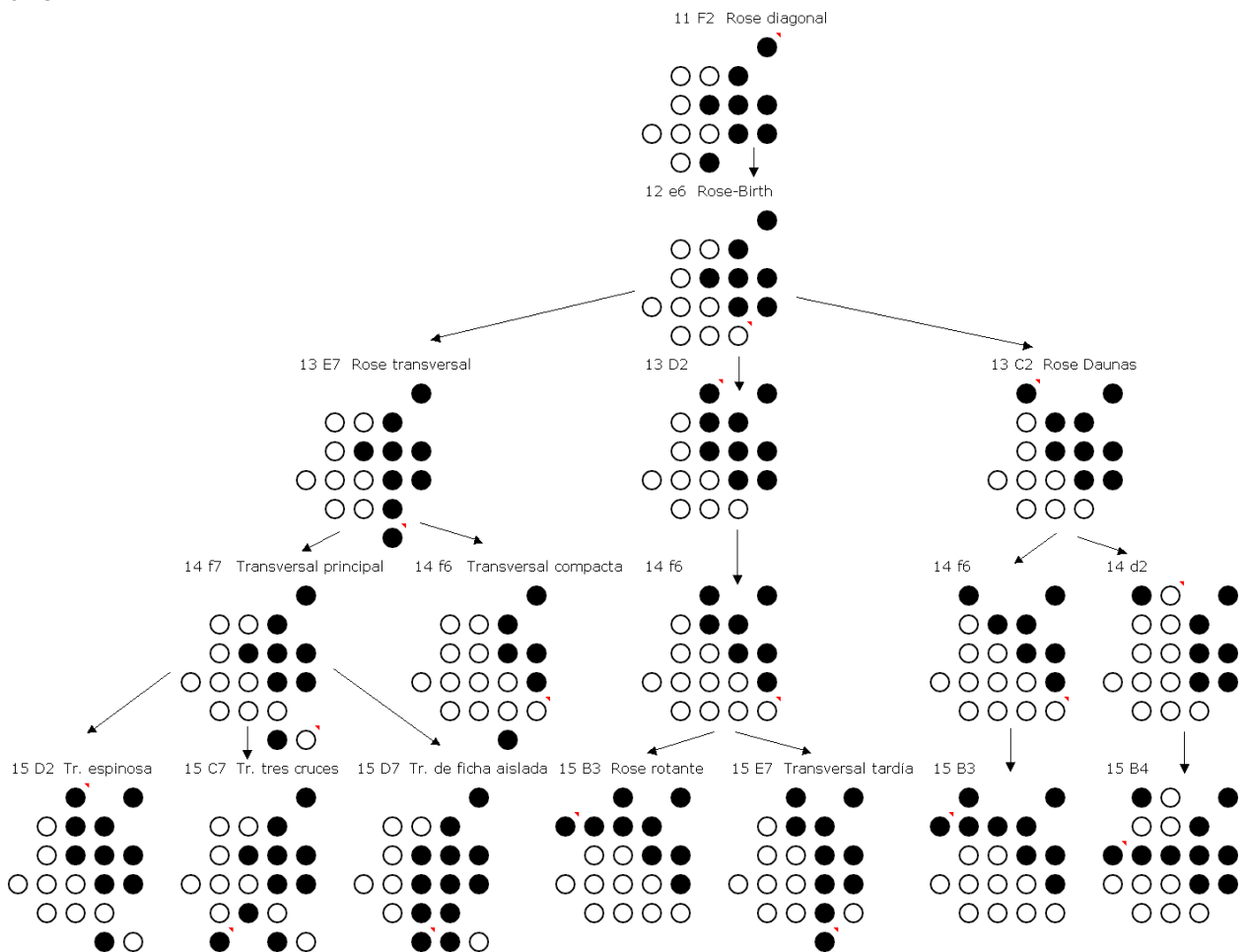


Diagrama 58

Resultan característicos los movimientos en E7 y en D2. Obsérvese cómo la transversal espinosa (15.D2) es similar a la transversal tardía (15.E7), pudiendo converger más adelante, como se ve en el Diagrama 59.

Asimismo, el movimiento en B3 suele conducir a una estructura de doble barrera.

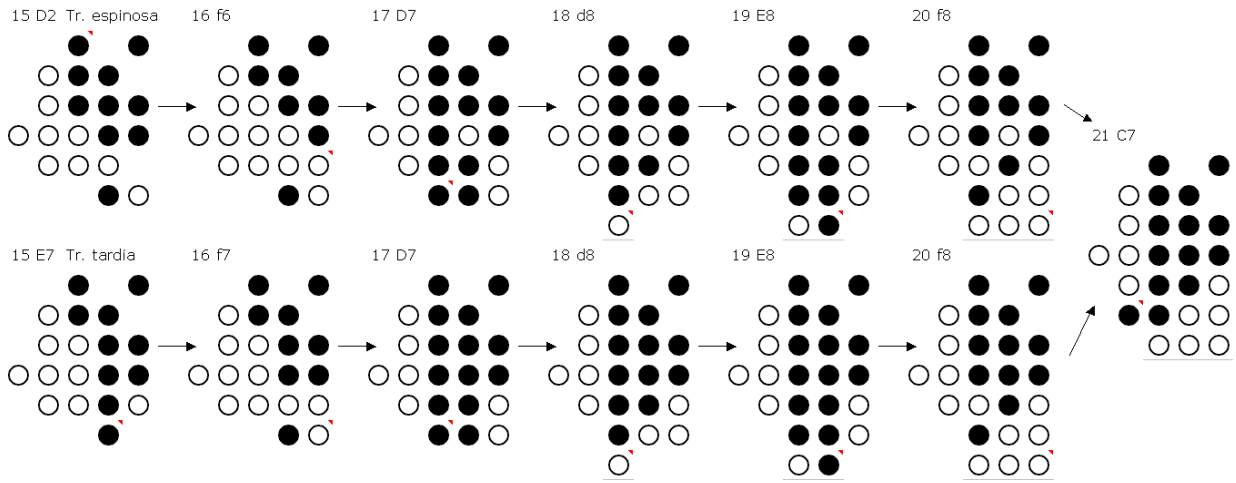


Diagrama 59

### 2.1.1.-Rose transversal

Algunas líneas son suficientemente conocidas como para que se profundice un poco más. Partiendo de los movimientos quince mostrados a la izquierda del Diagrama 58, tenemos la apertura transversal espinosa (Diagrama 60), la transversal tres cruces (Diagrama 61) y la transversal de ficha aislada (Diagrama 62):

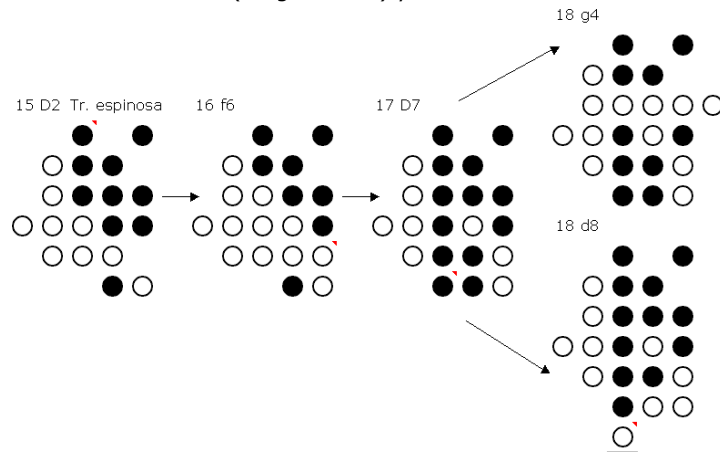


Diagrama 60

En la transversal espinosa las blancas suelen permitir la centralización negra tras 16.f6, 17.D7, y luego o vuelven a reconectar las fichas (18.g4) o toman el lateral (18.d8, como se ha visto en la parte de arriba del Diagrama 59). Alternativamente, las blancas pueden tomar el lateral antes (16.e8 o 16.f8).

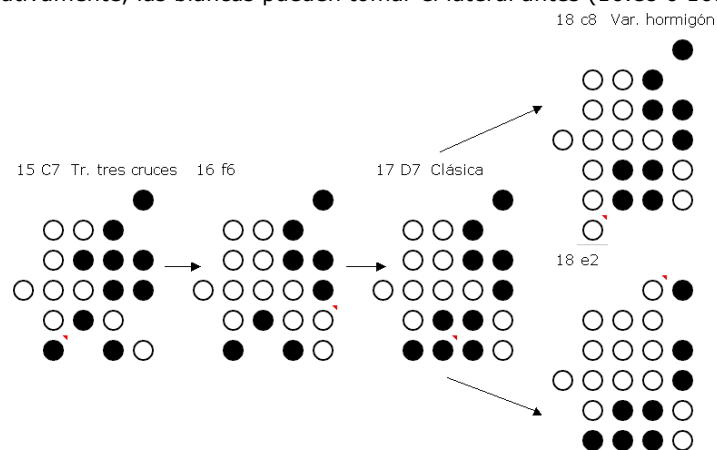


Diagrama 61

En la transversal tres cruces, movimientos alternativos a 16.f6 son 16.f8 o 16.d7, aunque nótese que a pesar de lo extraño del movimiento (al conceder una buena respuesta con 17.D7), las blancas realmente ganan un tiempo al final con 18.c8 (también es buena la alternativa 18.e2). Tras ganar este tiempo las blancas, las negras tienen que mover al norte, con 19.D2 o 19.C2.

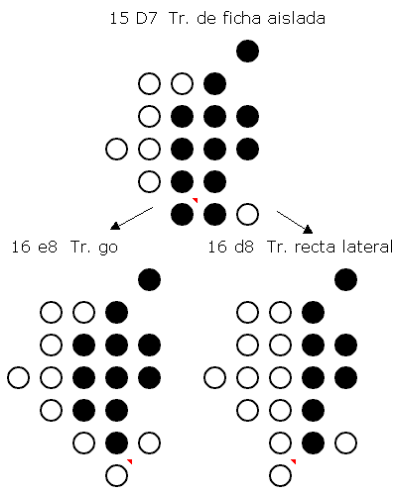


Diagrama 62

Finalmente, la transversal de ficha aislada las blancas pueden responderla fácilmente con 16.e8 (transversal go). Posiblemente la mejor respuesta negra sea el en principio peligroso 17.G8 (una casilla C relativamente temprana). Sin embargo, la mejor forma de aprovecharse de esta ficha C es forzando con la línea 18.f8, 19.D8 (si las blancas mueven en otro sitio, las negras equilibrarán, dentro de lo posible, con 19.C8). A las blancas les queda una ficha en E7 que se traduciría en un movimiento para las negras en F7, por lo que las blancas suelen mover ahí antes o después.

Una alternativa a la transversal go es la transversal recta lateral (16.d8). Sin embargo también es interesante 16.f6, que concede un buen movimiento a las negras: 17.C7, pero tras 18.f8, 19.E8, 20.c8 se ve que las negras no pueden rellenar el hueco del lateral (D8), aunque evidentemente sí pueden 21.G8.

### 2.1.2.-Rose rotante

También resultan interesantes los movimientos quince del Diagrama 58, correspondientes a las aperturas Rose rotante (15.B3, Diagrama 63) y transversal tardía (15.E7, Diagrama 64):

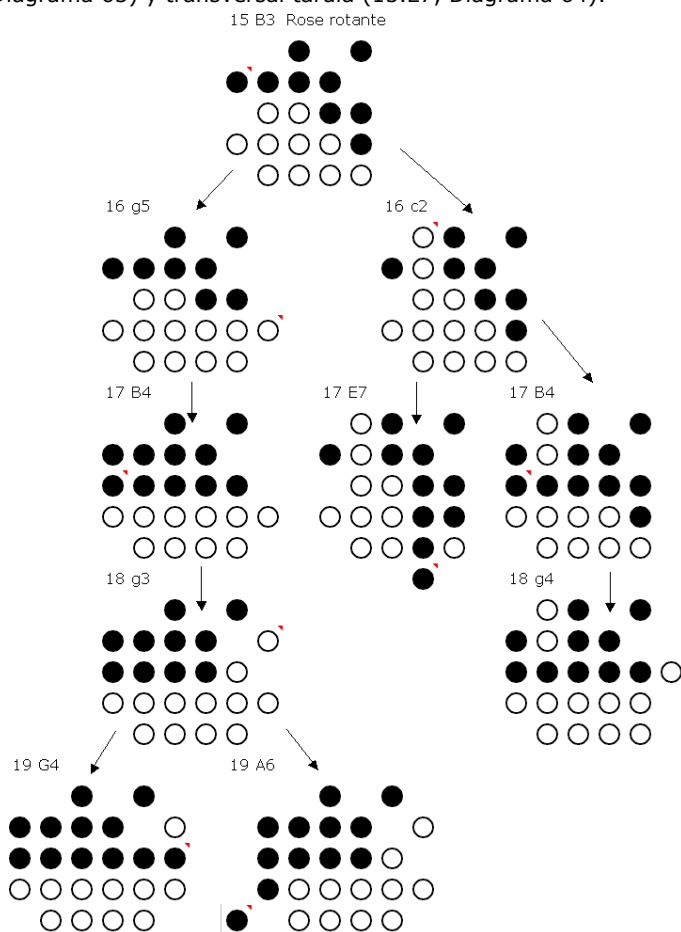


Diagrama 63

El nombre de la Rose rotante proviene de que la configuración de fichas rota tras cada movimiento. En el movimiento 11 comienza este movimiento: 11.F2 es en el noreste, 13.D2 en el norte, 15.B3 en el noroeste,

17.B4 en es oeste, etc. Mientras, las blancas recortan la zona ocupada por las negras por otro lado: 12.e6 por el sur, 14.f6 por el sureste, 18.g3 por el este. La rotación es evidente y se consigue genera mediante sucesivos movimientos de espera.

De esta forma se mantiene una posición más o menos equilibrada. Con todo, hay alternativas interesantes en las que los movimientos más que de espera son de centralización. Por ejemplo, 16.c2 tal vez sea aún mejor. Asimismo, 19.G4 es una buena alternativa negra a 19.A6. Normalmente los jugadores que eligen esta apertura la conocen con bastante profundidad.

Hay que tener cuidado, debido al parecido en los nombres, en no confundir la Rose rotante con la Rose plano rotante, una continuación de la Rose plana.

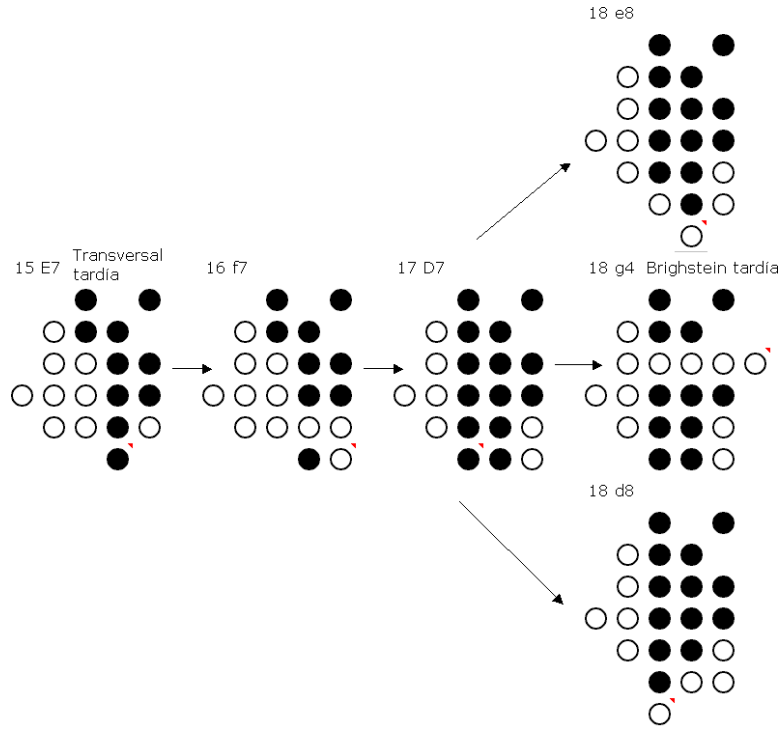


Diagrama 64

La opción 15.E7 (transversal tardía) es una buena alternativa a la Rose rotante. Sólo hay dibujada una respuesta blanca (16.f7), la más común, pero también son posibles 16.f8, 16.e1, 16.g4, 16.e2, y más. Tras 17.D7 las blancas vuelven a tener muchas opciones, estando dibujadas las tres más comunes: 18.e8, 18.g4 (Brighstein tardía) y 18.d8.

### 2.1.3.-Rose Daunas

En la parte derecha del Diagrama 58 se ven las dos continuaciones más comunes de la Rose Daunas. Una línea conocida es: 13.D2, 14.f6, 15.B3, 16.g5, 17.B4, 18.g3, 19.A6, 20.f3, llamada Rose Daunas rotante. Hoy se prefiere la alternativa 19.G4, posiblemente un poco mejor.

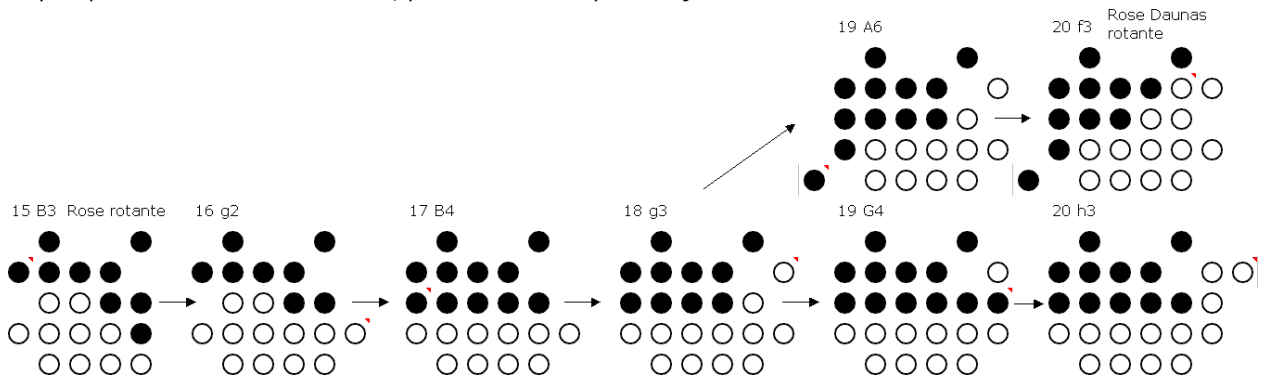


Diagrama 65

La otra opción de blancas es 14.d2, donde la mejor respuesta podría ser 15.B4.

### 2.2.-Rose plana

La Rose plana (11.E2) es conocida por conducir a la Rose plano rotante (12.e6, 13.D2). Con todo, hay otras opciones interesantes, como se muestra en el Diagrama 66: en el movimiento doce las blancas pueden



optar por la Rose Bruyninckx (12.f2) y si no, en el movimiento trece las negras pueden seguir con la Rose Murakami (13.C2).

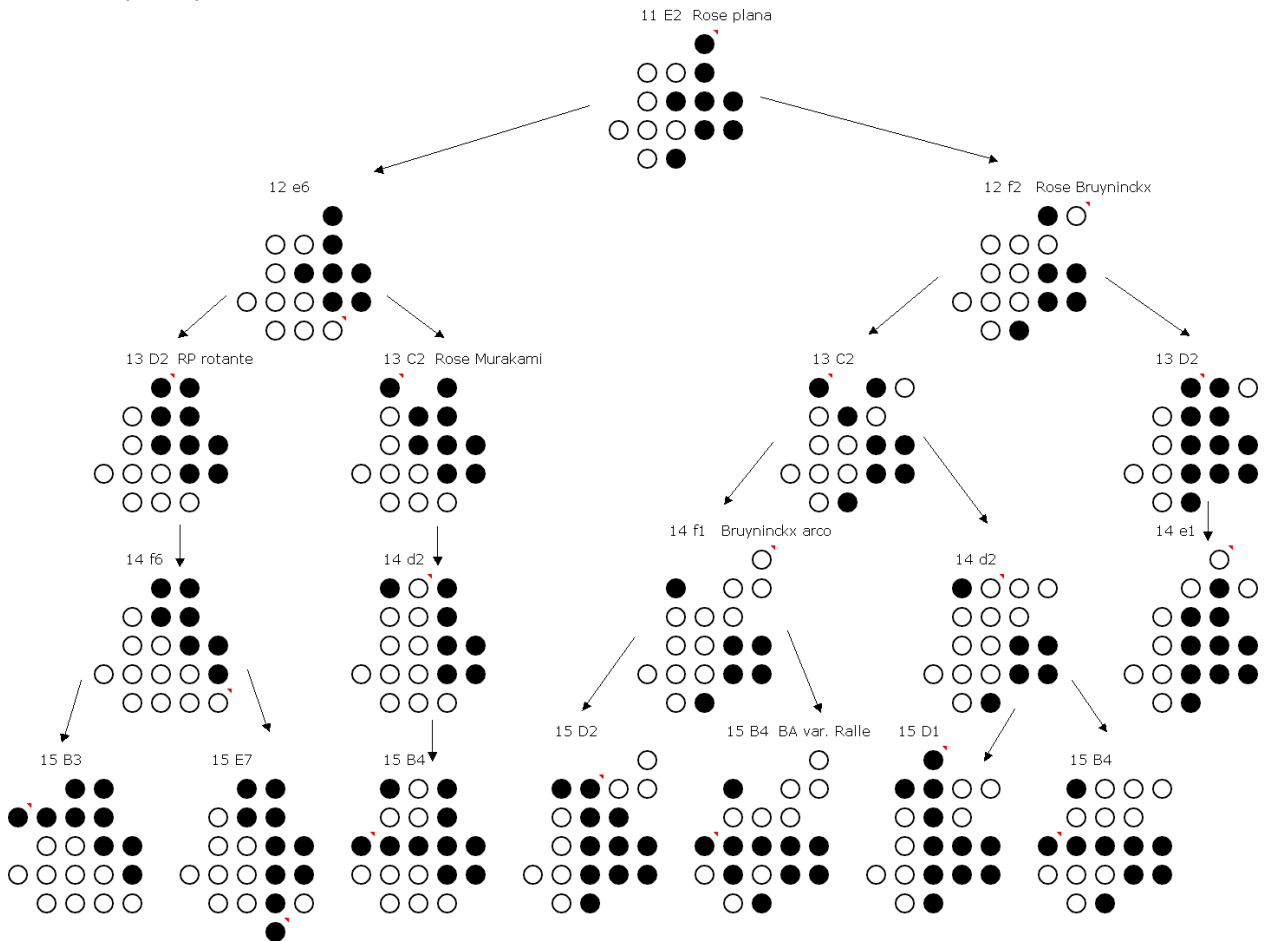


Diagrama 66

### 2.2.1.- Rose plano rotante

Es muy conocida la línea 11.E2, 12.e6, 13.D2 (Rose plano rotante), 14.f6, 15.B3 (Diagrama 66), 16.g5. A partir de aquí hay dos opciones: 17.B4 (Rose plano rotante cerrado) o 17.H6 (Rose plano rotante abierto). Véase el Diagrama 67. Los movimientos se asemejan a los de las aperturas Rose Daunas rotante y Rose rotante.

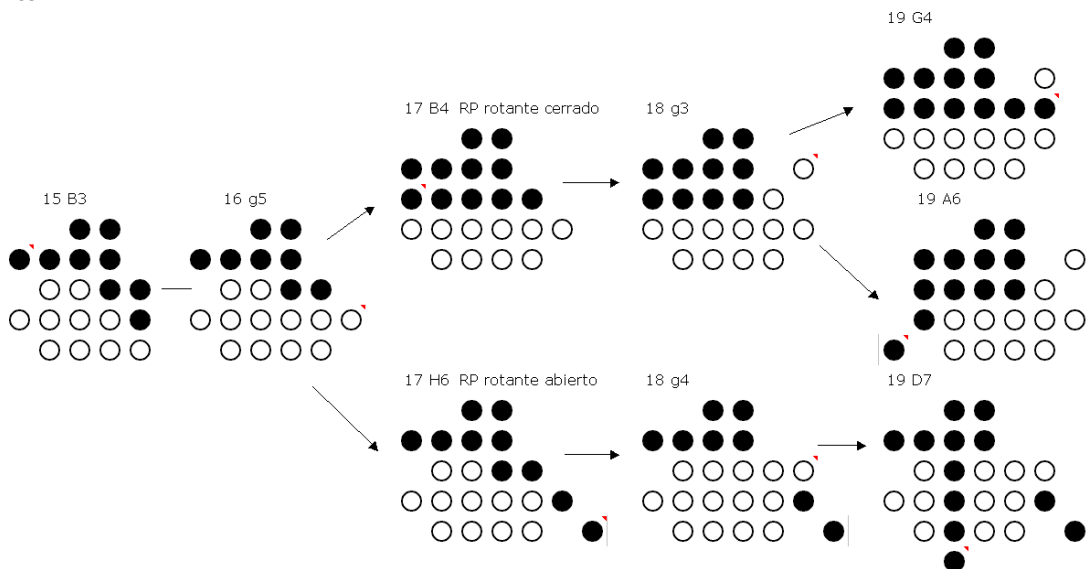


Diagrama 67

De este modo, el cerrado se responde con 18.g3, y puede continuar con 19.G4 (Diagrama 69) o con 19.A6 (Diagrama 68).

La opción de 19.A6 es la más conocida. Normalmente continúa con 20.f3, 21.E6 (una alternativa puede ser 21.G4), 22.a5 (también se ha dibujado 22.c2 como alternativa). Las negras optan aquí entre tomar el

lateral con 23.A4, donde las blancas responderán 24.f2, o bien jugar 23.G4, donde las blancas tienen diferentes opciones: ganar un movimiento con 24.a7 o como antes 24.f2.

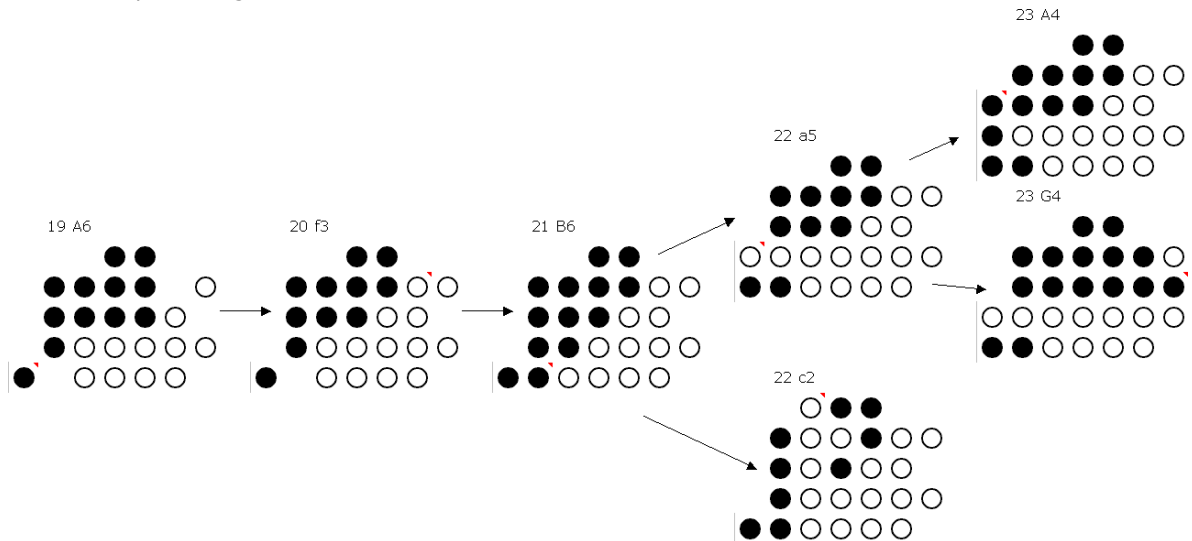


Diagrama 68

Por otro lado, a la opción 19.G4, las blancas suelen responder 20.f3 (posiblemente el mejor movimiento) o 20.h3.

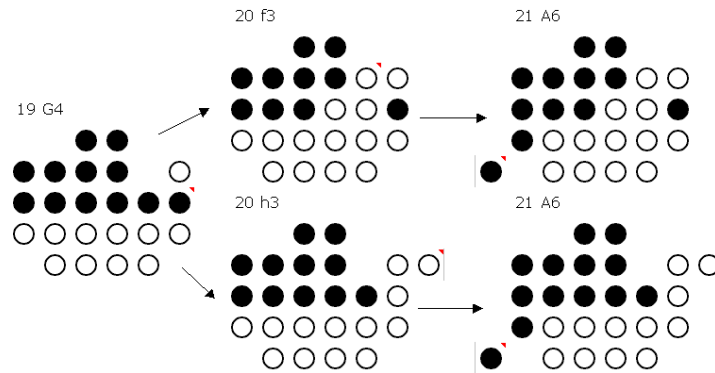
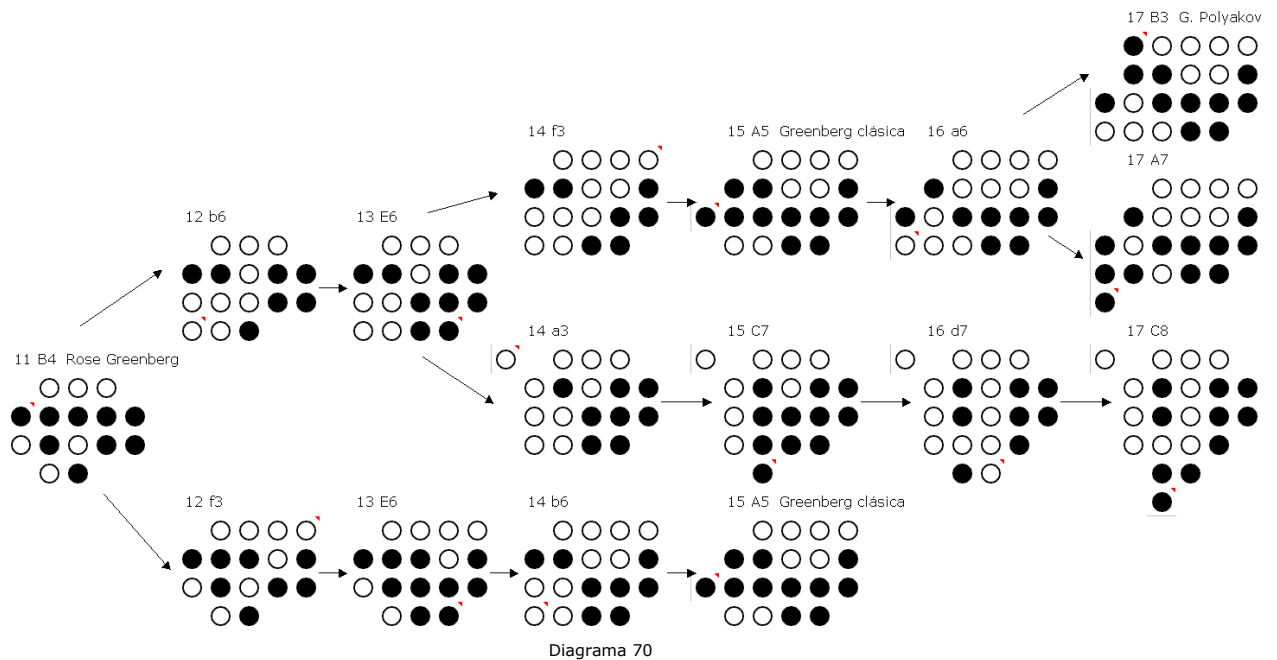


Diagrama 69

### **2.3.-Rose Greenberg**

La Rose Greenberg es una alternativa a la Rose diagonal y a la Rose plana. Normalmente conduce a estructuras bastante diferentes a las de estas dos. Concretamente, es normal que las negras capturen al final un lateral.

Aquí nos encontramos con un clásico cruce de aperturas: por dos caminos diferentes se llega a la posición correspondiente a la apertura "Greenberg clásica" (15.A5). Los dos caminos están dibujados en el Diagrama 70: la línea de más a la izquierda y la de más a la derecha. Obsérvese que en la posición 14 la diferencia es de una sola ficha.



Normalmente se alcanza la posición del movimiento 15.A5: Greenberg clásica.

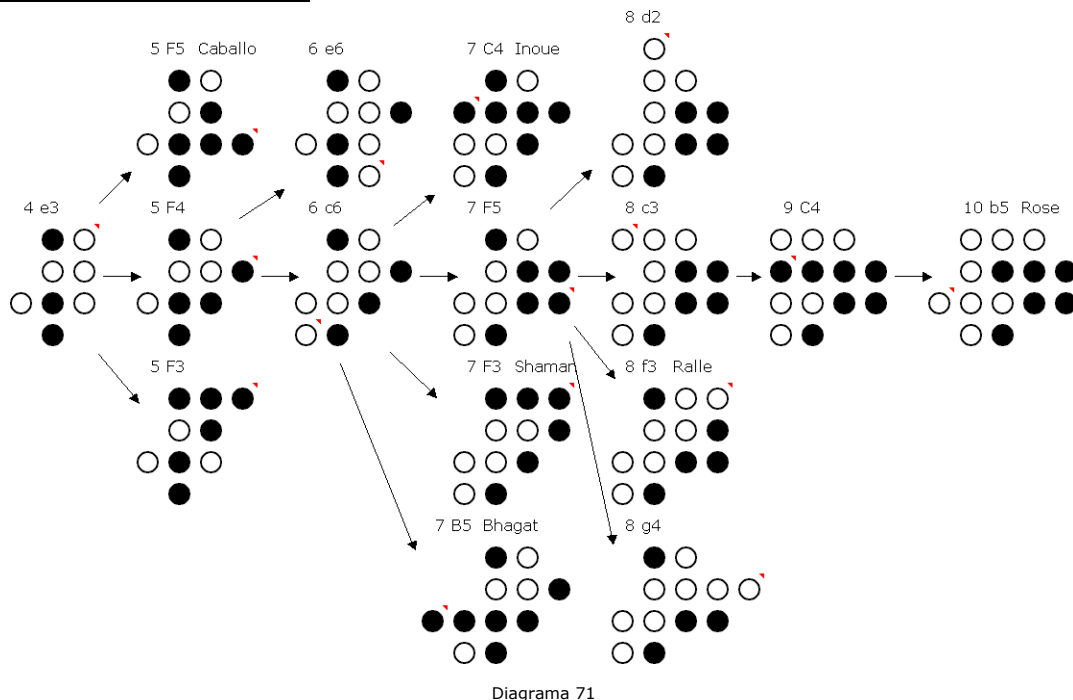
Las blancas suelen responder 16.a6, lo que deja a las negras dos opciones 17.B3 y 17.A7.

A la opción 17.B3 (Greenberg Polyakov) las blancas siguen con 18.a3 y las negras no tienen acceso al hueco en A4, pero para no perder un movimiento (que sería crítico), toman 19.A7.

Por lo tanto es parecido a jugar directamente 17.A7. En los dos casos las blancas podrán forzar (en el caso de que les interese) a las negras a que capturen todo el lateral.

La línea dibujada en el centro: 14.a3, 15.C7, 16.d7 y 17.C8 conduce a unas estructuras distintas.

#### 2.4.-Alternativas a la Rose



Si siguiendo el camino que lleva hasta el movimiento 10 de la Rose, nos encontramos con varias opciones bastante interesantes y conocidas. Tal vez las negras tengan más alternativas, pero es en el movimiento 8 donde las blancas tienen un par de opciones teóricamente tan buenas como la línea principal de la Rose.

En resumen, las negras tienen estas aperturas alternativas (véase Diagrama 71):

- Quinto movimiento: 5.F5 (apertura caballo) y 5.F3 (ésta menos común).
- Séptimo movimiento: 7.C4 (apertura Inoue), 7.F3 (apertura Shaman) y 7.B5 (apertura Bhagat)

Y las blancas:

- Sexto movimiento: 6.e6 (6.f5, Mimura, es aún menos común)

- Octavo movimiento: 8.d2 (una apertura seguramente tan fuerte como la propia Rose) y 8.f3 (apertura Ralle). También, 8.g4, aunque más rara.

### 2.4.1.-Falsa Rose

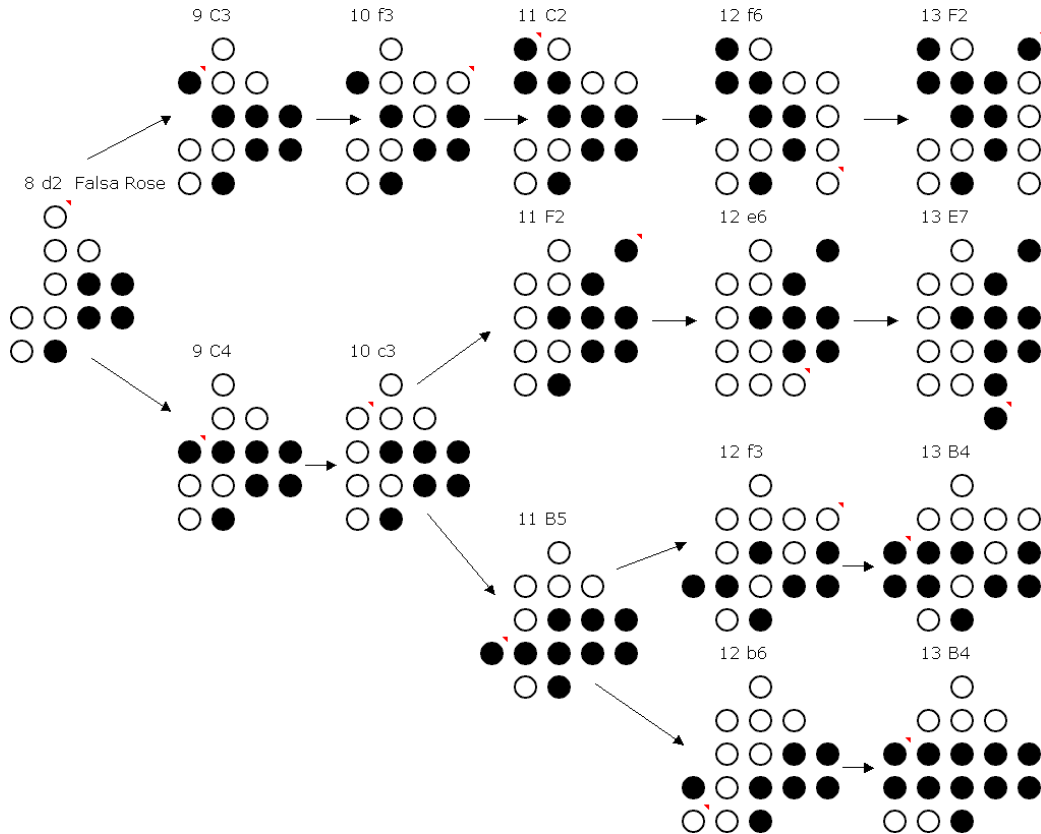


Diagrama 72

Como se aprecia en el Diagrama 72 (falsa Rose), la alternativa 9.C4, 10.c3 es muy parecida a la apertura Rose, la diferencia es la posición de una sola ficha. Como respuesta, además de las dibujadas 11.F2 (que recuerda a la Rose diagonal) y 11.B5 (a la Rose Greenberg), también sería posible 9.E2 (Rose plana), pero ésta da a las blancas bastantes opciones para responder y apenas se juega.

A la izquierda, la línea de 9.C3 evita la respuesta de compactación blanca, aunque las blancas tienen 10.f3. Obsérvese el interesante movimiento 12.f6 (12.e6 podría ser otra opción), precedido de 11.C2.

### 2.4.2.-Ralle

La apertura Ralle (el nombre proviene del francés Paul Ralle), es otra alternativa para el movimiento ocho.

Tras 8.f3 lo más común es 9.C4, aunque también es posible 9.E2, conduciendo a estructuras bien distintas.

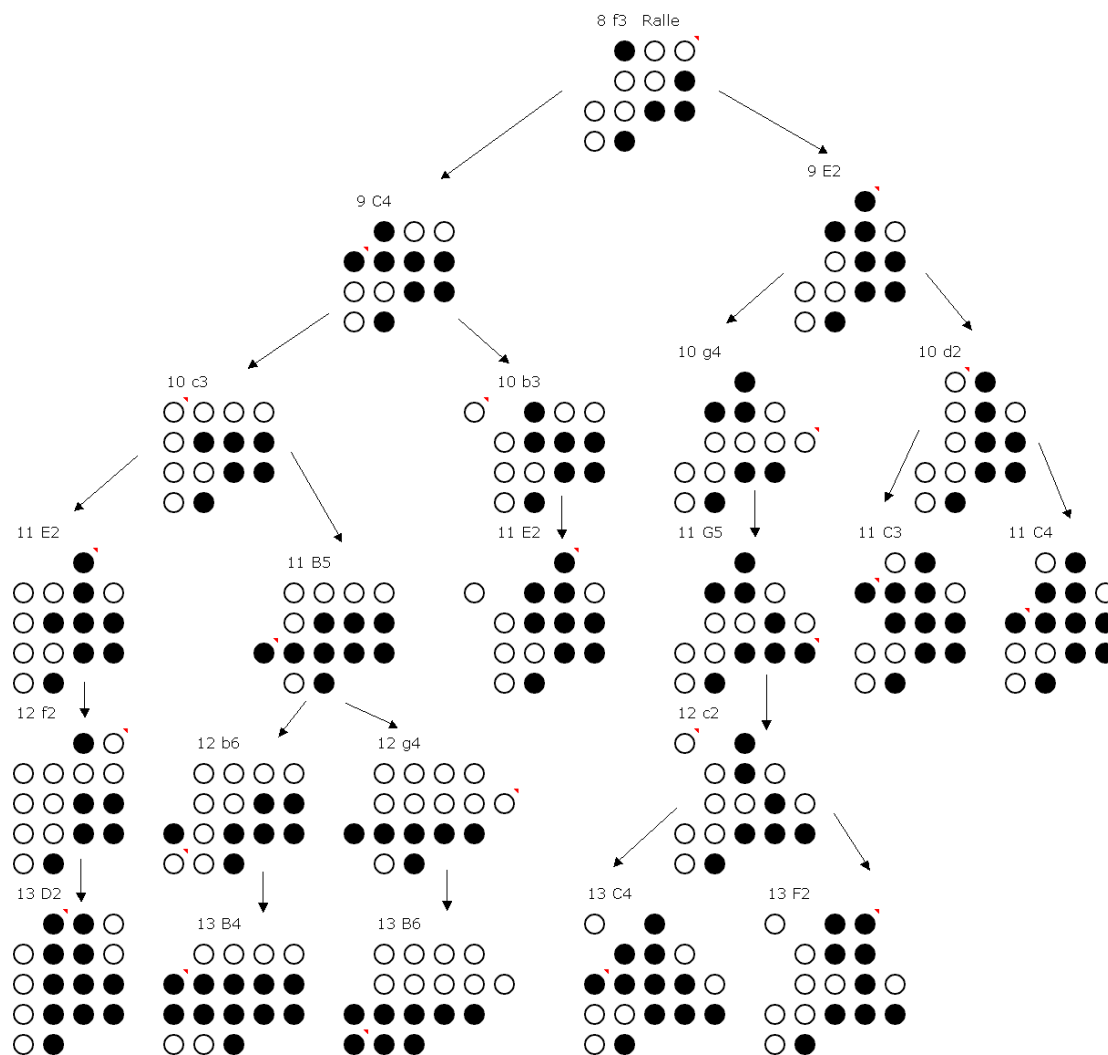


Diagrama 73

La línea 9.C4, 10.c3 puede seguir por dos caminos: 11.E2 (el más clásico) o 11.B5. Los dos caminos pueden acabar con las blancas controlando un lateral: 11.E2, 12.f2, 13.D2, 14.d1, 15.E1, 16.f1, 17.C2, 18.c1 (Diagrama 74) o bien 11.B5, 12.b6, 13.B4, 14.a4, 15.A5, 16.a6, 17.B3, 18.a3, con estructuras parecidas. Alternativamente, 11.B5, 12.g4, 13.B6 (Diagrama 73) lleva a una estructura de doble barrera que puede continuar 14.g6, 15.B3. Un movimiento diez alternativo es 10.b3, 11.E2.

También hay que tener en cuenta la alternativa 9.E2, conduciendo a estructuras totalmente distintas.

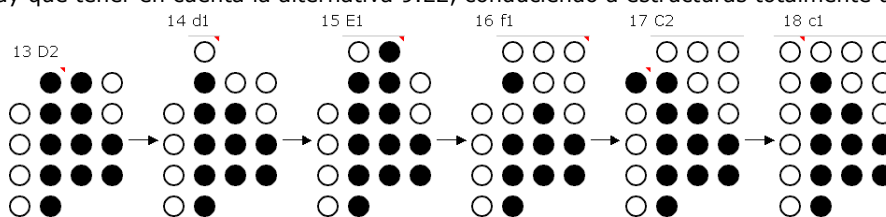


Diagrama 74

### 2.4.3.-Caballo

Las negras pueden optar por esta apertura alternativa a la Rose, considerada algo inferior a ésta. Las dos respuestas más frecuentes de las blancas son: caballo transversal (6.f4) y caballo central (6.e6). Véase el Diagrama 75.

El caballo transversal sigue con 7.E2 (no se conocen alternativas aceptables), y a continuación las blancas pueden jugar la caballo Roques (8.d2) o la caballo Daunas (8.f2). En ambos casos las negras disponen de diferentes respuestas.

La caballo central puede seguir con la caballo corchete (7.F6) o con la caballo Muller (7.F4).

Posiblemente la mejor respuesta blanca es 8.c6. Posibilita un buen movimiento negro en la casilla C4, pero obsérvese que las negras ya tenían otro interesante en la casilla F4, por lo que aunque podrá jugar ambos, un primer movimiento en uno empeorará el posterior movimiento en otro. Por ejemplo: 9.C4, 10.d7 (corchete interior), 11.F4 es una de las mejores continuaciones, pero no ha dado ventaja a las negras. Otra

opción: 9.F4 (corchete en esquina), 10.c3 (corchete en esquina variante pseudo-Rose), y aquí jugar en C4 permitiría una buena respuesta blanca en F3.

La caballo Muller tiene un par de respuestas obvias para blancas: 8.f6 u 8.c4. Después de que las blancas elijan jugar uno de éstos, lo normal es que las negras en su movimiento nueve impidan a las blancas jugar el otro.

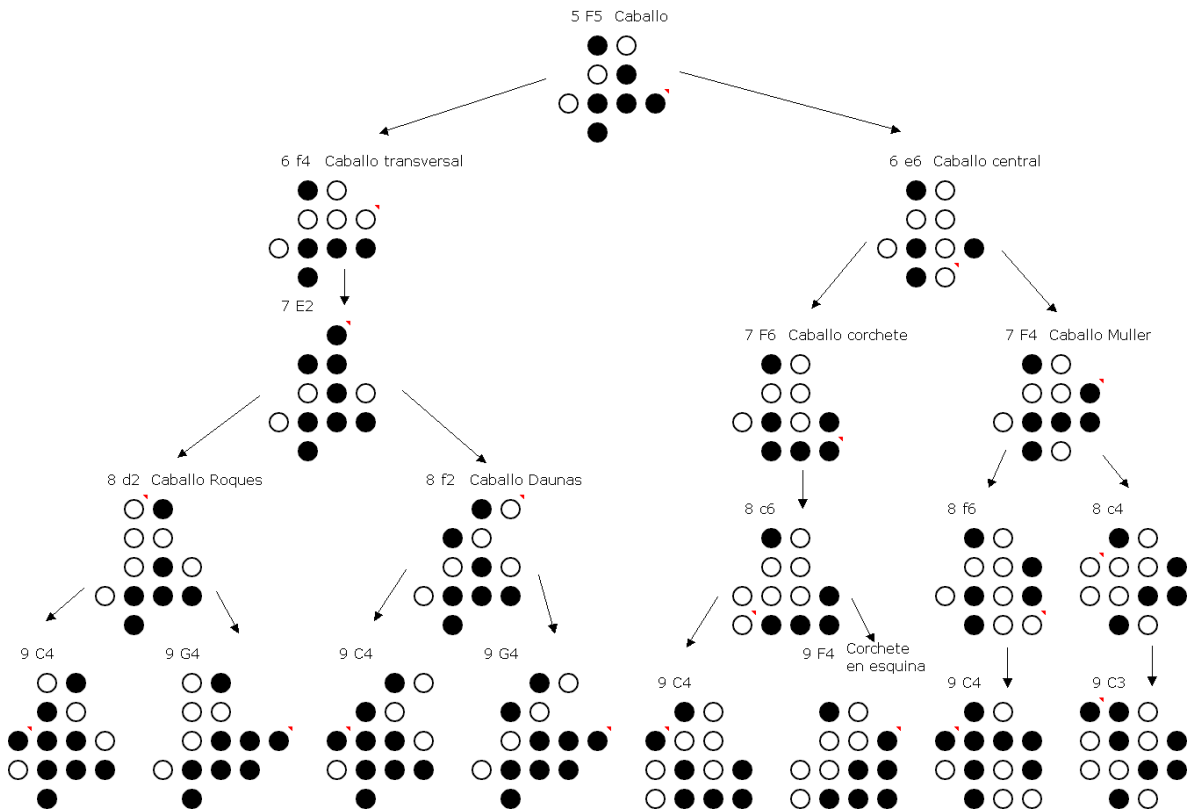


Diagrama 75

#### 2.4.4.-Inoue

La apertura Inoue es la más frecuente alternativa negra a la Rose en el movimiento siete, aunque considerada un poco peor que la Rose.

Las blancas suelen responder 8.b3 u 8.c3 (apertura Iago). Véase el Diagrama 76.

A 8.b3 las blancas se ven obligadas a atravesar la línea blanca del oeste con 9.B5 o 9.B4. Es interesante el movimiento de compactación blanco 9.B4, 10.c3.

Las respuestas a la Iago recuerdan un poco a las de la propia Rose, aunque son bastante diferentes.

La opción 9.B5, 10.b6 puede acabar con las blancas controlando el lateral oeste. Con 9.E2 las respuestas blancas son mucho más diversas.

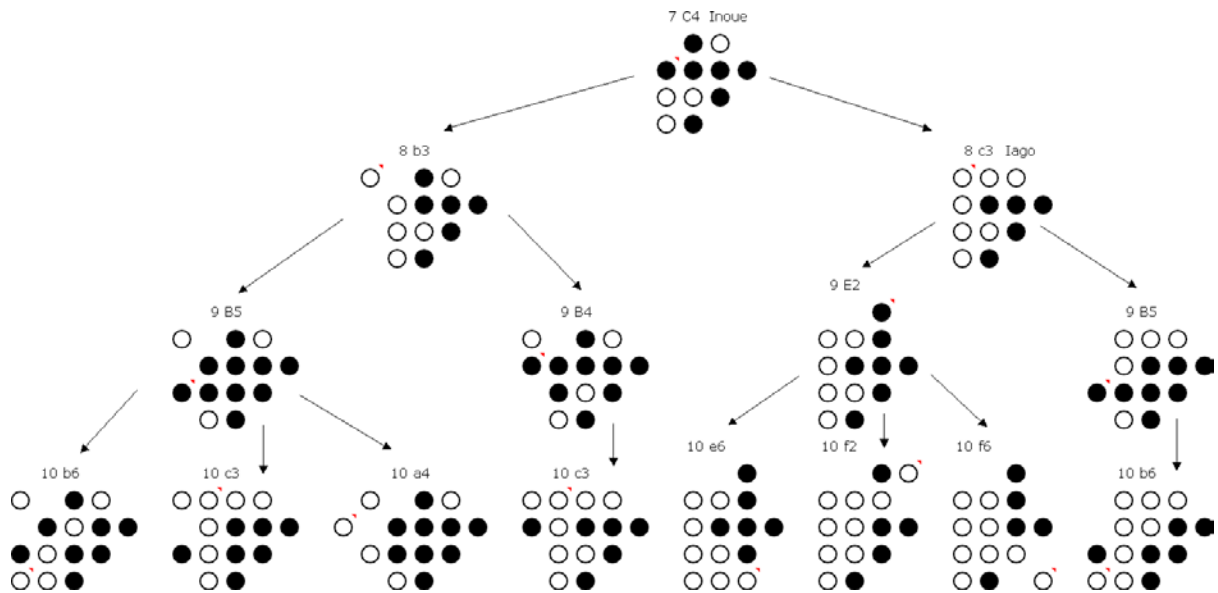


Diagrama 76

### **3.-Aperturas perpendiculares alternativas**

Los movimientos tres que conducen a la tigre y a la Rose son los más conocidos. Alternativamente disponemos de 3.E6, muy jugado, aunque más de la mitad de las partidas desembocan en el movimiento cinco en la apertura tigre.

La opción 3.C6 se denomina apertura Collay, menos frecuente, y se verá más adelante.

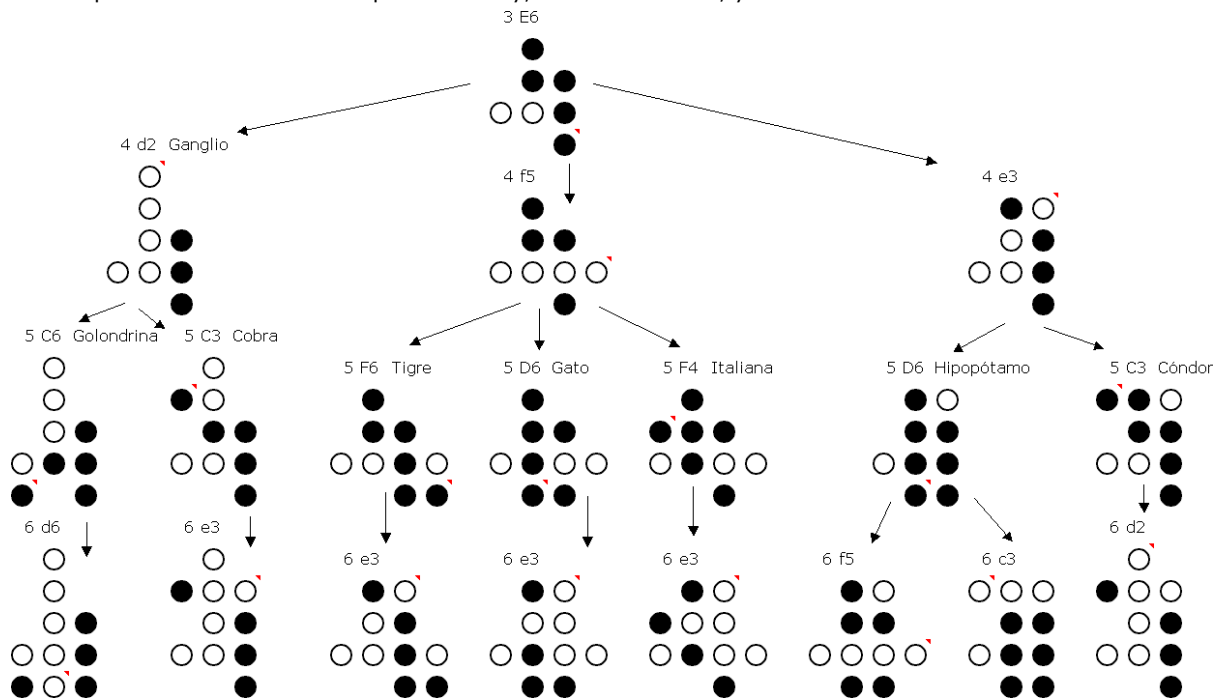


Diagrama 77

A partir de la opción alternativa 3.E6 las blancas tienen dos líneas consideradas como +0: 4.d2 (apertura ganglio) y 4.f5. Con 4.f5 las blancas dejan a las negras la opción de cruzarse a la apertura tigre o bien optar por 5.D6 o 5.F4, aperturas bastante jugables, a pesar de que podrían ser -4. La opción 4.d2 es muy distinta y conduce a aperturas totalmente diferentes; las dos líneas principales de ésta son bien conocidas: 5.C6 (golondrina) y 5.C3 (cobra).

En la tercera opción, 4.e3, parece ser que las negras tienen ventaja, aunque puede que no sea excesiva. La opción normal de negras para seguir con esta ventaja es 5.D6 (hipopótamo); alguna de las líneas que continúan se cruza con otras líneas menos comunes de la italiana. A veces optan por 5.C3 (cóndor), que con 6.d2 se cruza con la respuesta más común de la cobra, como se ve en el diagrama.

Las principales razones por las que las negras eligen 3.E6 son:

- Las negras conocen bien la apertura golondrina o la cobra, y confían que las blancas les permitan jugarlas optando por la apertura ganglio (4.d2)

-Las negras quieren jugar una apertura alternativa como la gato o la italiana.

### 3.1.-Gato

En la gato, hasta el movimiento 9 es normal seguir la línea dibujada: 5.D6, 6.e3, 7.F4, 8.f3, 9.G6, aunque son posibles las desviaciones.

Para el movimiento 10 las blancas disponen de varias opciones.

La apertura Sakaguchi (10.c6) es la continuación más común. Le sigue la opción 10.c3 y finalmente 10.e7, que puede seguir con 11.F7 (apertura Berner).

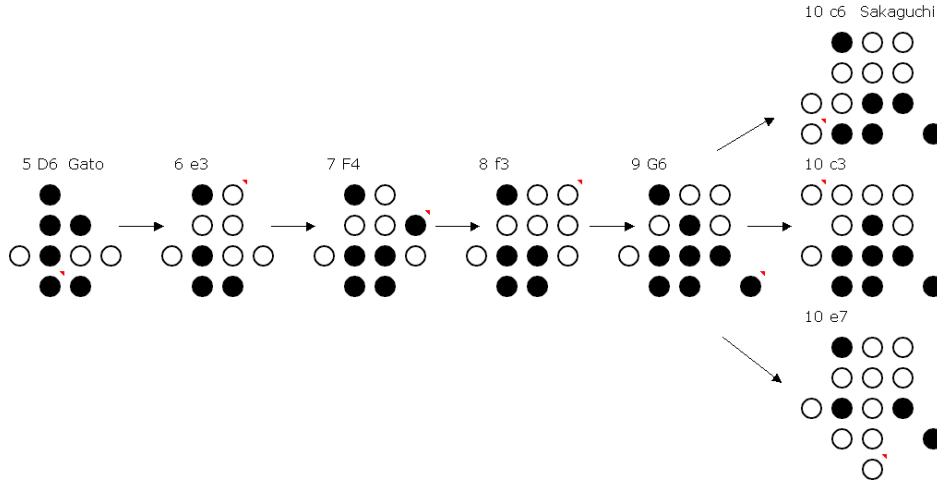


Diagrama 78

Puede parecer extraño el movimiento blanco de la apertura Sakaguchi, pero se explica claramente con el movimiento 12 tras 10.c6, 11.C4, 12.g5, quitando el acceso negro a C3. La respuesta más común es el movimiento central 13.E2, aunque no es necesariamente mejor que 13.B4 o 13.B6.

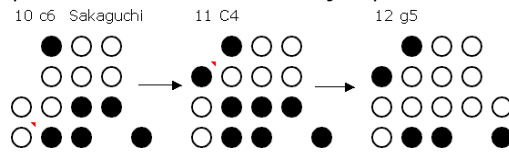


Diagrama 79

En cualquier caso, resulta interesante la continuación más normal de 13.E2, que consiste en seguir denegando el acceso a C3 con 14.c7. Después las negras pueden centralizar con 15.D7 y las blancas continuar con 16.f6 o 16.f2.

### 3.2.-Italiana

La italiana suele seguir hasta el movimiento ocho sin variaciones (5.F4, 6.e3, 7.F4, 8.f3). Resulta curioso el movimiento alternativo 8.c3 seguido de 9.D6, por el cruce de las líneas que continúan con otras aperturas.

Seguramente el mejor movimiento nueve de las negras es 9.C6. Resultan más extraños 9.E2 y 9.F6, con buenas respuestas blancas.

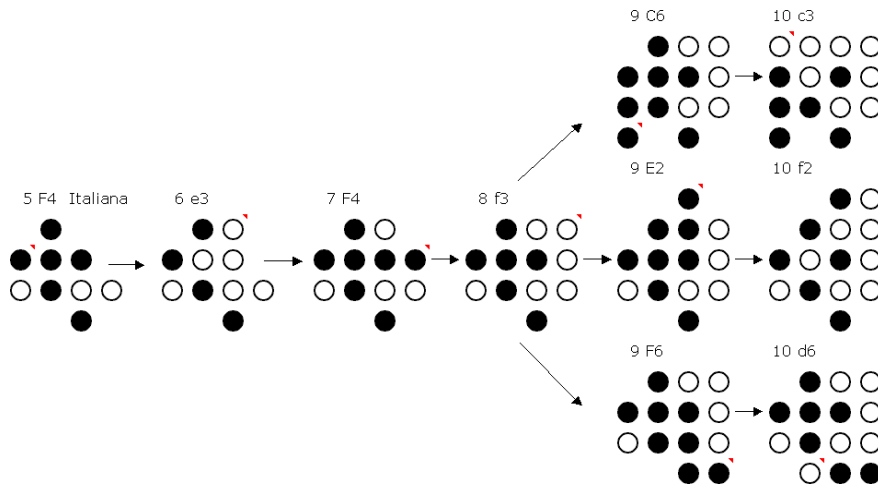


Diagrama 80



La línea más normal es la que pasa por 10.c3, y tampoco suele haber muchas variantes hasta 13.B4 (10.c3, 11.D2, 12.c2, 13.B4).

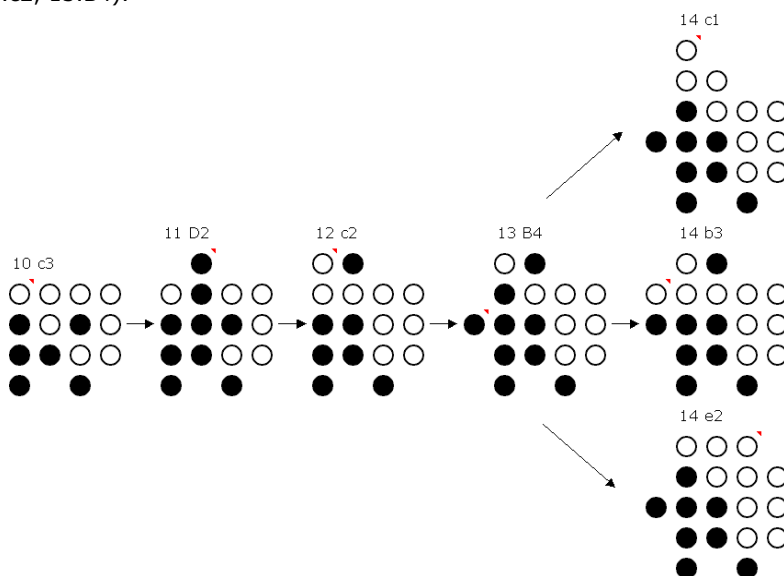


Diagrama 81

En teoría las blancas tienen ventaja. Disponen de varias alternativas buenas. Las dibujadas 14.c1, 14.b3 o 14.e2, y también es posible 14.d6.

### 3.3.-Cobra

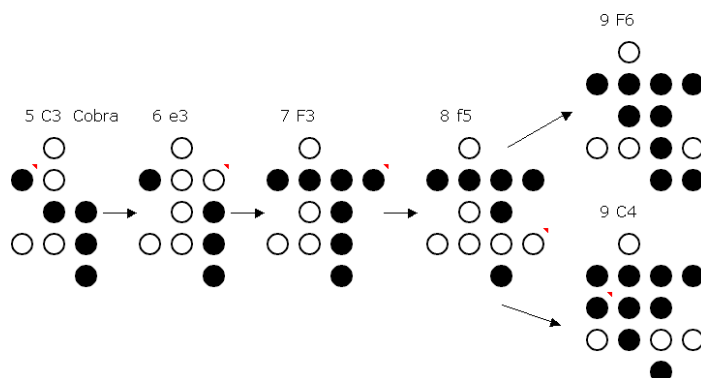


Diagrama 82

En la apertura cobra hay alternativas interesantes, y no es una apertura tan jugada como para resultar previsible (la han probado más los programas), pero la línea más lógica y común pasa por 5.C3, 6.e3, 7.F3, 8.f5 y 9.F6. Otra opción para el nueve es 9.C4, aunque en absoluto tan popular.

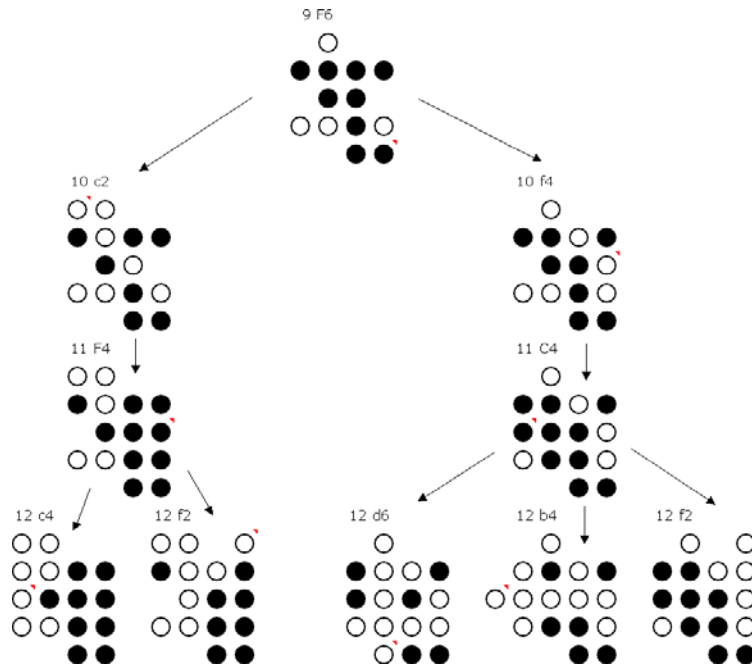


Diagrama 83

Como se ha indicado, es difícil predecir las respuestas a esta apertura. En el Diagrama 83 simplemente se indican algunas buenas opciones posibles para la variante 9.F6.

### 3.4.-Golondrina

La apertura golondrina es más común que la apertura cobra. Con todo, también hay unas cuantas variantes apenas exploradas y aparentemente buenas.

Normalmente se responde con 6.d6 (golondrina Vallejo), aunque son posibles otras alternativas como 6.f5 (golondrina Firefly) o 6.f6 (golondrina Saiz). También se han jugado 6.c7 (golondrina Nicolet) y 6.f4; en teoría no muy diferentes al resto.

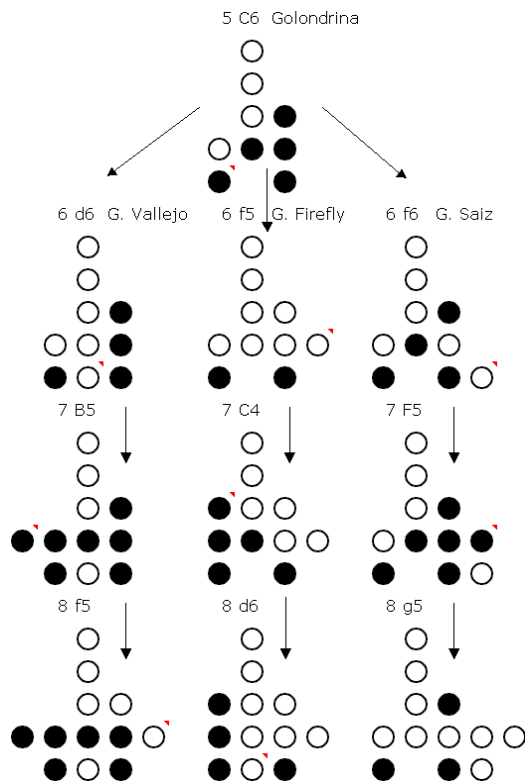


Diagrama 84

La dibujada a la izquierda del Diagrama 84 es la más conocida. Posiblemente sea empate con juego perfecto.

Por lo tanto, resulta interesante ver al menos una continuación frecuente:

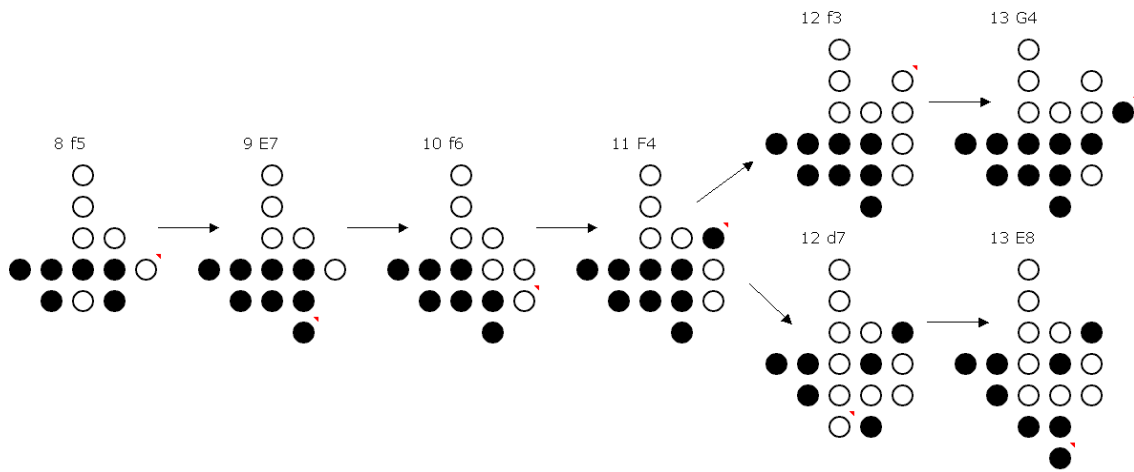


Diagrama 85

### 3.5.- Collay

La apertura Collay no es teóricamente muy mala para las negras (entre -2 a -4 para éstas), pero es menos jugada de lo que se podría pensar al conocer estas evaluaciones teóricas. Posiblemente una causa sea que la respuesta blanca es muy intuitiva: 4.e3, parecida a la que se jugaría de tomar el camino que lleva a la Rose (incluso 4.c3 es una buena opción), y que tras 5.C4 las blancas disponen de bastantes opciones buenas.

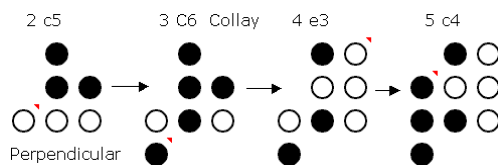


Diagrama 86

Hay al menos cuatro opciones aceptables para blancas en el movimiento seis: 6.d2, 6.c2, 6.d6 y 6.c3.

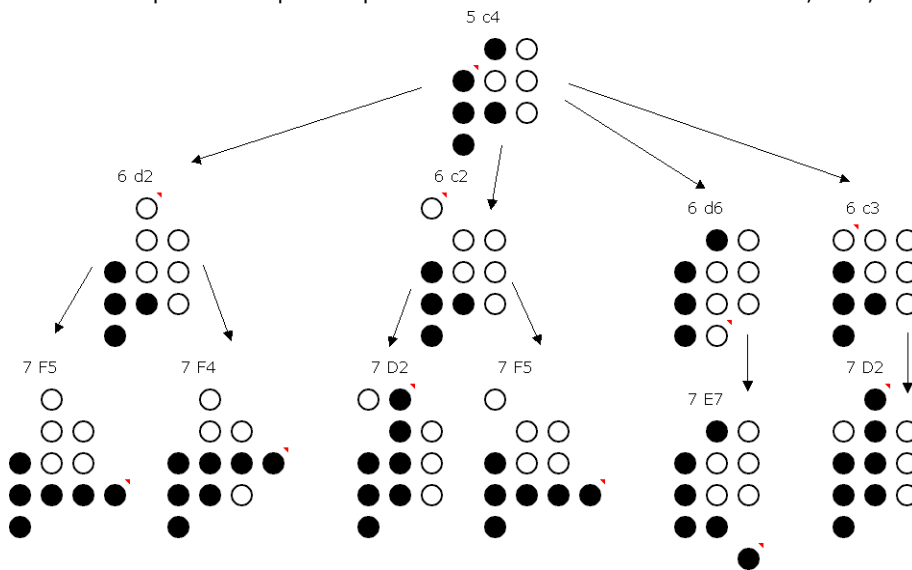


Diagrama 87

Seguramente, otra de las razones por las que la apertura no es tan popular es debido a que las blancas tienen pronto muchas alternativas buenas. Es decir, aunque las negras hayan dejado muy pronto fuera de libro a las blancas, será difícil que éstas realicen un mal movimiento (al haber tantos buenos) y finalmente las negras también se verán pronto fuera de libro, probablemente sin haber conseguido ventaja en la apertura. En el Diagrama 87 se muestran algunas de las continuaciones más lógicas.

# DIAGONAL

La apertura diagonal se alcanza tras 1.D3, 2.c3. El tercer movimiento es prácticamente siempre 3.C4, pues las otras tres posibilidades son mucho peores comparadas con este movimiento (seguramente empate con juego perfecto).

En el cuarto movimiento las blancas tienen dos movimientos que son equivalentes, como se puede observar en el Diagrama 88, donde se ha dibujado la cuadrícula de un tablero (limitado a las 6x6 casillas centrales) para que sea más fácil tomar referencias. Aquí se ha elegido 4.e3, al igual que en el resto de diagramas de este texto, pero hubiera sido lo mismo con 4.c5.

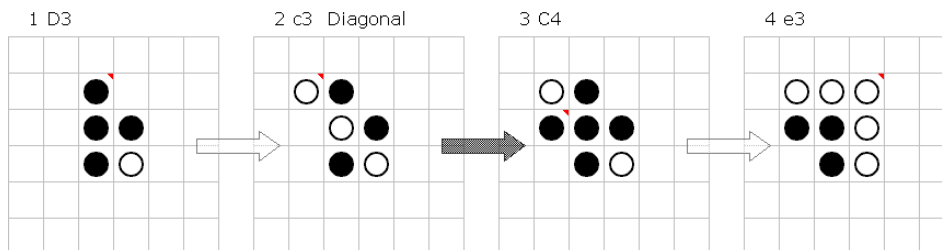


Diagrama 88

Obsérvese que las blancas tienen dos barreras distintas de tres fichas. Una barrera es más externa (más cerca del lateral) y la otra más interna (más lejos de lateral, más cerca del centro del tablero).

En resumen, una vez jugada la diagonal, la mayor parte de las partidas sigue la línea 1.D3, 2.c3, 3.C4, 4.e3.

Con tantas fichas blancas externas, las negras tienen bastantes posibilidades: nueve en total, de las que en principio sólo una es descartable: la que consiste en jugar en una casilla X.

Las ocho restantes son jugables, aunque algunas se consideran mejor que otras, jugándose con más frecuencia.

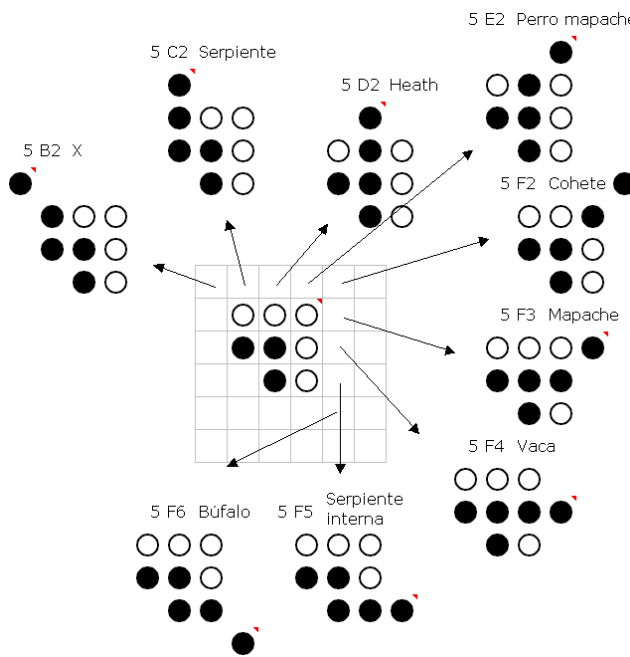


Diagrama 89

En el Diagrama 89 se muestran las nueve opciones posibles. Ordenadas aproximadamente de mayor a menor frecuencia:

- Heath (5.D2), también se conoce como tobidashi (del japonés, significando "saltar fuera").
- Vaca (5.F4).
- Serpiente (5.C2), también llamada campesina.
- Búfalo (5.F6), también se conoce como Ishii.
- Serpiente interna (5.F5), también llamada urbana.
- Mapache (5.F3).
- Cohete (5.F2), también denominada ganso.

- Perro mapache (5.E2) o tanuki (el animal al que hace referencia se conoce con los dos nombres); también se llama Peccerillo.
- X (5.B2).

Las frecuencias dependen de la selección de partidas que se tome. Sin embargo, por hacernos una idea, aproximadamente un 80 % de las partidas de apertura diagonal siguen por la Heath o por la vaca, ambas con porcentajes similares. Asimismo, la suma de las partidas Heath, vaca, serpiente y búfalo da más de un 95 % de todas las partidas diagonales. Por lo tanto, el resto de aperturas se juega mucho menos, aunque conviene tener cierta idea de cuáles son las mejores respuestas.

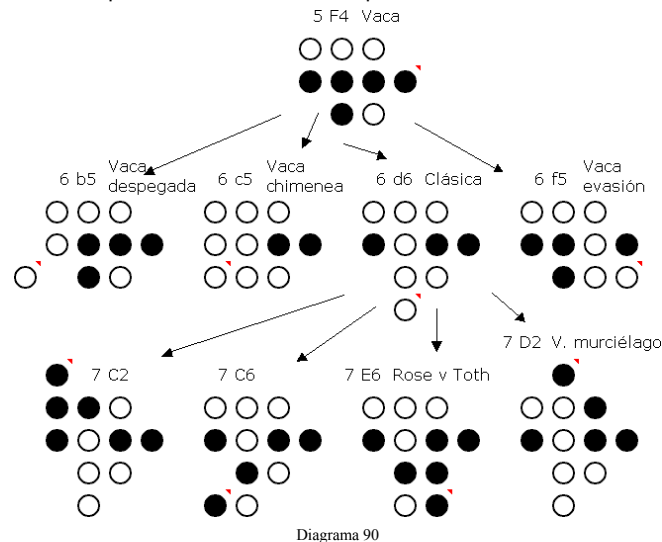
### **1.-Vaca**

El movimiento 5.F4 de la apertura vaca atraviesa por en medio la barrera interna de tres fichas blancas. El movimiento 5.C2 de la apertura Heath hace lo mismo, pero con la barrera externa.

Los primeros movimientos de la vaca y de la Heath son idénticos (aunque las valoraciones teóricas pueden diferir ligeramente), pero conforme se profundiza en la partida veremos movimientos totalmente distintos.

Aunque en la mayoría de diagramas no se aprecie la distancia a los laterales, esto resulta importante aun cuando tengamos dos estructuras donde las fichas se distribuyen igual entre sí, como es el caso de estructuras de la apertura vaca y Heath.

Asimismo, aquí se emplearán nombres comunes para algunas aperturas, aunque se diferenciarán especificando si se trata de una apertura vaca o de una apertura Heath.



En el Diagrama 90 vemos las principales continuaciones de la vaca. Principalmente, la clásica (6.d6) y la vaca chimenea (6.c5). Se consideran los mejores movimientos y la Heath tiene unos parecidos.

Aunque no se han dibujado, cualquier respuesta a la chimenea es jugable. Respecto a la clásica, se han dibujado cuatro respuestas posibles, aunque las más comunes son la Rose v Toth (7.E6) y la vaca murciélago (7.D2).

Veremos dos movimientos seis alternativos: vaca despegada (6.b5) y vaca evasión (6.f5). Son movimientos poco naturales, pero jugables.

### 1.1.-Rose v Toth

Hay una amplia variedad de respuestas a la Rose v Toth (7.E6), aunque la más conocida es la Tanida (8.b4), que se suele responder con 9.C6 (alternativamente, 9.E2, llamada Tanida avión). Son parecidas 8.b5 y 8.c5. Una buena opción, aunque menos intuitiva, es 8.f5. Finalmente, 8.g4 (su continuación 9.C2 se llama Elvis) no se considera tan buena como las demás.

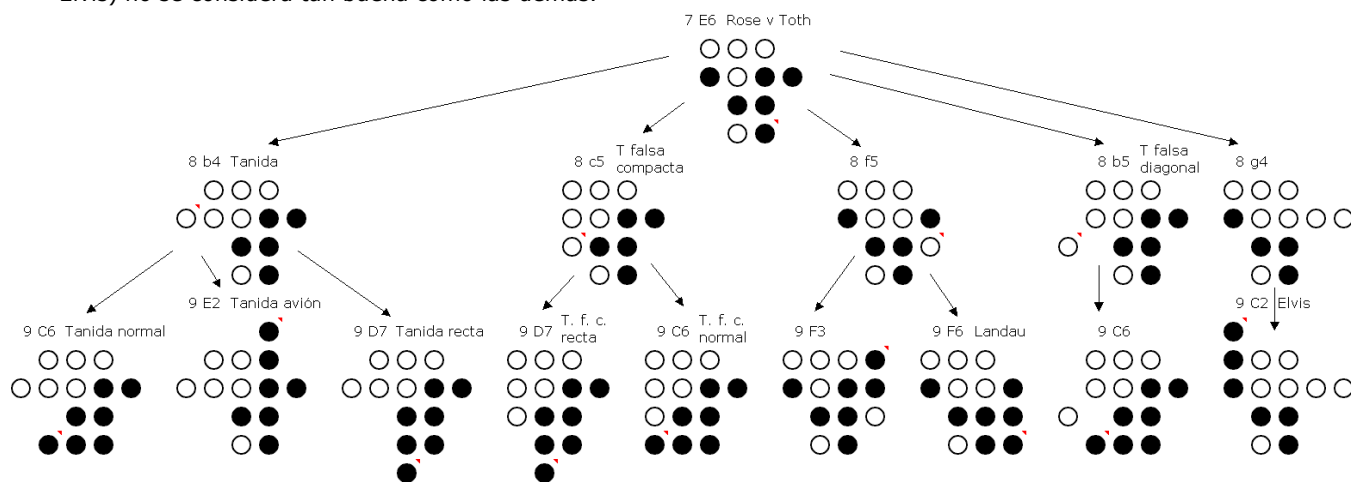


Diagrama 91

#### 1.1.1.-Tanida moderna (9.C6, 10.g4)

La respuesta más común a la Tanida es 9.C6, aunque también es posible 9.E2 (Tanida avión) y 9.D7.

A 9.C6 casi siempre sigue 10.g4 (Tanida moderna), pudiéndose también 10.g5.

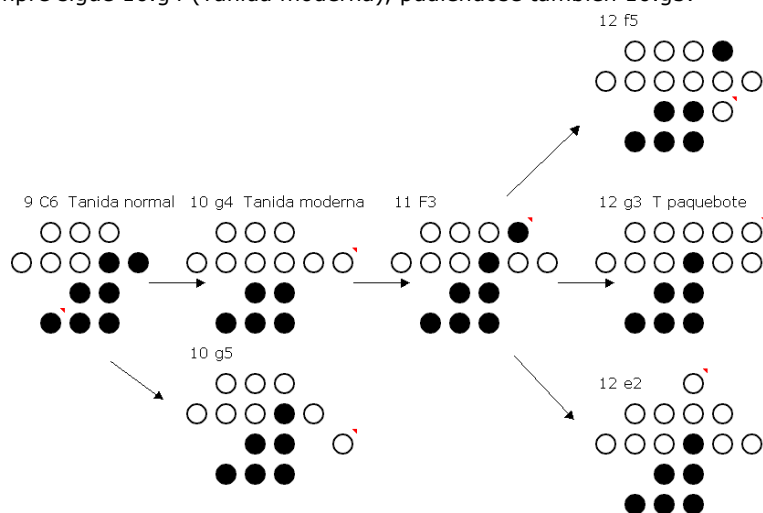


Diagrama 92

Como se muestra en el Diagrama 92, las negras suelen responder 11.F3. Es posible reservarse este movimiento jugando 11.G3, y de hecho se puede hacer, aunque tras 11.G3, 12.g5, 13.F3 (Tanida remolcador, jugándose el movimiento reservado), 14.f5 (Tanida Cagley-Johnson; alternativamente 14.e2, Tanida Ohno, dando una línea totalmente distinta), 15.F6, 16.g6, las blancas han recuperado, incluso con ventaja, ese movimiento, y la partida suele continuar por el lateral este. Otro movimiento once, seguramente inferior, pero interesante, es 11.B3 (Tanida rompehielos), que tras 12.b5 (alternativamente 12.c5, 13.D2, Tanida de Ribbentrop) las negras juegan 13.F3!, haciendo falta para contrarrestarlo 14.d2 (Tanida Nakajima).

Con la alternativa 10.g5, seguramente la mejor respuesta de negras sea 11.G4 (y no en G3).

Volviendo a 11.F3, la mayoría de partidas sigue con 12.f5, 12.g3 (Tanida paquebote) o, en menor medida, 12.e2.

La opción más clásica es la Tanida paquebote. Las tres respuestas en la línea 2 son buenas: 13.D2, 13.E2, 13.C2 (esta última menos jugada). Véase el Diagrama 93.

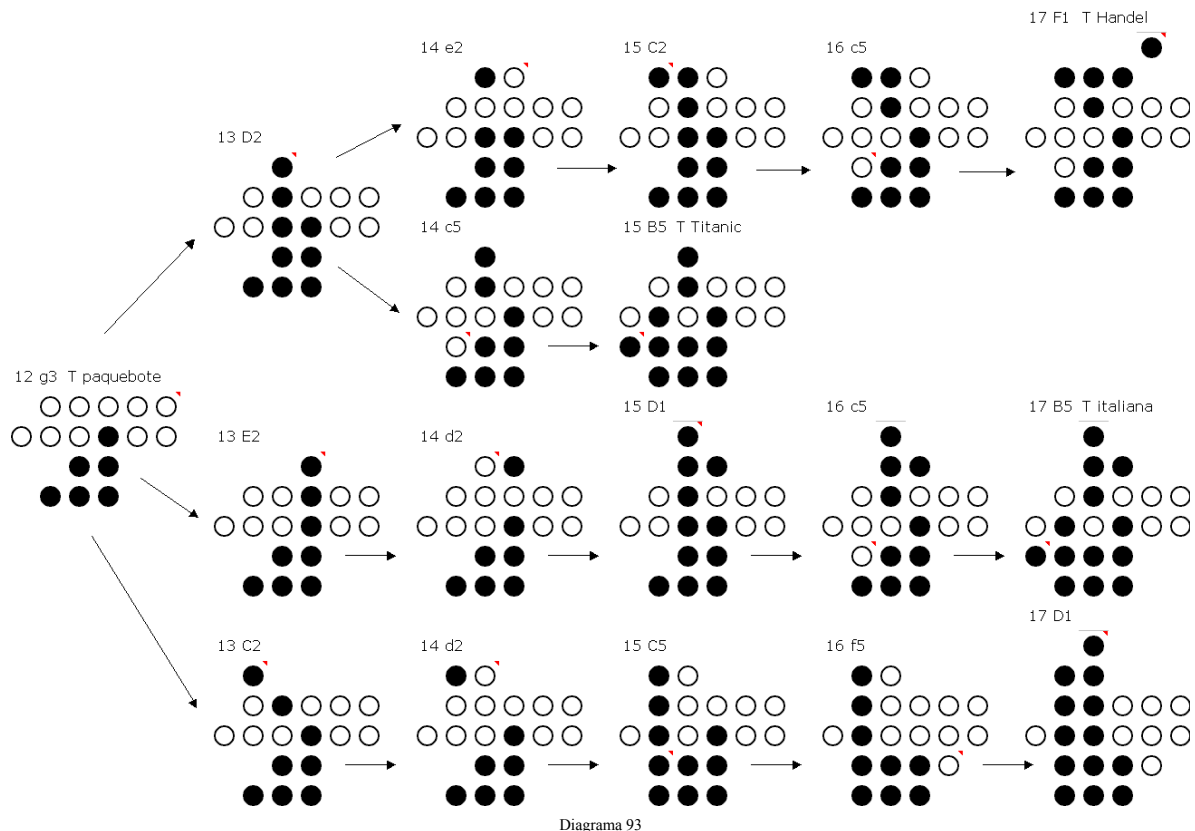


Diagrama 93

Una respuesta intuitiva a 13.D2 es 14.c5, pero tras 15.B5 (Tanida Titanic) las blancas no tienen fácil el dónde mover. Por tanto se suele jugar 14.e2, 15.C2, 16.c5, 17.F1 (Tanida Handel), dando una posición equilibrada. Una alternativa de las negras es jugar 15.E1, aunque las blancas tienen varias respuestas.

La alternativa 13.E2 da una línea similar: 13.E2, 14.d2, 15.D1, 16.c5, 17.B5 (Tanida italiana). Las blancas pueden intentar una alternativa en el movimiento 14: 14.f2, las negras seguramente responderán 15.D2, y las blancas tienen diferentes opciones.

Finalmente, la línea de 13.C2 es más diferente, aunque es menos frecuente: 13.C2, 14.d2, 15.C5, 16.f5, 17.D1.

Una alternativa a la Tanida paquebote, y tan popular como ésta, es 12.f5. Obsérvese que en la Tanida paquebote, lo normal es que a corto plazo las blancas no vuelvan a tener acceso a este movimiento (12.f5).

Las negras suelen compactar con 13.F6. Luego las blancas tienen varias posibilidades (14.g3, 14.e2, que son los mismos movimientos doce alternativos), pero lo normal es 14.g5. Con este movimiento las blancas podrán mover en G6 y tendrán acceso a C5. A cambio las negras pueden mover en G3, pero de momento el intercambio de movimientos sería peor para las negras (dos para las blancas y uno solo para las negras), por lo que normalmente juegan 15.H4 (Tanida trainera).

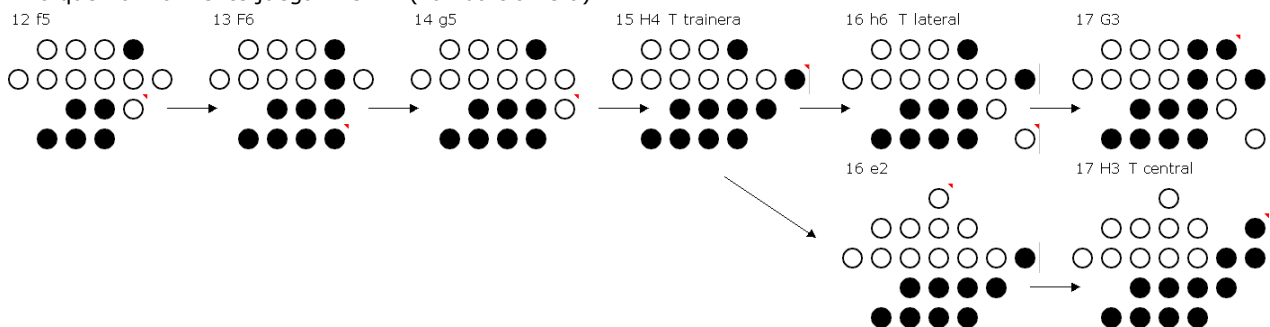


Diagrama 94

En el movimiento dieciséis las blancas vuelven a tener la posibilidad de jugar 16.g3 o 16.e2. Sin embargo lo más común es 16.h6 (Tanida lateral). Las negras tienen más opciones (17.H3, 17.E2, 17.C2), pero suelen seguir con 17.G3. Las blancas pueden continuar con 18.g6 (Tanida Sperandio), 19.H5, 20.h3, 21.C2, 22.c5, compensando la toma ruidosa del lateral este con el acceso a C5. O bien seguir con 18.e2 (Tanida Madrona), donde si las negras juegan 19.H5, las blancas tomarán el lateral (19.H5, 20.h3), mientras que si 19.H3, serán las negras las que lo tomen (19.H3, 20.h5, 21.H7, 22.g6, 23.F7), pero si es 19.F2, lo compartirán con las negras en medio (19.F2, 20.h3, 21.H5). Todo esto pensando en la línea más normal.

Finalmente, las blancas tienen otro movimiento doce alternativo: 12.e2. Posiblemente la mejor línea sea 12.e2, 13.D2, 14.c5 (Tanida cargo), 15.A4 (Tanida en cruz). También es conocido 15.B5 (Tanida Hansson). Véase el Diagrama 95.

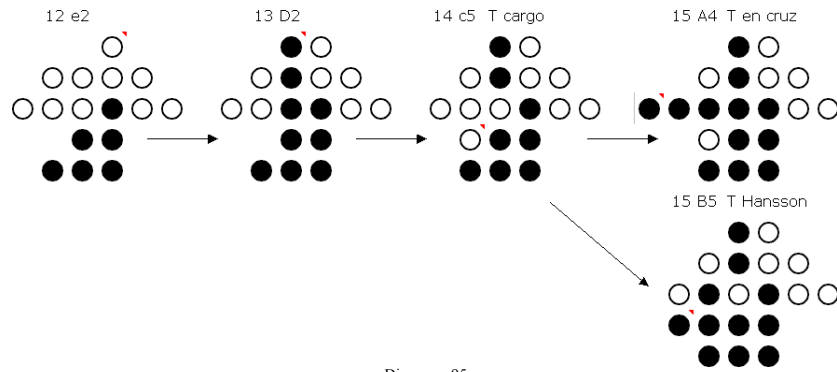


Diagrama 95

### 1.1.2.-Tanida avión (9.E2)

La lista de aperturas de la Federación Francesa de Othello conserva el nombre "Tanida" en todas las variantes, añadiendo en algunos casos el término "avión". Aquí, por economía, prescindiremos del término "Tanida" y emplearemos "avión" para todas las variantes.

La Tanida avión es una alternativa interesante a la continuación normal de la Tanida, aunque posiblemente no sea tan buena. La Tanida avión se bifurca en la avión despegado (10.f2) y en la avión pegado (10.f3). (Diagrama 96), las dos igual de frecuentes.

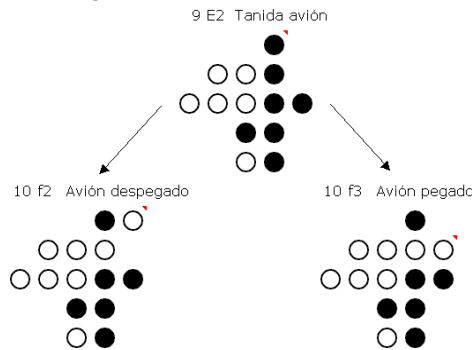


Diagrama 96

En el Diagrama 97 se muestran las principales líneas de la avión despegado.

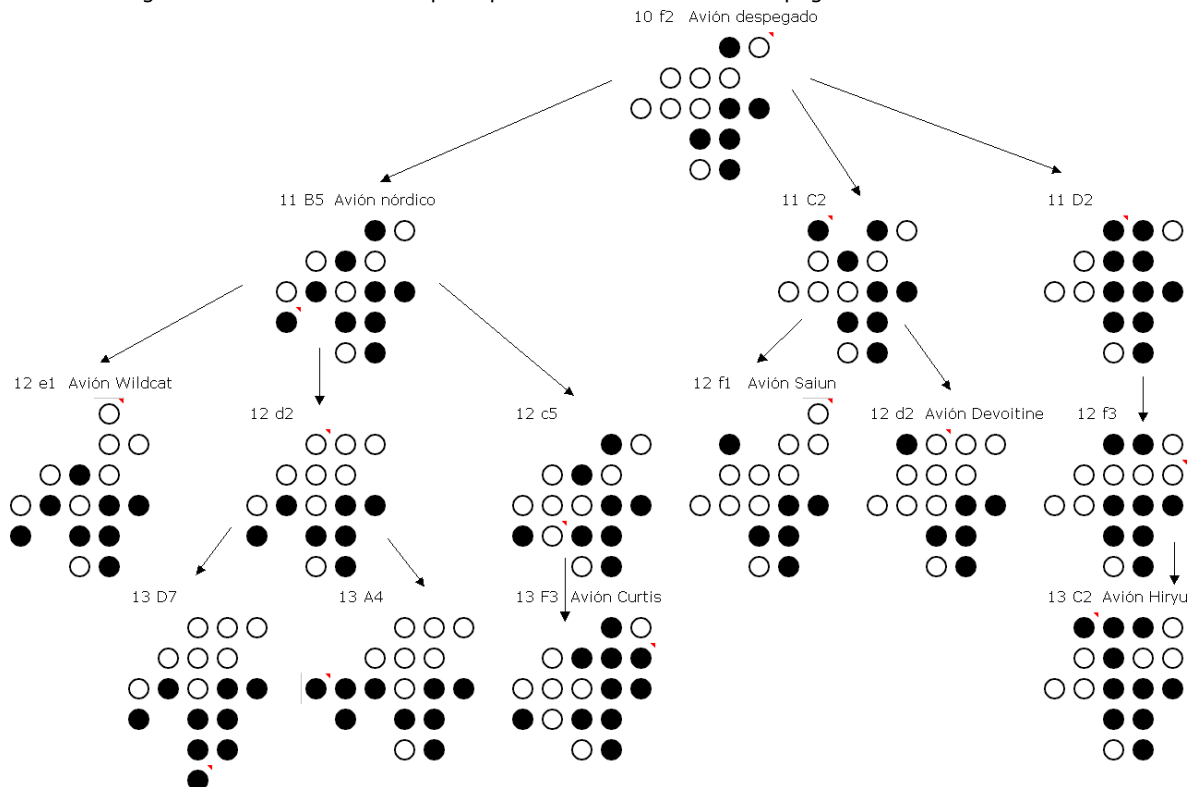


Diagrama 97



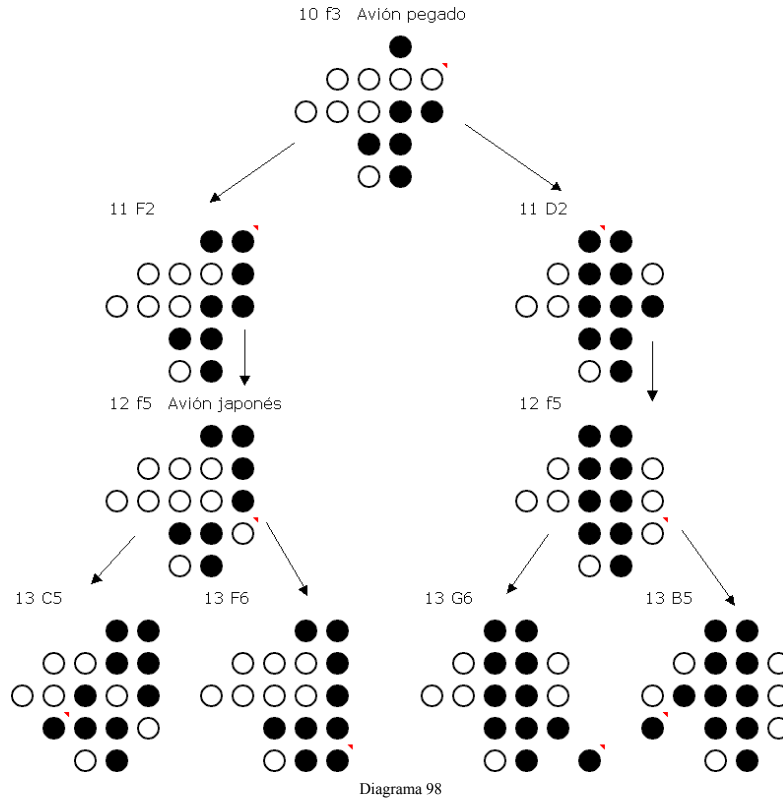
La principal y seguramente la mejor, aunque no muy intuitiva, es 11.B5 (avión nórdico). En principio ante un movimiento tan externo suelen ser posibles muchas respuestas. La tendencia es evitar que las negras jueguen en F3, por lo que las blancas mueven 12.d2. Sin embargo, como las blancas tienen un movimiento en reserva en C5, una buena línea para éstas es 12.e1 (avión Wildcat), 13.F3, 14.c5. También pueden jugar antes 12.c5, seguido de 13.F3 (avión Curtis).

La segunda línea es 11.C2, bastante menos jugada. Las blancas pueden responder de diversas formas, las más conocidas: 12.f1 (avión Saiun) y 12.d2 (avión Devoitine).

Todavía menos jugada y seguramente no muy buena: 11.D2, que puede seguir entre otras posibilidades por 12.f3, 13.F3 (avión Hiryu). El movimiento equivalente (11.D2) puede ser un poco mejor en el avión pegado, aunque tampoco es el preferido, a pesar de que pueda parecer una buena centralización.

En el Diagrama 98 se muestran las principales líneas de la avión pegado.

El más jugado y seguramente el más recomendable es 11.F2. Se juega un poco menos 11.D2. Una alternativa a este movimiento es 11.G4.



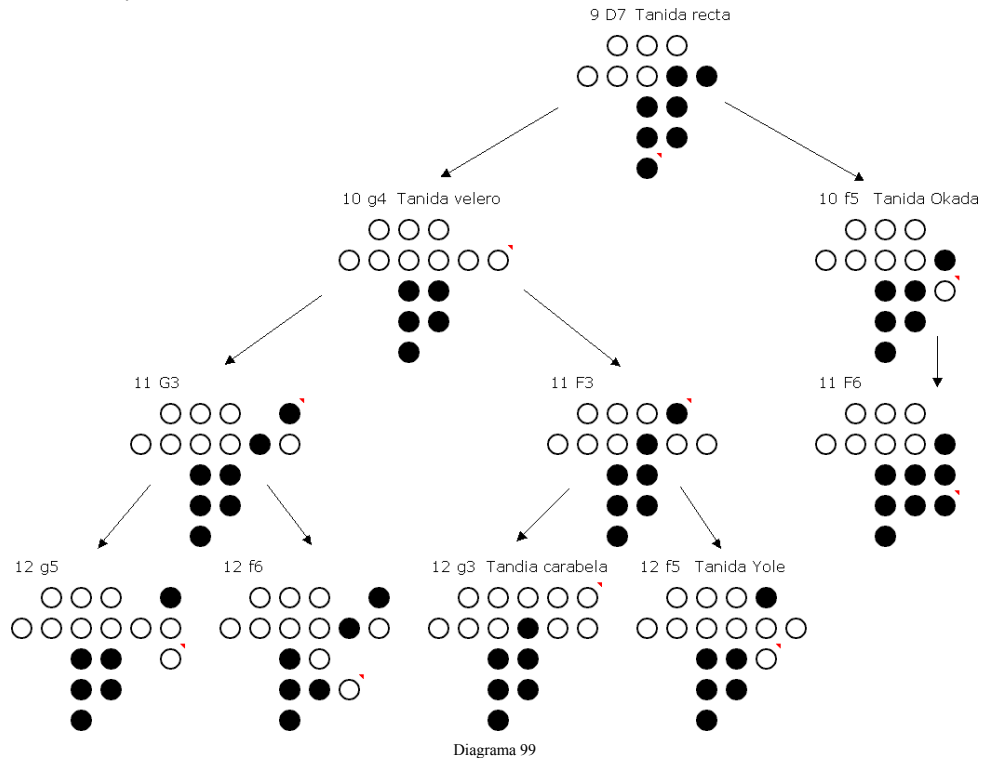
A 11.F2 casi siempre sigue 12.f5 (avión japonés), 13.C5, donde las blancas pueden jugar de muchas formas: 14.d7, 14.f6, 14.c6 o 14.g4. La alternativa 13.F6 apenas se juega.

Por otro lado la línea 11.D2 se suele responder con 12.f5. Las negras tienen varias opciones, siendo las más comunes las dibujadas: 13.G6 y 13.B5, aunque también es posible 13.G4.

### 1.1.3.-Tanida recta (9.D7)

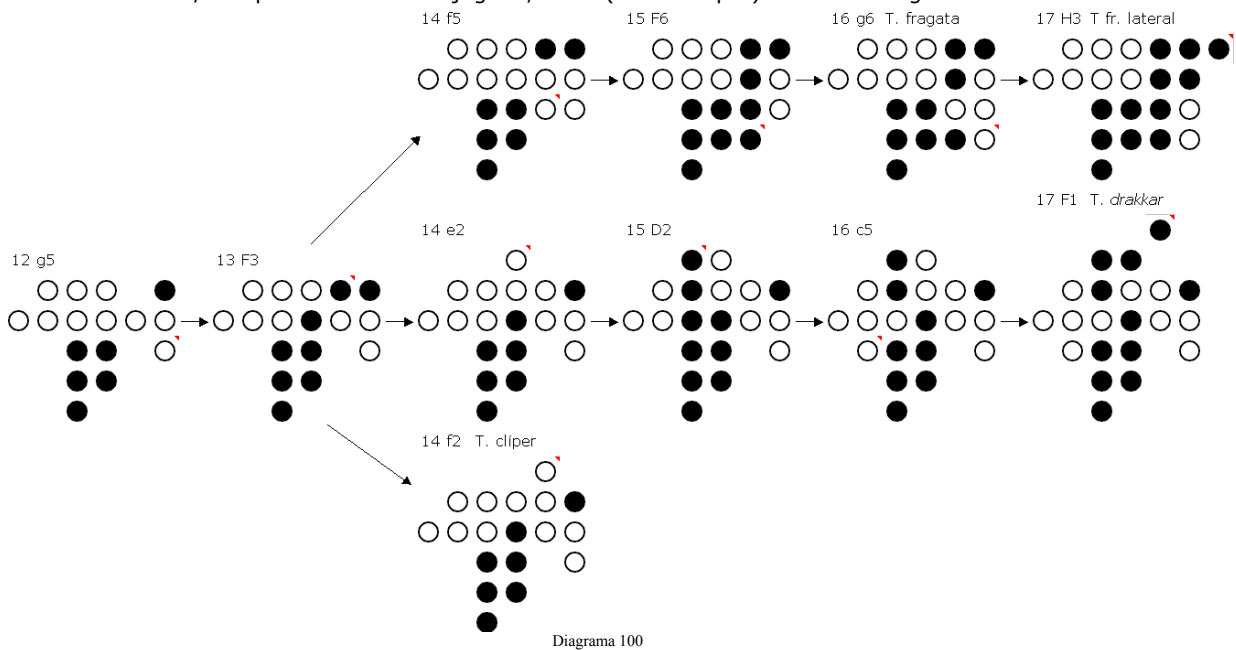
Aunque 9.C6 es la respuesta negra más común a la Tanida, también es posible voltear la ficha externa blanca en D6 mediante 9.D7 o incluso 9.C7. La primera, 9.D7, se emplea mucho más que 9.C7, aunque son muy parecidas.

En el Diagrama 99 se muestran las principales continuaciones de la Tanida recta (9.D7): casi siempre se elige 10.g4 (Tanida velero, similar a la Tanida moderna), aunque en este caso jugar 10.f5 (Tanida Okada) es algo más favorable que en la Tanida normal.



Las respuestas más frecuentes a la Tanida velero: 11.G3 y 11.F3 son igual de buenas. 11.G3 continuará con 12.g5, 13.F3 y 14.e2 o 14.f5, o bien puede seguir la línea 12.f6, menos predecible.

Conviene saber cómo siguen las líneas más frecuentes: 14.e2, 15.D2, 16.c5, 17.F1 (Tanida *drakkar*), o bien 14.f5, 15.F6, 16.g6 (Tanida fragata), 17.H3 (Tanida fragata lateral), 18.h4, 19.H6, 20.h2. Alternativamente, aunque mucho menos jugada, 14.f2 (Tanida clíper). Véase el Diagrama 100.



Por otro lado, 11.F3 se suele responder con 12.g3 (Tanida carabela), muy similar a la Tanida paquebote (véase el Diagrama 101). Sin embargo, teóricamente para las negras es un poco peor y lo normal es seguir con 13.D2 y exactamente la misma línea que la vista para la paquebote: 14.e2, 15.C2, 16.c5, 17.F1, 18.d1.

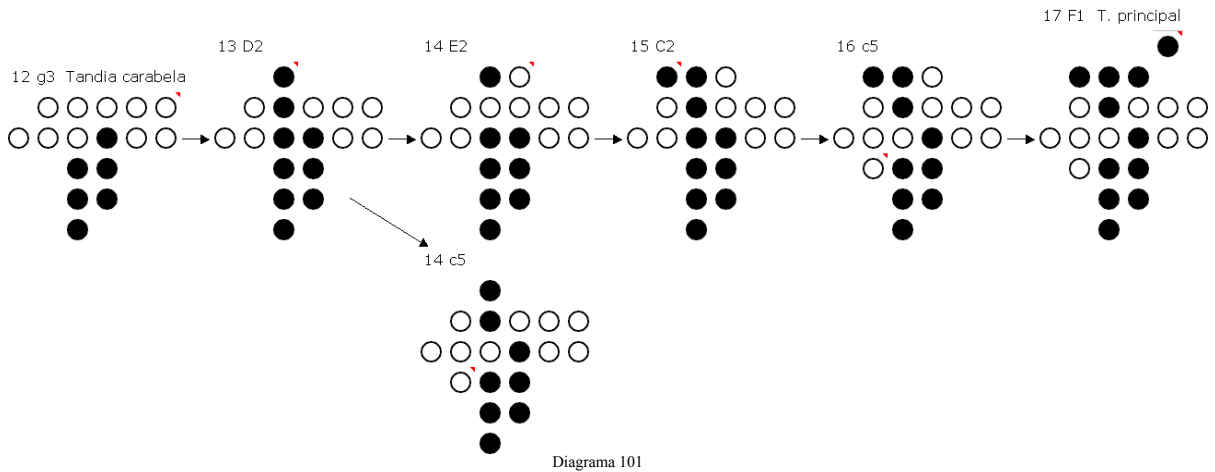


Diagrama 101

También es conocida 12.f5 (Tanida Yole), también respondida con 13.D2. Como alternativa, se puede optar por 12.e2.

Finalmente, tenemos la Tanida Okada (10.f5), respondida con 11.F6, dando una situación pareja.

La lista de aperturas de la F.F.O. da nombre a todavía más posiciones.

#### 1.1.4.-Tanida falsa compacta (8.c5)

Como estrictamente no se trata de una apertura Tanida, en este texto emplearemos el nombre de "Tanida falsa compacta" para referirnos a una alternativa a esa apertura consistente en jugar 8.c5, aunque para abreviar omitiremos el apelativo de "falsa".

Obsérvese (Diagrama 102) que las dos respuestas más comunes se corresponden con los movimientos de la Tanida: Tanida compacta recta (9.D7) y Tanida compacta normal (9.C6).

Las secuencias dibujadas son las más conocidas, pero los dos colores tienen buenas alternativas por el camino.

En primer lugar las negras incluso podrían jugar 9.C7 u otros no demasiado malos.

En la Tanida compacta recta otros movimientos posibles son: 10.g4 o 10.g5; 13.H3, 13.F3 o 13.B5. Finalmente, casi siempre sigue 15.H3, 16.e7.

En la Tanida compacta normal se pueden jugar: 10.c7, 10.f7 o 10.g5; 11.C7 u 11.B4; 12.a6, 12.f7, 12.c7 o 12.b6; 14.c8 (además de los dibujados).

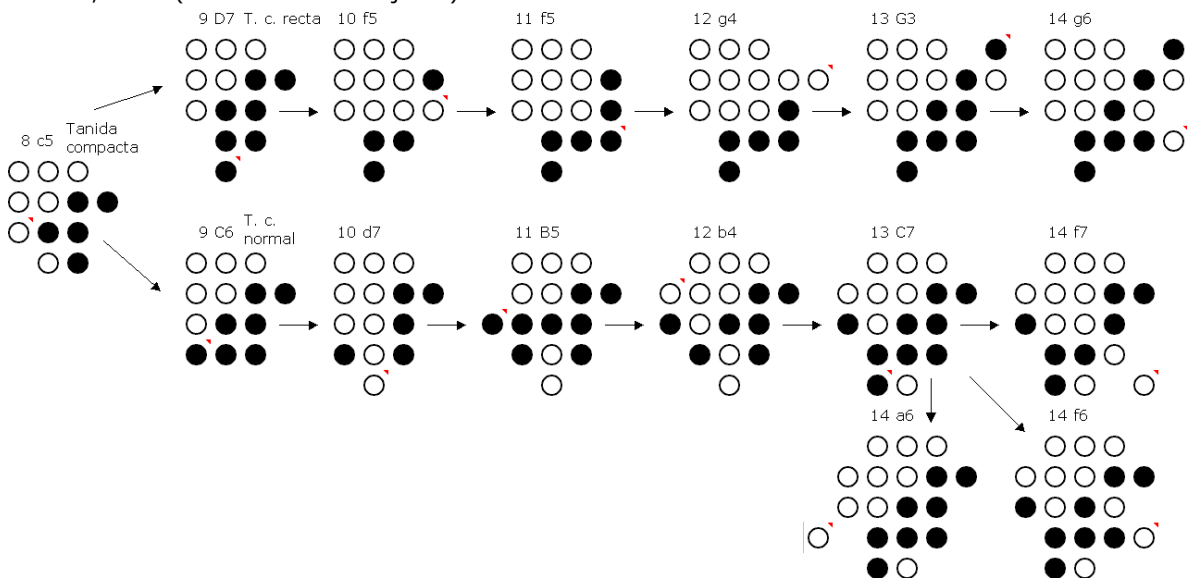
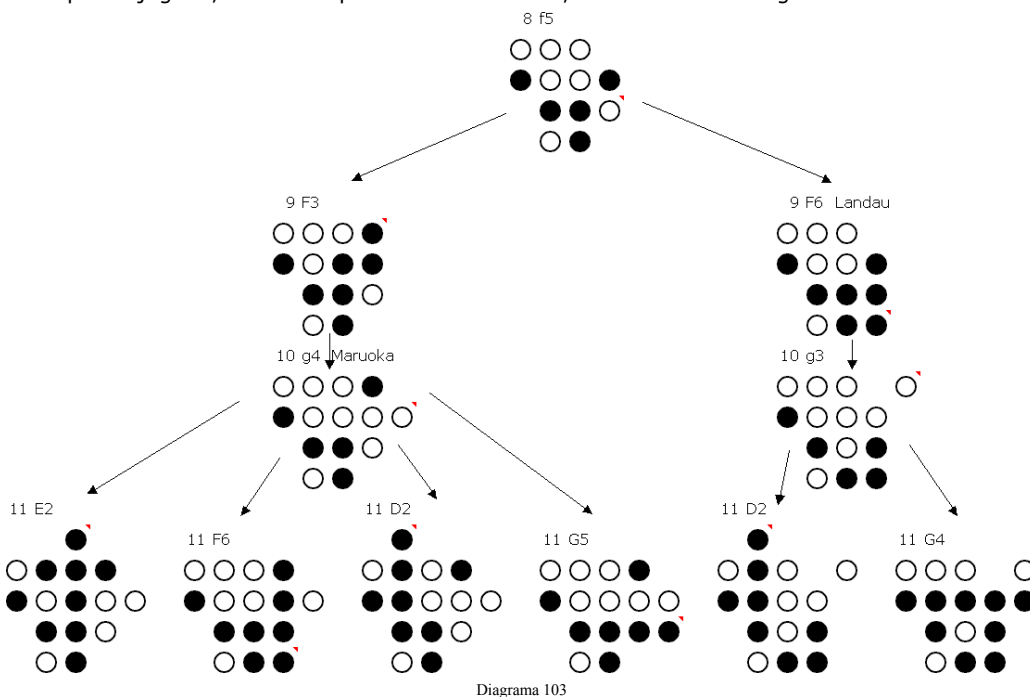


Diagrama 102

### 1.1.5.-Maruoka (10.g4) y Landau (9.F6)

Una alternativa muy interesante a la Tanida es jugar 8.f5; aparentemente malo, en dos movimientos se aprecia que conduce a una posición equilibrada.

Las negras tienen principalmente 9.F3 (que tras 10.g4 llega a la Maruoka) y 9.F6 (Landau). Como alternativa apenas jugada, con cierto parecido a la Landau, 9.G4. Véase el Diagrama 103.



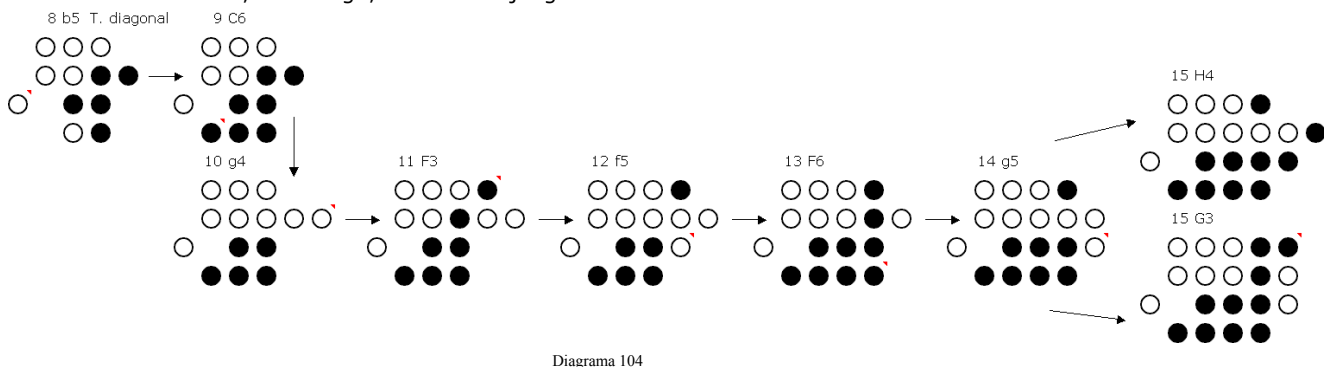
Se han dibujado cuatro posibles continuaciones para la Maruoka; aunque los preferidos son 11.E2 y 11.F6, todos se juegan con buenos resultados.

Para la Landau (9.F6), tras 10.g3 las negras juegan 11.D2 u 11.G4.

### 1.1.6.-Tanida falsa diagonal (8.b5)

Al igual que para la Tanida falsa compacta, a veces omitiremos la palabra "falsa" para la Tanida falsa diagonal.

Como vemos en el Diagrama 104, encontramos una línea prácticamente idéntica en la Tanida, concretamente, la posición que llega con 15.H4 es prácticamente idéntica (por una ficha) a la Tanida trainera. En este caso, tras 15.g5, también se juega 15.G3.

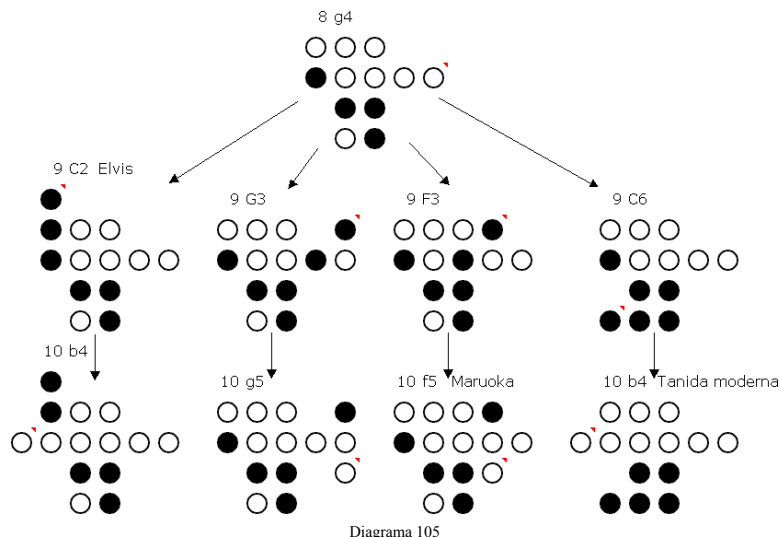


### 1.1.7.-Elvis (9.C2)

La apertura Elvis (9.C2) es una alternativa a la Tanida considerada inferior a otras. Comienza jugándose 8.g4 y teóricamente la mejor respuesta negra es 9.C2 (Diagrama 105).

Las negras tienen otras alternativas. 9.G3 es similar, porque tras 10.g5 lo normal es jugar 11.C2, es decir, el mismo movimiento que la Elvis.

Por otro lado, si las negras juegan 9.F3 las blancas pueden llegar a la apertura Maruoka (10.f5) y con 9.C6 se llegará a la Tanida moderna con 10.b4.

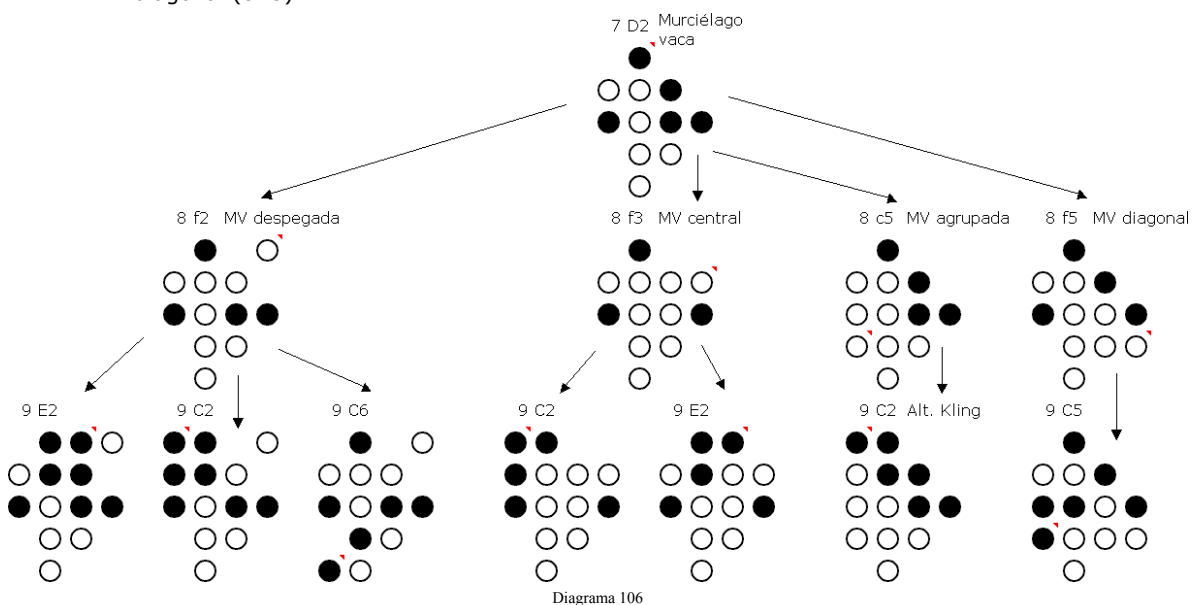


## 1.2.-Murciélago

La apertura murciélago vaca (7.D2) es una buena alternativa a la Rose v Toth. No hay que confundirla con la análoga murciélago Heath (que a veces se denomina únicamente como "murciélago"), aunque encontraremos movimientos similares. Así, los cuatro movimientos ocho dibujados (Diagrama 106) son también jugables en la murciélago Heath (MH), pero en la murciélago vaca (MV) está peor considerado el movimiento 8.e2 (no dibujado aquí, MV recta), mientras que el movimiento análogo (8.f3, MH recta) resulta ser uno de los más comunes en la MH.

Tomamos nombres similares a los de la MH para el movimiento ocho:

- MV despegada (8.f2)
- MV central (8.f3)
- MV agrupada (8.c5)
- MV diagonal (8.f5)



### 1.2.1.-MV despegada

La respuesta más frecuente es centralizar con 9.E2, aunque no debe de haber mucha diferencia con compactar mediante 9.C2 o jugar 9.C6. Una centralización más espectacular es 9.D7.

Tras 9.E2, 10.f3, el movimiento de compactación en C2 también es una opción para el movimiento 11: 11.C2 (continuación 2 Piau). También se puede centralizar: 11.E6 (continuación 1 Piau) o jugar 11.G4.

Tras 9.C2 es intuitivo jugar 10.f3 y dos buenas opciones son 11.F5 (sigue 12.g4, 13.E6, 14.f6) y 11.G3 que se puede responder de múltiples formas: 12.b4, 12.f5, 12.g4 o 12.e2. Una alternativa poco jugada es 11.E6.

Para contrarrestar 9.C6 las blancas deben compactar con 10.c5 (como la MV agrupada).

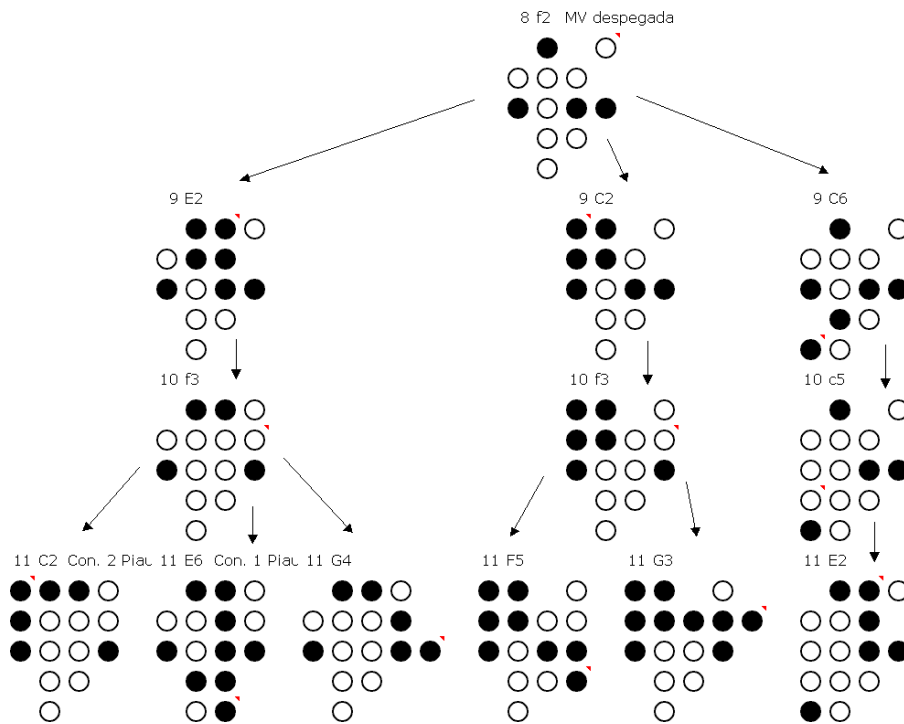


Diagrama 107

La continuación 2 Piau es una de las líneas más conocidas de esta apertura. Casi siempre sigue la secuencia del Diagrama 108: 11.C2, 12.f5, 13.G3, 14.e1 y las negras suelen jugar 15.G4; también es posible 15.D1, aunque las blancas tienen buenos movimientos de respuesta en el lateral. Tras 15.G4 lo más normal es jugar 16.c1 o 16.g5. Sin embargo, téngase en cuenta que hoy esta apertura se juega menos, por lo que es difícil de predecir.

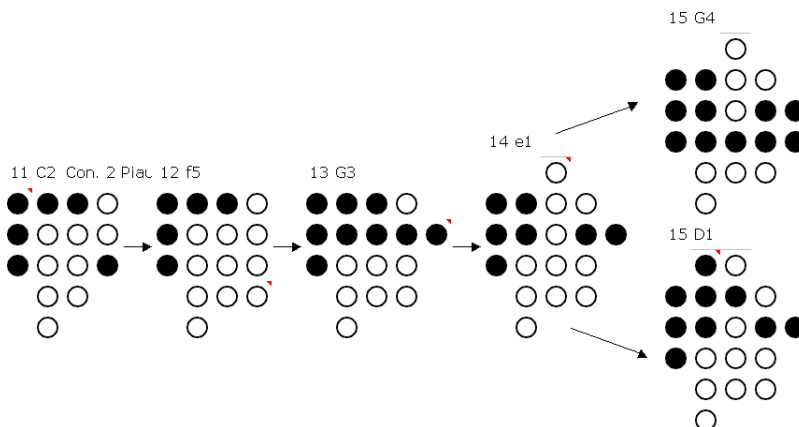


Diagrama 108

La continuación 1 Piau también se conoce como Melnikov. Las blancas tienen varias respuestas, aunque algunas como 12.f1 o 12.c6 no son evidentes. Más conocida es la línea 12.c5 (compactación como la MV agrupada), 13.G4, 14.d1, 15.C1. Como se ha señalado, son líneas difíciles de predecir.

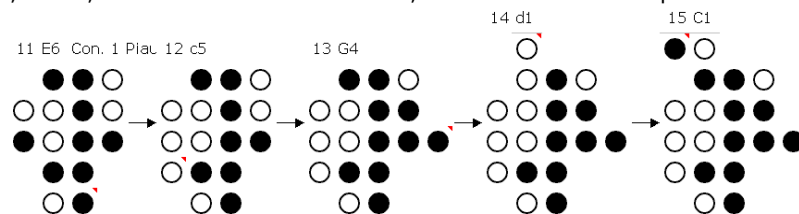


Diagrama 109

### 1.2.2.-MV central

Las continuaciones más conocidas a la MV central son 9.C2 y 9.E2.

9.C2 presenta muchas variantes posibles: 9.C2, 10.b4 (también se juega 10.b5) y las negras pueden elegir entre 11.F5, 11.G3, 11.F2, 11.A5. Con todo, lo más normal es 11.F5, que puede seguir por 12.e2 o 12.g4.

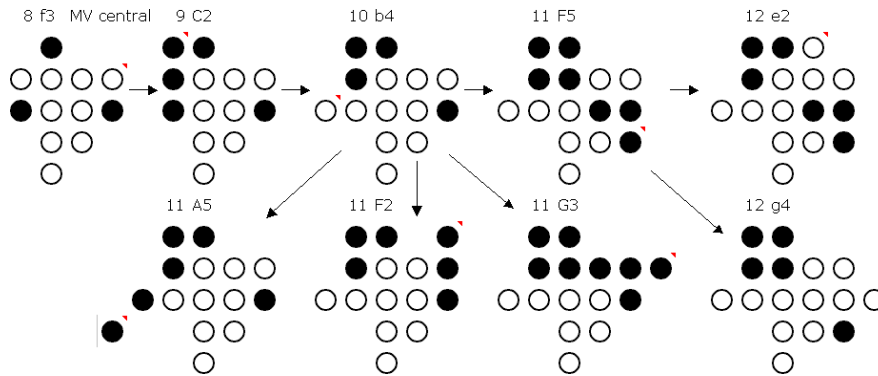


Diagrama 110

En 9.E2 encontramos menos variantes y una línea bastante conocida que se tiende a seguir: 9.E2, 10.c2, 11.F2, 12.c5, 13.B3, 14.d1 (las blancas pueden optar por 14.f1), 15.E1, que las blancas continúan tomando el lateral con 16.f1 y las negras juegan 17.B4 (continuación Kling). Se puede jugar antes en B4: 15.B4.

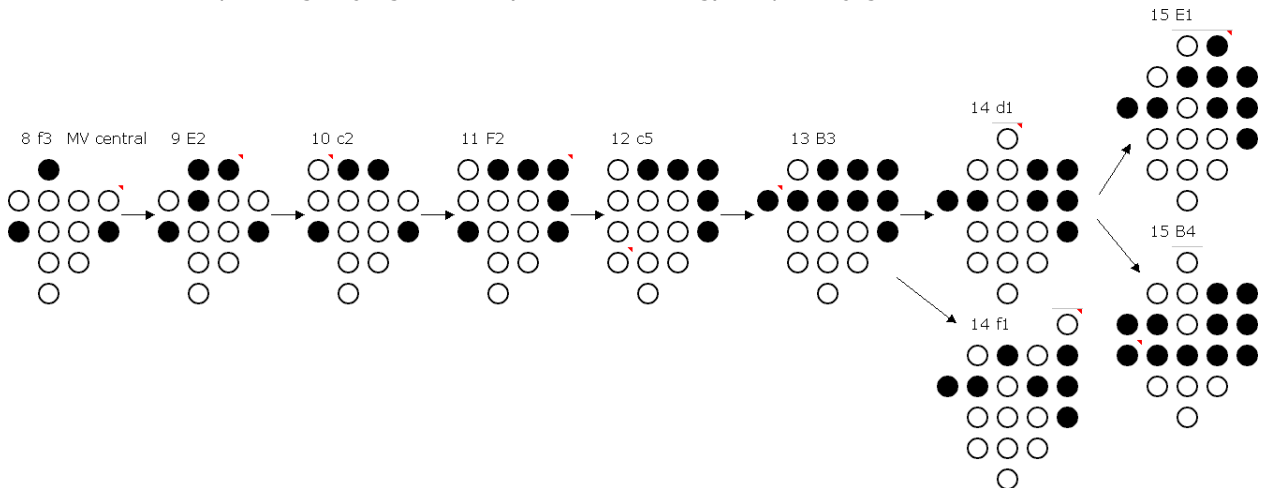


Diagrama 111

### 1.2.3.-MV agrupada

La MV agrupada casi siempre sigue con 9.C2 (alternativa Kling). A partir de aquí hay bastantes variantes. Los movimientos más típicos son 10.c1 y 10.f3, aunque también son posibles 10.d1 o 10.g3.

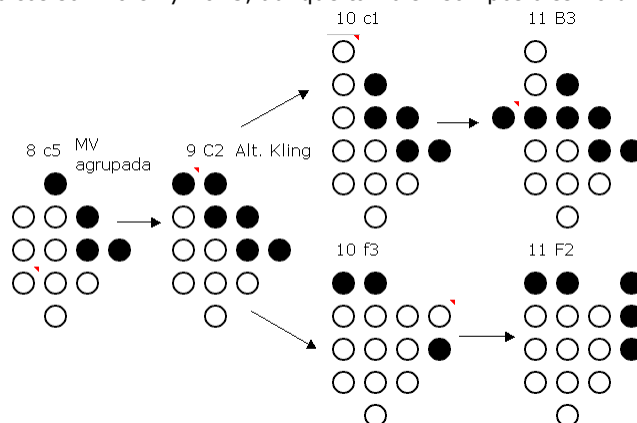


Diagrama 112

### 1.2.4.-MV diagonal

Resulta intuitivo seguir la MV diagonal con 9.C5 y las blancas eligen entre 10.b3 o 10.e2 (como alternativa se puede considerar 10.c6)

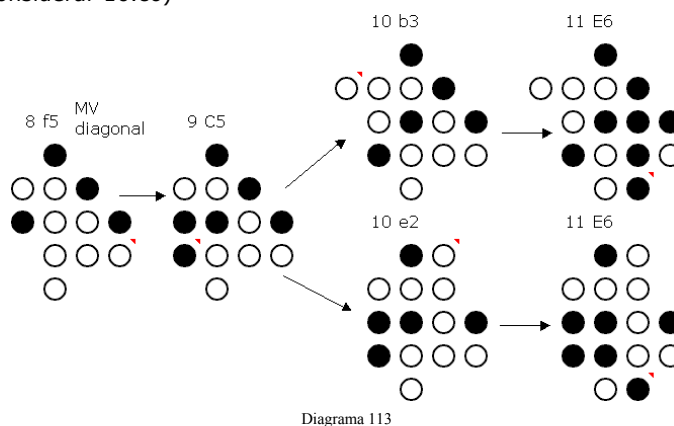


Diagrama 113

### 1.3.-Alternativas a Rose v Toth y murciélago

Las mejores alternativas a las muy conocidas Rose v Toth y murciélago en el movimiento siete son 7.C6 y 7.C2. Además, conducen a posiciones muy equilibradas a pesar de ser movimientos algo extraños, y es posible encontrar líneas poco exploradas, aunque algunas son relativamente conocidas.

#### 1.3.1.-7.C6

La particularidad de esta apertura es que se cruza con una de las múltiples continuaciones de la apertura chimenea. Aquí empleamos una notación sistemática para la apertura chimenea, que se puede consultar en el apartado correspondiente. De momento basta saber que se cruza con la posición que llamaremos VV3v2.

A partir de 8.c5 (VV3v2), las negras suelen jugar 9.B4 atravesando la estructura blanca. Para la posición equivalente de la Heath, 9.E2 es una buena opción, pero aquí no lo es tanto.

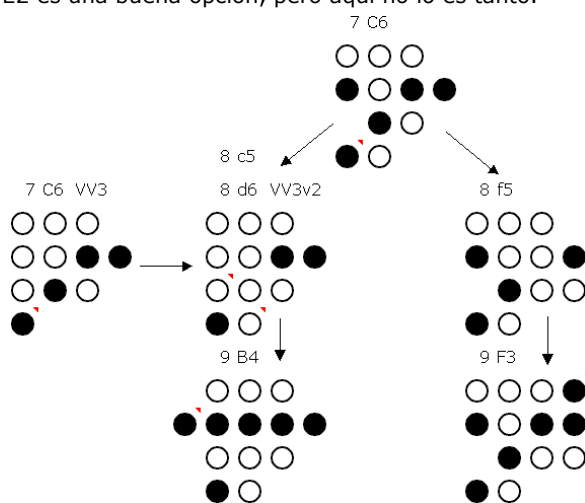


Diagrama 114

Las blancas disponen de 8.f5, 9.F3 como alternativa.

Respecto a 9.B4, como suele ser habitual en las continuaciones de la apertura chimenea, nos encontramos con muchas posibilidades.

Lo normal es mover en uno de los movimientos casi ideales: 10.b5, 10.b3 o 10.f3, descartando 10.f5 (dibujado a la derecha) porque tras 11.E6 la situación se complica para las blancas. Curiosamente, en la Heath este movimiento no es tan diferente a los demás, seguramente porque en ésta 11.E6 se puede responder con 12.b7, aquí muy malo por tratarse de una casilla X, pero en la Heath sería una casilla de tipo A (en el lateral, adyacente a una casilla C). Los movimientos de la Heath coinciden a veces, pero otros, como acabamos de ver, son totalmente diferentes. Finalmente, téngase en cuenta que no se han dibujado todas las posibilidades. Por ejemplo, tras 10.b3, también es posible 11.E2.

Hay dos movimientos alternativos similares entre sí, apenas jugados pero también equilibrados: 10.b6 y 10.c7. Es difícil predecir las respuestas de las negras a éstos.



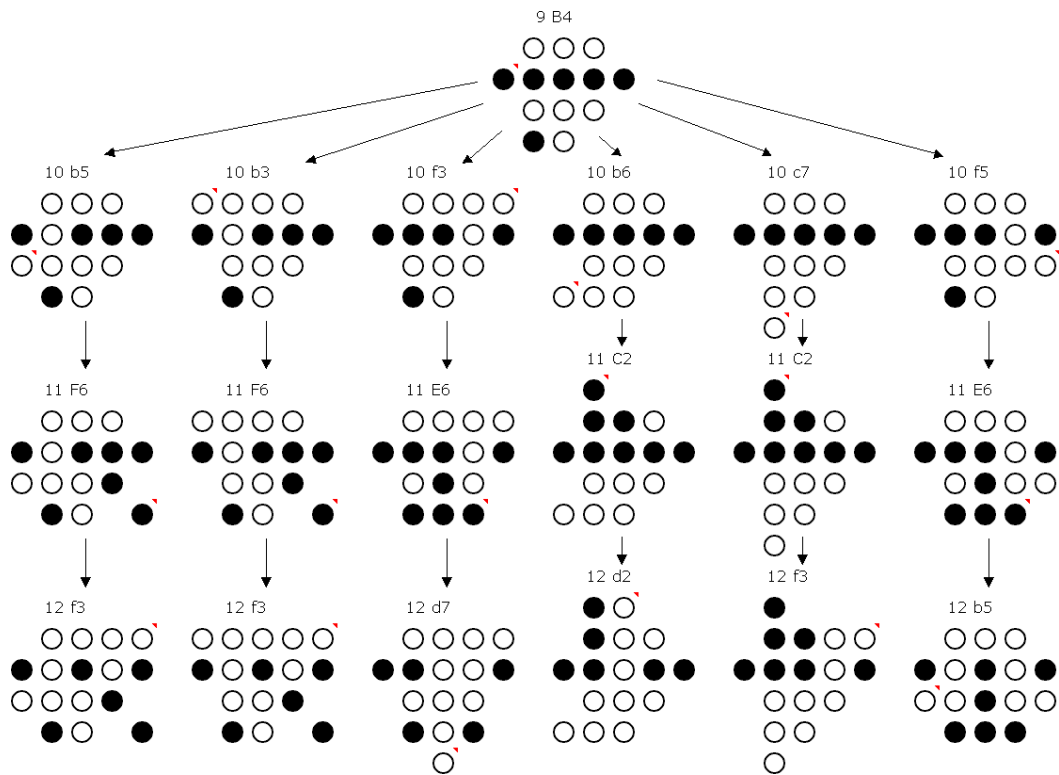


Diagrama 115

La opción 9.F3 no tiene tantas ramificaciones, aunque es menos jugada. Obsérvese que las blancas pueden jugar en G4 o en B4 y que es fácil que hagan los dos movimientos en cualquiera de las líneas (Diagrama 116).

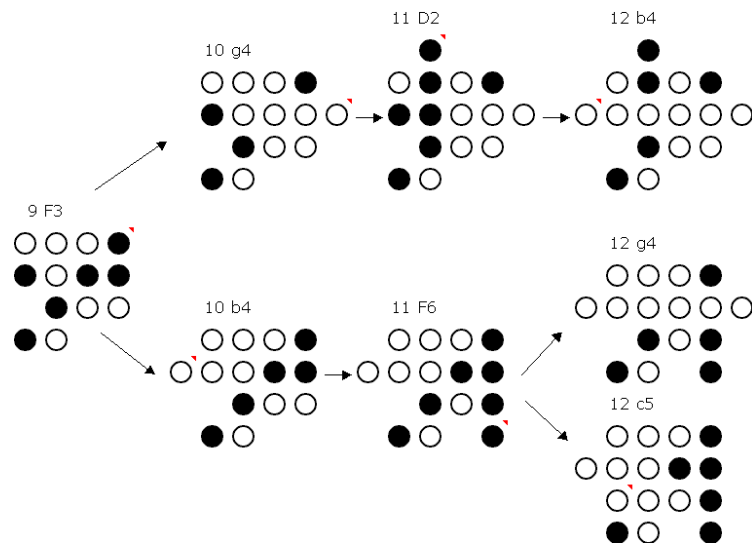


Diagrama 116

### 1.3.1.-7.C2

Esta alternativa consiste en un movimiento poco natural: 7.C2. Sin embargo, resulta ser una opción más que razonable.

Las blancas se pueden ver tentadas a jugar 8.d2, pero las negras recuperan bien el centro con 9.F3. Lo normal es responder con 8.f3.

Tras 8.f3 las negras suelen seguir con 9.D2. Una alternativa podría ser 9.F2, pero es posible que no sea tan buena y además proporciona a las blancas respuestas muy variadas.

Las blancas disponen de tres respuestas bastante parejas: 10.f2, 10.e2 y 10.f5; lo normal es decantarse por la primera. Es importante tener en cuenta que con 10.f2 se llega a una posición idéntica a una posible continuación de la MV despegada: tras 8.f2 (MV despegada), 9.C2, 10.f3.

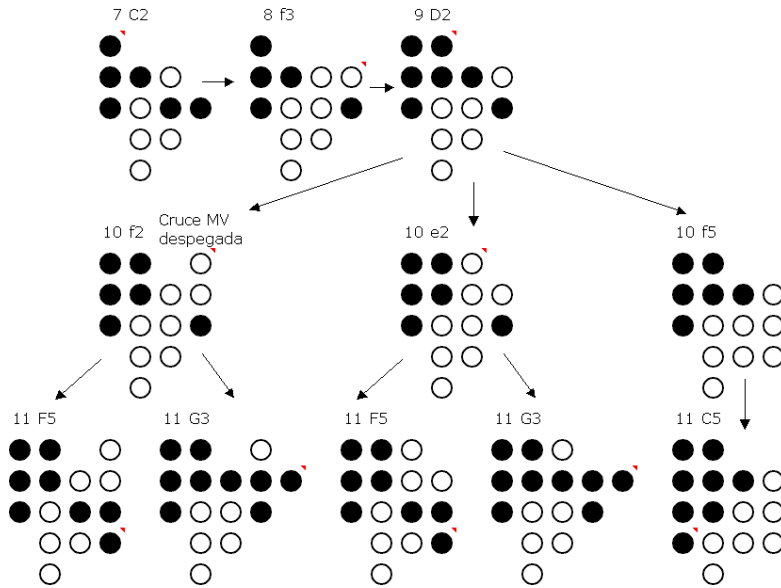


Diagrama 117

### 1.4.-Vaca chimenea

La vaca chimenea tiene un gran parecido con la Heath chimenea y a través de alguna secuencia estas dos aperturas se cruzan. El ejemplo más claro es 6.c5, 7.B4 que conduce a la apertura Ch5. Siguiendo una secuencia análoga a partir de la Heath chimenea es evidente que la posición es equivalente.

Hay una gran riqueza de movimientos en esta apertura y aunque en un principio algunos son parecidos, lo normal es que poco a poco se vayan diferenciando.

Concretamente, las siete respuestas posibles a 6.c5 son perfectamente jugables. Por eso resulta útil nombrar sistemáticamente las primeras respuestas.

En el Diagrama 118 aparecen los nombres sistemáticos de todos los movimientos siete:

7.C2 es un caso especial, común para Heath y vaca, por lo que recibe un nombre especial: Ch5.

Con el resto comenzamos con una V indicando que es una apertura vaca. Para la Heath emplearemos los mismos nombres, pero sustituyendo esta primera V por una H.

A continuación, si el movimiento es en una casilla cercana al lateral, escribimos una H, mientras que si está más cerca del centro, una V (la H viene de Heath y la V de vaca). Usamos mayúsculas por ser negras.

Finalmente añadimos un número (1, 2 o 3) según se juegue más cerca o lejos de las dos fichas negras.

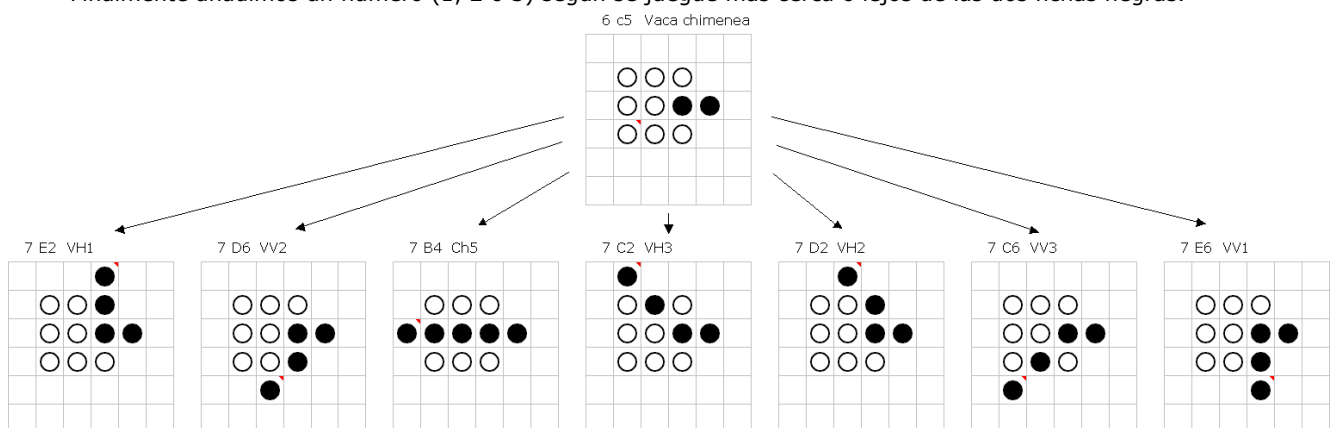


Diagrama 118

Podemos emplear este sistema para los movimientos ocho. En este caso las blancas pueden mover en más posiciones, por lo que usaremos más números: 0, 1, 2, 3, 4. Además emplearemos minúsculas. Por ejemplo, si tras 7.C6 jugamos 8.d6, se tratará de la apertura VV3v2 (apertura ya vista debido a un cruce).

Este sistema no permite nombrar todas las respuestas y resulta difícil o imposible de aplicar para movimientos más profundos. Sin embargo, resulta útil para y es fácil acostumbrarse a él.

### 1.4.1.-VH1 y VV1

La VH1 y la VV1 son las dos más jugadas. A pesar de su parecido es fácil encontrar diferencias grandes en la primera respuesta. Entre las siete respuestas de la chimenea vaca, la preferida es VH1. La apertura VV1 también es muy jugada y se considera que al igual que la VH1 es empate con juego perfecto.

La VH1 se encuentra dibujada en el Diagrama 119. Se sigue con bastante frecuencia la secuencia 7.E2, 8.f5, 9.F6, 10.f1, 11.E6, 12.e2. Obsérvese cómo se puede jugar como alternativa antes en el lateral: 8.f1 y que también son posibles otros movimientos diez.

A partir de aquí, las negras eligen entre tres buenas líneas (posiblemente empates con juego perfecto): 13.D2, 13.C6, 13.B4. La primera, 13.D2 se responde con 14.c2 (VH1 compacta) o con 14.e1 (VH1 lateral). A 13.C6 le sigue 14.d6 (VH1 picuda). Y tras 13.B4, 14.f3 (VH1 central).

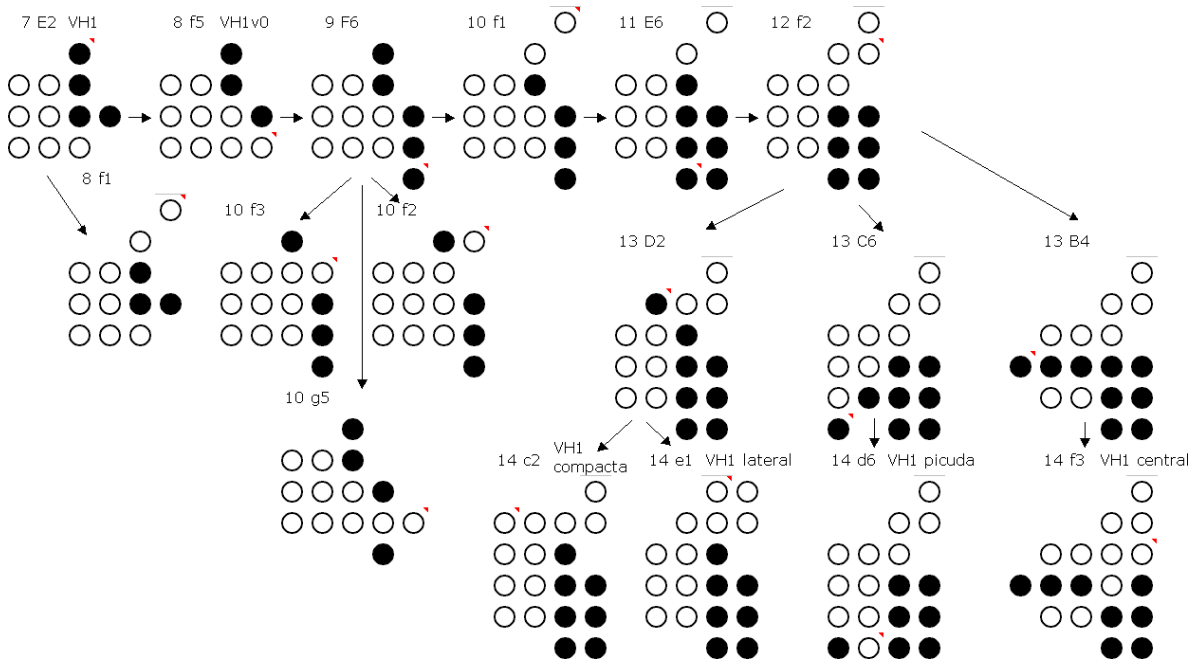


Diagrama 119

La VH1 compacta se puede responder con movimientos similares a los vistos. En el Diagrama 120 se aprecian las principales continuaciones.

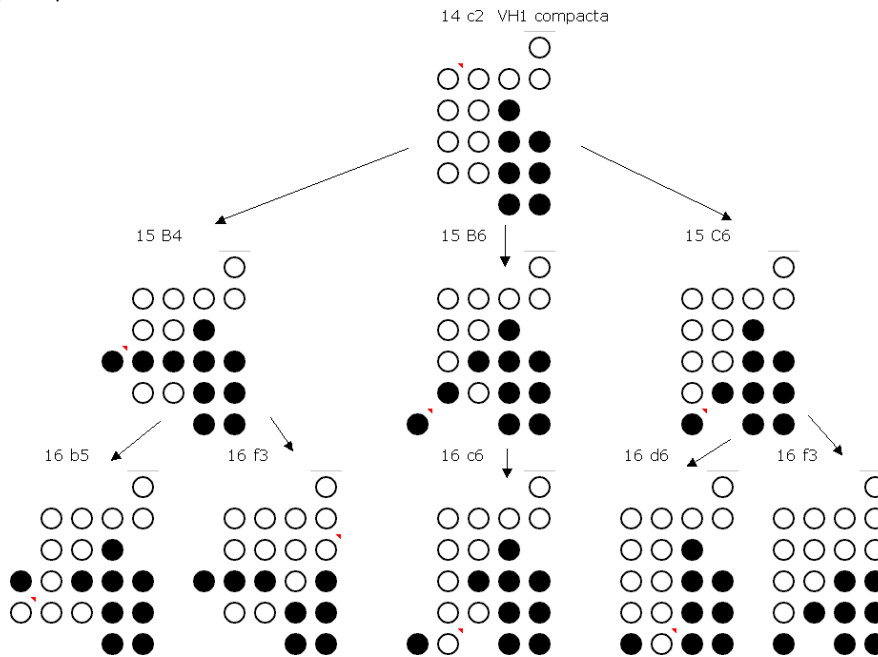
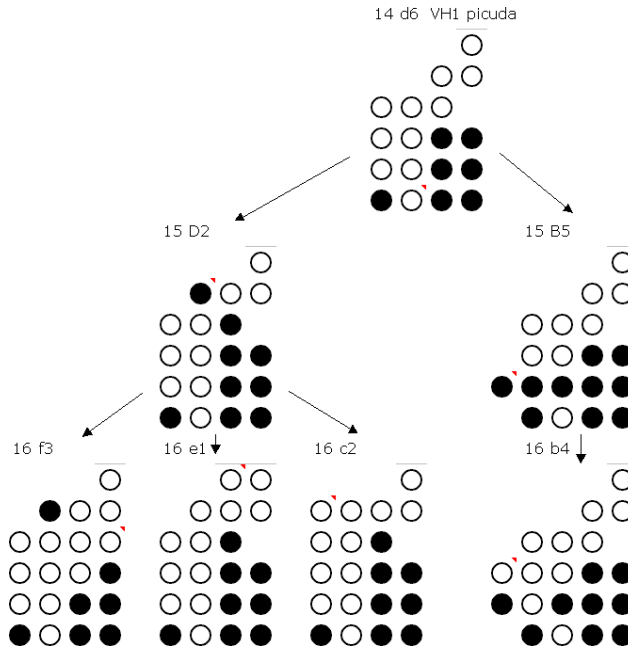
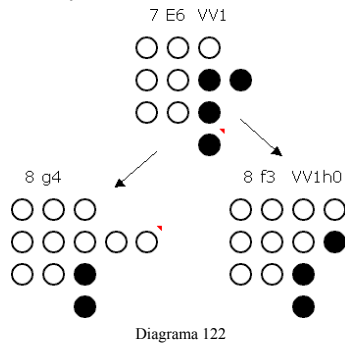


Diagrama 120

Para la VH1 picuda, la respuesta más natural es impedir el acceso al hueco en F3 jugando 15.B5. Sin embargo, también es interesante 15.D2.



Por otro lado, la apertura VV1 presenta una respuesta distinta: 8.g4, aparte de la equivalente a la VH1: 8.f3 (VV1h0). El movimiento 8.g4, aparentemente extraño, lo veremos en otras continuaciones de la chimenea, aunque más avanzada la partida y también en la chimenea Heath.



Para seguir 8.g4, el movimiento más intuitivo por su parecido con otras variantes es jugar 9.G3, aunque como se puede apreciar tras 10.g5, 11.B5 realizamos el movimiento que posiblemente sea el mejor en el noveno movimiento: 9.B5.

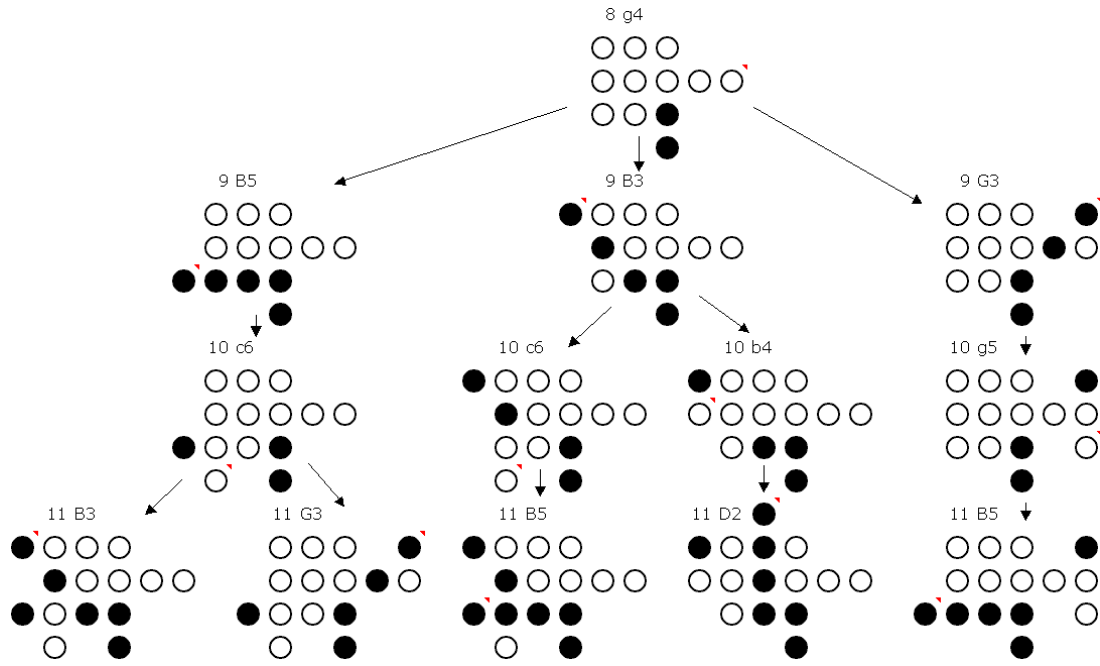


Diagrama 123

A 9.B5 sigue 10.c6 y vemos cómo las dos mejores respuestas de las negras son precisamente las alternativas para los movimientos nueve: 11.B3 y 11.G3.

Para el caso de 9.B3 sigue valiendo 10.c5 como respuesta, aunque también se puede 10.b4.

Finalmente, al igual que para la VH1, las blancas pueden jugar una respuesta equivalente: 8.f3 (VV1h0). Una posibilidad es seguirla de la misma forma: 9.F2, aunque ahora las blancas si jugaran 10.f7 la ficha que colocarían no estaría en el lateral, por lo que se prefiere 10.f6.

Alternativamente las negras pueden atravesar con 9.E2. Esta respuesta es bastante conocida para la HH1 (una continuación a la Heath chimenea) y en menor medida para la HV1 y la VH1. Como se ha visto, mover en G4 (10.g4) siempre es una respuesta popular, seguramente porque recuerda a otras aperturas, y precisamente aquí seguramente sea una buena opción. Como alternativa tenemos 10.f6, menos intuitiva.

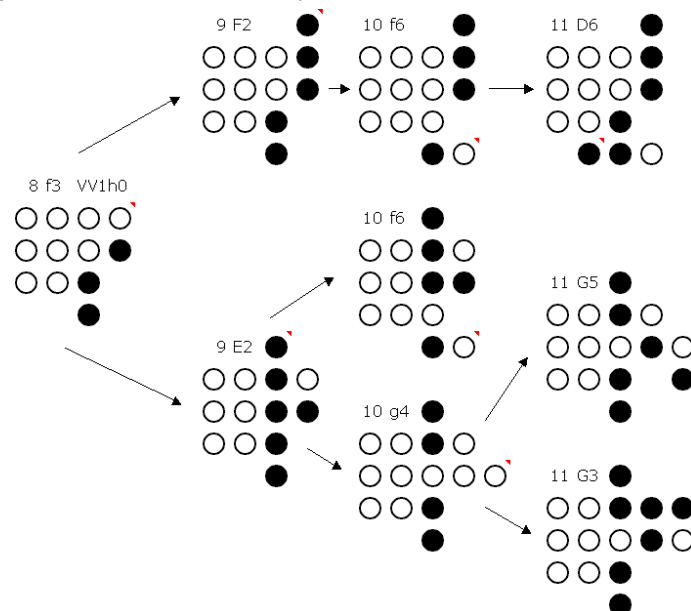
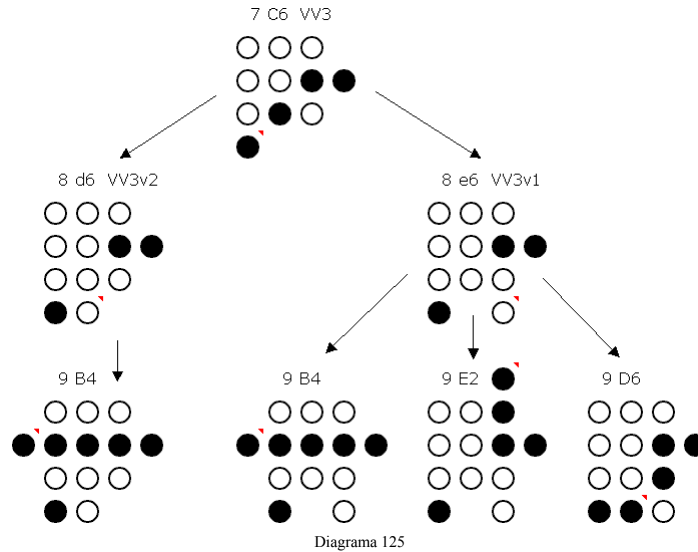


Diagrama 124

### 1.4.2.-VV3 y VH3

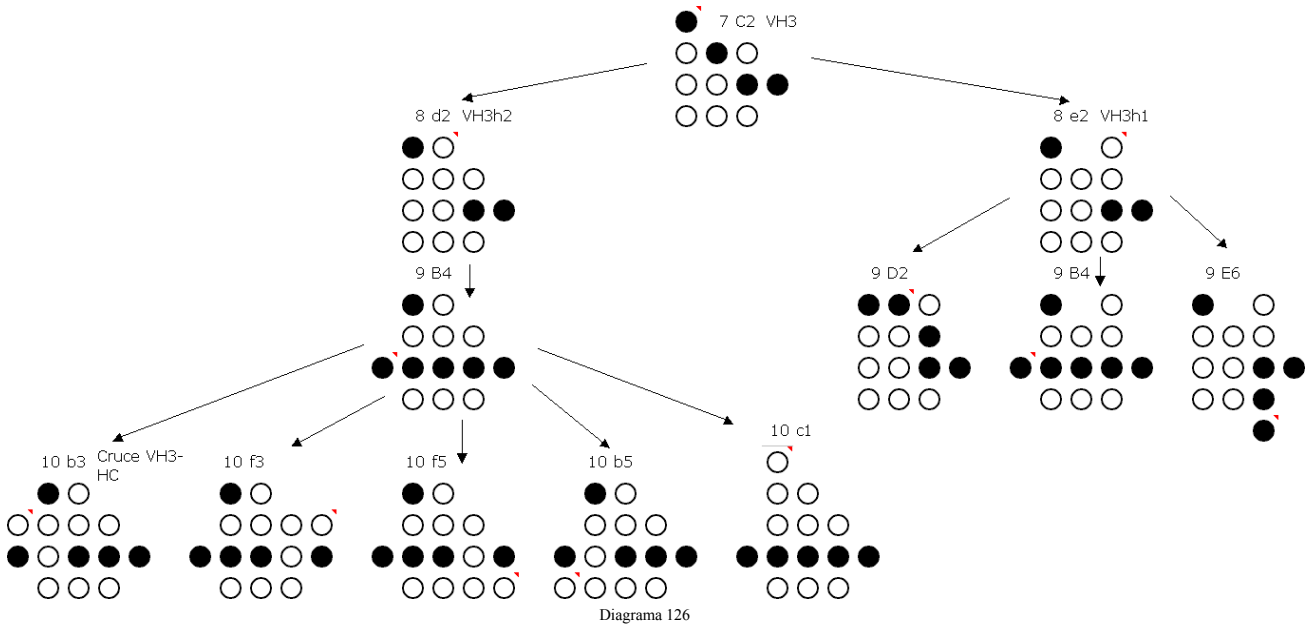
La peculiaridad de la VV3 es que su respuesta más común, 8.d6, que llamamos VV3v2, es idéntica a la principal continuación de una alternativa a la Rose-v-Toth y a la murciélago consistente en jugar 7.C6. Esto se vio en el Diagrama 114. Sigue con 9.B4 y esta posición se estudió en el Diagrama 115.

Alternativamente tenemos 8.e6 (VV3v1), que también se puede seguir con 9.B4, entre otras posibilidades.



Las continuaciones de la VH3 son equivalentes a las de la VV3: 8.d2 (VH3h2, que en este caso no se cruza con ninguna otra apertura importante) y 8.e2 (VH3h1, similar a la VV3v1).

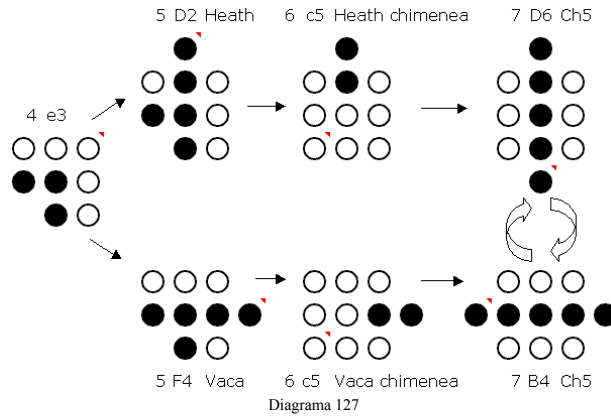
Tras 8.d2, 9.B4 las posibilidades son muy variadas y resulta difícil de predecir. Véase el Diagrama 126.



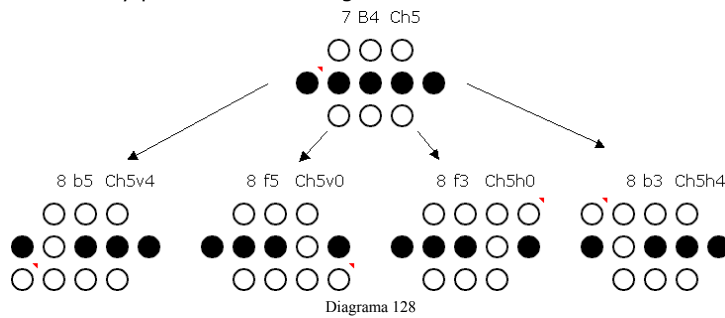
La primera opción, 10.b3, se cruza con una posible continuación de la Heath compacta.

**1.4.3.-Ch5**

Como se puede apreciar en el Diagrama 127, la Ch5 es común para la Heath y la vaca.



Sin embargo, como se ve en el Diagrama 128, emplearemos las referencias hasta ahora empleadas para la vaca para nombrar las posiciones: 8.b5 (Ch5v4), 8.f5 (Ch5v0), 8.f3 (Ch5h0), 8.b3 (Ch5h4). Estas cuatro continuaciones son muy similares entre sí. De éstas, es posible que 8.b3 (Ch5h4) sea ligeramente inferior a las otras, aunque no está claro y podrían ser todas iguales en cuanto a valoración.



Resulta útil ver por un lado las que se alejan del lateral norte (las Ch5v) y por otro las que se acercan a éste (las Ch5h).

Un movimiento recurrente para las negras es el que se ve para las dos aperturas: 8.b5, 9.E2, voltear una sola ficha en un extremo, en ángulo recto. Igualmente, 8.f5, 9.C2 o 8.f5, 9.C6.

Otra posibilidad es jugar volteando una ficha del centro de la pequeña barrera blanca, como en 8.f5, 9.E6, que permite a las blancas centralizar más. De momento no es preocupante porque las negras podrían continuar 10.d6 con 11.F6, pero dan a las blancas muchas opciones.

Obsérvese que en la Ch5 las blancas tienen cuatro movimientos ideales, pero resulta evidente que sólo pueden jugar dos de ellos (en cada uno voltean la ficha que posibilitaría otro). Es frecuente que las blancas jueguen el segundo en el movimiento diez (el primero casi es obligado en el ocho), pero tienen otras opciones, como por ejemplo 10.b3.

Un bonito movimiento es la concentración de 8.f5, 9.C2, 10.c1. La posición no es fácil para las negras.

Finalmente, téngase en cuenta la alternativa 8.b5, 9.E2, 10.f2.

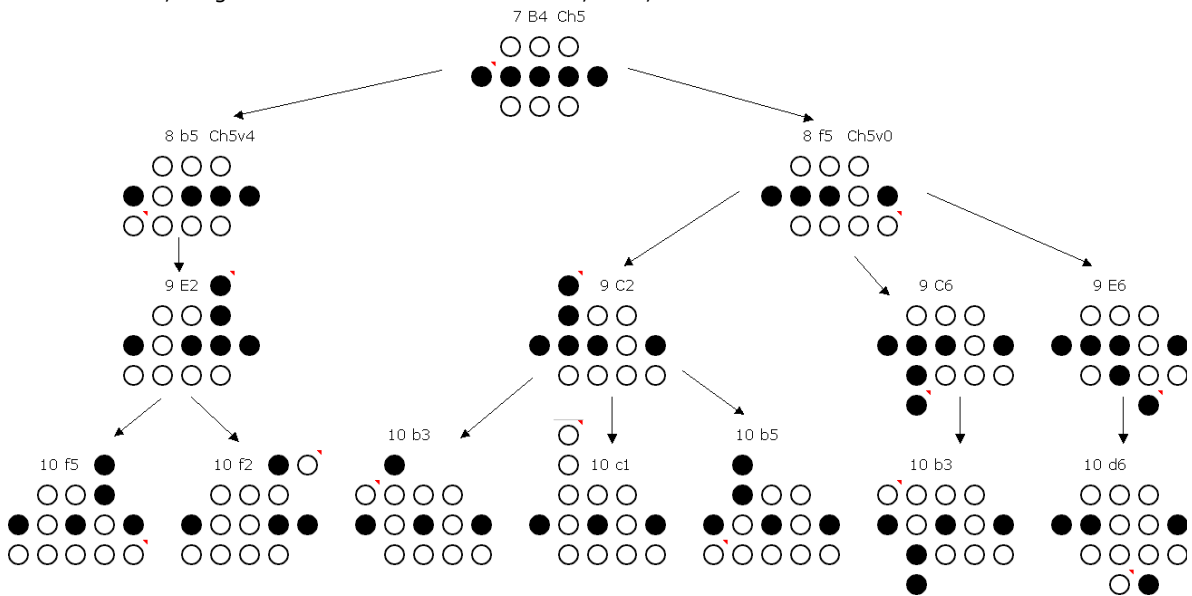


Diagrama 129

Encontramos el mismo tipo de movimientos en las Ch5h, incluso la concentración de 10.c1.

Además de los dibujados, son posibles otros movimientos y resulta difícil de predecir cómo se desarrollará la partida. Las posiciones son muy parecidas, no sólo aquí que no se han dibujado los laterales, por lo que no habría que descartar que un jugador se equivocara en un movimiento que tuviera pensado hacer al confundirse con la orientación.

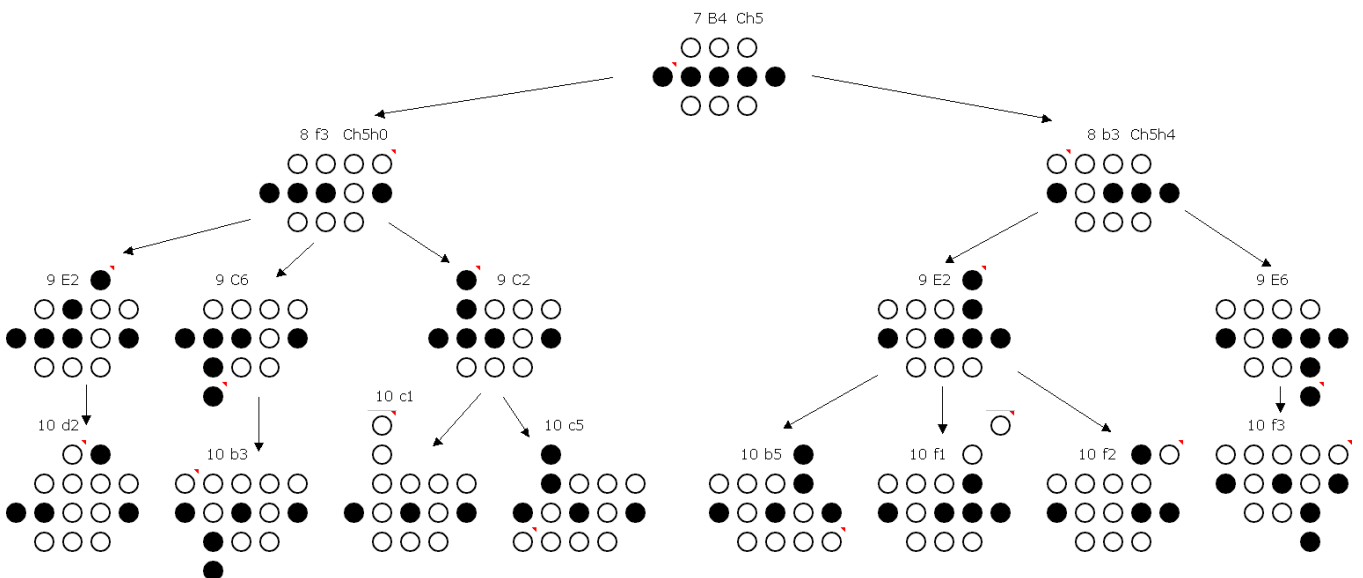


Diagrama 130



### 1.4.4.-VH2 y VV2

La VH2 y la VV2 están peor consideradas que el resto de aperturas de la chimenea vaca. La principal continuación de las dos supone jugar de forma similar a como se hace en las VV1 y VH1: 8.f3 para la VV2 y 8.f5 para la VH2, aunque hay otras posibilidades.

En el caso de la VV2 lo normal es jugar 8.f3 (VV2h0) y la secuencia 9.E2, 10.g4 es un tipo de movimiento de centralización ya visto.

Una alternativa, tal vez no tan fuerte, es 8.f6. Similar a ésta, 8.e6 (VV2v1) y 8.f5 (VV2v0), dos posiciones idénticas aunque puede no ser tan aparente.

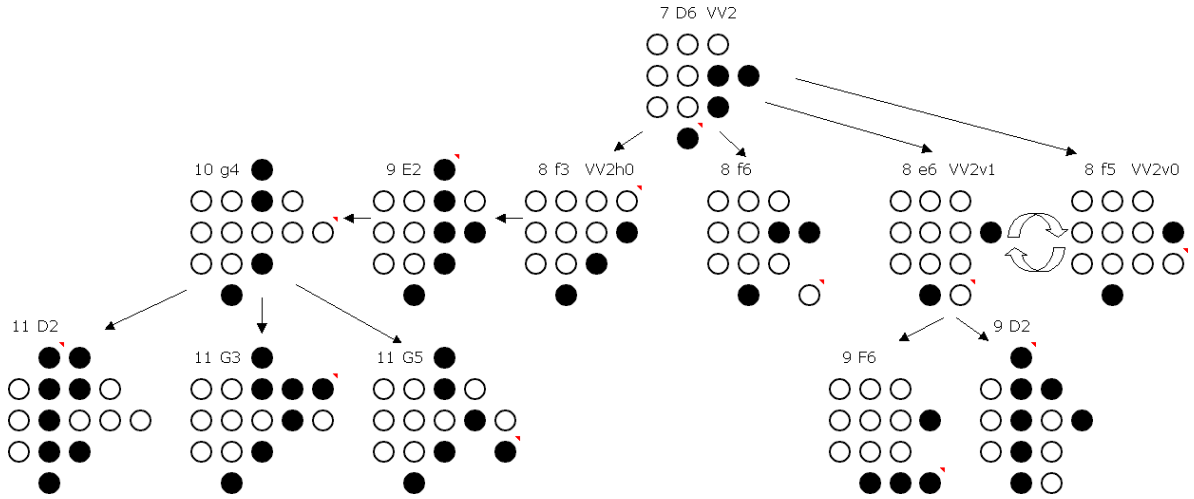


Diagrama 131

Las continuaciones de la VH2 son similares. En este caso las posiciones VH2h1 y VH2h0 no son equivalentes. Sin embargo, se cruzan con respuestas de la HV2 (es decir, una de las aperturas de la Heath chimenea), concretamente, la primera con la HV2h1, y la segunda con la HV2h0.

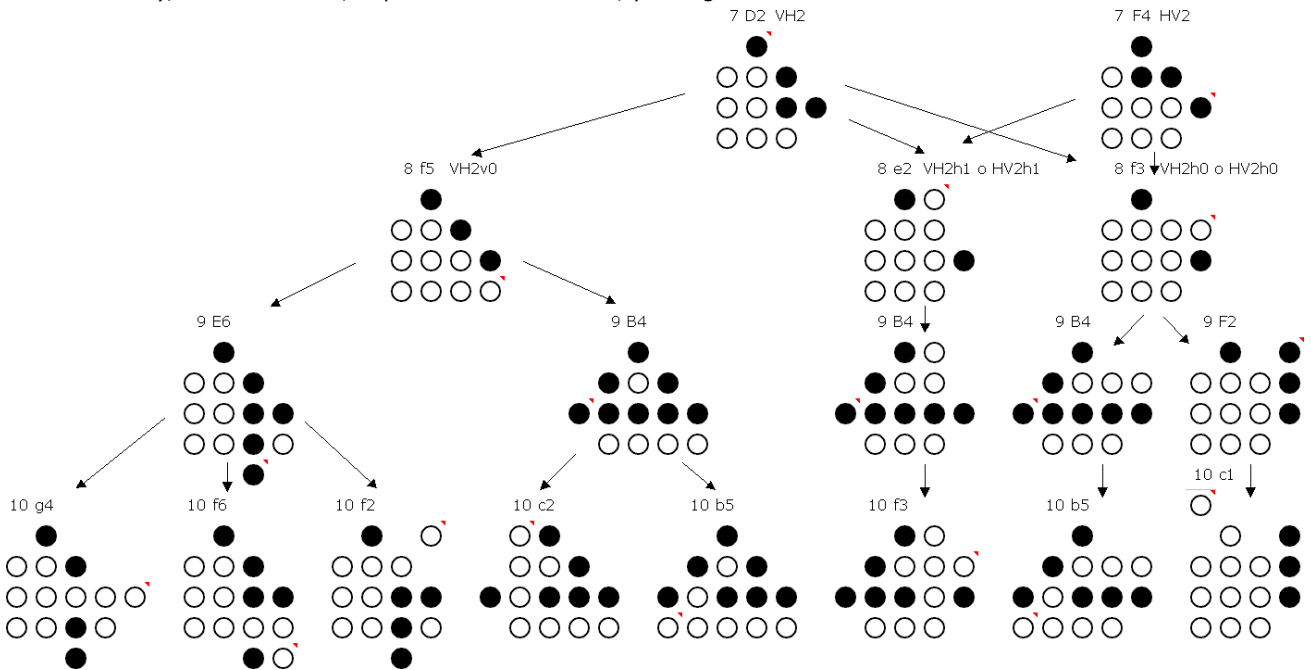


Diagrama 132

**1.5.-Alternativas a clásica y vaca chimenea**

Las blancas podrían querer evitar dos aperturas tan conocidas como la clásica y la vaca chimenea. En realidad no hay muchas opciones y seguramente ninguna sea tan fuerte como esas dos, pero son perfectamente jugables la vaca despegada y la vaca evasión.

**1.5.2.-Vaca despegada**

La vaca despegada es respondida con relativa frecuencia mediante 7.F5, tal vez buscando una confrontación de fichas. Sin embargo, es fácil que 7.E2, 7.F2 y 7.C2 sean mejores.

7.E2 es el movimiento más natural y que la mayoría de jugadores escogerá aun sin conocer la apertura.

7.F2 es una opción parecida, aunque no gusta tanto por ser más externa.

Asimismo, 7.C2 resulta difícil de responder por las blancas, aunque tras 8.e2 se van viendo las opciones.

Finalmente, 7.B4 seguramente sea la peor opción de las aquí dibujadas; obsérvese cómo tras 8.c5 (aunque tampoco es un movimiento fácil de ver) la posición es similar a la chimenea, pero teniendo las blancas una ficha más en el centro.

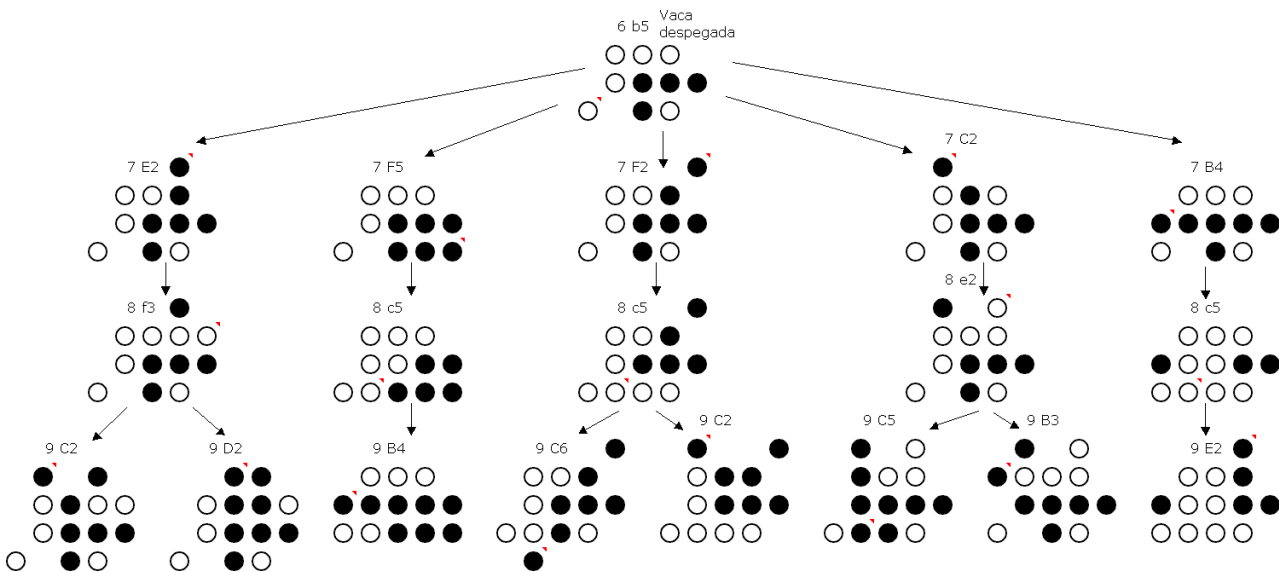


Diagrama 133

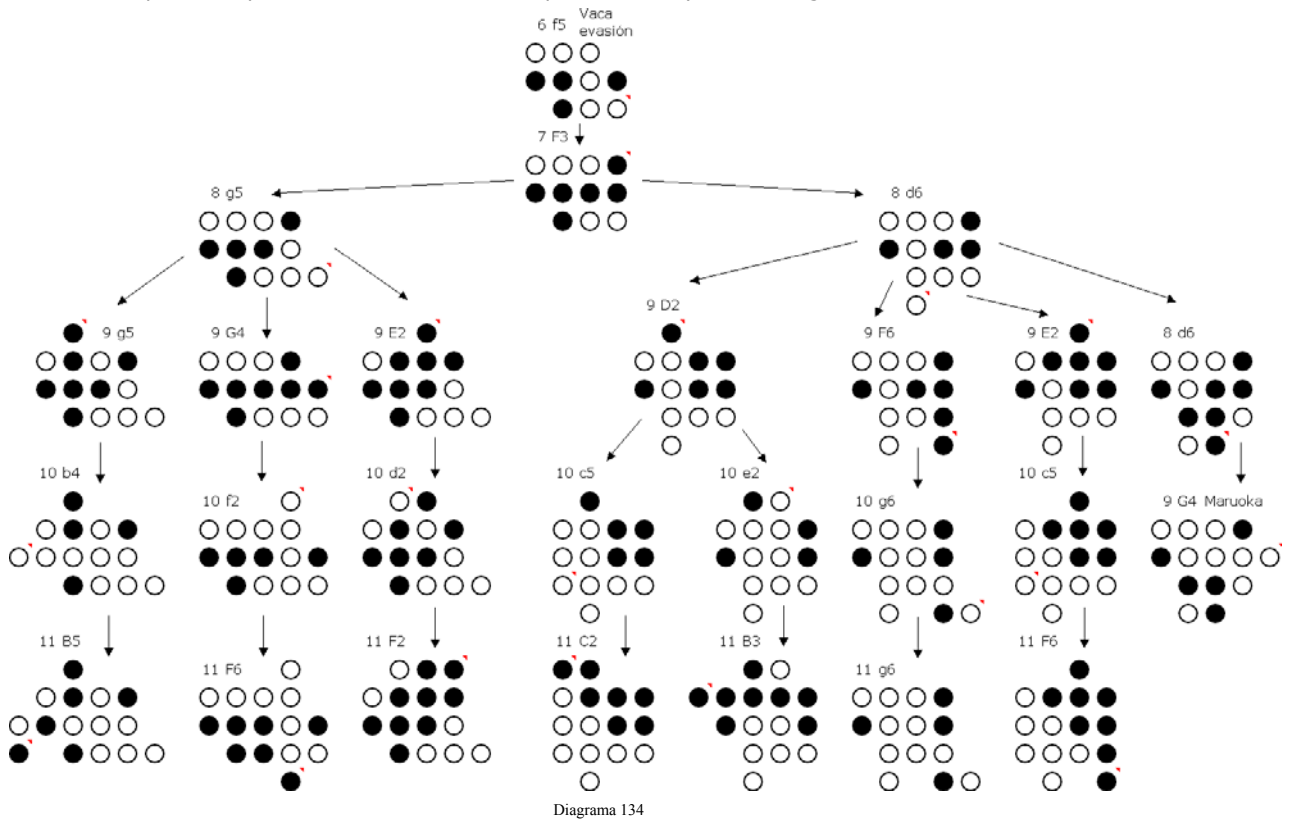
### 1.5.2.-Vaca evasión

Es raro que la vaca evasión (6.f5) no sea respondida con 7.F3. Aparentemente la situación de las blancas es mala, pero parece ser que no lo es tanto y vamos a ver que tras unos cuantos movimientos resulta jugable.

Las blancas tienen dos opciones: 8.g5 y 8.d6.

En principio 8.g5 no da nuevos movimientos, pero es posible que sea la mejor. La respuesta más natural es 9.D2 y las blancas pueden centralizar con 10.b4. Tras 11.B5 seguramente las blancas compacten con 12.c5. Por otro lado, 9.G4 puede responderse con 10.f2 (es una posición difícil de ver) y 9.E2 con 10.d2.

La otra opción consiste en un movimiento parecido al 10.f2 de antes: 8.d6. Las líneas que siguen no son fáciles para las blancas, pero sigue siendo jugable. Una respuesta curiosa de las negras es 8.E6 porque se cruza con la posición que lleva a la Maruoka, aunque no es muy común llegar de este modo.

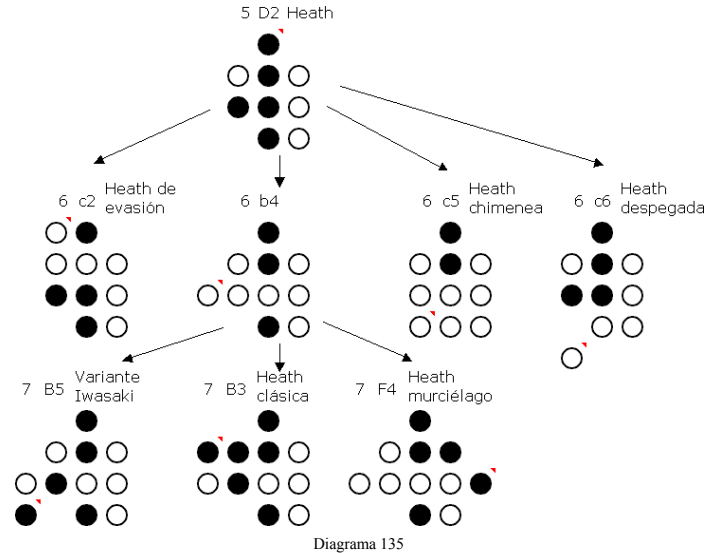


## 2.-Heath

La apertura Heath también se conoce con el nombre de *tobidashi*, palabra del japonés que significa "saltar fuera", haciendo referencia a lo pronto que se juega fuera del centro del tablero.

En el Diagrama 135 están dibujadas para la apertura Heath prácticamente las mismas aperturas que se vieron en el Diagrama 90 para la apertura vaca: 6.c2 (Heath evasión), 6.b4 (la equivalente a la vaca clásica), 6.c5 (Heath chimenea) y 6.c6 (Heath despegada). Esta última está peor considerada que la equivalente en la vaca.

La más común en 6.b4, que suele seguir con 7.B3 (Heath clásica, la equivalente a la Rose-v-Toth de la vaca), 7.F4 (Heath murciélago) o 7.B5 (variante Iwasaki). La opción 7.F3 apenas se juega y no parece tan competitiva como las otras.

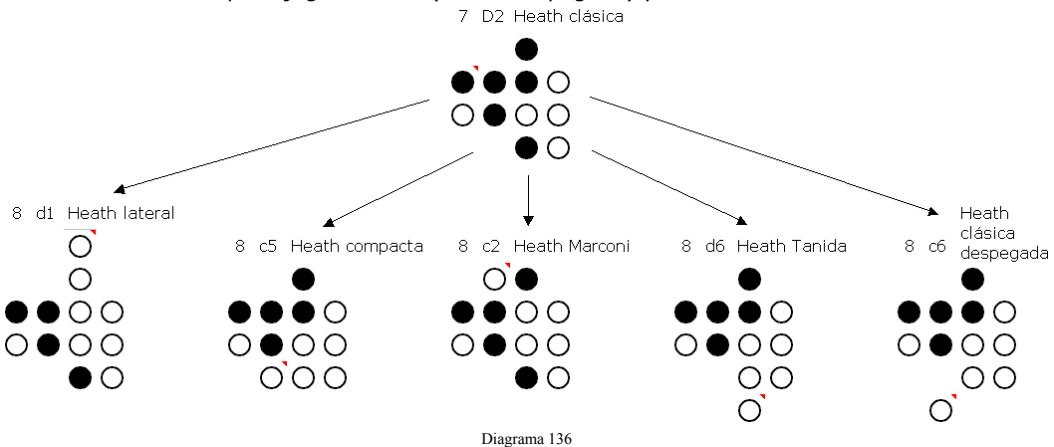


### 2.1.-6.b4

Se trata de la opción más frecuente. Prácticamente siempre se responde mediante 7.B3 (Heath clásica) o 7.F4 (Heath murciélago). En menor medida con la "variante Iwasaki" (7.B5). La posición equivalente en la vaca se denomina "vaca clásica", pero como se ha visto llamamos Heath clásica a la respuesta 7.B3.

#### 2.1.1.-Heath clásica

Tras la Heath clásica las blancas suelen elegir entre una de estas opciones: 8.d1 (Heath lateral, la más conocida), 8.c5 (Heath compacta), 8.c2 (Heath Marconi) y 8.d6 (Heath Tanida). Además, podemos considerar las alternativas poco jugadas 8.c6 (Heath despegada) y 8.c1.



#### Heath lateral

La Heath lateral es la continuación más clásica. Entre las aperturas más conocidas es en la que antes se juega en el lateral.

A 8.d1 (Heath lateral) hay tres respuestas muy jugadas: 9.F4 (Heath lateral mediana), 9.E2 (Heath lateral diagonal) y 9.F5 (Heath lateral exterior). 9.A4 (Heath doble lateral) sería similar a 9.A5 (aunque ésta menos popular), siendo las dos jugables, pero con buenas respuestas de las blancas.

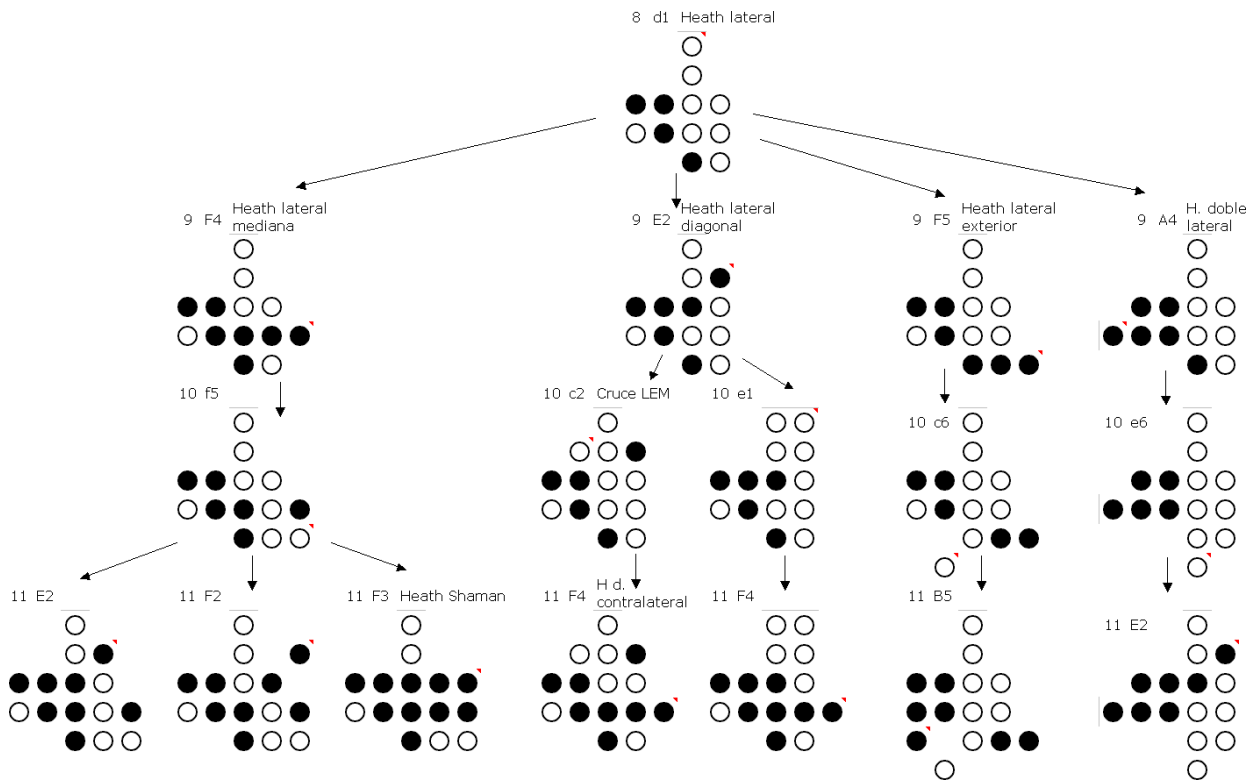


Diagrama 137

El movimiento en F4 es recurrente en esta apertura. Por ejemplo, se juega en la Heath lateral mediana en el movimiento nueve, o en la Heath lateral diagonal en el movimiento once.

9.F4 casi siempre sigue con 10.f5 y las negras suelen responder 11.E2. Sin embargo, cuentan con las alternativas 11.F2 y 11.F3 (Heath Shaman), ésta última tal vez no tan buena, seguramente sea mejor esperar: 11.F2, 12.e2, 13.F3.

La opción 11.E2, mucho más conocida, se desarrolla en el Diagrama 138. Se responde automáticamente con 12.e1 y las negras tienen dos opciones igual de buenas: jugar en el lateral con 13.F1 (Heath pato) o centralizar con 13.F3 (Heath cuadrado blanco). A 13.F1 las blancas pueden capturar el lateral (14.g1) o rellenar el hueco (14.c2), posible porque las negras tienen envenenado tomar el lateral. Precisamente por esto no sería demasiado malo 14.f2, pero en ese caso la captura del lateral podría ser incluso favorable a las negras.

El cuadrado blanco puede ser respondido con un interesante 14.g3, que las negras deberían responder con un difícil de ver 15.G5. Aun así, 14.c2 parece ser más popular.

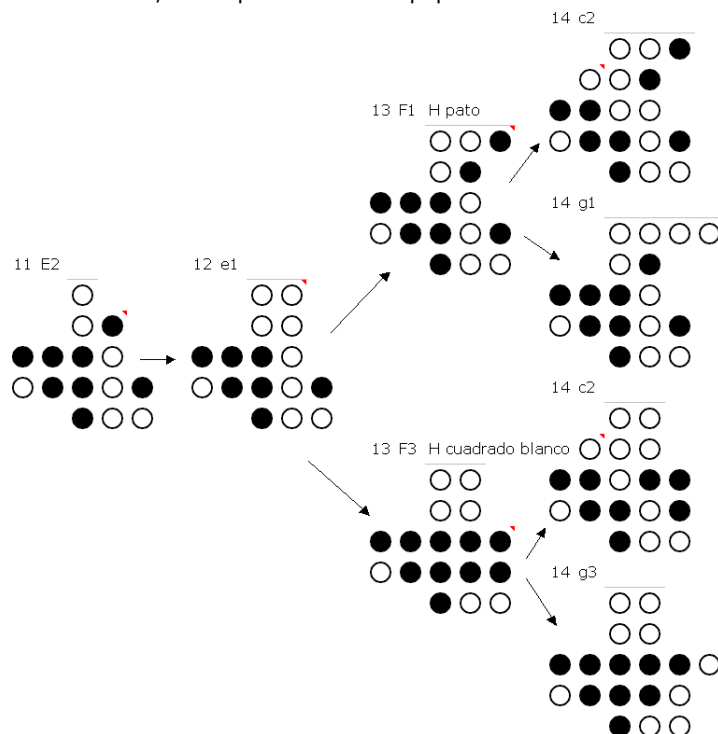


Diagrama 138

Volviendo ahora a 9.E2 (Heath lateral diagonal), 10.e1 es un movimiento intuitivo, pero no el mejor: 11.F4, 12.c5, 13.F1 y las blancas prácticamente se ven obligadas a tomar el lateral. Hay otras opciones, pero se prefiere 10.c2 (cruce LEM), que recibe este nombre porque se llega a esta posición por tres caminos diferentes: aparte de éste, como se verá pronto, a través de la Heath Marconi y también, más tarde, por la Heath evasión. A 10.c2 casi siempre sigue 11.F4 (Heath diagonal contralateral, Diagrama 139), más raramente 11.E1.

Las dos continuaciones más conocidas son 12.f3 (Heath variante Ka) y 12.e1 (Heath Kawazoe). La Ka suele seguir 13.F1, teniendo las blancas bastantes opciones, o 13.F2, tal vez peor (hay otras alternativas). La Kawazoe permite a las negras centralizar con 13.F3 y suele seguir 14.f5.

Hay alternativas interesantes al movimiento doce. Por ejemplo, 12.d6 (Heath Madrona), 12.a3 (Heath variante 56) o 12.f1.

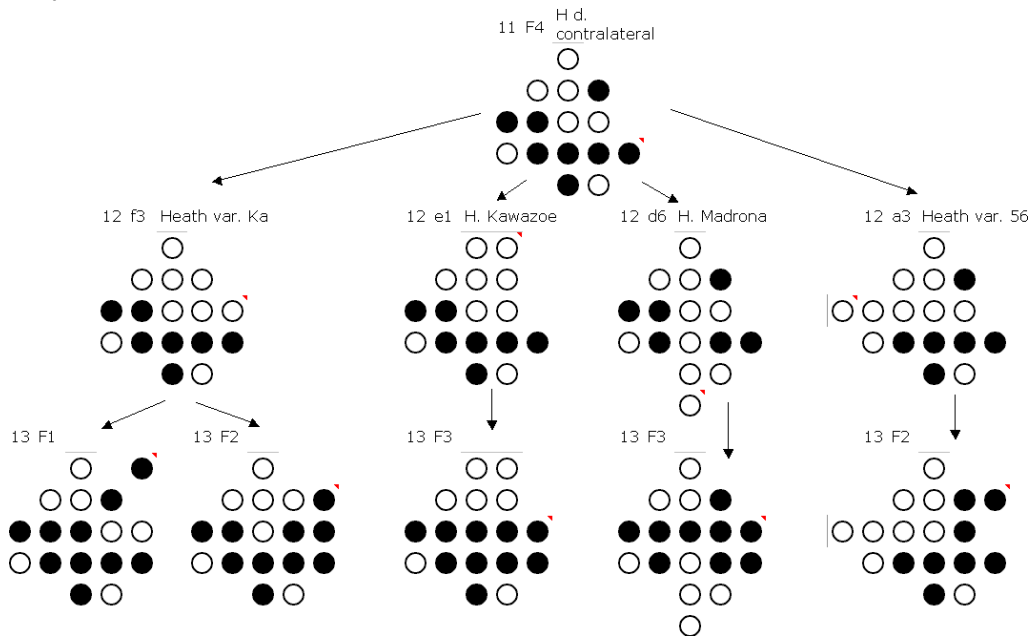


Diagrama 139

La Heath lateral exterior tiene un desarrollo más diferenciado de las anteriores: 9.F5, 10.c6 (también 10.d6 o 10.e6), 11.B5 (Diagrama 140, como alternativas 11.A4 y 11.F3), 12.e6 (no muy diferente 12.f6, aunque extrañamente mucho menos popular), 13.E2, 14.e1 (Heath variante Bracchi, 14.c2 o 14.f2 pueden ser buenas alternativas) y ya puede seguir de muchas formas: 15.F6 (Heath en esquina), 15.F3, 15.C5 (Heath japonesa), 15.D6.

Como se ha dibujado, no resulta extraño 13.F4, que posibilita a las blancas jugar en C5 y en F3. Sin embargo, como se puede apreciar, la centralización negra también les ha proporcionado buenas respuestas.

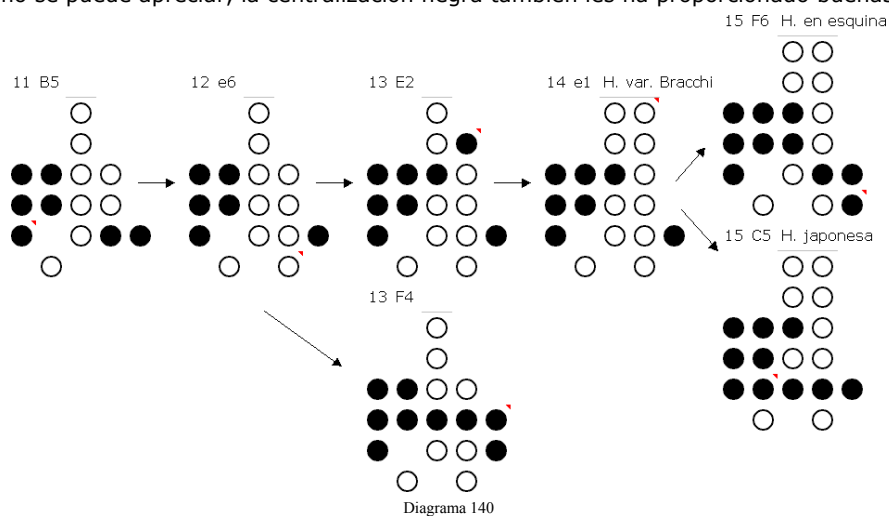


Diagrama 140

Finalmente, la Heath doble lateral (9.A4) sigue normalmente 10.d6, más intuitivo que 10.c6, aunque éste último puede ser también muy bueno. Las negras deben atravesar la barrera blanca y lo suelen hacer mediante 11.E2 (Diagrama 141).

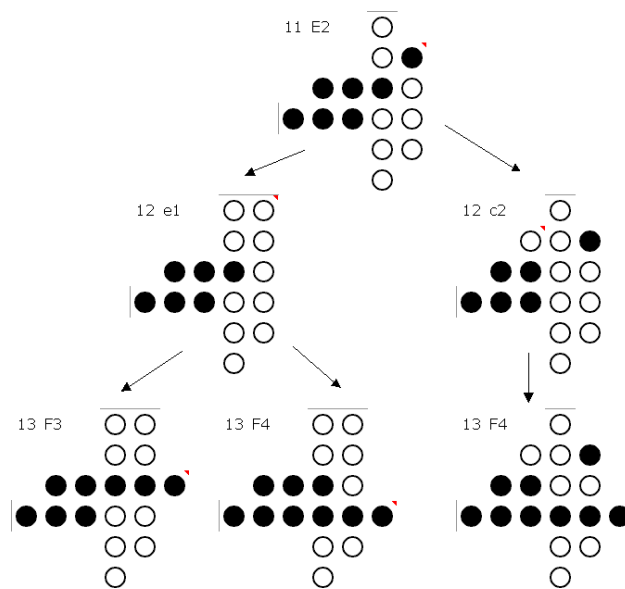


Diagrama 141

Los movimientos que siguen a 11.E2 nos recuerdan a los vistos para las otras variantes.

### Heath compacta

La Heath compacta (8.c5) es equivalente la de la apertura vaca, aunque pronto se encuentran diferencias. Las tres principales respuestas son 9.F3, 9.D6 y 9.A5.

La continuación más conocida es 9.F3, 10.c2, 11.A5. Se verá con más profundidad. Otros movimientos diez alternativos son 10.d1 (Heath compacta Nicolet) y 10.f2 (Heath compacta De Graaf), ésta última se puede responder con 11.F1, 11.F4, 11.F5 o incluso 11.A4.

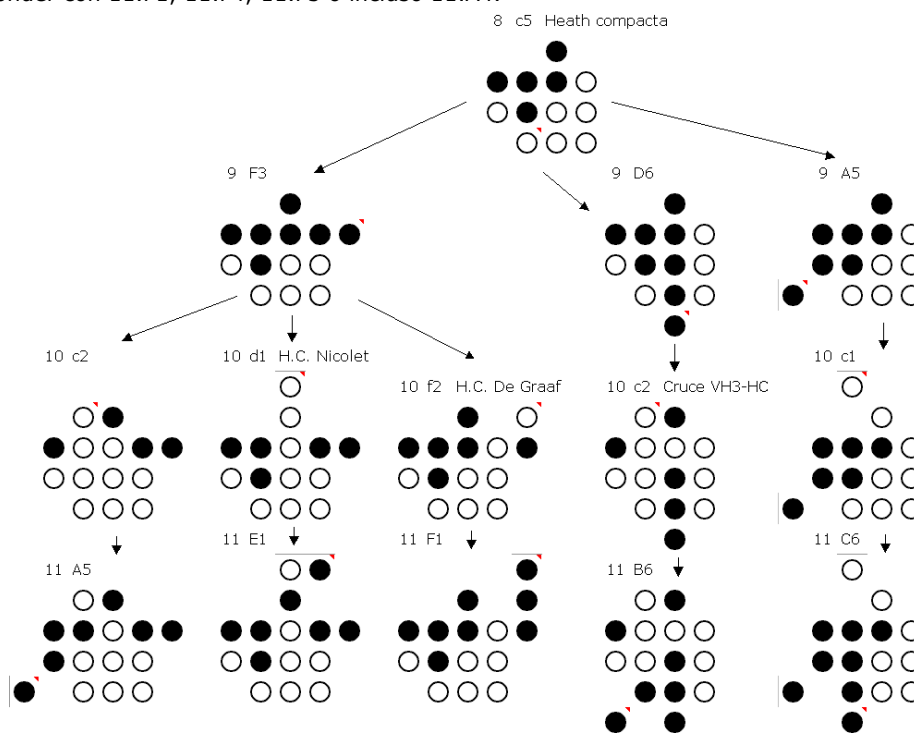


Diagrama 142

Resulta interesante 9.D6, 10.c2 (cruce VH3-Heath compacta, llamada así precisamente porque se cruza con una continuación de la VH3), 11.B6 (a las blancas les conviene jugar en A3 o A4 reservándose E6). También se puede 10.c6.

Más raro resulta 9.A5 que puede responderse con 10.c1 o centralizar con 10.c2. Aunque pueda ser intuitivo no parece que sea muy bueno que las negras respondan en E1.

Volviendo a 11.A5, los movimientos son bastante intuitivos y seguramente se siga 12.d1, 13.F4 y las blancas eligen entre 14.b5 o 14.e2 (Diagrama 143).

14.b5 es más común y mucho más intuitivo. Sigue 15.F6, 16.f5, 17.E6, 18.d6. Aunque pueda parecer una secuencia larga, los movimientos de las blancas son fáciles de ver y las negras no tienen muchas más opciones.

A 14.e2 le siguen 15.F1, 16.e1, 17.F5, 18.g1.

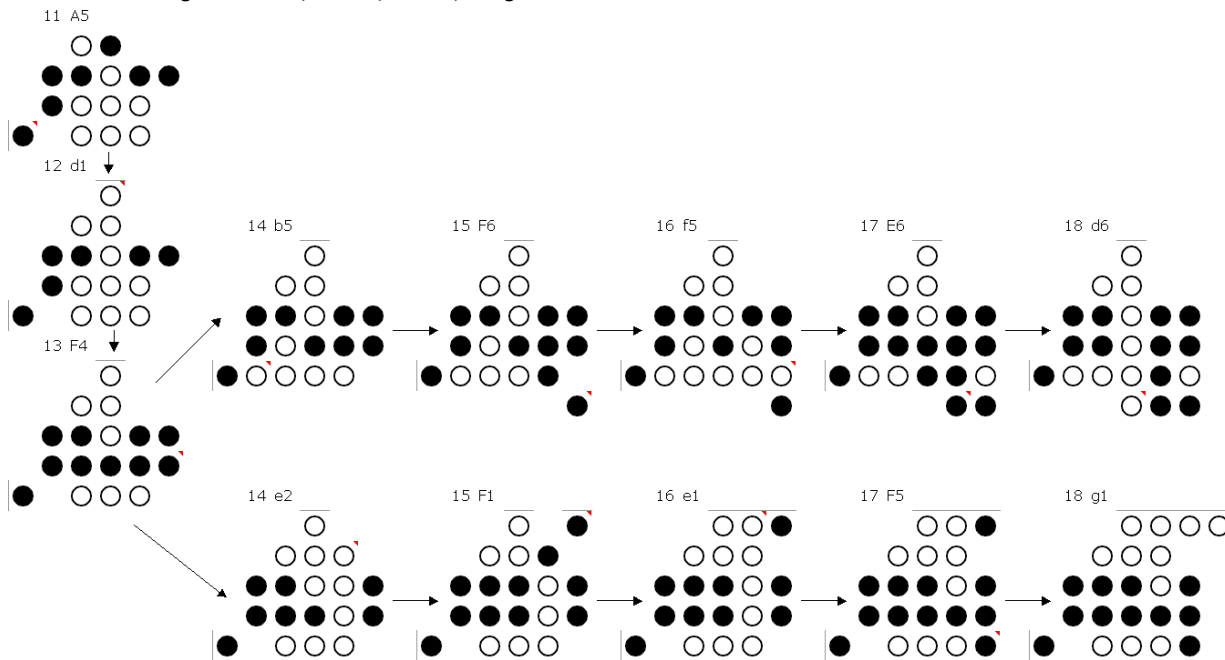


Diagrama 143

### Heath Marconi

Lo curioso de la Heath Marconi (8.c2) es que un alto porcentaje de partidas llegan al cruce LEM (ya visto en la Heath lateral y que se verá en la Heath evasión) sin que sea necesariamente la mejor opción: el movimiento 9.E2 es intuitivo para las negras, pero como se ve las blancas pueden tomar el lateral volteando fichas del centro con 10.d1 (cruce LEM) o bien, como alternativa, disponen de 10.c1 (la respuesta negra en E1 no es buena y se juega 11.F4), aunque mucho menos jugada.

Para las negras seguramente sea mejor 9.D1, aunque proporciona a las blancas bastantes opciones: 10.c6, 10.c5, 10.d6 (las tres volteando la misma ficha externa negra) o 10.a3. Entre éstas, resultan más jugadas 10.a3 y 10.d6 aunque hay poca diferencia y podrían ser mejores las otras dos.

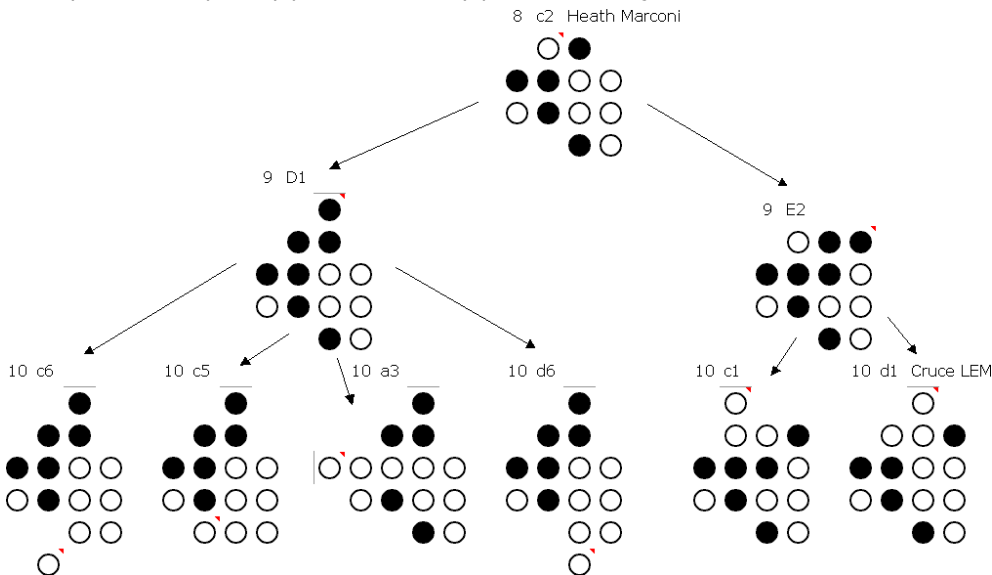


Diagrama 144

### Heath Tanida

En la apertura vaca, la Tanida es la más conocida. Sin embargo, el mismo movimiento en la Heath: 8.d6, Heath Tanida, aunque es perfectamente jugable no está entre los mejores.

Seguramente debido a lo familiar del movimiento, resultando bastante intuitivo, y a que sigue siendo jugable, la Heath Tanida es bastante jugada.

En el Diagrama 145 se han dibujado las principales continuaciones.



Lo normal es responder 9.F3, que en el caso de la vaca sería una apertura avión. Alternativamente se juega 9.A4, pero tras 10.c1 (o 10.d1), 11.E1, 12.c2, 13.E2, la posición es favorable para las blancas, aunque no sea del todo obvio.

9.F3 puede continuar de diferentes formas: 10.f2 es lo más conocido y normalmente continuará con las negras tomando el lateral (11.F1) y 12.d1 (Heath espejismo) o 12.g3. Una alternativa es 10.e2 (Heath misterio), también bastante jugada. Sin embargo, tenemos otra alternativa interesante y además poco jugada con 12.c2. Si las negras responden el ideal 11.E2, las blancas compactan con 12.c5, y si las negras toman el lateral con 11.C1, las blancas pueden evitar por el momento el ideal anterior jugando 12.f2.

8 d6 Heath Tanida

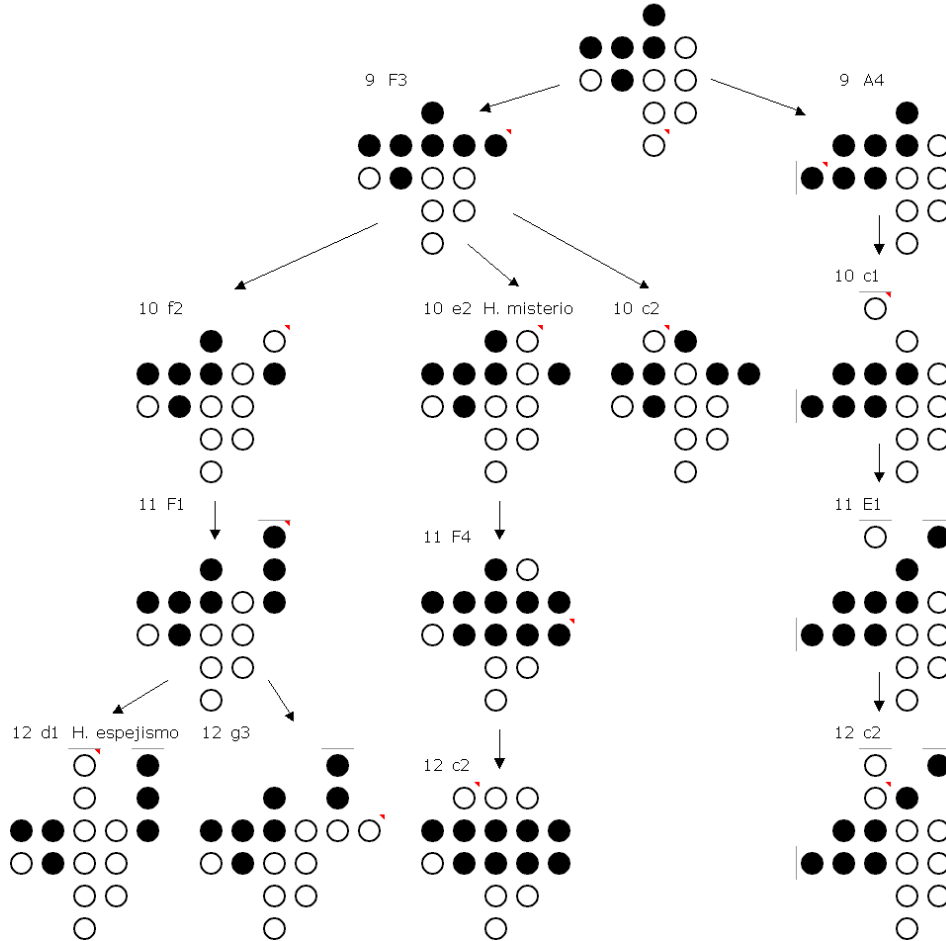


Diagrama 145

### Heath clásica despegada

No hay que confundir la Heath clásica despegada (8.c6) con la Heath despegada (6.c6, es decir, el mismo movimiento un turno antes).

Se puede realizar este movimiento por las mismas razones que la Heath Tanida y al principio tienen las mismas respuestas. Sin embargo, es mucho menos jugada y resulta difícil de predecir cómo continuará la partida.

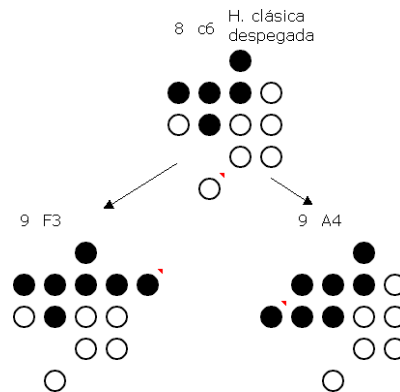


Diagrama 146

### 2.1.2.-Heath murciélago

No sorprende que la Heath murciélago sea similar a la vaca murciélago. Sin embargo, aunque nos encontramos con las mismas respuestas en el movimiento ocho, éstas no son igual de valoradas.

Hay que recordar que la despegada era la variante más común en la vaca murciélago. Sin embargo, aquí es la peor valorada, aunque seguramente debido a esta influencia aún sea jugada.

Las respuestas más comunes son la Heath murciélago recta (8.f3), que ni siquiera consideramos para la vaca, y la Heath murciélago diagonal (8.c2), ésta sí vista en la vaca, pero no entre las mejores opciones.

Aparentemente existe cierta influencia del lateral, pero serían necesarios bastantes movimientos de profundidad para explicarla. Asimismo téngase en cuenta que pasar a ser una de las mejores opciones a no ser prácticamente jugada, en realidad podría suponer apenas una desventaja de 2 a 4 fichas.

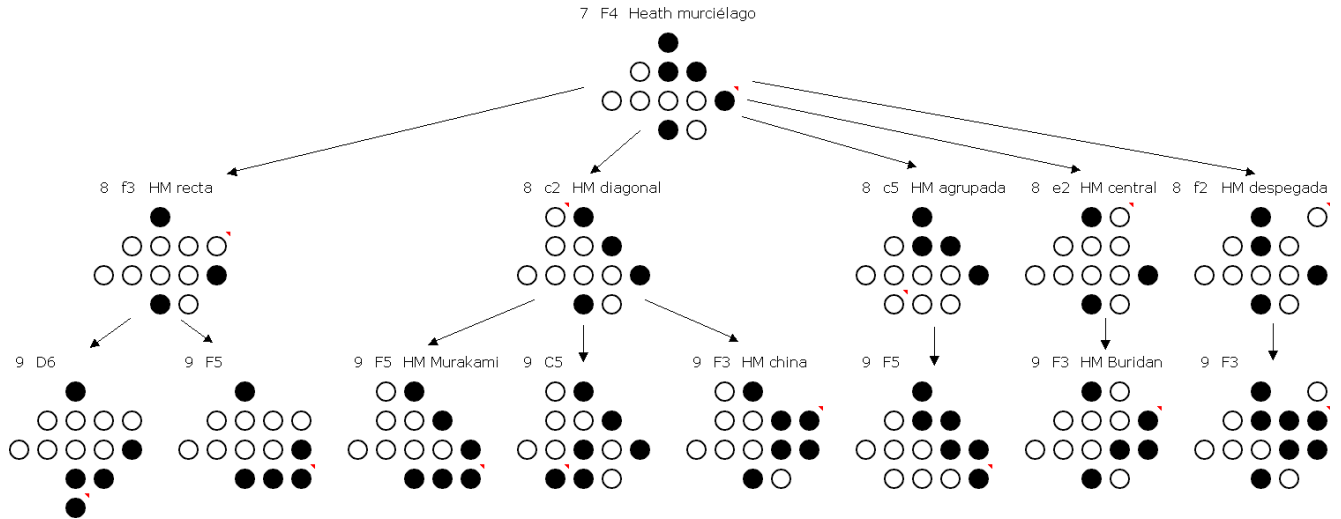


Diagrama 147

### Heath murciélago recta

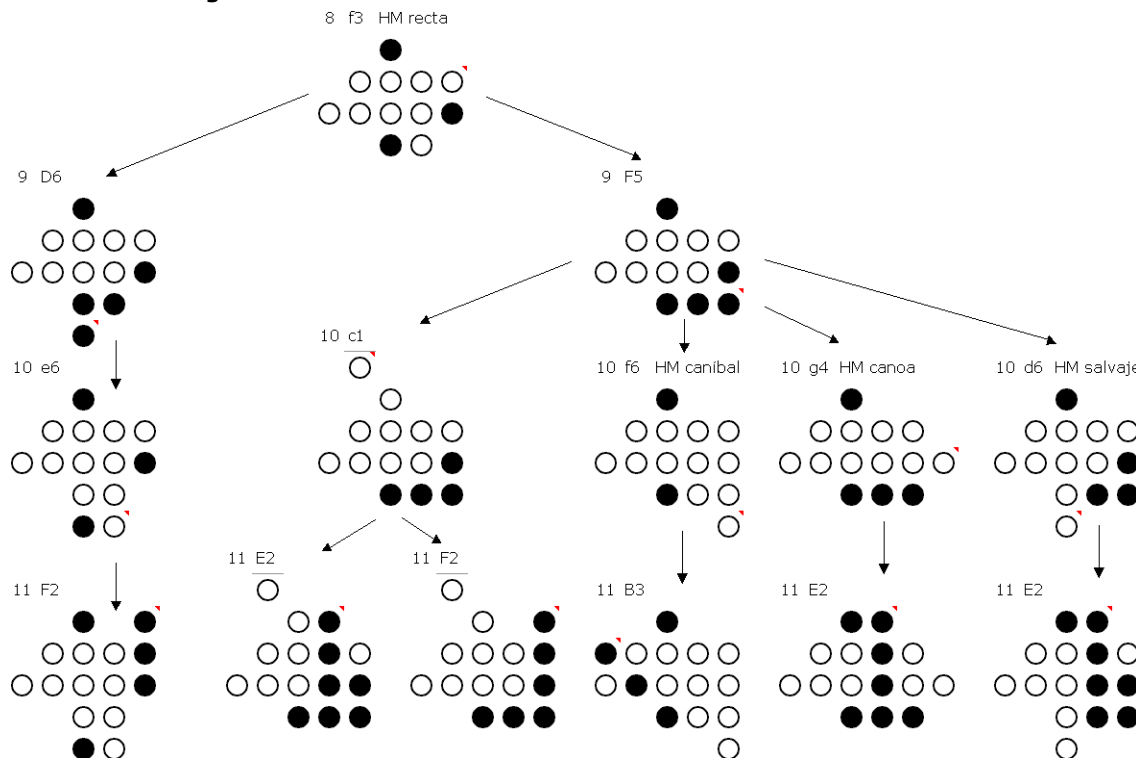


Diagrama 148

La Heath murciélago recta (8.f3) consiste en un movimiento de concentración. Las negras responden volteando la ficha blanca en E5: 9.D6 o 9.F5. Obsérvese que si se jugara 9.F2 las blancas harían 10.c5.

Tras 9.D6, además de 10.e6 (la más conocida), las blancas disponen de más opciones: 10.f5 entre otras.

Tal vez sea más intuitivo 9.F5. La respuesta en 10.c1 es bastante lógica, mientras que 10.f6, Heath murciélago caníbal, resulta muchos más espectacular, similar a la serpiente caníbal. También es posible 10.g4 (Heath murciélago canoa) y 10.d6 (Heath murciélago salvaje).

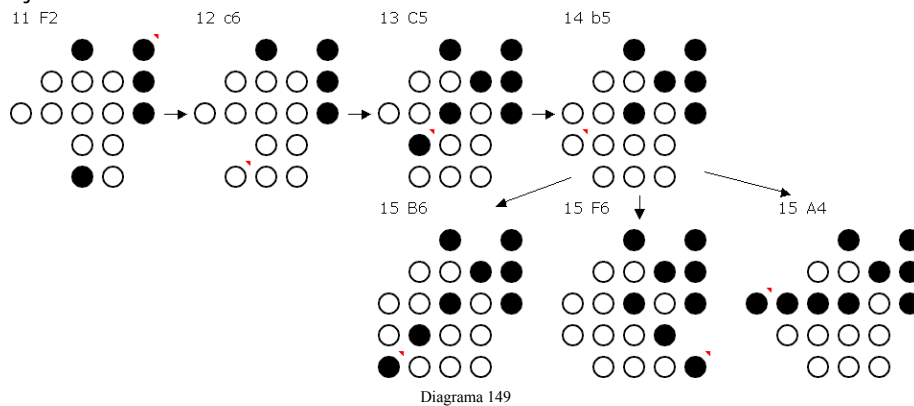
En principio la centralización de la HM canoa parece buena porque el único movimiento ideal de las blancas es 12.f2, bastante malo porque las negras tendrían de hasta tres, aunque tal vez pudieran desactivar alguno las blancas. Sin embargo las blancas disponen de 12.c1, con lo que las negras tal vez conserven cierta ventaja, pero con movimiento poco evidentes, por ejemplo 13.F2. Una alternativa de las negras, sorprendentemente poco jugada, sería 11.F2.

También se responde 11.E2 a la HM salvaje (10.d6). Otra alternativa menos clara es 11.F2.

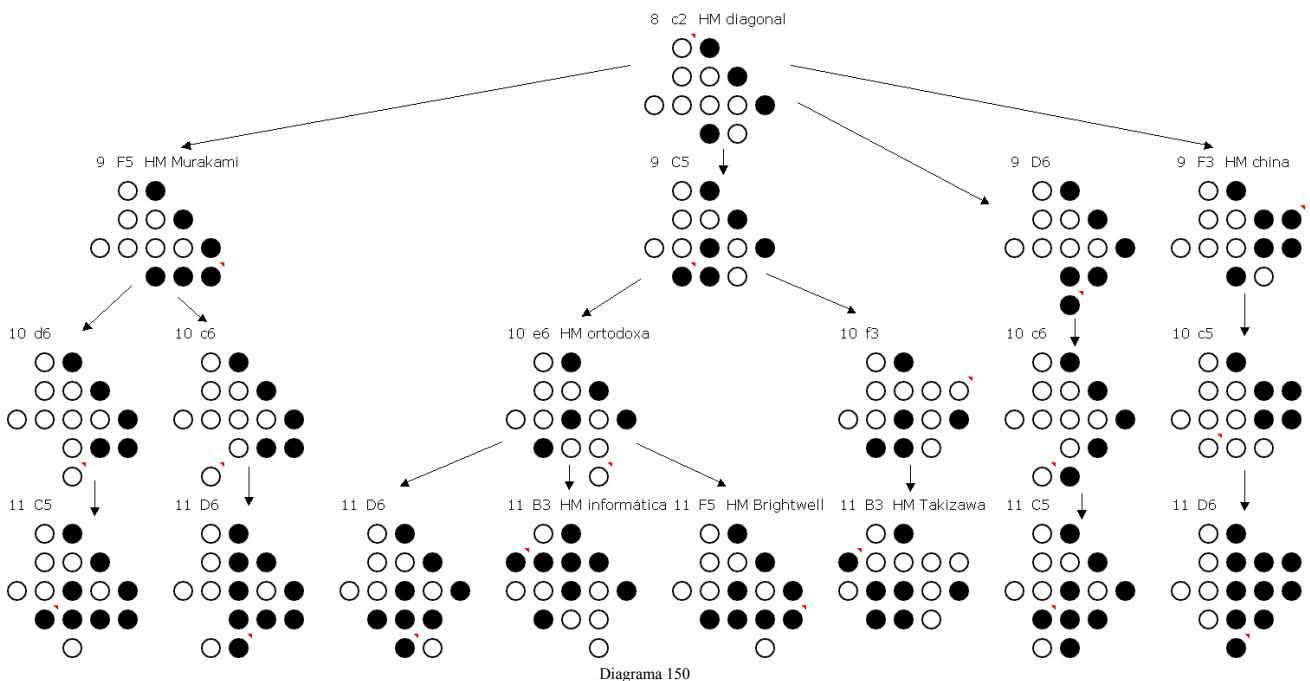
Volviendo a la espectacular HM caníbal, 10.f6 dispersa las fichas contrarias: el contrario se queda con sólo dos y enfrentadas. 11.G5 no parece una buena opción para conseguir fichas interiores y conviene esperar: 11.B3, 12.b5, 13.A5 (se puede 11.A5, aunque seguramente menos favorable). Aquí las respuestas blancas son variadas, pero seguramente las negras todavía tengan que seguir esperando y mover en los laterales o cerca de ellos.

Asimismo, también se puede responder 11.E2 u 11.F2 a 10.c1.

Aunque hay bastantes alternativas posibles, no resulta desconocida 9.D6, 10.e6, 11.F2. Una vez aquí, resulta lógica la secuencia 12.c6, 13.C5, 14.b5 (o bien 14.e2). Aquí las tres opciones negras dibujadas son bastante parejas.



### Heath murciélago diagonal



El movimiento más intuitivo para seguir la Heath murciélago diagonal es 9.C5 (dibujado en el centro). Ante éste las blancas tienen que jugar 10.e6 (HM ortodoxa). No es fácil de ver y proporciona a las negras una buena respuesta, 11.D6, además de la que ya tenía: 11.B3 (HM informática). Alternativamente, 11.F5 (HM Brightwell), aunque también es posible jugar en la columna 1. Los dos movimientos, 11.D6 y 11.B3, son respondidos con centralizaciones blancas: 11.D6, 12.d7 y 11.B3, 12.d1. La alternativa 10.f3 mejora la respuesta negra 11.B3 (HM Takizawa).

Igualmente conocido es 9.F5 (HM Murakami). Lo más normal es voltear la ficha en D5 mediante 10.d6 (o bien como alternativa, 10.c6, 11.D6) y es ahora cuando las negras juegan 11.C5 (antes era 9.C5).

También se juega más tarde C5 con 9.D6, sigue 10.c6, 11.C5. A partir de aquí se puede jugar 12.f3, 13.E2 (lo mismo en el movimiento diez), aunque las blancas tienen otras posibilidades: 12.d1, 12.d7.

Por otro lado con 9.F3 (HM china) son las blancas las que juegan ahí: 10.c5, y 11.D6, 11.E6 u 11.B3.

Volviendo a la Heath murciélagos Murakami, una de las continuaciones más conocidas llega hasta 11.C5. No son malos movimientos los ya vistos 12.e6 (Heath murciélagos Murakami en el centro) o 12.f3, pero se prefiere 12.c6 que también evita el acceso a F3. Es intuitivo 13.B3, mientras que en el movimiento catorce no es fácil de ver 14.e6, habiendo otras buenas posibilidades como 14.d1, 14.e1 o incluso 14.a4. De hecho, si a 14.e6 las negras juegan un muy lógico 15.F6, las blancas pueden recurrir a 16.d1.

Sin embargo, es posible que 15.A4 sea mejor. Se han dibujado algunas de las mejores opciones.

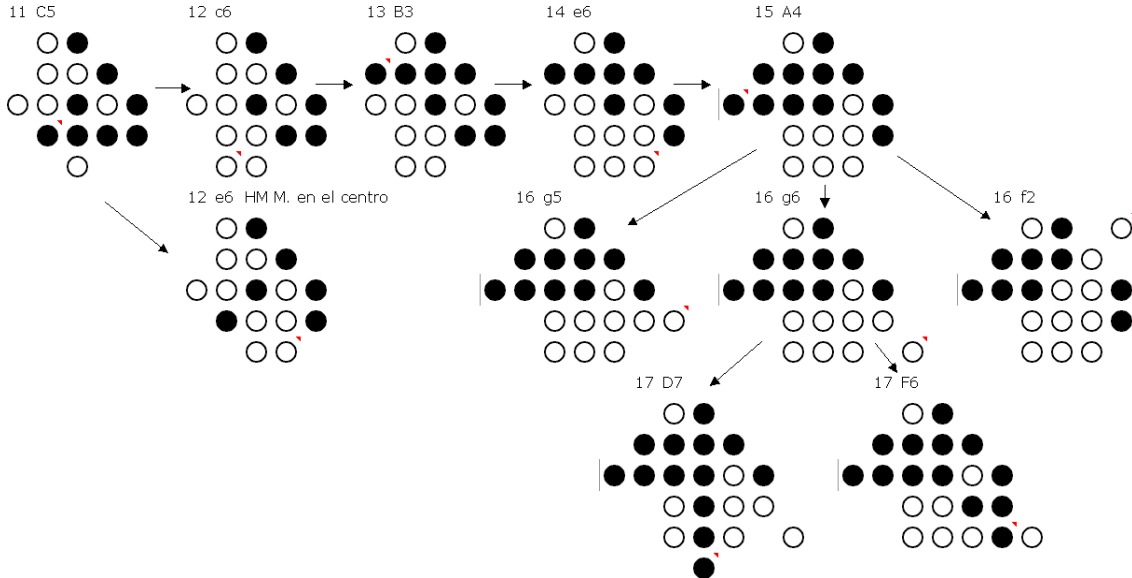


Diagrama 151

Siguiendo 9.C5, 10.e6 (Heath murciélagos ortodoxa), hay varios buenos movimientos, los más conocidos 11.D6 y 11.B3 (Heath murciélagos informática).

Frecuentemente 11.D6 se responde con 12.d7 (Heath murciélagos concentrada) y lo más lógico es que las negras jueguen en B3 (en vez de en el movimiento once), siendo una alternativa interesante 13.A4 (a responder con 14.c6). En vez de 12.d7, es posible 12.f3, 13.E2.

Por otro lado, 11.B3 se contrarresta con 12.d1, siendo poco predecible la continuación.

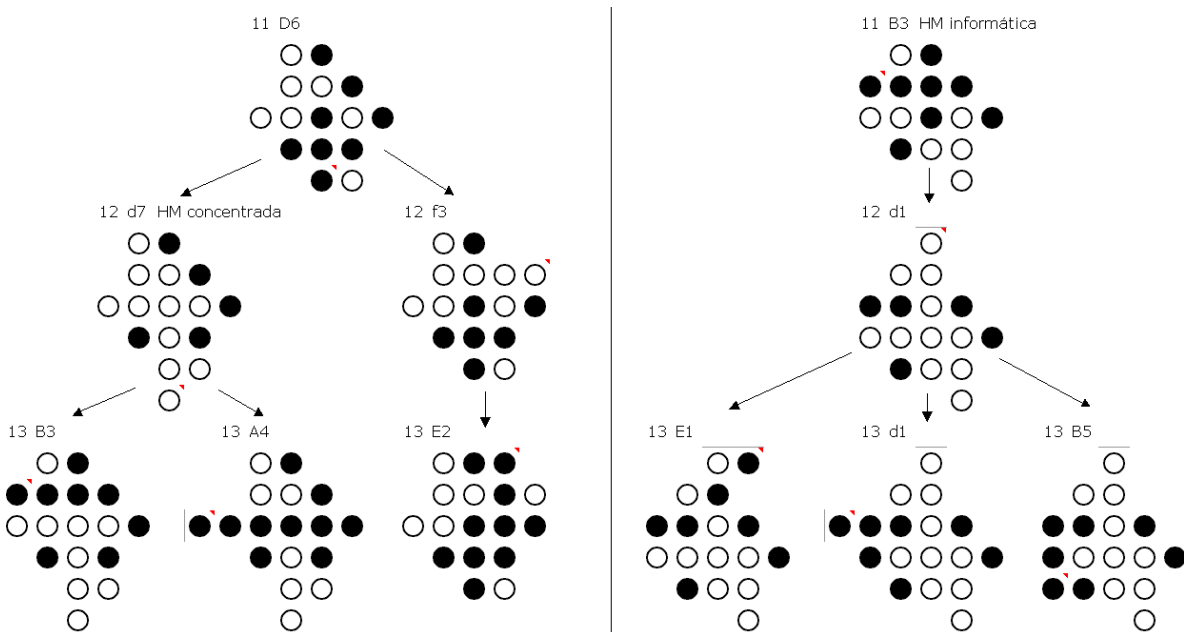


Diagrama 152

### Heath murciélago agrupada

8.c5 (Heath murciélago agrupada) se trata de un clásico movimiento de compactación. Produce una línea con pocas variantes en los primeros movimientos: 9.F5, 10.e2, 11.C2. Aquí no está bien considerado 12.f3, que lleva a la línea 13.F1, 14.d1. Seguramente sea mejor 12.d1, que es el más jugado.

Lo más normal es que 12.d1 se conteste mediante 13.C1 y siga la línea dibujada: 14.b1 (si no se pierde un movimiento), 15.E1, 16.f1 (Heath murciélago agrupada hormigón) y las negras tienen varias opciones: 17.F2, 17.E6, 17.C6, y también es conocido 17.B3.

Curiosamente, en la posición de 12.d1, las negras tienen otras posibilidades apenas jugadas. Una es 13.E1, donde las blancas tienen que decidir entre ceder el lateral o capturarlo; otra es 13.E6 que seguramente acabe al igual que la línea vista con un 15.C1; y la más espectacular 13.C6: evita que las blancas accedan a F3 y lo aprovechan para centralizar en el siguiente turno en esa posición: 15.F3 (14.d6). Si las blancas no juegan 14.d6, por ejemplo un bastante bueno 14.g4, las negras pueden voltear la ficha en B4.

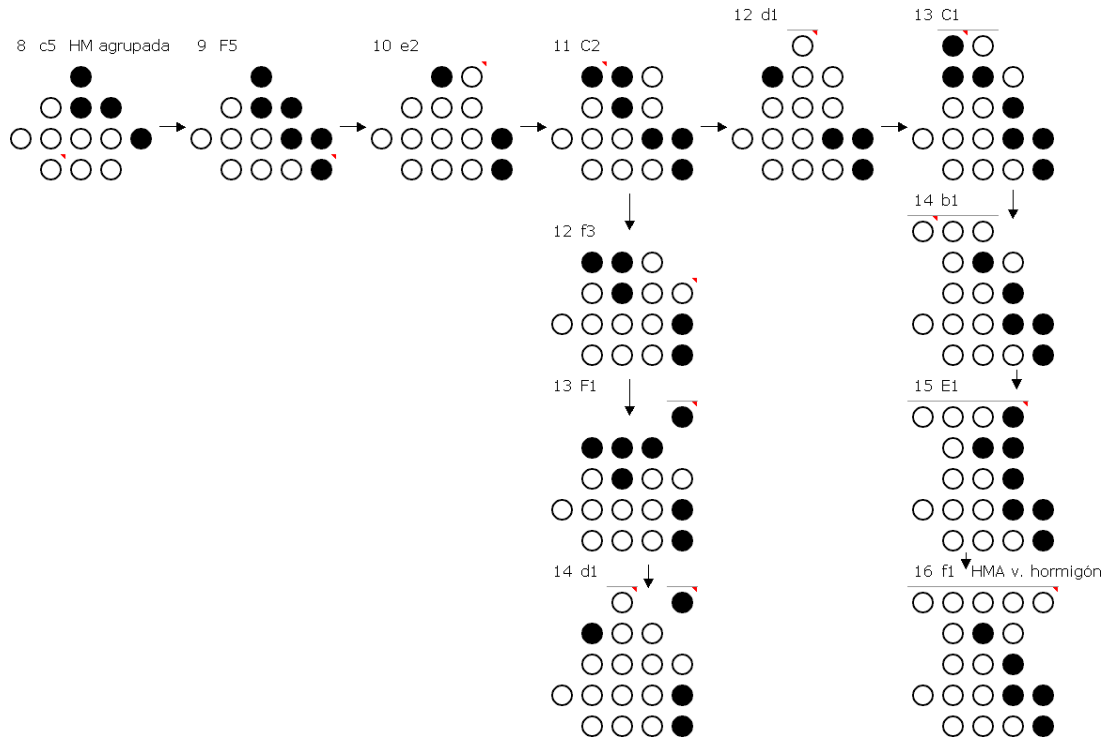


Diagrama 153

### Heath murciélago central

8.e2 (Heath murciélago central) se responde bien con 9.F3 (Heath murciélago Buridan) o 9.F5 (Heath murciélago general), sin descartar otras como 9.D6.

La Buridan se continúa con 10.f5, 11.F6 (no son malos 11.D6 u 11.F2) y las blancas pueden atravesar esa barrera con 11.G5, 11.G6, o voltear la ficha negra del norte con 11.C2 u otro movimiento.

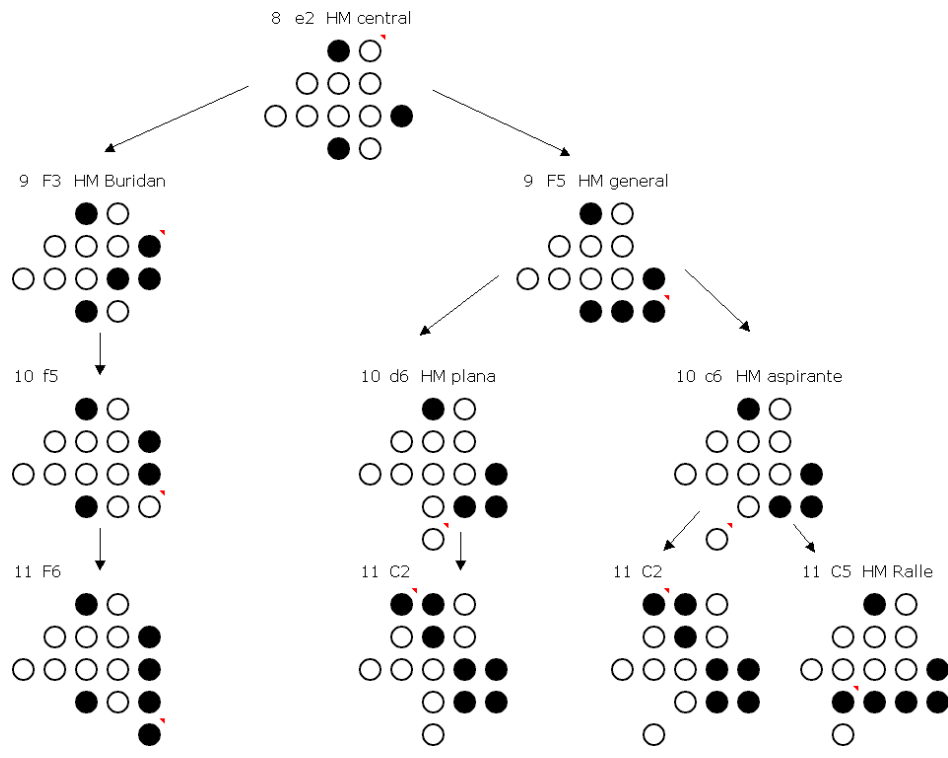


Diagrama 154

La Heath murciélago general tiene dos variantes importantes: 10.d6 (Heath murciélago plana) y 10.c6 (Heath murciélago aspirante). Éstas consisten en decidir voltear la ficha blanca en D5 mediante uno u otro movimiento. Obsérvese que 11.C2 es un buen no intuitivo movimiento de respuesta para las dos que se explica con un posterior acceso a F1 (13.F1).

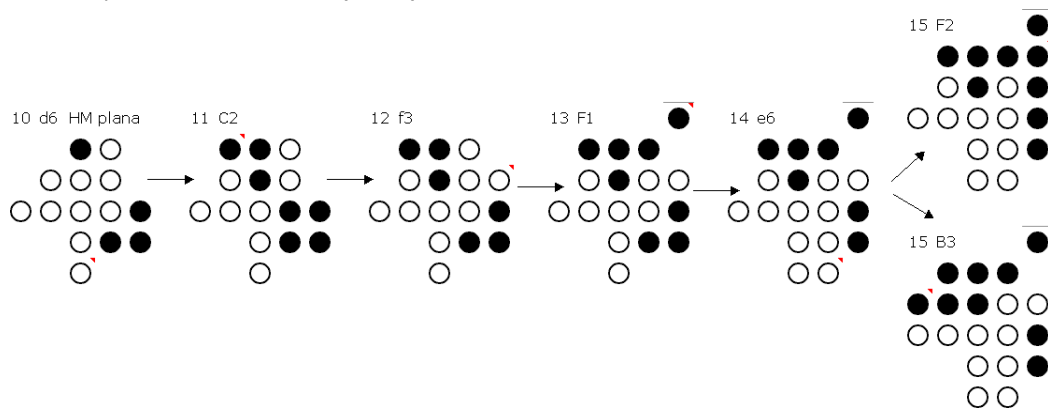


Diagrama 155

En cuanto a la variante aspirante, aparte de la conocida respuesta 11.C2, podemos optar por 11.C5 (Heath murciélago Ralle) o incluso por la prácticamente desconocida 11.D6.

Se proponen en el diagrama dos líneas posibles que terminan ocupando el lateral norte; una comienza de forma similar a la vista para la Heath murciélago plana (11.C2, 12.f3, 13.F1, 14.d1, 15.C1, 16.e1, 17.F2) alcanzándose la Heath murciélago aspirante variante de inserción) y en la otra las blancas juegan en D1 antes: 11.C2, 12.d1, 13.C1, 14.b1, 15.E1, 16.f1 (Heath murciélago aspirante variante de hormigón).

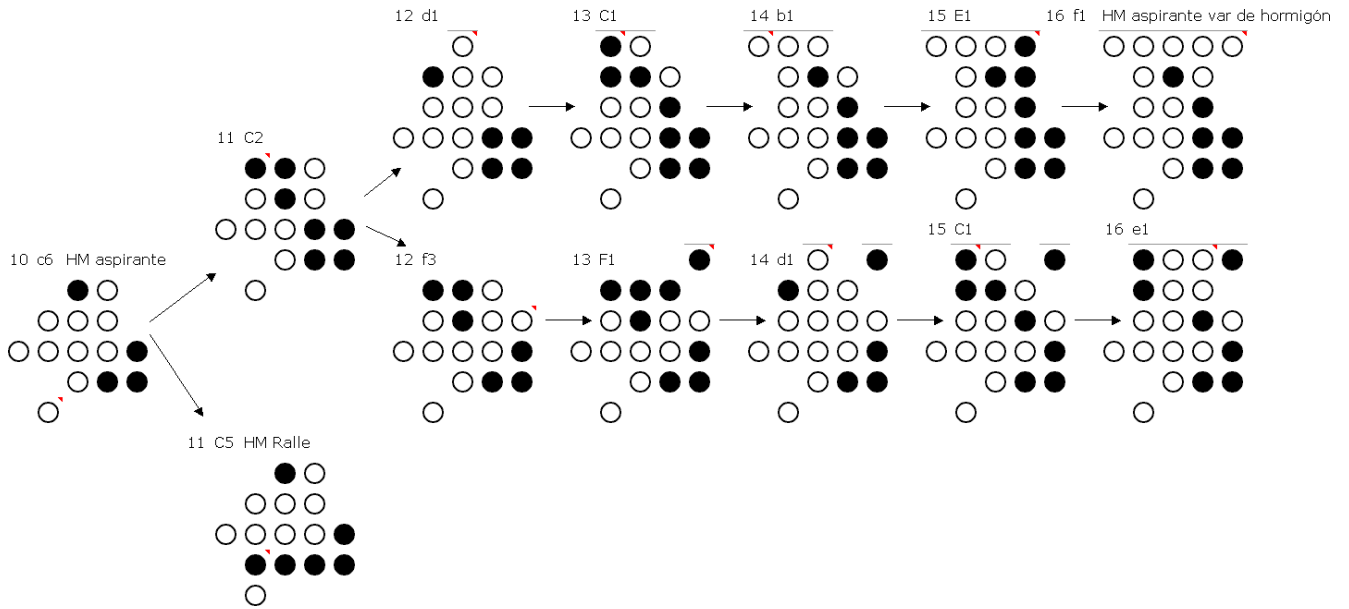


Diagrama 156

En la Heath murciélago Ralle encontramos movimientos parecidos. Una posible secuencia: 11.C5, 12.d6, 13.C2, 14.d1.

### Heath murciélago despegada

La forma más común de responderla es 9.F3, aunque todos los movimientos negros resultan jugables en mayor o menor medida.

Las blancas pueden elegir entre compactar con 10.c5 o centralizar con 10.e2.

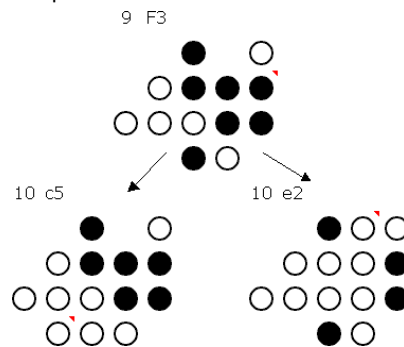


Diagrama 157

### 2.1.3.-Variante Iwasaki

En el Diagrama 114 veíamos una alternativa dentro de la apertura vaca a las variantes más comunes. La equivalente en la Heath se llama "variante Iwasaki" y se llega tras 5.D2, 6.b4, 7.B5.

Hay dos ramas bien conocidas y bien diferenciadas: 8.c2 y 8.c5. Esta última, 8.c5, se denomina Heath Drumel y según nuestra nomenclatura sistemática (se cruza con una continuación de la Heath chimenea) se llama HH3h2.

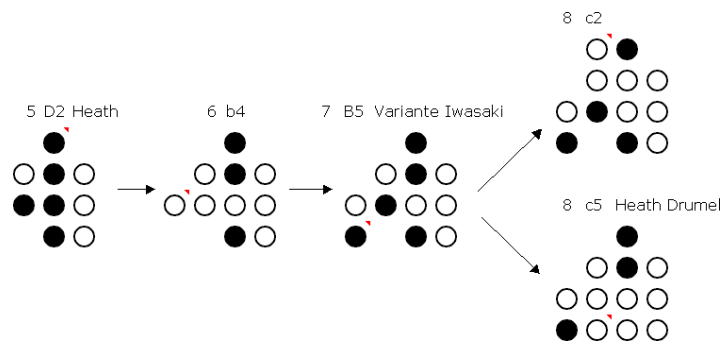


Diagrama 158

El 8.c2 suele continuar con 9.E2 o 9.A4. Más común 9.E2 a pesar de que propicia una fácil respuesta con 10.d1 u otros alternativos como 10.c1 o 10.c5. Normalmente se jugará alguno de estos movimientos más tarde. Por ejemplo, 10.d1, 11.F4 y se responde 12.c5 (o bien 12.d6, que también serviría para la siguiente rama, 10.c1, 11.F4). Está dibujado 10.c1, 11.F4, aunque no debe de haber prácticamente diferencia con 11.A4 u 11.D1. En cualquier caso, esta variante es poco jugada, y lo mismo sucede con 10.c5, 11.F3.

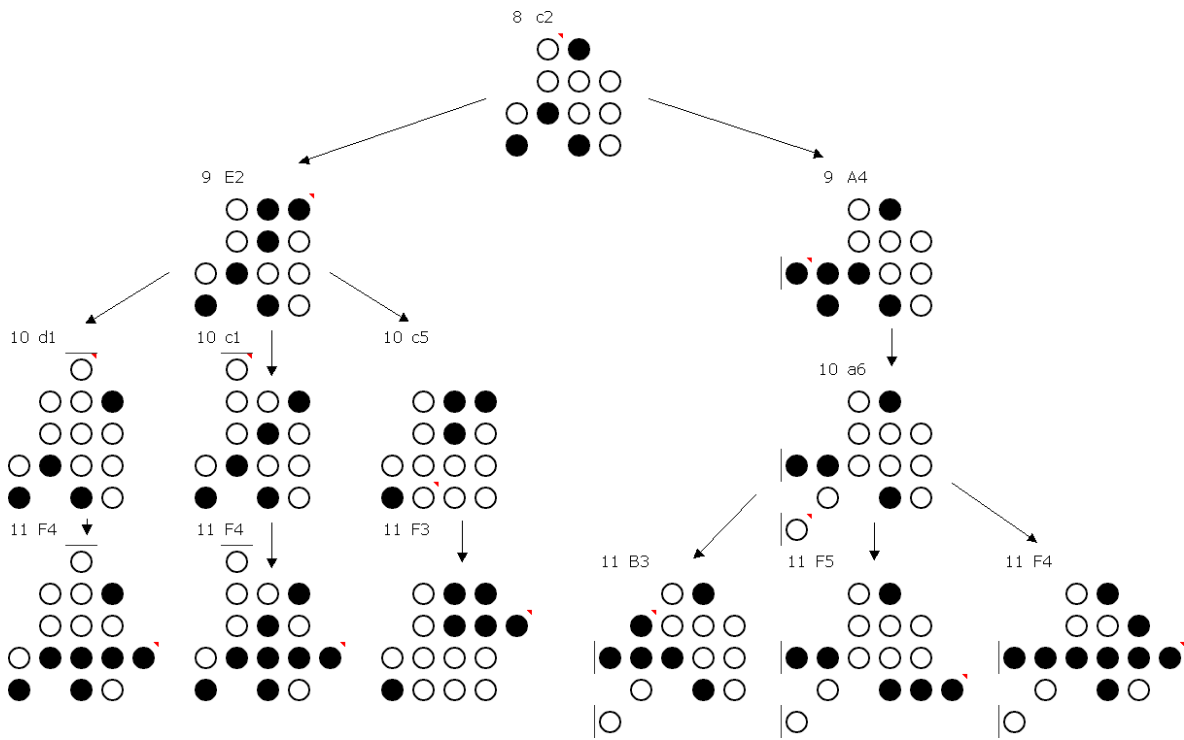


Diagrama 159

La rama de la derecha corresponde a 9.A4. Es menos conocida y se puede responder bastante bien con 10.a6 (hay otros buenos movimientos, como 10.c1, 10.d1, 10.c5 o incluso 10.e2).

8.c5 Heath Drumel (HH3h2)

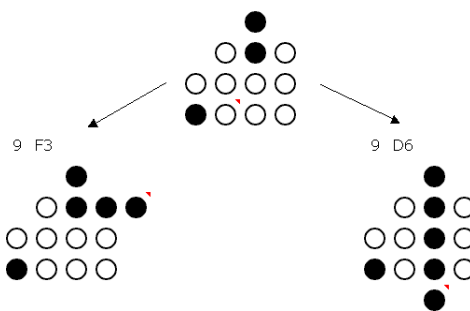


Diagrama 160

Para HH3h2 (Heath Drumel) tenemos 9.F3 (el preferido, aunque el equivalente para la VV3v2 no lo sea tanto) y 9.D6, menos jugado seguramente porque da lugar a cuatro respuestas blancas bastante buenas.

El resto de continuaciones de la apertura Heath chimenea se tratarán más adelante, pero ahora adelantaremos esta importante variante.

La HH3 seguramente sea la segunda variante más popular de la Heath chimenea, y como respuesta a HH3 casi siempre se juega (porque no hay muy buenas alternativas) HH3h2 (8.b4 en la orientación empleada). Sumado a las veces que nos la encontraremos por el camino de la variante Iwasaki, resulta una posición bastante frecuente.



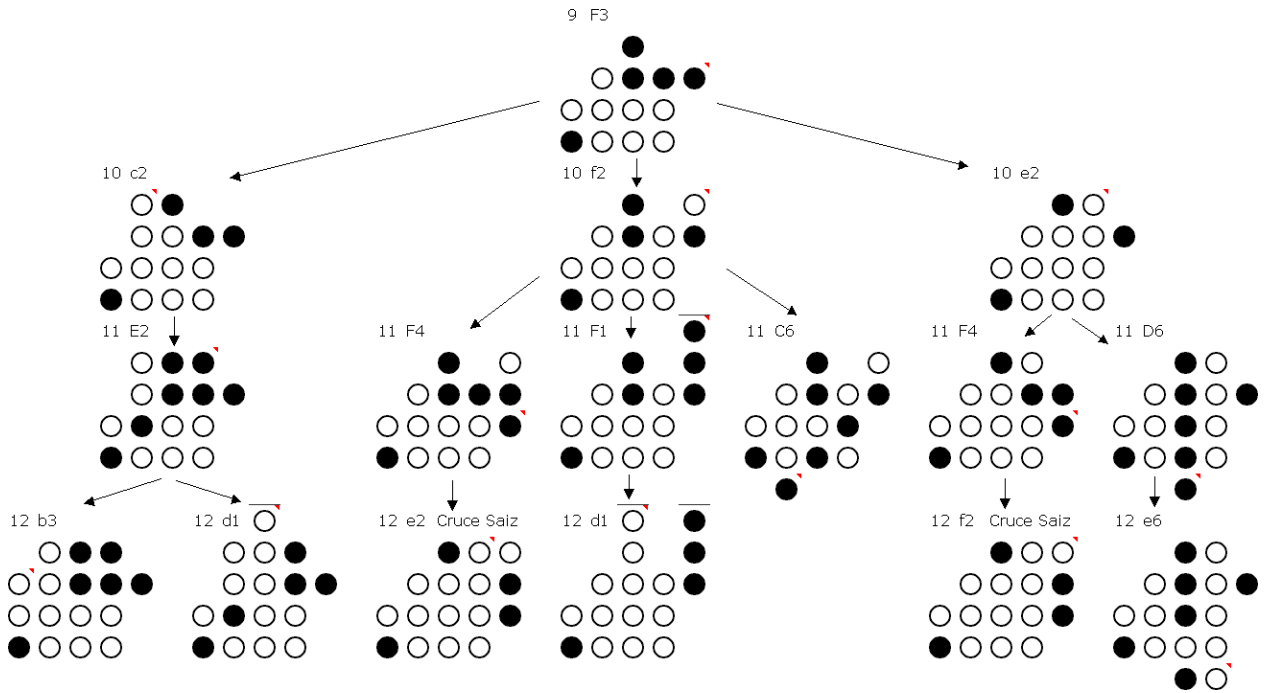


Diagrama 161

Las blancas tienen al menos tres buenas respuestas: 10.c2, 10.f2 y 10.e2, y habría que añadir cualquiera de los movimientos en el lateral, aunque tal vez no sean tan buenos y sin duda son menos comunes.

Tal vez 10.c2 sea lo más intuitivo, aunque las negras se pueden defender: 11.E2, 12.b3, 13.A3; por otro lado 11.E2, 12.d1, 13.F4, 14.b3, 15.f6 (o 15.f5) o bien 14.f5, 15.B3 (entre otras).

La rama de más a la derecha es menos común. Por un lado tenemos 11.D6, 12.e6 que recuerda a 9.D6, 10.e6, dando una situación equilibrada, y por otro lado 11.F4, 12.f2 (cruce Saiz).

La rama central, 10.f2, da una mayor variedad de respuestas interesantes. Hay que resaltar la rara 11.C6, que sin embargo tal vez haya que jugar más adelante en otras ramas: 11.F4, 12.e2 (cruce Saiz), 13.C6. Sorprendentemente, este movimiento negro en C6 no es tan malo como parece y también se podría jugar tras 11.F1, 12.d1, 13.C6. Con todo, hay otras variantes posibles, especialmente para las blancas.

La alternativa 9.D6 lleva a cuatro caminos muy parecidos. Existe cierta tendencia a jugar en el centro, es decir, 10.e6 y 10.c6, pero las cuatro dan posiciones equilibradas. Tanto para 10.e2 como 10.e2 una respuesta buena es tomar el lateral con 11.A4.

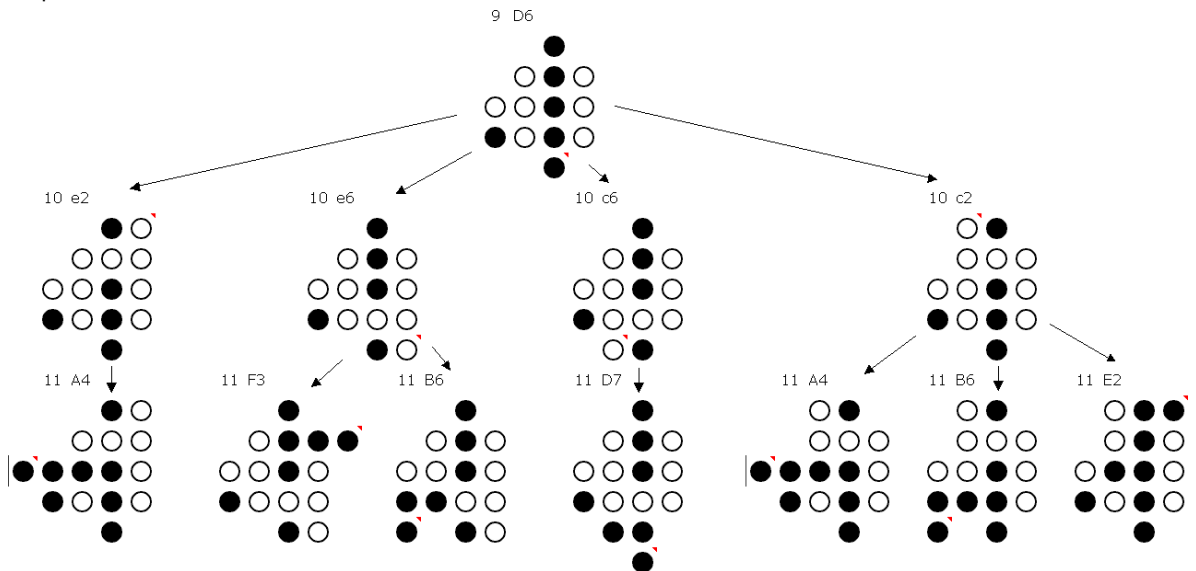


Diagrama 162

## 2.2.-Heath chimenea

Algunas continuaciones de la Heath chimenea se ven en otros apartados debido a cruzamientos:

- La Ch5 es idéntica a la de la vaca. (Diagrama 127, Diagrama 128, Diagrama 129 y Diagrama 130).
- La HV2 se cruza con la VH2 en dos de las tres mejores respuestas de HV2 (Diagrama 132).
- La HH3 prácticamente siempre sigue con HH3h2, que ya se ha visto dentro de la apertura Heath, conocida también como Heath Drumel (Diagrama 158).

Se emplea la misma nomenclatura que se explicó para la chimenea vaca: una H para indicar que se juega en el lado más cercano al lateral, una V si es hacia el centro, y un número indicando la distancia con la ficha apical.

Los tres movimientos H (jugados en la columna B) son los más frecuentes, especialmente 7.B4 (HH2).

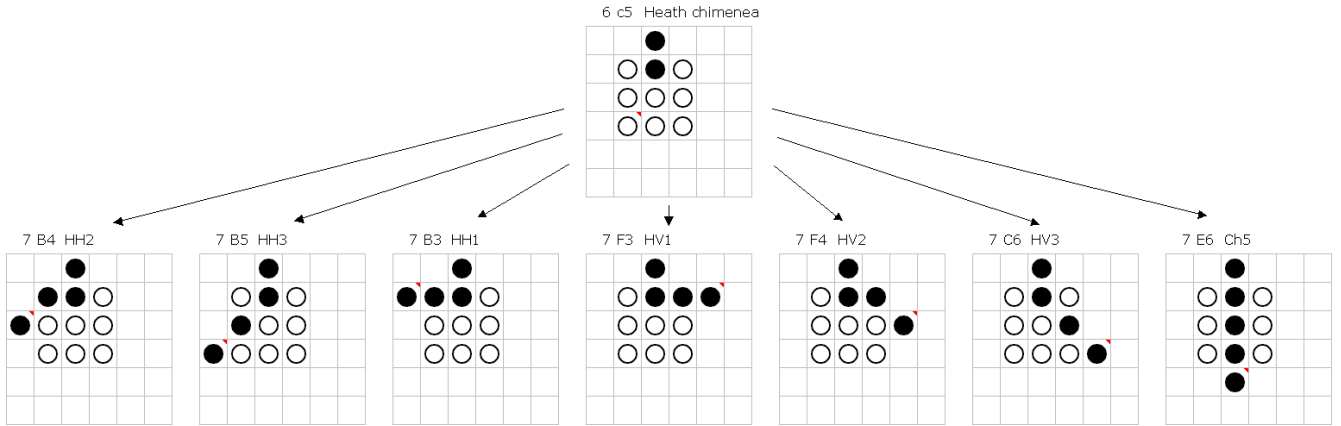


Diagrama 163

### 2.2.1.-HH2 y HV2

La HH2 es mucho más jugada que la HV2. Asimismo veremos que la principal continuación de la HV2 es muy similar a una de las posibles de la HH2.

En el apartado correspondiente de la chimenea vaca se explica el mismo caso para la HH2: tras 7.C5, 8.b3 y 8.c2 conducen a posiciones idénticas aunque en un principio pudiéramos dudar de ello. Asimismo, una continuación de la Heath evasión se cruza con éstas.

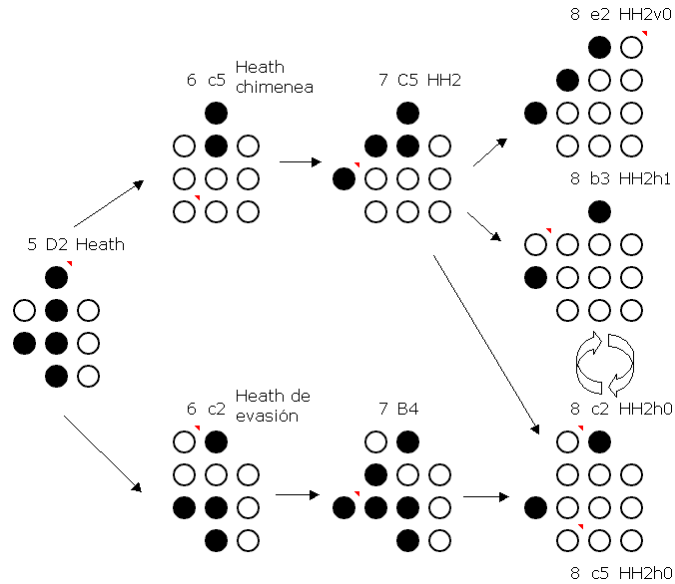


Diagrama 164

En resumen, estudiaremos dos respuestas blancas para la HH2: HH2v0 y HH2h0 (idéntica a la HH2h1).

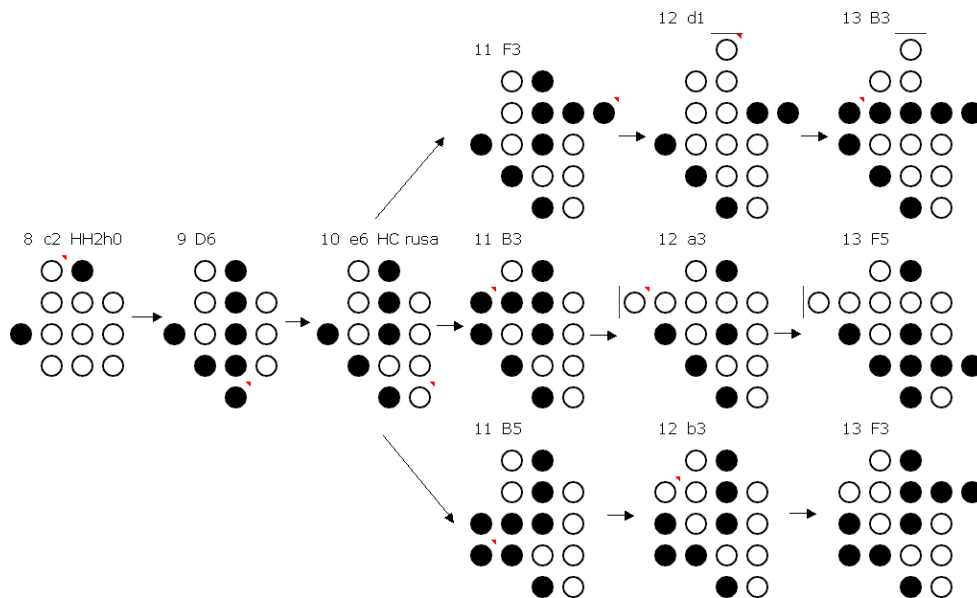


Diagrama 165

Tras 8.c2 (HH2h0) puede cometerse el error de pensar que 9.D6 y 9.F4 son parecidas, pues voltean el mismo número de fichas y en las mismas direcciones. Además, como cada vez lo veremos en distinta orientación, conviene fijarse en la diferencia. Ésta se encuentra en la zona de la ficha pivote. La ficha negra en D2 tiene una blanca a su izquierda, en C2, mientras que la ficha negra en B4 no tiene ninguna. Esto produce que tras 9.D6 no es la mejor opción (aunque tampoco tan mala) jugar 10.e2, pues se voltean todas las fichas del norte. Sin embargo, si las negras jugaran 9.F4, las blancas tienen dos respuestas posibles en la columna B, una a cada lado, claramente mejor 10.b3.

Es decir, lo normal es jugar 9.D6. En realidad, no sería muy malo jugar 10.e2 (o algún otro), pero lo más conocido es 10.e6 (Heath chimenea rusa). Lo más común es seguir con 11.F3 u 11.B3. No se aprecia la ventaja de jugar primero 11.B5 para luego 13.F3, pero también es posible.

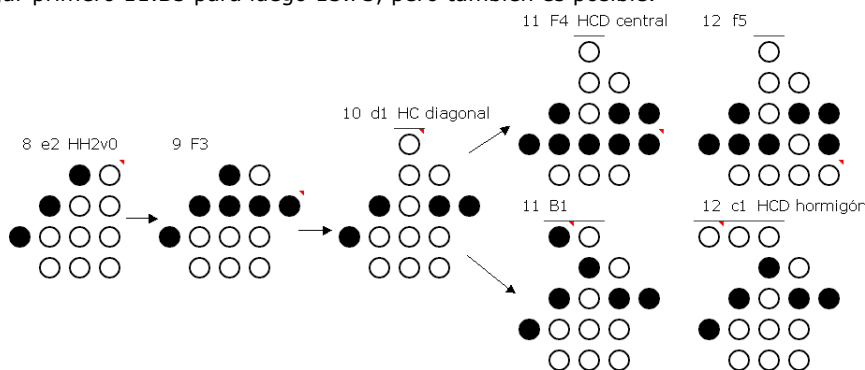


Diagrama 166

La apertura HH2v0 también es bastante conocida. Normalmente se seguirá 9.F3 (alternativa 9.C6), 10.d1 (Heath chimenea diagonal). 11.F4 (Heath chimenea diagonal central) es lo más común, pero las blancas tienen varias opciones: 12.f5 (la más jugada), 12.c2, 12.b3 o 12.b5.

Las negras tienen la alternativa de ceder el lateral a las blancas antes de centralizar, es decir, 11.B1, 12.c1 (Heath chimenea diagonal hormigón), 13.F4. Lo normal es seguir con 14.f5, siendo una alternativa rara 14.a3 (jugada sobre todo por Francesco Marconi) que lleva a una relativamente difícil secuencia para las negras.

En principio, no se ve ninguna ventaja en obligar a las blancas a crecer por el lateral.

En la HV2 (7.F4) encontramos una apertura similar que alcanza 10.d1 (HV2h0 diagonal). En este caso parece más claro que es mejor no alimentar el lateral. Las otras posibles respuestas de la HV2 son cruces con la vaca que ya se han visto.

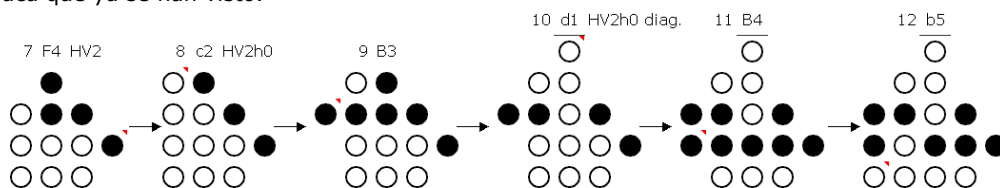


Diagrama 167

### 2.2.2.-HH1 y HV1

Estas dos aperturas son una buena alternativa y no resultan extrañas. La HH1 (7.B3) es la más jugada de las dos. Normalmente sigue la secuencia dibujada en el Diagrama 168: 8.e2 (HH1v0, 8.c1 es una alternativa, tal vez no tan buena y apenas jugada, y 8.a3 resulta todavía más extraña), 9.F3 (aquí hay otras opciones para las negras relativamente buenas), 10.d1 (Heath chimenea recta), 11.C1 (seguramente la mejor opción), 12.b1 (Heath chimenea recta hormigón) y 13.D6 (seguramente no sean muy malas 13.B6 o 13.F6). Las blancas responden con 14.c2 normalmente (alternativamente, 14.f2, 14.c6, 14.f4).

Como se decía, en el nueve tienen otras opciones: 9.F6, 9.D6, 9.F4. El problema de éstos es que en general dan bastantes respuestas a las blancas. Respecto a 9.F4, ésta amenaza controlar el centro como lo hacen la HH2 y la HV2, jugando en un futuro en B4.

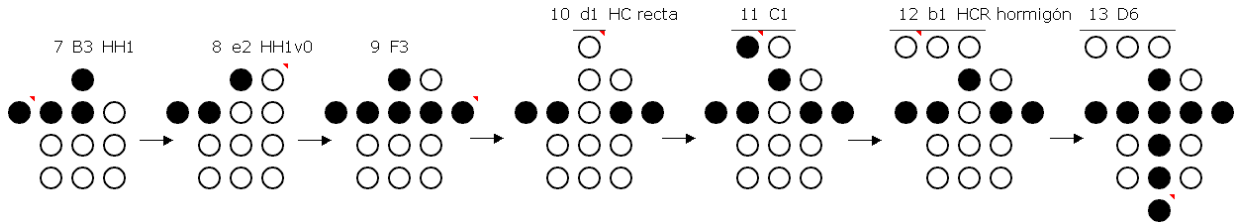


Diagrama 168

Todos estos movimientos nueve podrían ser mejores para la HV1 (7.F3). Lo más jugado sigue siendo 9.B3 y una secuencia semejante a la vista para la HH1, pero en este caso 11.C1 (11.E1 no conduce a que las blancas capturen un lateral desequilibrado) no es exactamente el mismo tipo de movimiento. Con todo, seguramente la mejor continuación sea 12.b1, 13.D6.

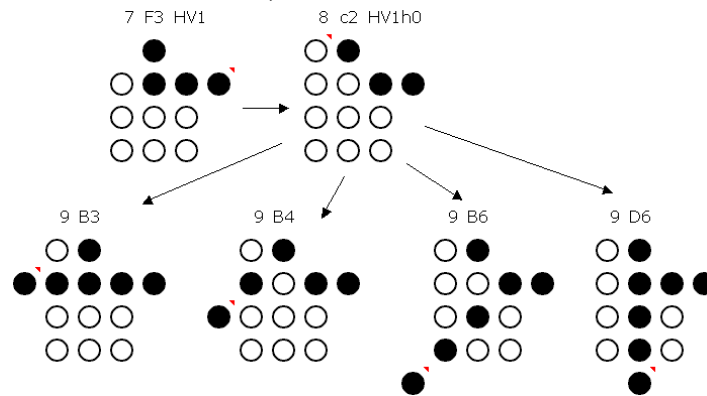


Diagrama 169

### 2.2.3.-HH3 y HV3

En este caso HH3 (7.B5) es mucho más jugado que HV3 (7.F5). Casi siempre la HH3 continúa jugándose HH3h2 (8.b4), pero esta posición se cruza con la ya vista continuación de la variante Iwasaki (comentada en el Diagrama 158 y siguientes), tal como se aprecia en el Diagrama 170. La única alternativa jugable, aunque en principio no tan buena, sería 8.b3, pero apenas es jugada.

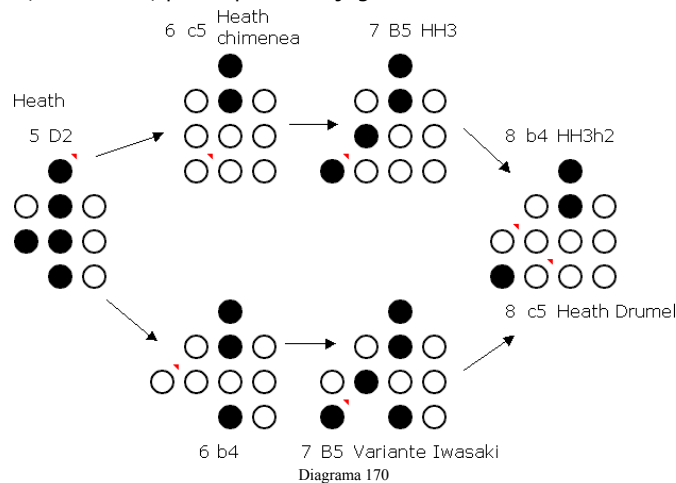


Diagrama 170

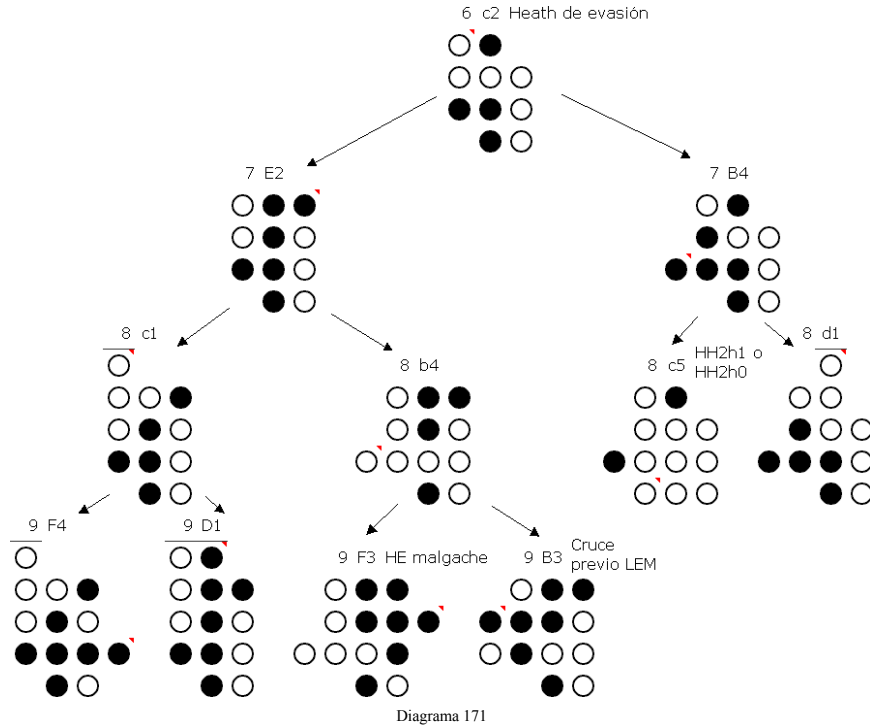
Respecto a la HV3, no es muy común, por lo que no resulta predecible. Las blancas pueden optar por la HV3v0 (8.e2), HV3h0 (8.c2), HV3v1 (8.f3), etc. Tal vez la más intuitiva sea la HV3h0 siguiendo con 9.B3, 10.d1 y 11.B4 para controlar el centro.

### 2.3.-Heath evasión

La Heath de evasión (6.c2) es una opción menos jugada que las anteriores, pero conocida.

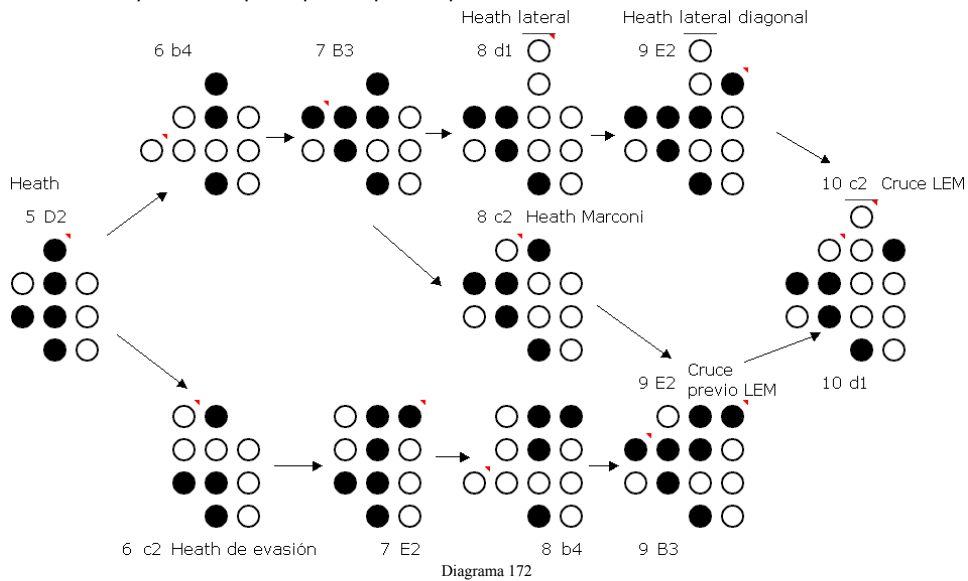
El movimiento más intuitivo y jugado es 7.E2, dando una posición igualada. Las dos respuestas de las blancas son buenas: 8.c1 y 8.b4. El primero normalmente sigue con 9.F4 o 9.D1, aunque también son posibles algunas apenas jugadas como 9.F2, 9.F6 o 9.B3. La segunda, 8.b4 se responde con 9.F3 (Heath evasión malgache) o con 9.B3 (cruce previo LEM, que con 10.d1 llega al cruce LEM); alternativamente 9.F4 o 9.B5.

Asimismo, la opción 7.B4 podría incluso ser mejor. Lo más característico de ésta es que con 8.c2 se cruza con la ya vista HH2h1 (equivalente a la HH2h0). Aparte hay otras que seguramente serán parecidas: 8.d1, 8.c1, 8.d6, etc.



#### 2.3.1.-Cruce LEM

Se ha visto antes el cruce LEM, en la Heath lateral y en la Heath Marconi. Se han dibujado los distintos caminos que llevan a este cruce partiendo de la Heath; evidentemente, hay muchas posibles ramificaciones, pero no resulta extraño seguir hasta el cruce LEM por cualquiera de ellos, por lo que resulta ser una posición más recurrente de lo que en un principio se podría pensar.



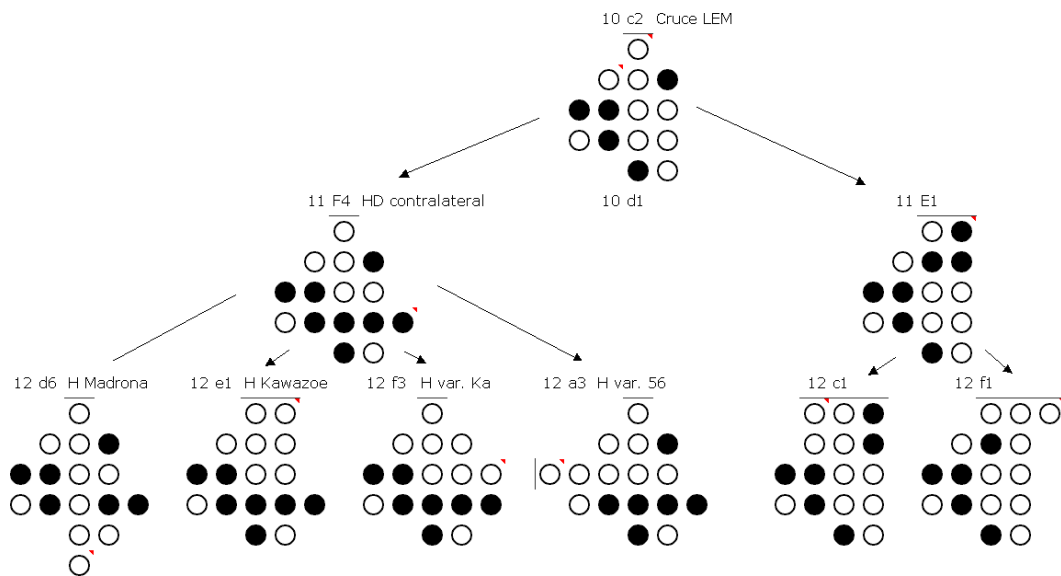


Diagrama 173

Las negras normalmente continúan el cruce LEM con 11.F4 (Heath diagonal contralateral, siguiendo en parte la nomenclatura de la Heath lateral, siendo en la lista de la FFO: *Heath diagonale sur le prébord*) o con 11.E1. La primera se vio en el Diagrama 139 y las blancas tienen diversas opciones: 12.d6, 12.e1 (Heath Kawazoe), 12.f3 (Heath variante Ka) o 12.a3 (Heath variante 56). Adicionalmente, una no dibujada, 11.F4, 12.f5 se cruza con una continuación de la Heath Shaman (13.F3 sería la Heath Shaman tardía), pero seguramente no sea mejor que las anteriores.

### 2.3.2.-Heath evasión malgache

En la Heath evasión malgache lo normal sería evitar que las negras jugaran 11.C5, lo cual se consigue con 10.c5. Sin embargo, no son peores las otras dos opciones dibujadas: 10.d1 y 10.f1, que simplemente buscan recuperar ese tiempo perdido en otra parte del tablero: con 10.f1 las blancas lo encuentran en ese mismo lateral (12.d1 o 12.e1), aunque también pueden 12.f4, mientras que con 10.d1 pueden cruzarse con la anterior posición (12.f1) o bien simplemente 12.c6 extendiendo un poco la barrera.

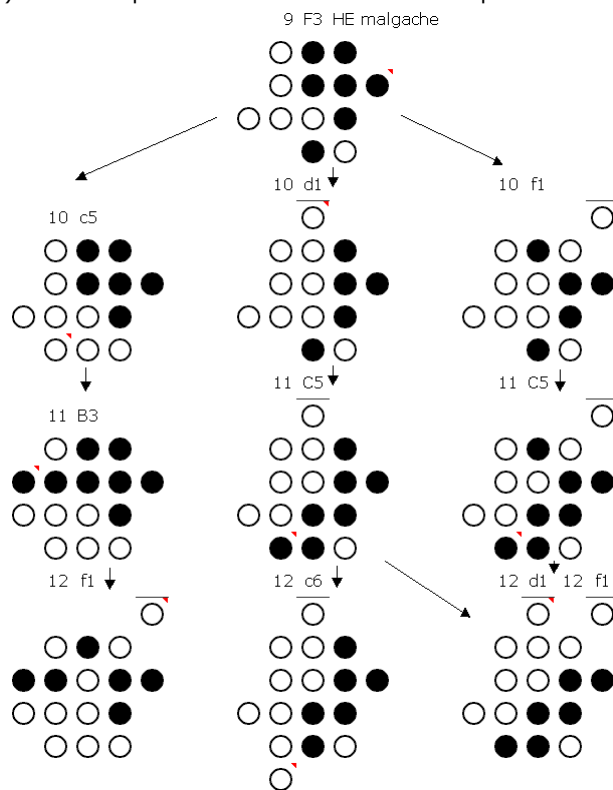
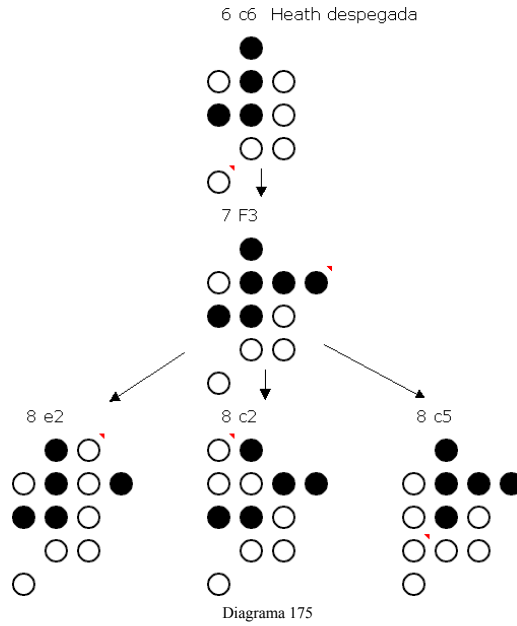


Diagrama 174

## 2.4.-Heath despegada

Se vio la apertura Heath clásica despegada que consistía en jugar 8.c6. Seguramente esa opción es mejor que esta alternativa donde las blancas acaban con una posición incómoda.

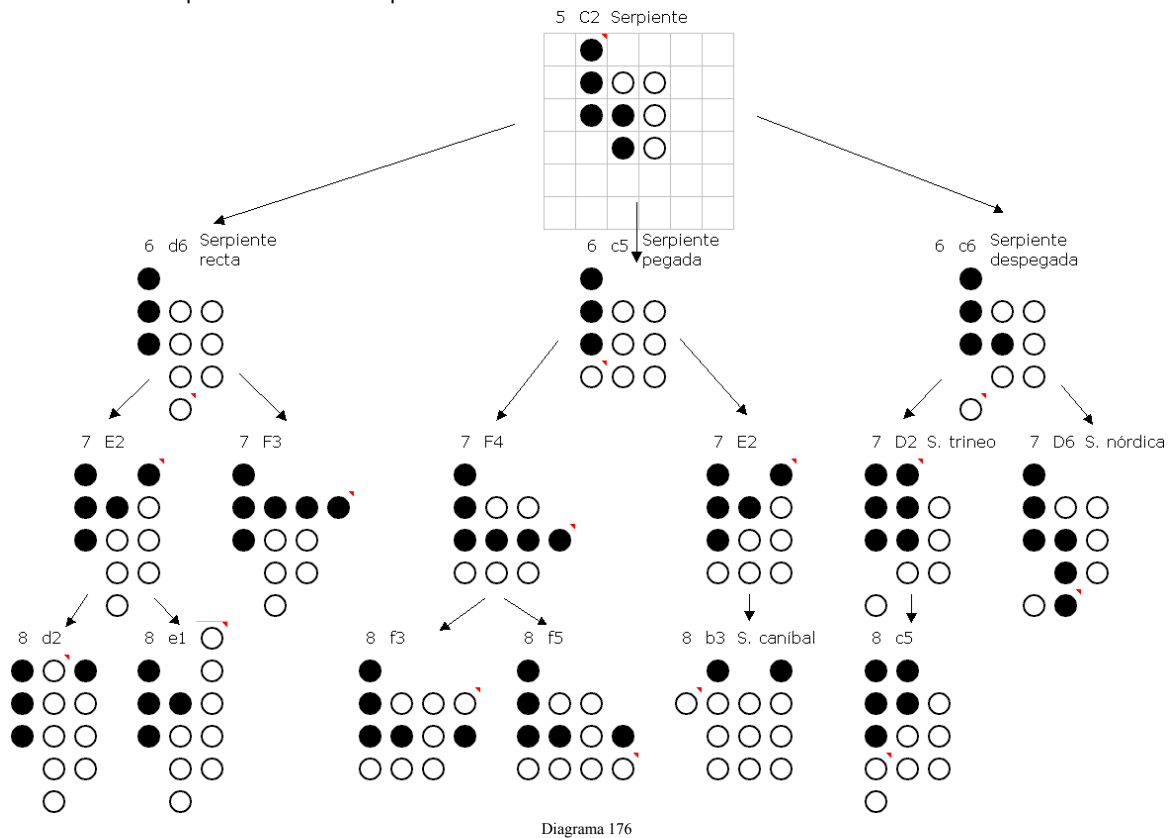


El 7.F3 es lo más común y favorable para las negras, pero hay bastantes movimientos que no son especialmente malos.

Puede continuar de formas muy diferentes, aunque lo normal es que las blancas acaban en pocos movimientos con una extensa barrera al suroeste (como la que se forma mediante 8.c5). Aun con esta las blancas pueden sobrevivir, pero es evidente que no es fácil encontrar buenos movimientos.

### 3.-Serpiente

La serpiente (5.C2) o campesina (*campagnarde* en francés, *peasant* en inglés) es la tercera apertura diagonal más conocida. Al igual que la Heath implica jugar fuera del 16 central, por lo que no suele ser extraño en esta apertura mover tempranamente en el lateral.



En el Diagrama 176 tenemos las tres mejores continuaciones a la serpiente: serpiente recta (6.d6), serpiente pegada (6.c5) y serpiente despegada (6.c6).

Hay que tener en cuenta que la línea de más a la izquierda, hasta 8.d2, es muy frecuente y supone cerca de la mitad de las partidas. Asimismo, la línea hasta 7.F4 (continuación de la serpiente pegada) tiene una frecuencia de aproximadamente una cuarta parte de las partidas.

Obsérvese que 8.e1 es una de las aperturas conocidas (aunque no demasiado frecuente) en donde las blancas juegan antes en el lateral.

#### 3.1.-Serpiente recta

Hemos visto que la serpiente recta (6.d6) suele llegar a 8.d2 o 8.e1 a través de 7.E2. Alternativamente, 7.F3 es considerado inferior y las blancas responden 8.b4, 8.e2, 8.d2 y, en menor medida, 8.f2.



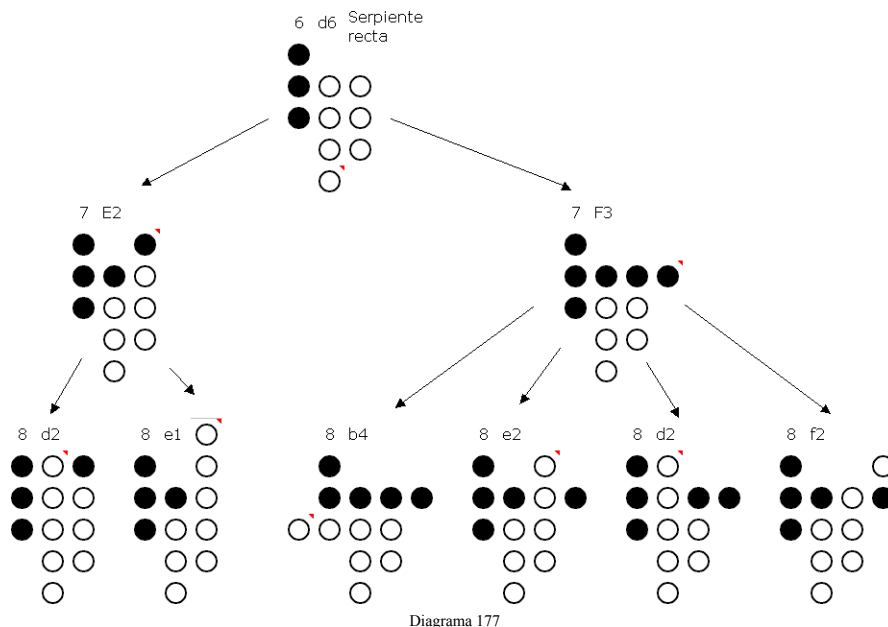


Diagrama 177

### 3.1.1.-Continuaciones de 8.d2

Entre las opciones más conocidas encontramos líneas profundas con pocas alternativas. El movimiento más común es 9.E1 (serpiente 9 lateral), seguido de 10.f1, 11.F3. Para el diez también tenemos 10.c1 y para el once, 11.G1. Veremos continuaciones tanto para 11.F3 como para 11.G1.

10.c1 continúa con 11.F3 u 11.F4 (serpiente danesa). 11.F3 se contesta con 12.f4 y las negras tienen diferentes opciones: 13.F6 o 13.E6. 11.F4 conviene seguirlo con 12.f3 porque a pesar de 13.F5, las blancas pueden jugar un poco intuitivo 14.f2, que las negras sólo pueden aprovechar para jugar en el lateral con 15.F1 (alternativamente 15.C6) creando una gran barrera.

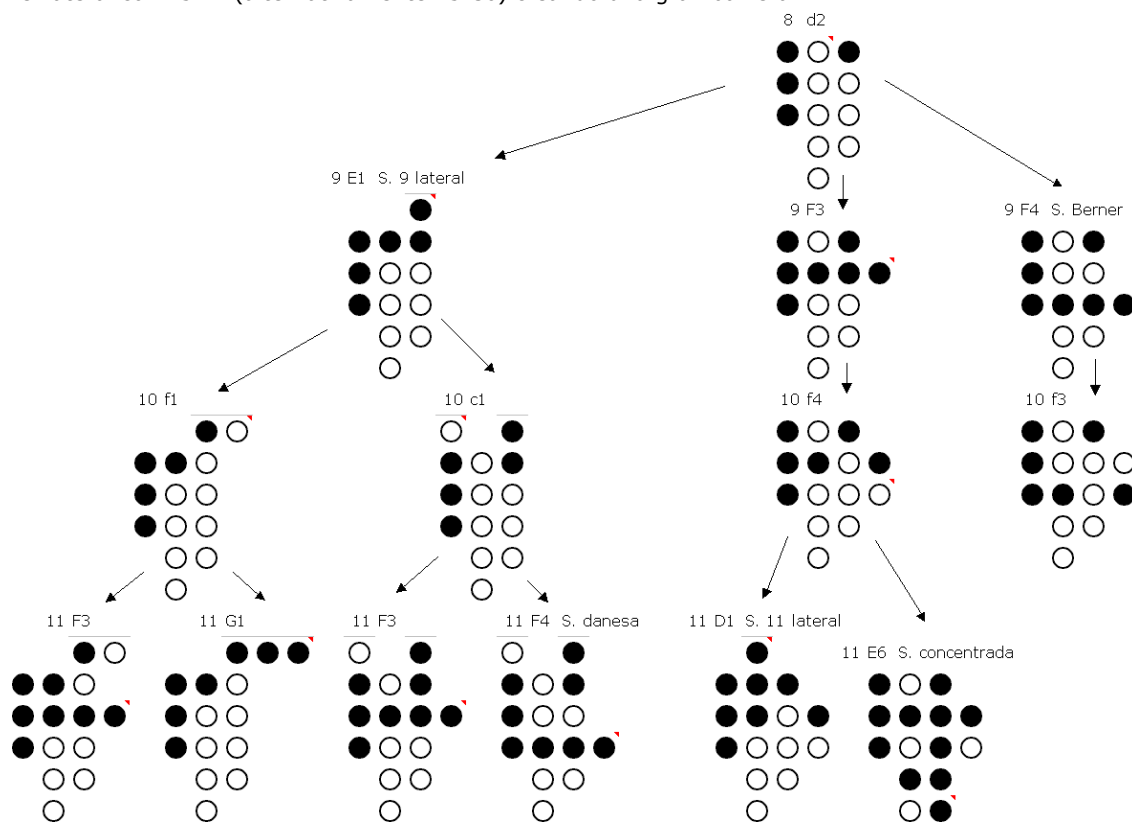


Diagrama 178

Los movimientos comentados se pueden jugar antes: 9.F3, 10.f4, y 9.F4 (serpiente Berner), 10.f3. La primera, 10.f4, suele seguir con 11.D1 (serpiente 11 lateral) o con 11.E6 (serpiente concentrada). Tras 11.E6 las blancas pueden reagrupar sus fichas con 12.f2. Tras 11.D1 las blancas pueden realizar movimientos de espera como 12.g3.

Curiosamente, en la serpiente Berner, 9.F4, 10.f3, no es popular 11.F5 (sigue 12.c5) y se juegan más 11.F2 (12.g5, 13.D1 y las blancas no juegan el silencioso 14.c5 para evitar 15.G4, eligiendo 14.g3) u 11.G3, refutable con 12.f2, 13.F5, 14.c5. Es difícil saber cuál es la mejor opción.

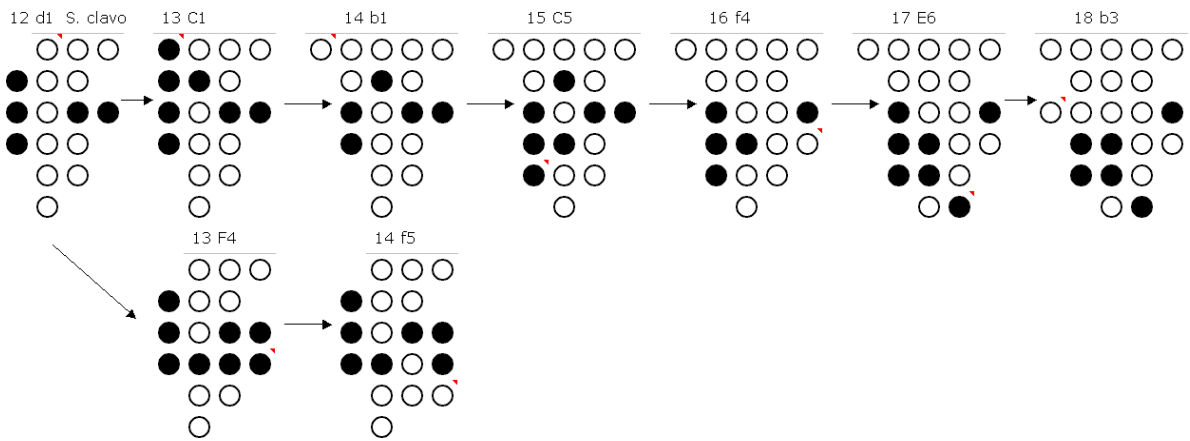


Diagrama 179

En el Diagrama 179 tenemos una secuencia relativamente conocida que viene de 11.F3 (Diagrama 178, abajo a la izquierda). Las negras han rechazado tomar un lateral desequilibrado y han elegido jugar en F3. A partir de aquí las blancas pueden seguir con 12.d1 (serpiente clavo, en el diagrama), o bien 12.f2 (que veremos más adelante).

Las negras tienen una interesante centralización: 13.F4, 14.f5. Sin embargo, suelen elegir 13.C1 y las blancas no pueden perder ningún tiempo y deben capturar el lateral: 14.b1. Antes del movimiento 18 no hay apenas alternativas. Se puede jugar 18.b3, 18.f2, 18.f6, etc. Hay cruces entre las líneas de 18.b3 y 18.f2.

La principal alternativa para el doce es 12.f2. No se considera bueno que las negras tomen el lateral jugando en la casilla C y suelen jugar o bien 13.F4 (serpiente milanesa) o bien 13.D1.

Con 13.F4 las blancas no deberían tomar el lateral y normalmente sigue 14.g4, 15.H4.

Puede que sea un poco peor 13.D1, movimiento que proporciona una buena respuesta en el lateral, 14.c1 y un movimiento de reserva en B1. Suele seguir 15.F4, 16.b4.

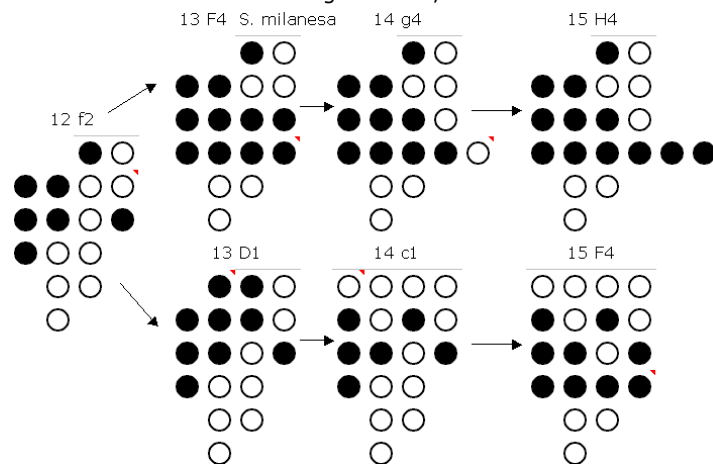


Diagrama 180

La alternativa 11.G1 conduce a una estructura particular en el lateral. Las negras han decidido tomar el lateral jugando en una casilla C. Las blancas tienen dos movimientos en reserva y conviene que jueguen ya uno porque no hay mejores opciones: 12.c1. También resulta interesante el movimiento de las negras construyendo un contralateral sólido: 13.F2, sin embargo, de momento no hay más opciones. Las blancas pueden elegir entre 14.b5 o 14.b4, tal vez un poco mejor el primero, y la partida suele seguir como se ha dibujado en el Diagrama 181

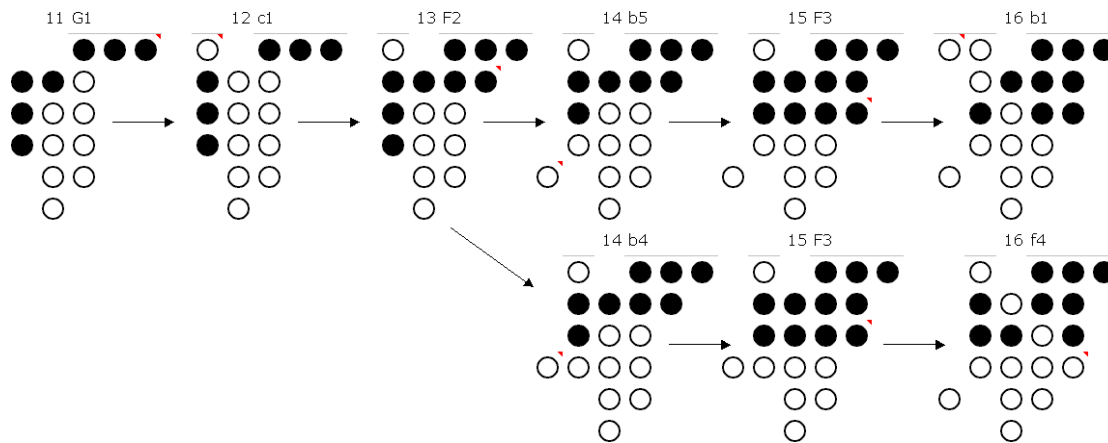


Diagrama 181

### 3.2.-Serpiente pegada

La principal respuesta a la serpiente pegada (6c5) es 7.F4, que por semejanza con una de las respuestas de la apertura chimenea, la denominamos serpiente Ch5. En menor medida, también se juega 7.E2, un movimiento bastante más intuitivo que el anterior.

Asimismo, como alternativa, es posible crear una barrera al oeste jugando 7.C6, aunque las blancas pueden atravesarla bien con 8.b5, entre otras opciones.

Para responder a 7.E2 las blancas tienen un movimiento bastante espectacular como 8.b3 (serpiente caníbal), donde las negras juegan 9.C6 para intentar recuperar acceso. Menos corrientes son 8.b4 u 8.d2.

Respecto a 7.C6, lo más normal es cortar por el centro con 8.b4, aunque son bastante buenas las otras formas de atravesar la barrera sin jugar en una casilla X (salvo tal vez 8.b5 que es respondido con 9.F6).

Volviendo a la más jugada 7.F4 (serpiente Ch5 o, según la lista de la FFO, serpiente transversal), no parece que haya mucha diferencia entre 8.f3 y 8.f5, que incluso las negras responden casi siempre de la misma forma, mediante 9.E2. Además de lo dibujado en el Diagrama 182, es posible 8.f3, 9.D2. Se parece a ésta 8.f5, 9.D2 (serpiente Kitajima), pero es aun menos jugada.

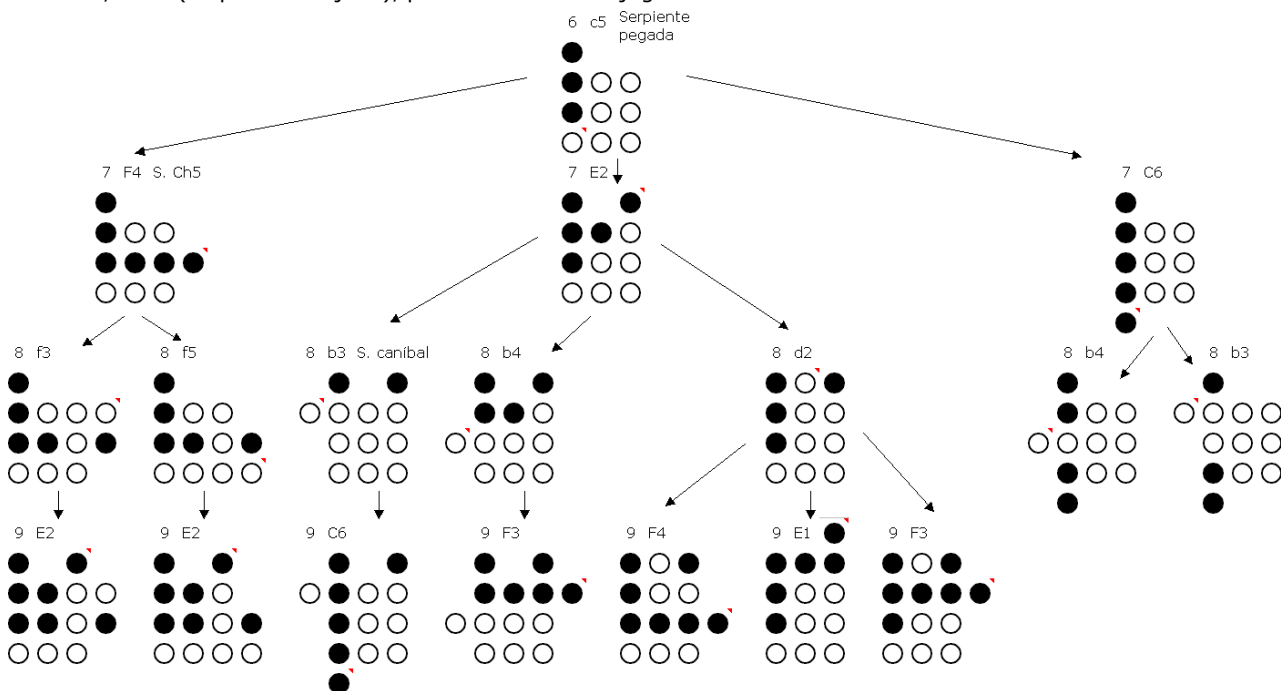


Diagrama 182

#### 3.2.1.-Continuaciones de 9.E2

Se han dibujado en Diagrama 183 las dos líneas, provenientes de 8.f3 y de 8.f5. Se cruzan si las blancas juegan 10.f5 o 10.f4 y, de hecho, es un movimiento relativamente común.

A la izquierda, algo más jugado, 10.d2, 11.F5 (11G3 sería la serpiente Shibata, que presenta una continuación interesante si las blancas juegan en la casilla C), 12.g4 y ya hay opciones diversas (13.D6 se conoce según la lista de la FFO como serpiente Ralle).

A la derecha, 10.g4, 11.F2, 12.b4, una opción entre otras consistente en una confrontación de fichas.

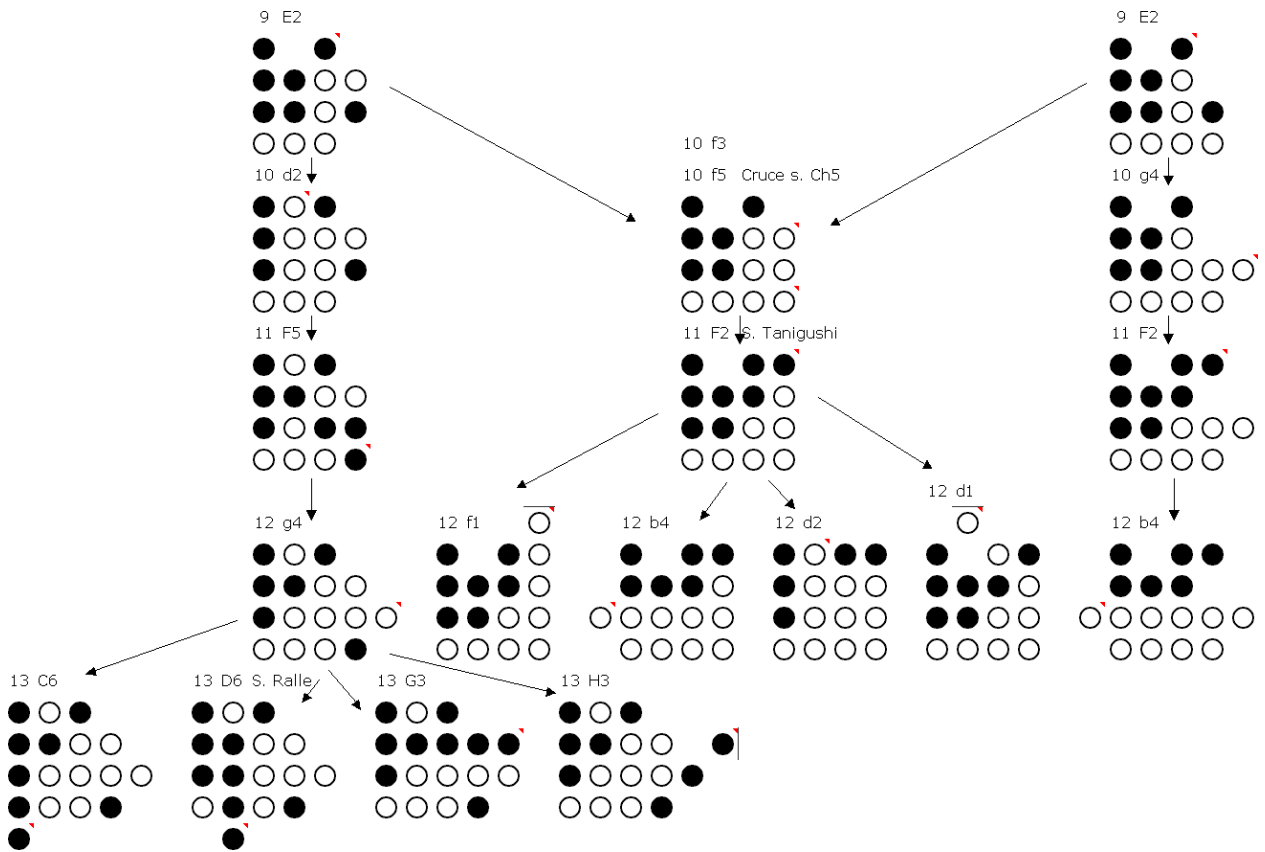


Diagrama 183

En el centro, el cruce lo denominamos "cruce serpiente Ch5" y según la lista de la FFO, la posición siguiente, a la que se llega con 11.F2, se denomina serpiente Tanigushi. Son variadas las posibles continuaciones.

### **3.3.-Serpiente despegada**

La serpiente despegada no es mala opción para las blancas, pero las negras tienen varias opciones para responder. 7.D2 (serpiente trineo), 7.D6 (serpiente nórdica), 7.F3, 7.E2 e incluso 7.F2 (no dibujada).

La trineo es la más jugada con diferencia, sigue con 8.c5 y normalmente las negras juegan 9.F3 o 9.D6.

A 9.F3, 10.b4 (contraposición), 11.D6 (recuperar el centro) y 12.f2 o 12.e2 por ejemplo.

Las negras pueden centralizar antes con 9.D6, que seguramente sea mejor respondido con el extraño 10.b3 (alternativamente 10.b4 o incluso otras). Si las negras respondieran de inmediato 11.E2 las blancas podrían continuar centralizando con 12.b4, por lo que seguramente sea mejor 11.B4, 12.a4 (las blancas quitan el acceso a E2) u 11.B5 (las blancas centralizan, pero las negras se reservan E2).

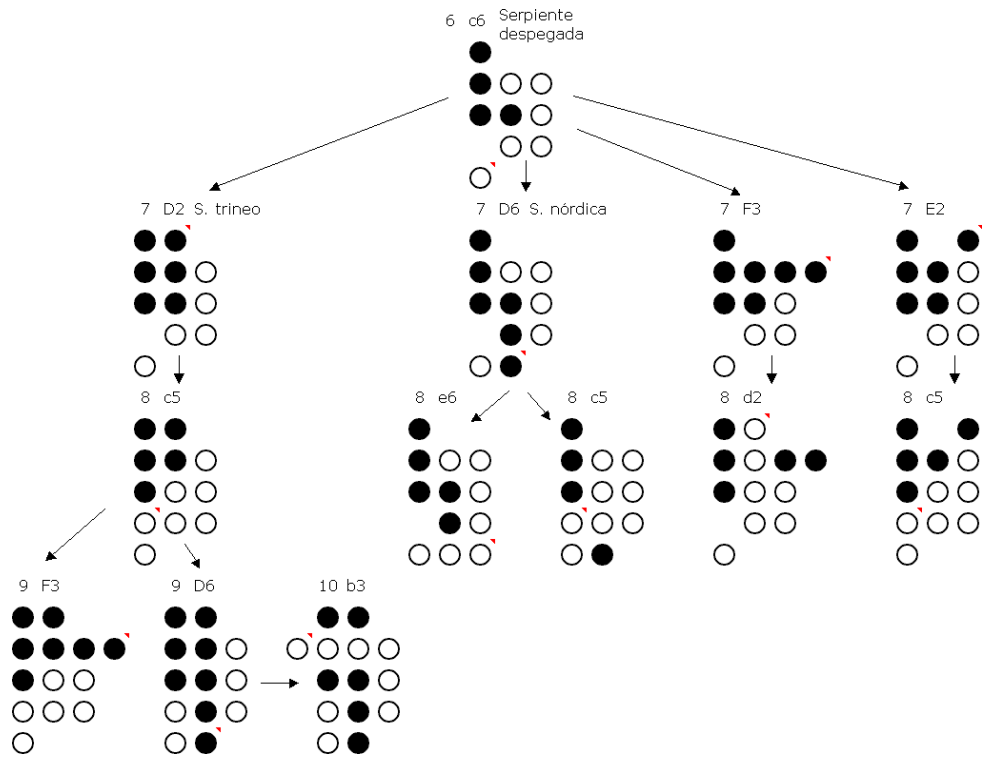


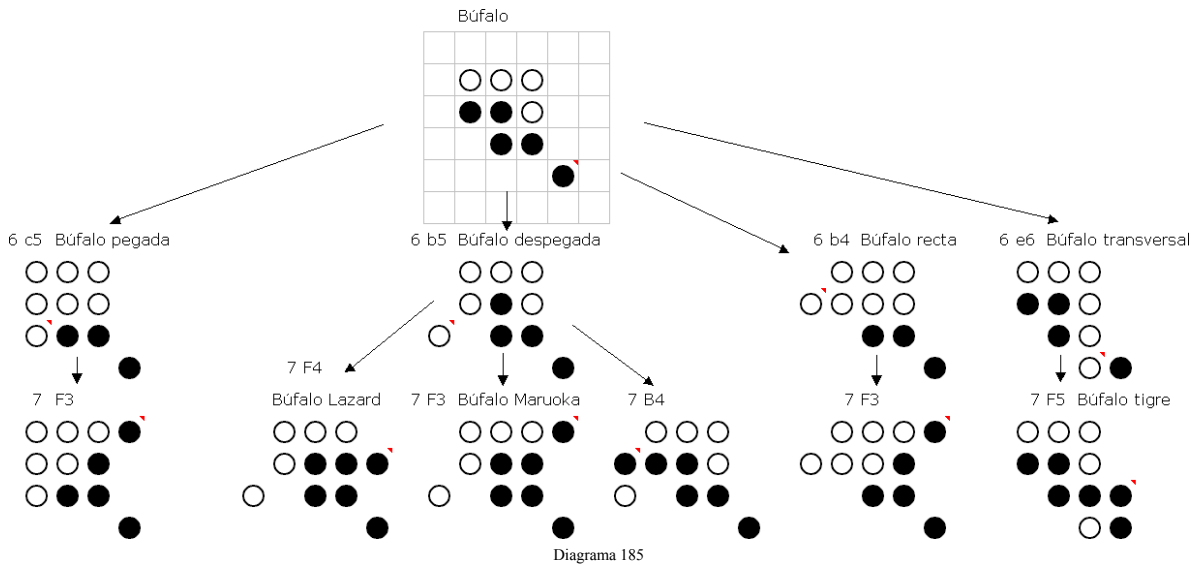
Diagrama 184

En la nórdica, similar a las dibujadas, es posible 8.b3. Y el resto de opciones son muy poco jugadas y por lo tanto difíciles de predecir.

## 4.-Búfalo

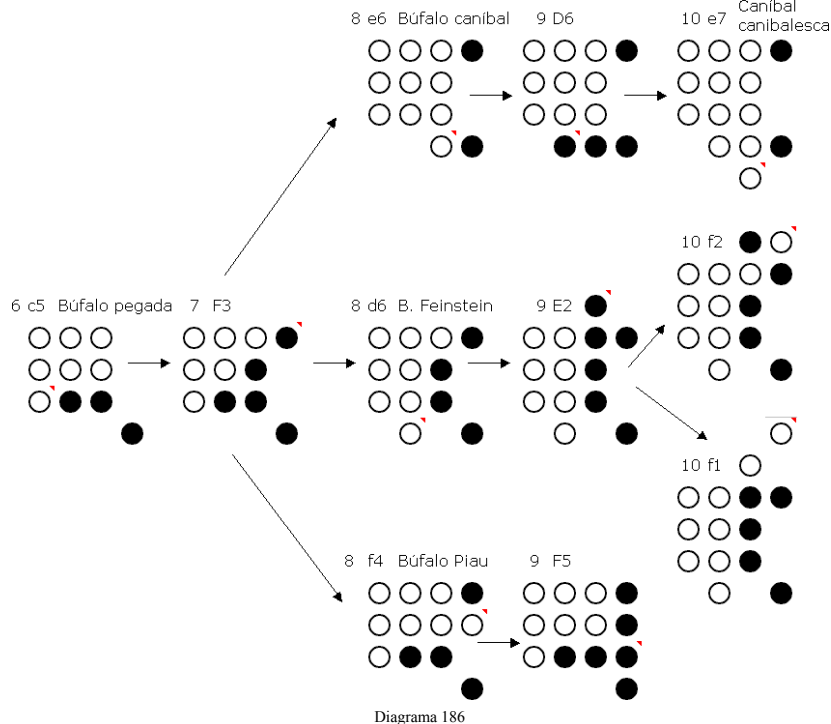
La búfalo (5.F6), también conocida como Ishii, es una de las principales aperturas diagonales, cuarta en popularidad.

Las blancas tienen al menos cuatro buenas continuaciones entre las que elegir: búfalo pegada (6.c5), despegada (6.b5), recta (6.b4) y transversal (6.e6). Obsérvese cómo tres de estas respuestas consisten en voltear la ficha en C4. Véase el Diagrama 185.



### 4.1.-Búfalo pegada

La búfalo pegada es la continuación más frecuente. Normalmente las negras responden 7.F3, un movimiento recurrente en la apertura búfalo (obsérvese en el Diagrama 185 la búfalo Maruoka o la respuesta de la búfalo recta). Deja un hueco de dos casillas y si las blancas juegan 8.f4 como en la búfalo Piau, una respuesta razonable de las negras es jugar en la otra casilla: 9.F5.



Sin embargo, la línea más conocida es la búfalo canibal, consistente en un movimiento de concentración: 8.e6. Nos recuerda a la tigre central (una apertura perpendicular) y como ésta las negras pueden realizar movimientos de espera: 9.E6, y las blancas continuar con la dispersión: 10.e7 (canibal canibalesca). Una alternativa podría ser 9.C7.

La búfalo Feinstein (8.d6) consiste en un par de movimientos de estructuras de fichas enfrentadas (9.E2), pero a partir de aquí las posibles secuencias siguen estructuras distintas.

#### 4.1.1.-Caníbal canibalesca

La caníbal canibalesca consiste en una gran concentración blanca, dejando únicamente dos fichas negras en la periferia (Diagrama 187). Las opciones más populares de las negras son continuar con un movimiento de espera: 11.D8 (caníbal 11 lateral; haciendo referencia a que en el movimiento once se juega en el lateral) o bien recuperar la lucha por el centro con 11.C6, aunque las blancas vuelven a centralizar con 12.d7 (caníbal central).

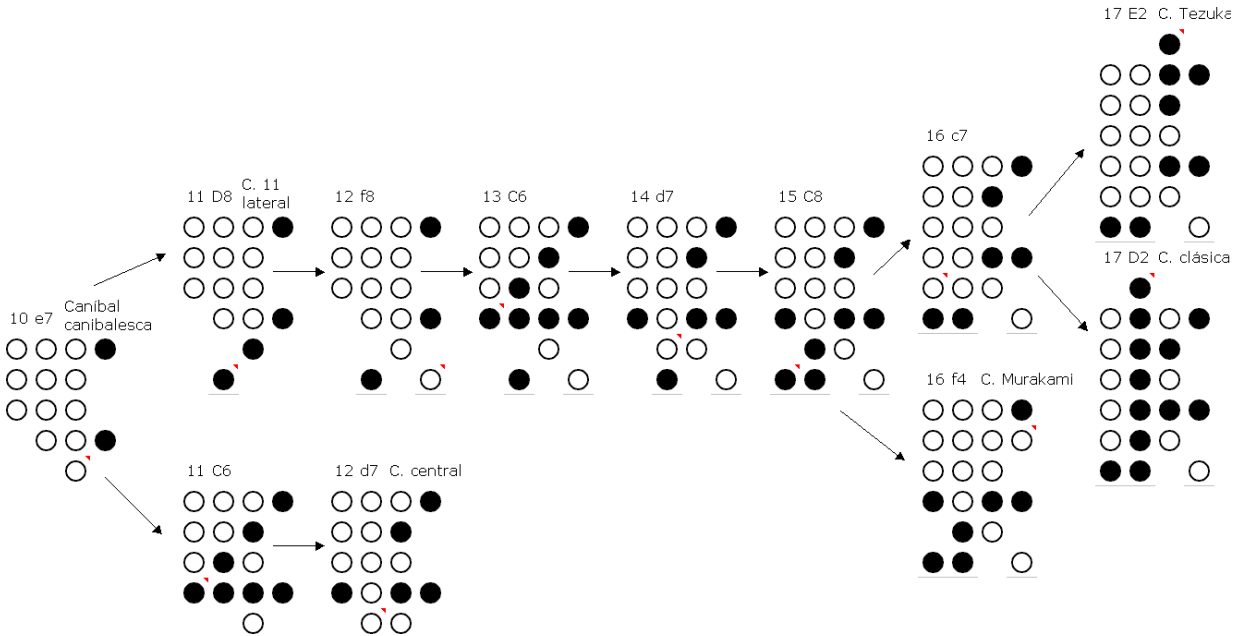


Diagrama 187

La caníbal 11 lateral continúa normalmente con el siguiente juego en el lateral: 12.f8, 13.C6, 14.d7 (estos dos movimientos son los mismos que en la alternativa 11.C6, 12.d7, caníbal central), 15.C8. A partir de aquí se puede jugar 16.c7, tal vez mejor respondida con 17.E2 (caníbal Tezuka) que con 17.D2 (caníbal clásica), aunque esta última resulta bastante interesante al recuperar todo el centro obteniendo acceso a muchas casillas. También resulta muy buena opción 16.f4 (caníbal Murakami).

Una alternativa poco jugada y poco intuitiva es 11.B3, creando una gran barrera pero obligando a las blancas a atravesarla. El mismo movimiento se puede realizar tras 11.D8, 12.f8, 13.B3.

#### 4.1.2.-Continuación de la búfalo Feinstein

La búfalo Feinstein puede llegar, entre otras alternativas también interesantes (véase el Diagrama 186), a 10.f2, dibujada en el Diagrama 188. Una continuación intuitiva sería 11.F1, pero la respuesta 12.e6 la hace desaconsejable ante mejores opciones: 11.B4 u 11.C6. Tras 11.B4, además de las dibujadas 12.b5 y 12.b3, también se puede jugar 12.f1.

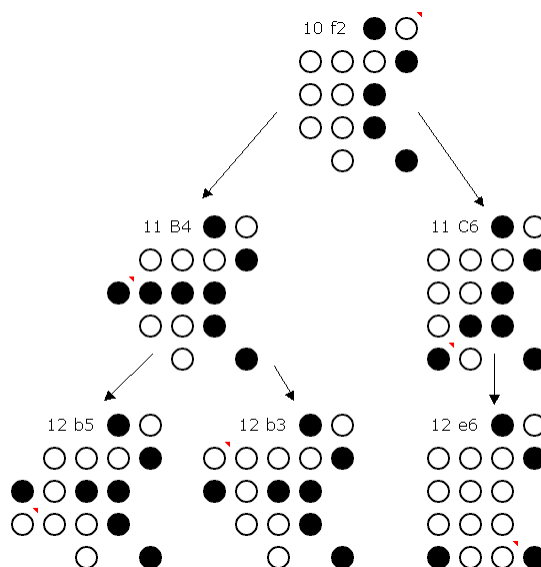


Diagrama 188

Tras 12.e6 las negras se encuentran en una situación difícil porque aunque la partida está equilibrada, los movimientos no son intuitivos: 13.B3 o 13.B5 podrían ser las mejores opciones.

### 4.1.3.-Búfalo Piau

La búfalo Piau es poco frecuente y suele responderse con 9.F5. A partir de aquí las blancas tienen diferentes opciones: 10.c6, 10.g3, 10.d6, 10.g4 (Diagrama 189).

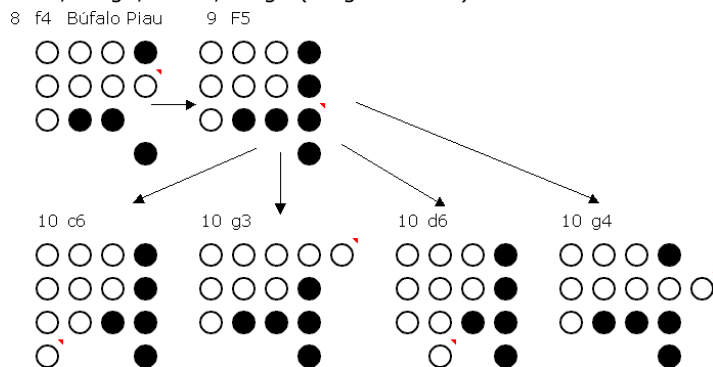


Diagrama 189

### 4.2.-Búfalo despegada

La búfalo despegada consiste en un movimiento extraño, muy externo. Éste deja un hueco en C5 y de hecho normalmente las blancas acaban jugando ahí (véase el Diagrama 190), por lo que se puede considerar que éstas se han preparado y reservado ese movimiento para jugarlo más tarde (las negras no tienen buenos movimientos para evitarlo).

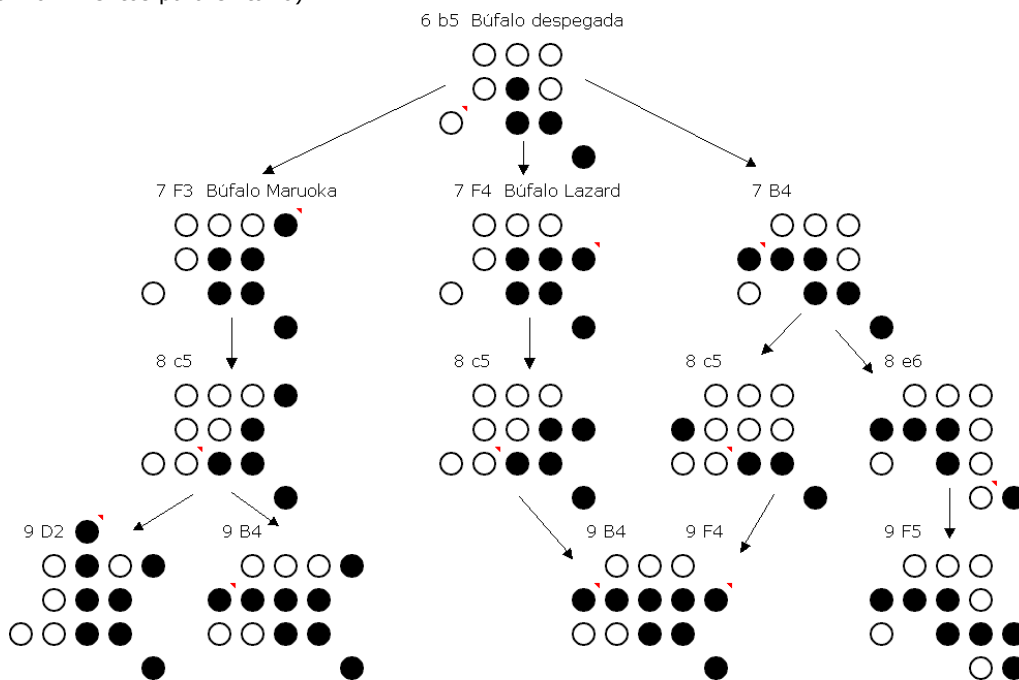


Diagrama 190

La búfalo Maruoka es la más común y supone jugar 7.F3, un movimiento ya visto. La búfalo Lazard es similar, jugando en 7.F4. Obsérvese que la clásica respuesta blanca en las dos es 8.c5.

Finalmente, 7.B4 es menos frecuente, aunque como se aprecia, puede cruzarse con la búfalo Lazard. También suele continuarse con 8.c5, ante el cual las negras deberían evitar el intuitivo 8.b3, refutable mediante 9.A4, y optar por ejemplo por el más raro 9.F4. La opción 8.e6 es más rara. Se ha dibujado como respuesta 9.F5, pero seguramente sea mejor 9.E2.

#### 4.2.1.-Continuaciones de la búfalo Maruoka

La búfalo Maruoka también se conoce como "búfalo despegada en esquina". Como se ha visto, continúa con 8.c5. Aunque es la mejor opción, se podría intentar alternativamente 8.f5, que se responde impidiendo el acceso a C5 con 9.E2, o bien 8.f4, compactándose con 9.F5.

La continuación más interesante es 9.D2, aunque también se juega a veces 9.B4 (sigue 10.d6) o incluso 9.E2, promoviendo una estructura confrontada: 10.d6, aunque tal vez mejores 10.f4, 10.e6 o 10.f1.



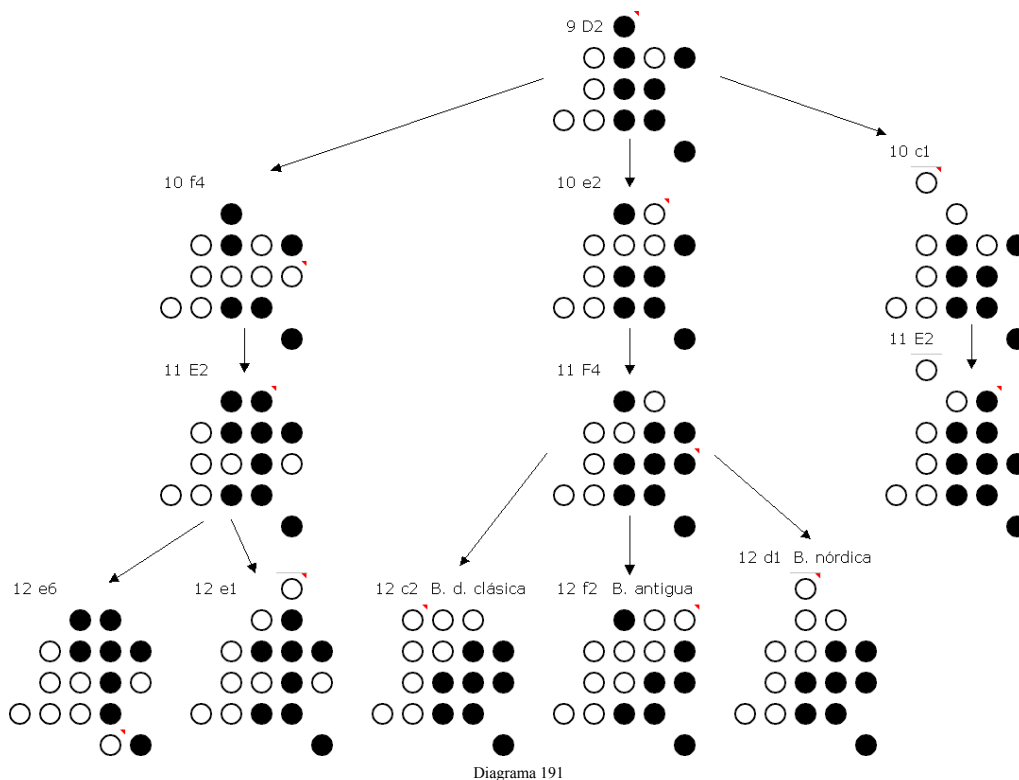


Diagrama 191

En el Diagrama 191 se muestran las tres continuaciones más conocidas: 10.f4, 10.e2 o 10.c1.

La más frecuente es 10.f4, respondida con una centralización negra: 11.E2. Puede continuar de diversas formas, las más conocidas: 12.e6 (13.F5) y 12.e1 (13.C1). Alternativamente, 12.f5 (13.B3) o 12.f2 (13.G5).

La opción 10.e2 suele responderse con 11.F4, aunque una buena alternativa, también conocida, es 11.C2, respondida con 12.f4. Precisamente, la respuesta clásica a 11.F4 es impedir este C2: 12.c2 (búfalo despegada clásica). También es posible 12.f2 (búfalo antigua; 13.C1, búfalo hormigón; 13.B4, 14.f2, 15.B3, 16.a3, etc. es otra posible continuación) o 12.d1 (búfalo nórdica, se sigue con 13.B4 o 13.C2).

Finalmente, la alternativa 10.c1 es bastante menos frecuente. Se responde con 11.E2 (al igual que 10.f4) y a partir de aquí hay al menos tres opciones: 12.f4, 12.f1 y 12.d6.

#### 4.2.2.-Continuaciones de la búfalo Lazard

La búfalo Lazard suele seguir hasta 9.B4 tras 8.c5 (Diagrama 190). Téngase en cuenta que la alternativa 7.B4 es fácil que desemboque en la misma posición.

A partir de aquí (Diagrama 192), las blancas suelen atravesar la conformación negras con 10.d6 o bien, menos común, tomar el lateral con 10.a3.

A 10.d6 las negras tienen dos movimientos similares como respuesta: 11.C6 y 11.E6. La alternativa 10.a3 es menos común y resulta difícil de predecir cómo continuará.

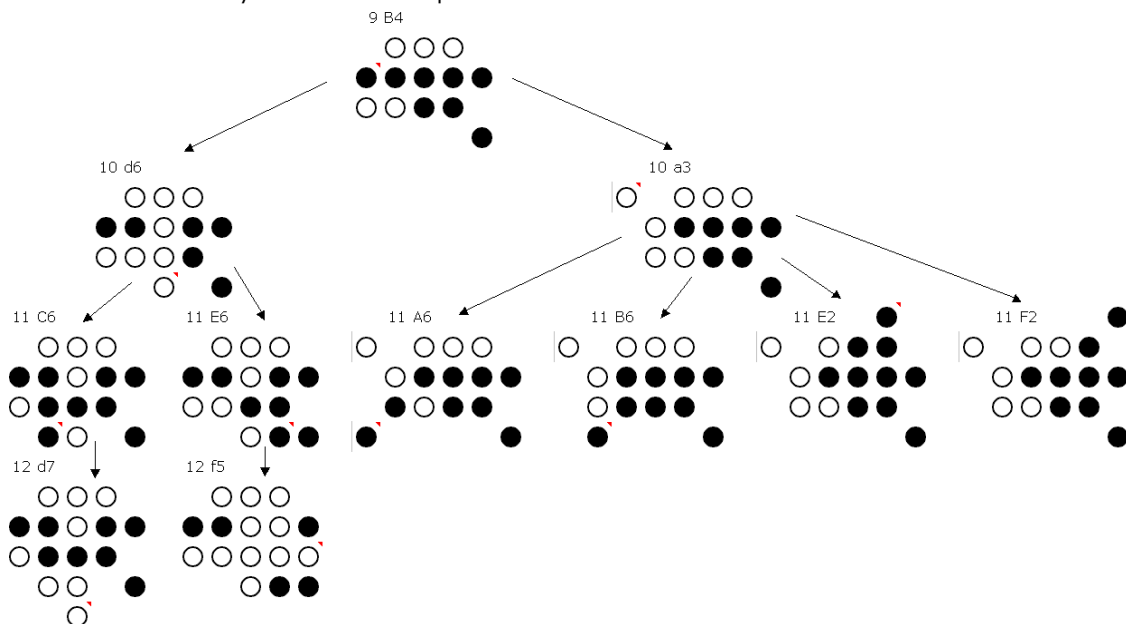


Diagrama 192

### 4.3.-Búfalo recta

La búfalo recta (6.b4) casi siempre continúa con el conocido movimiento 7.F3. A partir de aquí lo normal es que las blancas jueguen 8.f4 para que las negras respondan en la pareja: 9.F5. Igualmente, si las blancas juegan 8.f5, la única respuesta buena es 9.F4. Por lo tanto, 8.f4 y 8.f5 van a conducir a la misma posición.

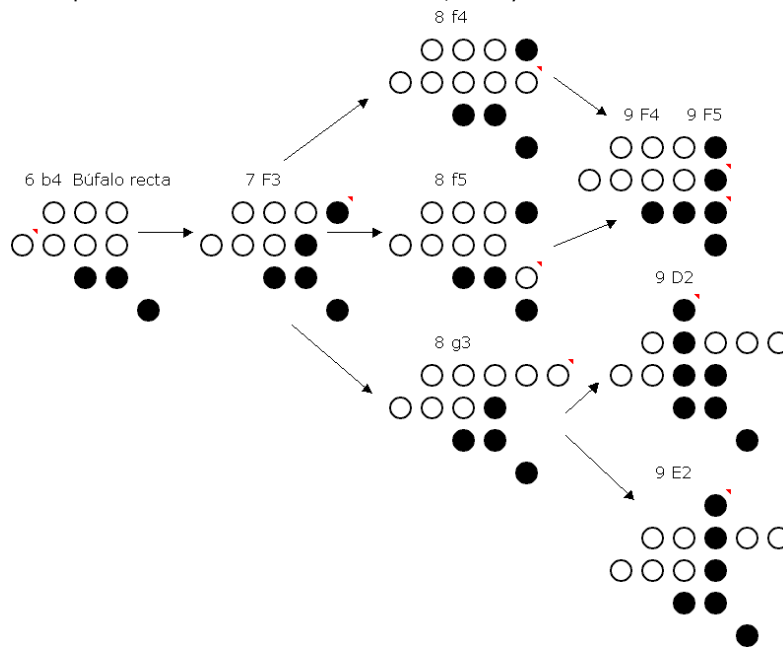


Diagrama 193

Como alternativa tenemos 8.g3, que obliga a las negras a atravesarlas. Tras 9.E2 las blancas juegan 10.f2 denegando el acceso a C5, pero luego podrían jugar 11.d2. Recuerda a la Tanida. Tras 9.D2, 10.c5, una buena respuesta de las negras es 11.A4, alternativamente 11.F4 u 11.E2.

La continuación más jugada es 6.b4, 7.F3, 8.f4, 9.F5. Aquí puede surgir la duda de si jugar 10.c6, pero la estructura enfrentada no parece mejor para las blancas, por lo que es aconsejable jugar 10.g4. Lo normal es que las negras jueguen donde las blancas les acaban de dar movimientos (11.G3 u 11.H3), aunque también es conocido el movimiento 11.D2.

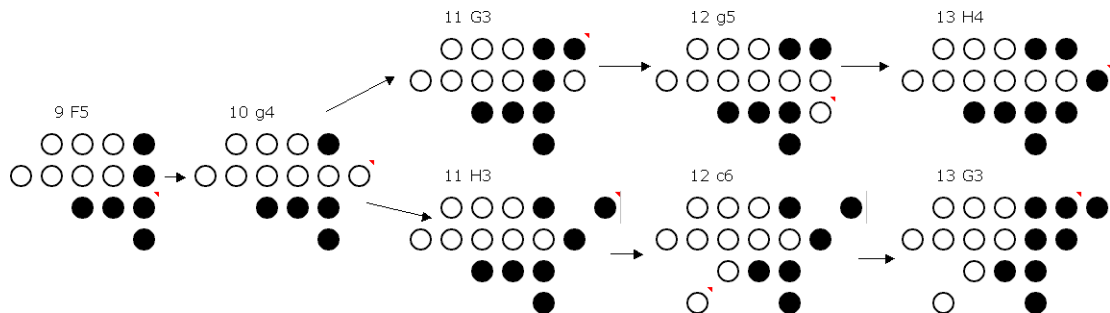


Diagrama 194

### 4.4.-Búfalo transversal

La búfalo transversal (6.e6) también se conoce como búfalo Hokuriku. La mejor y más intuitiva continuación es 7.F3, que se denomina debido a la semejanza de este movimiento como "búfalo tigre". Una alternativa poco jugada es la "búfalo Heath", también con un movimiento similar al de la apertura Heath. Sin embargo, tras 8.c5 (también un respuesta conocida en la Heath) la posición parece complicada para las blancas.

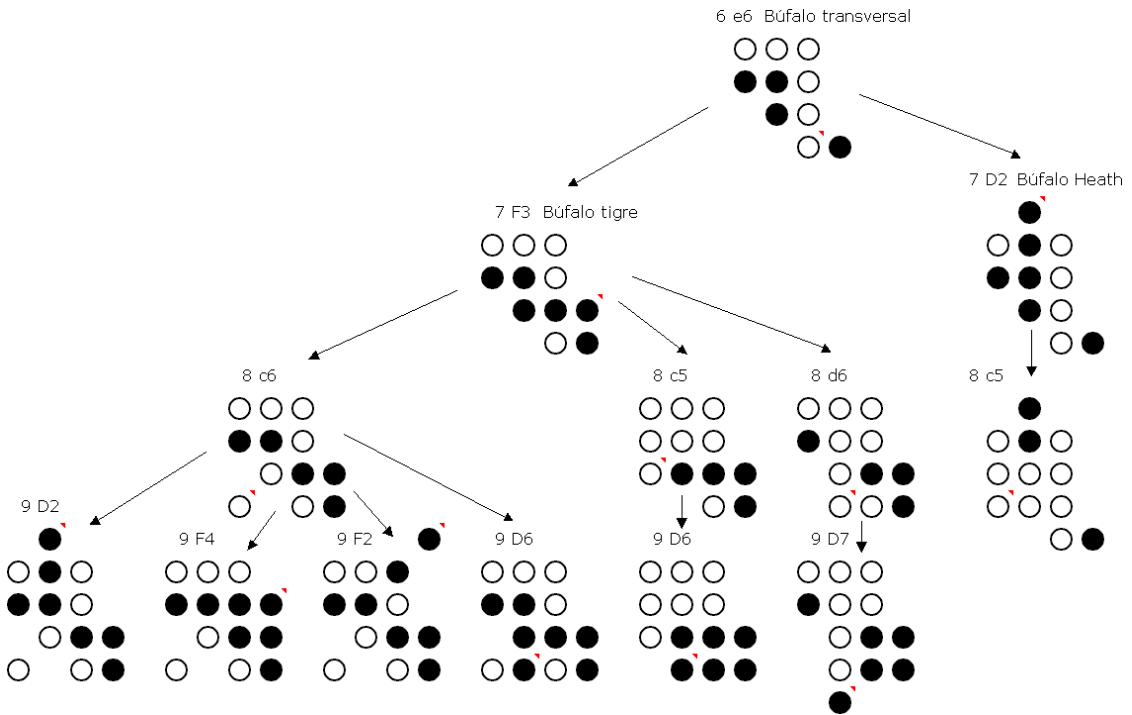


Diagrama 195

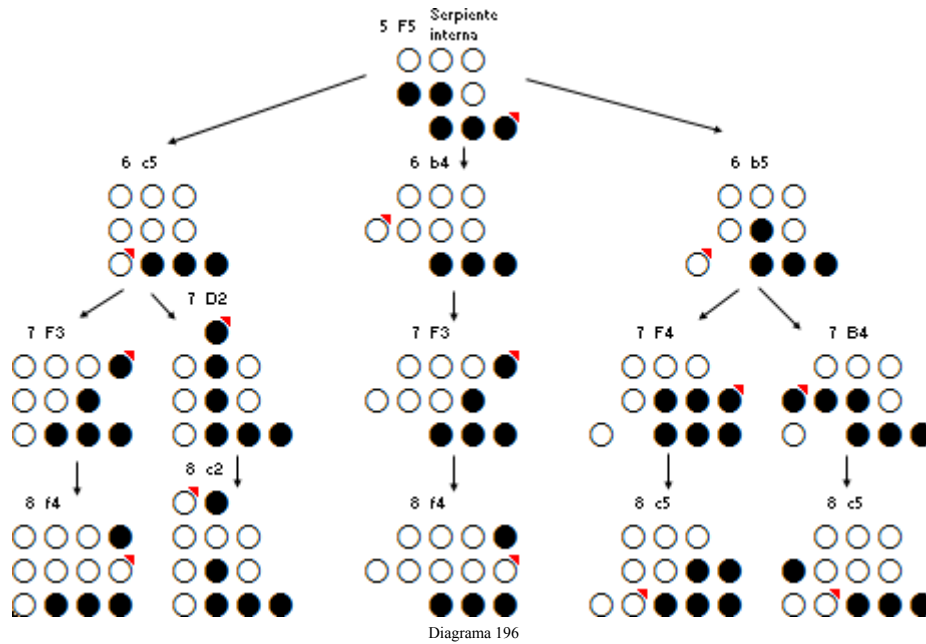
La búfalo tigre presenta variadas respuestas: 8.c6, 8.c5 y 8.d6. Tal vez la mejor sea 8.c6, a la cual las negras pueden seguir de diferentes formas.

## 5.-Serpiente interna

La serpiente interna también se conoce como "urbana", en contraposición a "campesina", que es el nombre que la lista de aperturas de la FFO emplea para la que aquí se ha denominada "serpiente".

Como es de esperar, las respuestas son idénticas a las de la serpiente normal, es decir, hay una respuesta similar a la pegada, a la recta y a la despegada (véase el diagrama). Aparte de las respuestas dibujadas, también podríamos pensar en 6.d6 y 6.c6.

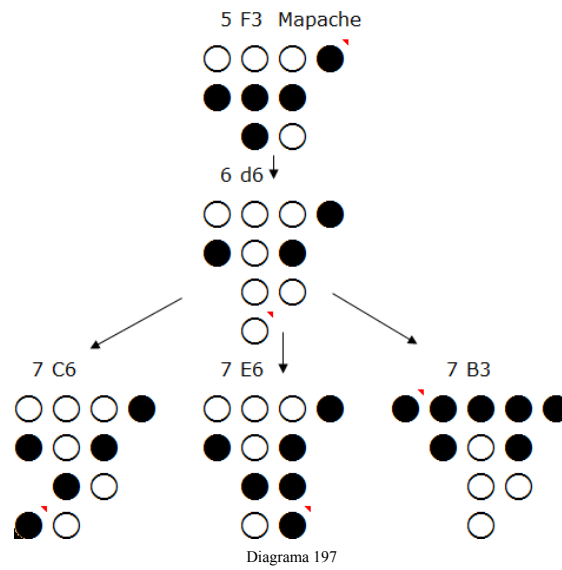
Es mucho menos frecuente, pero los fundamentos son similares.



## 6.-Mapache

La respuesta más típica y racional para la apertura mapache nos recuerda a la respuesta típica de la vaca o la Heath, controlando el centro. Obviamente, las continuaciones también serán similares a las ya vistas.

Hay una diferencia importante: la ficha externa (F3) permite jugar 7.B3, en un extraño movimiento que crea una pared externa.

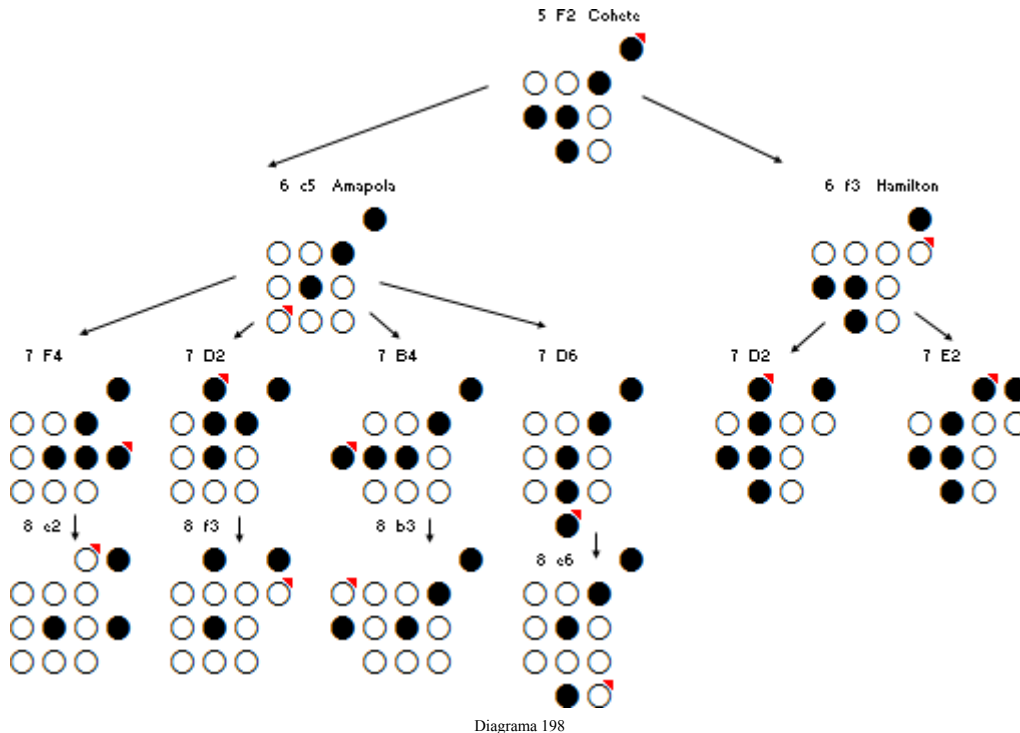


## 7.-Cohete

La cohete también se denomina "ganso". Es importante conocer la réplica más común: 6.c5 (se conoce como *lollipop*, en español "piruleta", o bien *coquelicot*, en español "amapola"), porque resulta menos intuitiva que por ejemplo 6.f3 (Hamilton) o bien 6.e2 (*sprague*)

Tras 6.c5 las negras no están en una posición cómoda y como se puede ver las blancas tienen buenas respuestas a cualquier continuación.

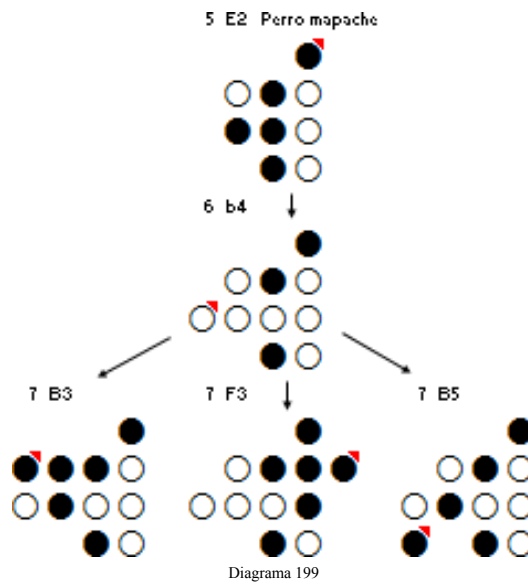
La Hamilton es teóricamente inferior para las blancas, aunque no es del todo infrecuente.



### **8.-Perro mapache**

Perro mapache (5.E2) o tanuki (el animal al que hace referencia se conoce con estos dos nombres); también se llama Peccerillo (según la lista de aperturas de la FFO).

Evidentemente, también nos recuerda a la apertura mapache. La respuesta es obvia: 6.b4, y las continuaciones prácticamente no deparan sorpresas; tal vez 7.F3 sea la menos intuitiva.



# PARALELA

Las blancas son las que deciden por qué camino comienza a discurrir la partida: por la apertura perpendicular, por la diagonal o por la paralela. Las dos primeras son consideradas empate con juego perfecto, por lo que se juegan indistintamente.

A diferencia de estas dos grandes aperturas, la paralela es considerada una apertura inferior; concretamente, algunas evaluaciones nos sugieren que podría ser un  $-6$  para blancas con juego perfecto (la teoría clásica de aperturas aconseja no jugar aperturas teóricamente peores que  $-4$ ).

Sin embargo, otras evaluaciones parecen indicar que tal vez la diferencia no sea tan grande, seguramente un  $-4$ , o incluso un  $-2$ .

Con todo, sigue sin ser muy jugada, por lo que apenas se han descrito líneas en profundidad como con las otras dos aperturas. Y a pesar de no ser muy jugada, tampoco parece que se utilice para sorprender al adversario; se considera que éste estará prevenido y aun sin conocerla bien, en el peor de los casos para él, conseguirá mantener una posición equilibrada.

La base de partidas WThor da poco más de un 1 % de partidas jugadas mediante la partida paralela, y si miramos con detalle, vemos que en la mayoría de EGP (European Grand Prix) no hay ni una sola partida jugada con esta apertura, al igual que en los mundiales.

A pesar de todo esto, un jugador debería conocer al menos mínimamente la apertura e incluso puede ser interesante jugarla ocasionalmente.

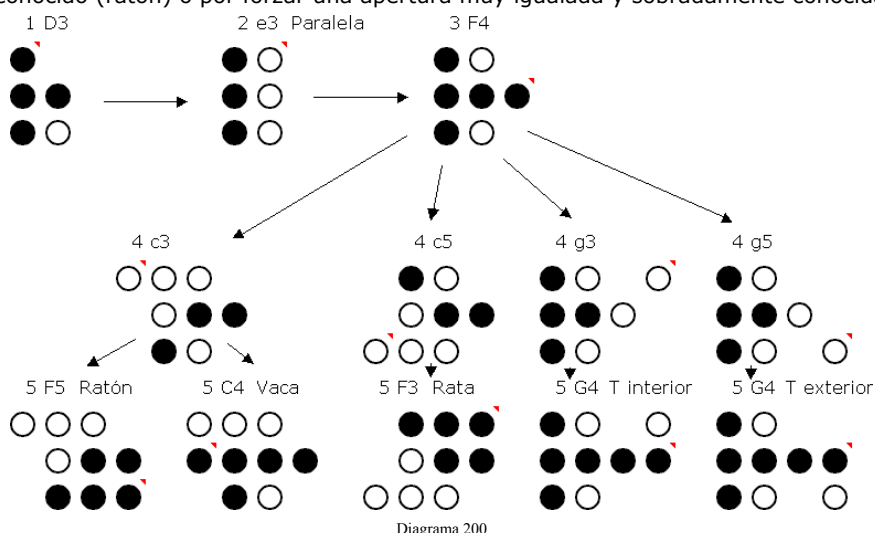
## 1.-Hasta el quinto

Apenas se han dado nombres a posiciones de la apertura paralela. Sin embargo, existe un proyecto de origen japonés para dar nombres a posiciones alcanzadas en el movimiento cinco, inspirados en animales u otras formas que se puedan imaginar según la posición de las fichas negras.

En este texto se han empleado estos nombres para nueve posiciones que pueden ser más interesantes o, para algunas de éstas, más frecuentes.

Después de 1.D3, 2.e3 (apertura paralela), lo normal es que las negras atraviesen por el centro (3.F4); es lo que nos vamos a encontrar en la mayor parte de partidas.

Una vez hecho esto, las blancas, que son quienes han elegido la apertura y se supone la conocen mejor, seguramente jugarán 4.c3 por ser la más competitiva dentro de los límites de esta apertura. La respuesta más común de las negras será 5.F5 dando la que se conoce como apertura ratón. Sin embargo, no resulta extraño el movimiento 5.C4, con lo que se produce este famoso cruce entre la apertura paralela y la apertura diagonal, concretamente la posición alcanzada es la muy estudiada apertura vaca, seguramente empate con juego perfecto. Son las negras quienes eligen entre seguir con ventaja pero tal vez por un camino poco conocido (ratón) o por forzar una apertura muy igualada y sobradamente conocida (vaca).



En el Diagrama 200 se pueden apreciar otras alternativas. Hay que tener cuidado con la posición relativa a los laterales del tablero: obsérvese que la apertura rata y la ratón son iguales excepto por la distancia de cada ficha al lateral. Lo mismo sucede con la T interior y la T exterior.

La apertura vaca se estudia en la parte dedicada a la apertura diagonal. Aquí, aunque los movimientos resultan poco previsibles, sólo veremos con más detalle la ratón y la T interior.



Antes resulta interesante ver una posible alternativa para el movimiento tres. Aunque como se ha dicho 3.F4 es lo mejor y más intuitivo, las negras pueden plantear una alternativa que seguramente da una posición bastante equilibrada (es decir, sacrifican la teórica ventaja que tenían) y apenas es jugada: 3.F3. Téngase en cuenta que es diferente 3.F3 a 3.F5 (teóricamente peor, aunque a simple vista prácticamente igual salvo por la cercanía al lateral). Como regla nemotécnica, 3.F3 juega más cerca del lateral que 3.F5.

La respuesta más intuitiva es 4.c5, sin embargo también son buenas, aunque menos lógicas, 4.c3 y 4.e2. La primera, 4.c3, tendría que continuar con 5.C5 (apertura ñu) o con 5.C4 (apertura gorila).

La ñu podría seguir con 6.e2 (en vez de en el cuarto movimiento), de forma que en el octavo tal vez puedan rellenar el hueco en C4 accediendo al centro.

En la gorila lo normal sería compactar con 6.c6.

Por otro lado, 4.e2 es rara porque regala el centro a las negras: 5.F4, dando la apertura silla. Sin embargo, si las blancas siguen con 6.c4 aparentemente van apareciendo opciones.

Finalmente, más intuitiva, 4.c5 se puede responder con 5.E6 (apertura carro) o con 5.F6, aunque tal vez sea mejor la primera. Aquí las blancas seguramente confrontarán con 6.d2 o bien atravesarán con 6.f5.

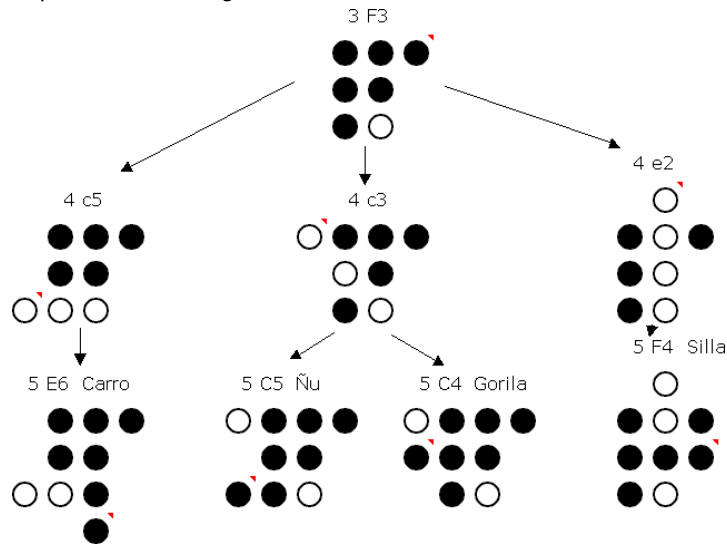
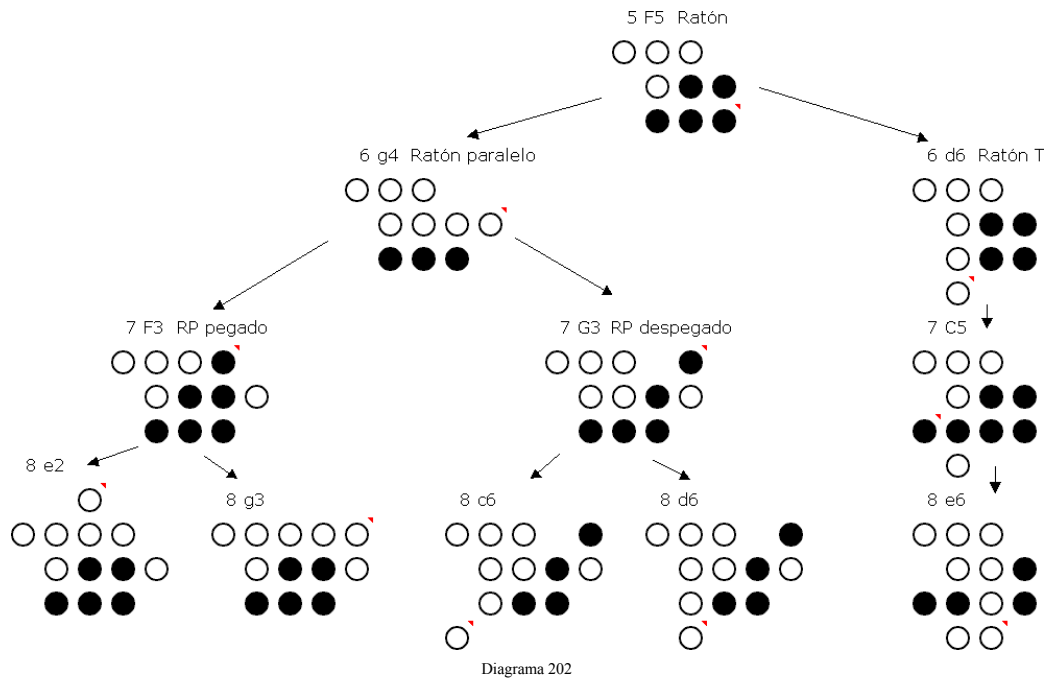


Diagrama 201

## **2.-Ratón**

En la apertura ratón (5.F5) las negras han alcanzado una estructura bastante compacta y no hay una forma razonable de atravesarla. En consecuencia, la única opción es laminar esta disposición volteando dos fichas con 6.g4 (ratón paralelo) o bien una ficha con 6.d6 (ratón T).

Como se puede observar en el Diagrama 202 las continuaciones son relativamente naturales y resulta hasta cierto punto fácil encontrar buenas respuestas; tanto para las blancas como para las negras (por lo que no es fácil recuperar la desventaja derivada de haber elegido esta apertura).

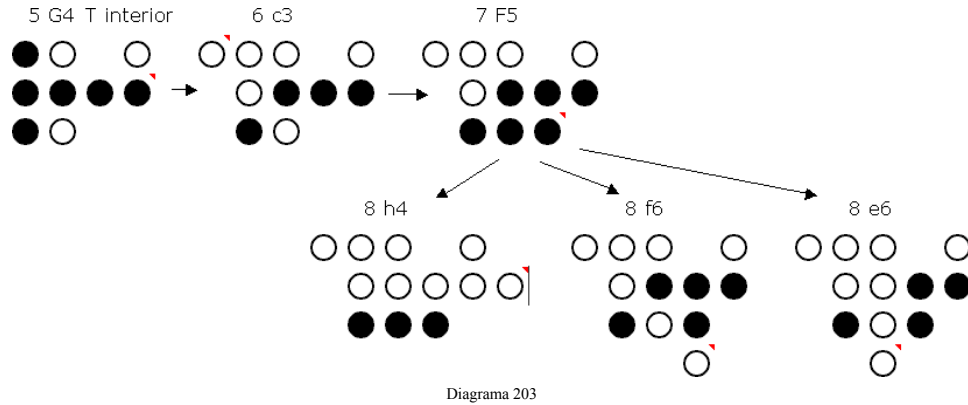


### **3.-T interior**

Con la T interior (5.G4) las negras dispersan las fichas blancas. Ahora, cualquier movimiento de éstas voltea dos fichas y además no se consigue recuperar el centro de la disposición de fichas.

En el Diagrama 203 se aprecia una típica continuación. La posición de las blancas no es apetecible (véase, por ejemplo, tras 7.F5) y las respuestas negras también son relativamente obvias, por lo que es difícil para las blancas el recuperar el riesgo de optar por una apertura poco jugada.

En la variante principal (5.G4, 6.c3, 7.F5, 8.h4) las blancas toman tempranamente el lateral este.



## **Glosario**

---

### **A**

agrupada inglesa · 3  
agrupada japonesa · 3  
alternativa Kling · 54  
amapola · 101  
anzuelo ·  
*Véase fishhook*  
Aubrey · *Véase* De Grey  
avión · *Véase* Tanida avión  
avión Curtis · 48  
avión despegado · 47  
avión Devoitine · 48  
avión Hiryu · 48  
avión japonés · 48  
avión nórdico · 48  
avión pegado · 47, 48  
avión Saiun · 48  
avión Wildcat · 48

---

### **B**

Berner · 39  
Bhagat · 34  
bicornio · 10  
Brighstein tardía · 31  
Brightwell · 25  
Brightwell ala · 25  
Brightwell exterior · 25  
Brightwell inglesa · 25  
Brightwell interior · 25  
Brightwell orca · 25  
Brightwell tardía · 4  
búfalo · 93  
búfalo antigua · 96  
búfalo caníbal · 93  
búfalo despegada · 93, 95  
búfalo despegada en esquina · *Véase* búfalo Maruoka  
búfalo Feinstein · 94  
búfalo Heath · 97  
búfalo Hokuriku ·  
*Véase* búfalo transversal  
búfalo hormigón · 96  
búfalo Lazard · 95, 96  
búfalo Maruoka · 93, 95  
búfalo pegada · 93  
búfalo Piau · 93  
búfalo recta · 93, 97  
búfalo tigre · 97

búfalo transversal · 93, 97

---

### **C**

caballo · 34  
caballo central · 36  
caballo corchete · 36  
caballo Daunas · 36  
caballo Muller · 36, 37  
caballo Roques · 36  
caballo transversal · 36  
*campagnarde* · *Véase* serpiente  
campesina · *Véase* serpiente, *Véase* serpiente  
caníbal 11 lateral · 94  
caníbal canibalesca · 93, 94  
caníbal central · 94  
caníbal clásica · 94  
caníbal Murakami · 94  
caníbal Tezuka · 94  
carro · 104  
Caspard · 16  
Caspard tardía · 16

---

### **Ch**

Ch5 · 57, 62, 63, 81  
Ch5h0 · 62  
Ch5h4 · 62  
Ch5v0 · 62  
Ch5v4 · 62  
chimenea · *Véase* vaca chimenea o Heath chimenea

---

### **C**

cobra · 38, 40  
cohete · 101  
Collay · 42  
Comp'Oth · 5  
compacta diagonal · 24  
compacta recta · 24  
compacta triángulo · 24  
cóndor · 38  
continuación 1 Piau · 52, 53  
continuación 2 Piau · 52, 53  
continuación Kling · 54

corchete en esquina · 37  
corchete en esquina variante pseudo-Rose · 37  
corchete interior · 36  
cruce falso Piau · 6  
cruce Japoth · 7  
cruce LEM · 69, 71, 84  
cruce MV despegada · 57  
cruce previo LEM · 84  
cruce Saiz · 80  
cruce serpiente Ch5 · 91  
cruce VH3-HC · 61  
cruce VH3-Heath compacta · 70  
cruce Wada · 6  
Cruz del Sur · 21

---

### **D**

De Grey · 25, 27  
defensa Tastet · 21  
dragón · 26

---

### **E**

Elvis · 45, 51  
empate F.A.T. · 6  
escorpión · 5  
escorpión agrupado · 7  
escorpión clásica · 8  
escorpión de dos fichas aisladas · 8  
escorpión de ficha aislada · 8  
escorpión de Luxemburgo · 8  
escorpión de Varsovia · 8  
escorpión descentrado · 7  
escorpión falso Piau · 6  
escorpión Jacpoth · 7  
escorpión moderna · 6  
escorpión Piau variante central · 9  
escorpión Piau variante hormigón · 9  
escorpión Piau-Puget · 9  
escorpión Wada · 6  
escuadra · 21  
escuadra central · 21

escuadra de concentración · 21

---

### **F**

F.A.T. · 6  
falsa Rose · 35  
*fishhook* · 27

---

### **G**

ganglio · 38  
ganglio curvo · 25, 26, 27  
ganso · *Véase* cohete  
gato · 39  
golondrina · 38, 41  
golondrina Firefly · 41  
golondrina Nicolet · 41  
golondrina Saiz · 41  
golondrina Vallejo · 41  
gorila · 104  
gran variante · 12, 20  
*Grand Central Tiger* ·  
*Véase* gran variante  
*Grande variante* ·  
*Véase* gran variante  
Greenberg clásica · 33, 34  
Greenberg Polyakov · 34

---

### **H**

Hamilton · 101  
Heath · 67  
Heath chimenea · 67, 81  
Heath chimenea diagonal · 82  
Heath chimenea diagonal central · 82  
Heath chimenea diagonal hormigón · 82  
Heath chimenea recta · 83  
Heath chimenea recta hormigón · 83  
Heath chimenea rusa · 82  
Heath clásica · 67  
Heath clásica despegada · 72  
Heath compacta · 67, 70  
Heath compacta De Graaf · 70

Heath compacta  
Nicolet · 70  
Heath cuadrado  
blanco · 68  
Heath de evasión · 84  
Heath despegada · 67,  
72, 86  
Heath diagonal  
contralateral · 69,  
85  
Heath doble lateral ·  
67, 69  
Heath Drumel · 78, 79,  
81  
Heath en esquina · 69  
Heath espejismo · 72  
Heath evasión · 67, 81  
Heath evasión  
malgache · 84, 85  
Heath japonesa · 69  
Heath Kawazoe · 69,  
85  
Heath lateral · 67  
Heath lateral diagonal  
· 67, 69  
Heath lateral exterior ·  
67, 69  
Heath lateral mediana  
· 67  
Heath Madrona · 69  
Heath Marconi · 67, 71  
Heath misterio · 72  
Heath murciélago · 67,  
73  
Heath murciélago  
agrupada · 76  
Heath murciélago  
agrupada hormigón  
· 76  
Heath murciélago  
aspirante · 77  
Heath murciélago  
aspirante variante  
de hormigón · 77  
Heath murciélago  
aspirante variante  
de inserción · 77  
Heath murciélago  
Brightwell · 74  
Heath murciélago  
Buridan · 76  
Heath murciélago  
caníbal · 73  
Heath murciélago  
canoa · 73  
Heath murciélago  
central · 76  
Heath murciélago  
china · 75  
Heath murciélago  
concentrada · 75

Heath murciélago  
despegada · 78  
Heath murciélago  
diagonal · 73, 74  
Heath murciélago  
general · 76, 77  
Heath murciélago  
informática · 74, 75  
Heath murciélago  
Murakami · 74, 75  
Heath murciélago  
Murakami en el  
centro · 75  
Heath murciélago  
ortodoxa · 74, 75  
Heath murciélago  
plana · 77  
Heath murciélago  
Ralle · 77, 78  
Heath murciélago  
recta · 73  
Heath murciélago  
salvaje · 73  
Heath murciélago  
Takizawa · 74  
Heath pato · 68  
Heath Shaman · 68, 85  
Heath Shaman tardía ·  
85  
Heath Tanida · 67, 71  
Heath variante 56 · 69,  
85  
Heath variante Bracchi  
· 69  
Heath variante Ka · 69,  
85  
HH1 · 83  
HH1v0 · 83  
HH2 · 81  
HH2h0 · 81, 82, 84  
HH2h1 · 81, 84  
HH2v0 · 81, 82  
HH3 · 81, 83  
HH3h2 · 78, 79, 81, 83  
hipopótamo · 38  
HV1 · 83  
HV2 · 81, 82  
HV2h0 · 64  
HV2h0 diagonal · 82  
HV2h1 · 64  
HV3 · 83  
HV3h0 · 83  
HV3v0 · 83  
HV3v1 · 83

---

## I

Iago · 37  
*in my country* · 12, 20  
Inoue · 34, 37

Ishii · 22, *Véase* búfalo  
italiana · 39

---

## J

Japón 93 · 10  
japonesa Juhem-  
Caspard · 3

---

## K

Kung · 11  
Kung de ficha aislada ·  
12  
Kung diagonal · 12  
Kung diagonal  
variante 33 · 12  
Kung diagonal  
variante 42 · 12  
Kung hormigón · 12  
Kung plana · 12

---

## L

*ladybird* · 13, 15  
Landau · 51  
*Lightning bolt* · *Véase*  
rayo  
Low-F.A.T. · 6

---

## M

mapache · 100  
mariquita ·  
*Véase* *ladybird*  
Maruoka · 51, 66  
Melnikov · *Véase*  
continuación 1 Piau  
MH · *Véase*  
murciélago Heath  
milanesa · 3  
milanesa Suekuni · 3  
milanesa variante  
artificial · 3  
milanesa variante de  
oposición · 3  
milanesa variante  
hormigón · 3  
Mimura · 34  
mono · 26  
monodragón · 25, 26  
Moorlin · 16  
Moorlin hormigón · 16  
movimiento Penloup ·  
17  
movimiento Shaman ·  
17

murciélago vaca · 52  
murciélago vaca  
agrupada · 54  
murciélago vaca  
central · 54  
murciélago vaca  
despegada · 52  
murciélago vaca  
diagonal · 55  
MV · *Véase* murciélago  
vaca

---

## N

Nicolet · 13, 17  
Nicolet central · 17  
Nicolet plana · 17  
no-F.A.T. · 6  
no-Kung · 2

---

## Ñ

ñu · 104

---

## O

orca exterior tardía ·  
25

---

## P

Parker · 25, 26  
*peasant* · *Véase*  
serpiente  
Peccerillo · *Véase*  
perro mapache  
Penloup · 21  
Penloup-Juhem · 20  
Perro mapache · 102  
piruleta · *Véase*  
amapola  
Popov · 4, 10  
Popov Brisson · 4  
Popov lateral · 4  
Popov le Saout · 4  
Popov Murakami · 4  
Popov Murakami  
tardía · 4

---

## R

Ralle · 35  
rata · 103  
ratón · 103, 104  
ratón paralelo · 104  
ratón T · 104

rayo · 10  
réquiem · 21  
Rose · 27  
Rose Bruyninckx · 32  
Rose Daunas · 28, 31  
Rose Daunas rotante · 31  
Rose diagonal · 28, 35  
Rose Greenberg · 28, 33, 35  
Rose Murakami · 32  
Rose plana · 31, 35  
Rose plano · 28  
Rose plano rotante · 31, 32  
Rose plano rotante abierto · 32  
Rose plano rotante cerrado · 32  
Rose rotante · 30, 31  
Rose transversal · 28, 29  
Rose v Toth · 45  
Rose-Bill · *Véase* triángulo

---

## S

Sakaguchi · 39  
serpiente · 87  
serpiente 11 lateral · 88  
serpiente 9 lateral · 88  
serpiente Berner · 88  
serpiente caníbal · 90  
serpiente Ch5 · 90  
serpiente clavo · 89  
serpiente concentrada · 88  
serpiente danesa · 88  
serpiente despegada · 87, 91  
serpiente interna · 99  
serpiente Kitajima · 90  
serpiente milanesa · 89  
serpiente nórdica · 91, 92  
serpiente pegada · 87, 90  
serpiente Ralle · 90  
serpiente recta · 87  
serpiente Shibata · 90  
serpiente Tanigushi · 91  
serpiente transversal · *Véase* serpiente Ch5  
serpiente trineo · 91  
Shaman · 34  
silla · 104

*Small Central Tiger* ·  
*Véase* variante exterior  
*sprague* · 101

---

## T

T exterior · 103  
T interior · 103, 105  
Tamenori · 13, 16  
Tamenori clásica · 13, 16  
Tanaka · *Véase* Tanida · 45  
Tanida avión · 45, 47  
Tanida Cagley-Johnson · 45  
Tanida carabela · 49  
Tanida clíper · 49  
Tanida compacta normal · 50  
Tanida compacta recta · 50  
Tanida de Ribbentrop · 45  
Tanida *drakkar* · 49  
Tanida en cruz · 47  
Tanida falsa compacta · 50  
Tanida falsa diagonal · 51  
Tanida fragata · 49  
Tanida fragata lateral · 49  
Tanida Handel · 46  
Tanida Hansson · 47  
Tanida italiana · 46  
Tanida lateral · 46  
Tanida Madrona · 46  
Tanida moderna · 45, 51  
Tanida Nakajima · 45  
Tanida Ohno · 45  
Tanida Okada · 49, 50  
Tanida paquebote · 45  
Tanida recta · 49  
Tanida remolcador · 45  
Tanida rompehielos · 45  
Tanida Sperandio · 46  
Tanida Titanic · 46  
Tanida trainera · 46  
Tanida velero · 49  
Tanida Yole · 50  
tanuki · *Véase* perro mapache  
Tau · 4  
Thor ladybird · 13  
tigre · 1

tigre Berg · 27  
tigre central · 12  
tigre central clásica · 13  
tigre compacta · 23  
tigre compacta en esquina · 24  
tigre de Leader · *Véase* tigre compacta  
tigre diagonal · 2  
tigre diagonal agrupada · 2  
tigre diagonal clásica · *Véase* no-Kung  
tigre diagonal concentrada · 10  
tigre diagonal francesa · 10  
tigre diagonal moderna · *Véase* Comp'Oth  
tigre diagonal Ralle · 10  
tigre diagonal secuencia francesa · 10  
tigre Japón 93 · 4  
tigre Japón 93 hormigón · 4  
tigre Suekuni · 27  
Tigre Suekuni · 12  
*tobidashi* · *Véase* Heath  
transversal de ficha aislada · 29  
transversal espinosa · 28, 29  
transversal go · 30  
transversal recta lateral · 30  
transversal tardía · 28, 30, 31  
transversal tres cruces · 29  
triángulo · 12  
triángulo central · 13  
triángulo central clásica · 13, 15

---

## U

urbana · *Véase* serpiente interna

---

## V

vaca · 44, 103  
vaca chimenea · 57  
vaca despegada · 65

vaca evasión · 66  
variante Andersson · 20, 23  
variante clásica · 13, 14, 20, 22  
variante cuadruplete · 24  
variante de Atenas · 22  
variante de Estocolmo · 17  
variante de inversión · 22  
variante de Sophia · 16  
variante despegada · 12, 20  
variante Doyo-kaï · 22  
*variante extérieure* · *Véase* variante exterior · 12  
variante francesa · 16, 17  
variante inglesa · 16  
variante Iwasaki · 67, 78, 83  
variante moderna · 13, 14  
variante Thor · 13  
variante triplete · 24  
veinte movimientos · 14  
VH1 · 58  
VH1 central · 58  
VH1 compacta · 58  
VH1 lateral · 58  
VH1 picuda · 58, 59  
VH2 · 64, 81  
VH2h0 · 64  
VH2h1 · 64  
VH3 · 61  
VH3h1 · 61  
VH3h2 · 61  
VV1 · 58  
VV1h0 · 59, 60  
VV2 · 64  
VV2h0 · 64  
VV2v0 · 64  
VV2v1 · 64  
VV3 · 61  
VV3v1 · 61  
VV3v2 · 55, 61

---

## X

X · 43