

Eröffnungsstrategie

(Teil 1 + 2 geschrieben für OZthello)
von George Ortiz

Die Eröffnungsphase in Othello (ungefähr die ersten 20 Züge) hat einen starken Einfluss auf den Rest des Spiels. In der Tat braucht man sich nur mal ein paar Turnierspiele anzuschauen, um zu sehen, dass Experten oft schon direkt aus der Eröffnung heraus einen unumkehrbaren Vorteil erlangen, wenn sie gegen weniger erfahrene Spieler spielen. Die Eröffnungsphase ist nicht nur wichtig für den Ausgang des Spiels, sondern sie neigt auch dazu, den Spielstil im Mittelspiel (mid-game) zu bestimmen.

Es gibt heutzutage genug Wissen über Othelloeröffnungen, um ein gutes "Eröffnungsbuch" (opening book) zu entwickeln. Die meisten Top-Spieler haben ein Repertoire von mindestens einem Dutzend Eröffnungen, die sie tiefgehend kennen (bis zu 25 Züge, eingeschlossen Variationen). So sehr ich auch glaube, dass es sehr nützlich ist, ein paar Eröffnungen gut zu kennen, denke ich dennoch, es ist viel wichtiger, die Grundprinzipien der Eröffnungsstrategie zu verstehen.

Die "klassischen" Eröffnungsprinzipien:

- *Versuche weniger Steinchen zu haben als dein Gegner.*
- *Versuche das Zentrum der Position zu besetzen (die 4 Steine der Anfangsposition in den ersten paar Zügen).*
- *Vermeide zu viele Frontsteine umzudrehen (jene Steinchen, die am äußeren Rand aller Steine liegen - in anderen Worten: vermeide Wälle zu errichten).*
- *Versuche deine Steinchen in einem Haufen zusammen zu sammeln statt einige verstreute isolierte Steinchen zu haben.*
- *Vermeide zu früh auf die Kantfelder zu setzen (vor dem Mittelspiel).*

Alle diese Prinzipien können auch gut im Mittelspiel angewendet werden. Wie auch immer, Othello ist ein Spiel voll von Widersprüchen und wir werden später sehen, dass es viele verschiedenen Arten von Eröffnungen gibt, die gegen die oben genannten Prinzipien verstoßen, aber trotzdem recht gut funktionieren. Jetzt möchte ich aber erst einmal das wichtigste Konzept der Eröffnungsstrategie und wahrscheinlich des ganzen Spiels vorstellen: *Mobilität*.

Mobilität ist das Wesentliche in allen oben erwähnten Eröffnungsprinzipien und kann leicht definiert werden als Maß für die Anzahl der Möglichkeiten (legalen Zügen), die ein Spieler in irgendeinem Zug hat.

Die Schlacht um Mobilität

Die Eröffnungsphase in Othello kann beschrieben werden als "Schlacht um Mobilität" und wird auch oft als *Mobilitätsoptimierung* bezeichnet. Jeder Spieler versucht bei jedem Zug eine größere Mobilität (mehr Zugmöglichkeiten) zu bekommen als der Gegner. Um dies zu erreichen, sollte man idealerweise versuchen, die eigene Mobilität zu erhöhen und gleichzeitig die des Gegners zu verringern. Wenn einer der Spieler es schafft, die Mobilität der Gegners auf null (oder fast null) zu reduzieren, dann ist er in der Lage, den Gegner zu "zwingen", unerwünschte Züge zu machen, und kann das Spiel mit einem leichten Sieg beenden. Auf

jeden Fall führt eine größere Mobilität im Mittelspiel meist zu einer sehr guten Position im Endspiel. Aber wie kann man dieses theoretische Konzept in der Praxis umsetzen?

Eine sehr wirkungsvolle Technik ist die *Verringerungstechnik* (evaporation). Diese Technik besteht darin zu versuchen, den Gegner zu zwingen, so viele Steinchen wie möglich umzudrehen, um ihn schnell nur noch mit schlechten Zugmöglichkeiten dastehen zu lassen. Dabei muss man beachten, dass man nicht selbst ganz vom Brett gefegt wird (wipe-out). Um erfolgreich die "Verringerung" zu erzwingen sollte man immer in Gebiete spielen, zu denen der Gegner sowieso schon Zugang hat und man sollte versuchen, die eigenen Steinchen in einem Haufen zusammen zuhalten (eine Methode, die manchmal als "curling into a ball" bezeichnet wird). Obwohl diese Technik dramatische Ergebnisse liefert, ist es aber sehr unwahrscheinlich, dass man in der Lage sein wird, sie anzuwenden, es sei denn, man spielt gegen einen Anfänger. In der Tat benötigt diese Technik eine angemessene Menge an "Mitarbeit" des Gegners, der viele "schlechte" Züge machen muss, bei denen er viele *Frontsteine* umdreht. Um die etwas verbreitetere Technik der Mobilitätsoptimierung zu beschreiben, müssen wir noch ein Schlüsselkonzept der Eröffnungsstrategie einführen, den *Stillen Zug*.

Aufgrund der Regeln des Spiels, neigen die meisten Züge dazu, die Mobilität des Gegners zu vergrößern und die eigene zu verringern (plötzlich gibt es mehr Steinchen, die der Gegner umdrehen kann, und weniger für sich zum umdrehen). Wie auch immer, es gibt eine Art von Zügen, die diesem Trend nicht folgt: den *Stille Zug*.

Ein Stiller Zug kann definiert werden als ein Zug, der keinen Frontstein umdreht (typischerweise dreht er nur einen oder zwei Steinchen um, und zwar nur "innere").

Wenn es keine hervorragenden Züge gibt, werden die Spieler meist versuchen einen Stillen Zug zu machen, um ihre Mobilität zu erhalten (weder zu vergrößern noch zu verkleinern). Dies bedeutet, dass es immer eine gute Idee ist, einen Stillen Zug in Reserve zu haben. Dafür sollten die Spieler immer versuchen, neue Stille Züge in der Eröffnungsphase "auszubauen" und mit dem gleichen Prinzip versuchen, die Stillen Züge des Gegners zu reduzieren.

Wir werden sehen, wie dies gemacht wird am Beispiel einiger "klassischen" Eröffnungen.

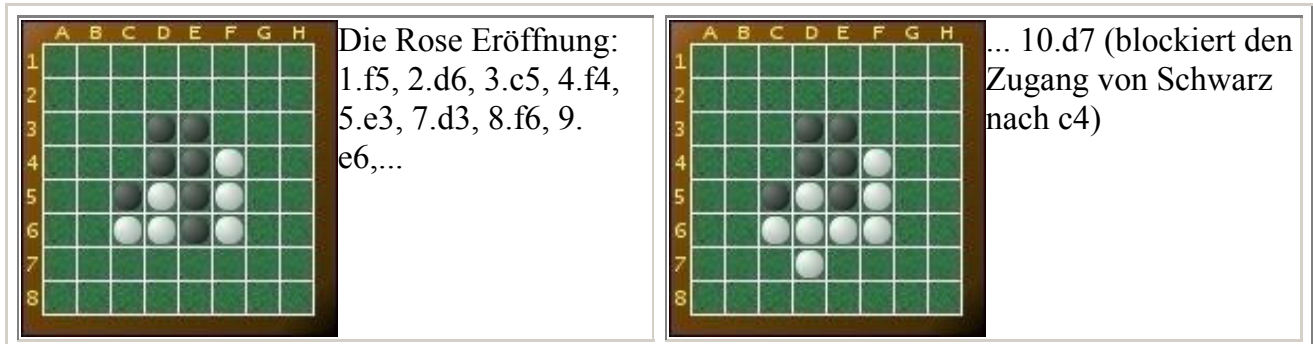
Der Aufbau

	<p>Die Inoue Eröffnung: 1.f5, 2.d6, 3.c5, 4.f4, 5.e3, 6.c6...</p>		<p>... 7.e6 (baut einen Stillen Zug nach c4 auf)</p>
--	---	--	--

Die Inoue Eröffnung (Hiroshi Inoue war der erste Weltmeister im Jahr 1977) ist eine der ältesten *senkrechten* (perpendicular) Eröffnungen. Die Idee hinter Zug 7.e6 ist, dass er die Position von Schwarz "wieder verbindet" und außerdem Zugang zum Stillen Zug nach c4 erlaubt.

Weiß könnte Schwarz den Zugang versagen, indem er entweder 8.f7 oder 8.f6 spielt (*Block* genannt).

Der Block



Die Rose Eröffnung (benannt nach dem US Champion Brian Rose) ist die zweitbeliebteste *senkrechte* Eröffnung in den letzten Jahren (die erste ist die Tiger Eröffnung).

Beobachte, wie Schwarz einen Stillen Zug nach c4 mit dem Zug 9.e6 aufbaut und Weiß dann Schwarz den Zugang nach c4 mit dem Zug 10.d7, der das Steinchen auf e6 wieder zurückdreht, versagt (10.f7 ist weniger wünschenswert, da es die östliche Wand in der Spalte f erweitert).

Es gibt 3 Wege, Züge zu blocken: Zugang versagen (wie 10.d7), Züge *vergiften* (poisoning) und den Zug selbst spielen. Welche Technik man benutzt hängt völlig von der Position ab. Zum Beispiel in der Rose Position, wie oben beschrieben, wenn Weiß den Zug von Schwarz nach c4 wegnehmen wollte, indem er selbst dahin spielt (10.c4), würde Weiß drei Steinchen auf eine sehr "unwirtschaftliche" Weise umdrehen und dabei einen neuen Stillen Zug für Schwarz nach c3 aufbauen. Dies würde deshalb eine sehr schlechte Wahl sein. In der Tat glauben einige Spieler, dass "den Zug selbst spielen", als eine Block-Technik, niedrigste Priorität haben sollte, da das Hauptziel sein sollte, die Mobilität des Gegners zu reduzieren und gleichzeitig eigene Stille Züge für später auszuheben, was eine "aggressive" Eröffnungsstrategie fördert.

Zusammenfassung der "klassischen" Eröffnungsstrategie

Das Hauptziel ist, *offensive* Züge zu spielen, die Zugang zu kritischen Feldern bieten, oder neue Stille Züge aufbauen und folglich die Mobilität erhöhen, und *defensive* Züge, welche dem Gegner den Zugang zu kritischen Feldern oder Stillen Zügen versagen und folglich seine Mobilität verringert.

Wenn keine offensiven oder defensiven Züge möglich sind, dann wird ein *Stiller Zug* den aktuellen Stand der Mobilität erhalten. Wie auch immer, es ist wichtig zu erkennen, dass nicht alle Stillen Züge gute Züge sind. Beispielsweise ist es nicht wünschenswert einen Stillen Zug zu spielen, wenn er einen neuen Stillen Zug für den Gegner aufbaut. Deshalb ist, wie in allen Phasen des Spiels, wichtig, einige Züge voraus zuschauen.

Eröffnungstrends

Nachfolgend ist eine Liste der beliebtesten Eröffnungen, die in der Weltmeisterschaft 1995 in Melbourne gespielt

	wurden (die Prozentzahlen zeigen an, wie oft diese Eröffnungen relativ zur Gesamtzahl der Spiele auftauchten.)	
die <i>Tiger</i> Eröffnung	(1.f5, 2.d6, 3.c3, 4.d3, 5.c4)	47%
die <i>Rose</i> Eröffnung	(1.f5, 2.d6, 3.c5, 4.f4, 5.e3, 6.c6, 7.d3, 8.f6, 9.e6, 10.d7)	13%
die <i>Buffalo</i> Eröffnung	(1.f5, 2.f6, 3.e6, 4.f4, 5.c3)	8%
die <i>Heath</i> Eröffnung	(1.f5, 2.f6, 3.e6, 4.f4, 5.g5)	6%
die <i>Inoue</i> Eröffnung	(1.f5, 2.d6, 3.c5, 4.f4, 5.e3, 6.c6, 7.e6)	5%
die <i>Shaman</i> Eröffnung	(1.f5, 2.d6, 3.c5, 4.f4, 5.e3, 6.c6, 7.f3)	3%

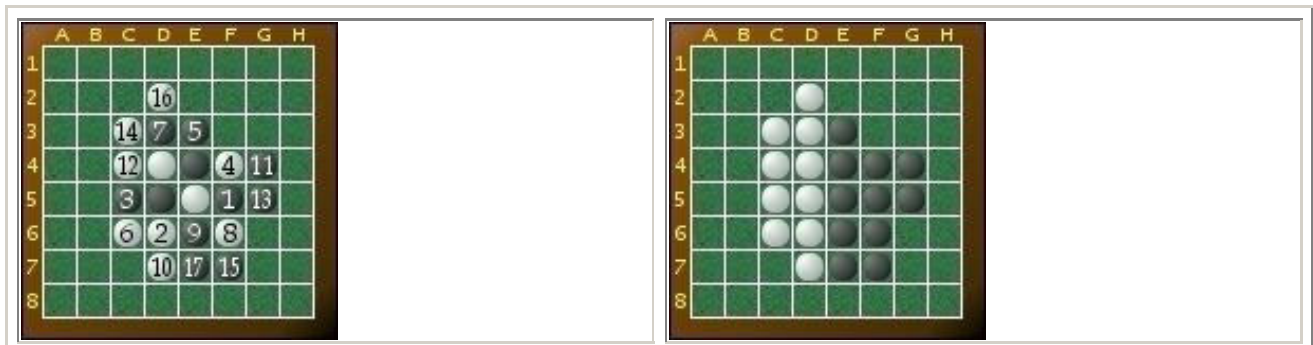
Under these circumstances if there are no "mobility optimizing" moves or quiet moves to play, then the last resource can be playing a *waiting* move (a move which only flips 1 or 2 frontier discs without decreasing your own mobility, i.e. move 6.f6 of the Rose).

Obwohl diese Prinzipien in den meisten Fällen wert sind, sie anzuwenden, werden wir jetzt sehen, dass es ein paar andere beliebte Eröffnungsstrategien gibt, welche mindestens eins der "klassischen" Prinzipien verletzt und dennoch sehr effektiv sein können.

Doppel-Wände

Man soll in Othello normalerweise vermeiden, "Wände" zu bauen, da sie dazu neigen, dramatisch die Mobilität einzuschränken. Wie auch immer, eine Wand kann wünschenswert sein, wenn sie den Gegner dazu drängt auch eine Wand aufzubauen und/oder wenn es wahrscheinlich ist, dass er "durchbrechen" muss. Dies ist bekannt als "Wand-Strategie".

Dies kann eine attraktive Eröffnungsstrategie sein, besonders wenn man den Gegner zwingen kann als ersten "durch zubrechen", was meist neue offensichtliche Stille Züge erschließt. Wie auch immer, wenn es schnell ersichtlich wird, dass man als erster durch die gegnerische Wand brechen muss, ist es vielleicht ratsam, sofort zu einer klassischeren Strategie zurückzukehren, wie z.B. das Zentrum der Position kontrollieren (leichter gesagt als getan!).



Die "*rotating flat*" Eröffnung ist eine sehr beliebte Fortsetzung der Rose Eröffnung. Nach dem "anschmiegenden" (flat) Zug von Schwarz 11.g4, beide Spieler machen eine Reihe von Wartezügen mit dem Versuch, sich gegenseitig die Mobilität auf der gegenüberliegenden Seite einzuschränken. Dies führt zu einer Doppel-Wand Formation. Nach 17.e7 werden beide Spieler normalerweise mit Wartezügen fortfahren (18.f2, 19.c8, 20.f3, 21.c7,...), um das

"Durchbrechen" der generischen Wand zu vermeiden. Dies führt zu einer langsam rotierenden Position, die sich im Uhrzeigersinn um das Zentrum dreht.

Schwarz wird dann normalerweise versuchen, die Möglichkeiten für Weiß einzuschränken, indem er im Süden und Osten den Rand besetzt. Die Erfahrung hat gezeigt, dass die rotating flat Eröffnung ist ein wenig besser für Weiß, da Schwarz oft am Versuch scheitert, die Möglichkeiten von Weiß erfolgreich einzuschränken, und durch die westliche Wand von Weiß durchbrechen muss. Dies ist sicherlich der Grund dafür, dass die Tamenori-Rose Variation(11.g3, 12.c4, 13.b4) nun mehr bevorzugt wird.

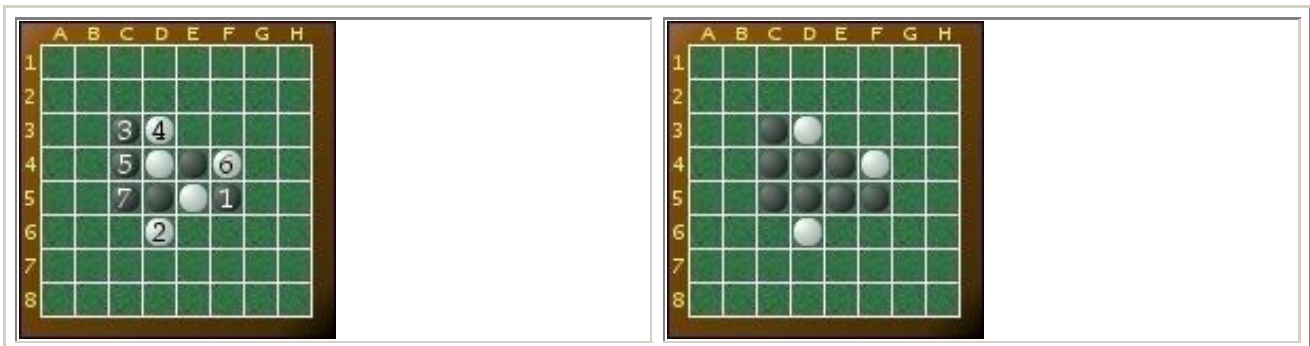
Schachbrettmuster

Es ist im allgemeinen angenommen, dass es sehr viel einfacher ist, ein Spiel zu kontrollieren, wenn man weniger Steinchen als der Gegner hat. Aber in einigen Fällen ist der beste Weg, die Mobilität des Gegners einzuschränken, das Zentrum mit einer Mehrheit an Steinen zu kontrollieren und dem Gegner nur ein paar verstreute Steinchen am Rand der Position zu lassen. Dies ist als checkerboarding bekannt (vom Schachbrettmuster abgeleitet).

Der "checkerboarded" Spieler wird normalerweise mit nur wenigen verstreuten Frontsteinchen zurückgelassen, welche dazu neigen, sich gegenseitig von Zügen zu blockieren. Dieser Spieler wird meistens zwischen zwei Wegen zu wählen haben: entweder die Steine schnell um jeden Preis "wieder zu vereinen" oder ein paar Wartezüge machen, um das "Verbinden" hinaus zu zögern, bis die gegnerische Stellung verwundbarer ist (wegen seiner vielen Steinchen).

Das Hauptziel des Checkerboarding ist es, eine solide Kontrolle des Zentrums zu erlangen und zu versuchen, den Gegner zu zwingen, einen "schlechten" Zug zu machen (welcher viele Frontsteinchen umdreht) bevor er die Kontrolle wieder zurückerlangen kann.

Wie auch immer, es ist extrem riskant, diese Strategie ins Mittelspiel auszudehnen, da es immer schwieriger sein wird, den Gegner am "Verbinden" seiner Steinchen zu hindern. Deshalb sollte Checkerboarding wirklich nur genutzt werden, um einen Stellungs Vorteil in der Eröffnungsphase zu erlangen.



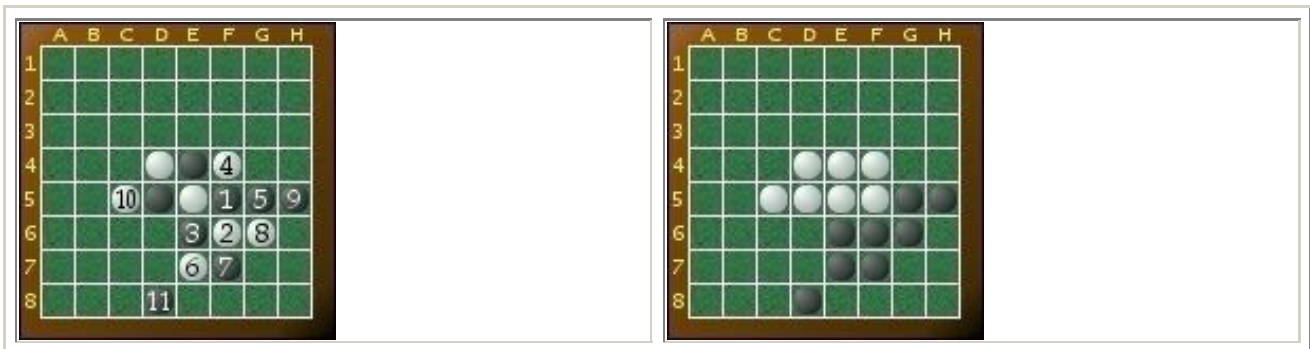
Die *central Tiger* Eröffnung (auch in den USA als Rose-Bill Eröffnung bekannt) ist die älteste und immer noch unter den beliebtesten Variationen der Tiger Eröffnung (Züge 1 bis 5). Die Position, nach dem "zentralen" (central) Zug 7.c5 erreicht, ist ziemlich typisch für checkerboarding. Beobachte, dass Schwarz zwar mehr als zweimal so viele Steinchen hat wie Weiß, aber dennoch eine größere Mobilität hat. Dies liegt an der Kontrolle von Schwarz über die Stellung im Zentrum und die Steinchen von Weiß sind stark "checkerboarded" (verteilt und sich gegenseitig blockend).

Weiß hat in dieser Position zwei Möglichkeiten:

- 8.b4, ein ziemlich "lauter" (loud) Zug, der aber sofort die Steinchen von Weiß wieder verbindet.
- 8.b3, ein Wartezug, der weiteres checkerboarding von Schwarz fördert (normalerweise 9.c2), der aber ein effektiveres "Verbinden" vorbereitet; (die geläufigste Variation dieser Tage ist die Tamenori Eröffnung, 8.b3, 9.c2, 10.e6).

Randgreifen

Die "klassische" Othellostrategie predigt gegen das frühzeitige Nehmen des Randes. Wie auch immer, diejenigen von euch, die schon mal von einem Spieler ganz vom Brett gefegt wurden, der am "Rand entlang kroch" (creeping along the edges), werden wissen, dass sich in einigen Fällen frühes Nehmen der Ränder auszahlen kann! Obwohl die meisten Eröffnungen Möglichkeiten anbieten, die Randsituation früh im Spiel zu klären, sind einige Eröffnungen gerade zu maßgeschneidert für das Randgreifen (edge-grabbing), wegen ihrer Fähigkeit, das Spiel schnell in Richtung des Randes zu "ziehen". Diese Strategie ist in Japan als "hiparri" (Ziehen) bekannt und ist sehr riskant. Das Glücksspiel ist, ob man dem Gegner erfolgreich frühzeitig die Möglichkeiten einschränken kann und so einen leichten Sieg erzielt, oder ob der Gegner durchhält und man gezwungen wird, sich zu "öffnen" (weg vom Rand zu ziehen); und man ziemlich sicher verliert, da die Ränder eine Behinderung werden.



Die Heath Eröffnung (Züge 1 bis 5) ist in Japan bekannt als "Tobidashi" was soviel heißt wie "herausspringen"; da der Zug 5.g5 aus den inneren sechzehn Feldern ("sweet sixteen") herausspringt. Die nächsten 6 Züge wurden aus einem Spiel genommen, in dem Takeshi Murakami, ein "tobidashi" Experte, den zweifachen Weltmeister Masaki Takizawa besiegte. Obwohl diese Folgen sehr ungewöhnlich sind (8.c5 oder 8.h5 ist die bevorzugte Antwort auf 7.f7) dienen sie gut als Beispiel eines gefährlichen "hiparri".

Beobachte wie der anfängliche "Rand greifende" Zug von Schwarz 9.h5 ein Tempo gewinnt, indem es den letzten Zug an der Seite garantiert (außer Weiß spielt h7, was sehr unsicher ist). Dies würde nicht der Fall gewesen sein, hätte Schwarz 9.h6 gespielt, da dann Weiß den "gegenüberliegenden" Zug 10.h4 hätte spielen können. Das Erlangen von frühen Tempos ist entscheidend, um dem Gegner erfolgreich die Möglichkeiten einzuschränken und es ist das, worum es bei "hiparri" überhaupt geht.

Nach 11.d8 (siehe Diagramm oben) wandelt sich die Position gefährlich in das, was Ted Landau bezeichnet als "Rand-Doppel-Wand" edge double wall" (Othello: Brief & Basic). Hier muss Weiß sehr vorsichtig sein, nicht Schwarz unnötigerweise mit freien Tempos entlang des Randes zu füttern (beispielsweise 12.e8 wäre Selbstmord!) und statt dessen versuchen, das Spiel zurück zum Zentrum zu ziehen (12.d7 ist wahrscheinlich die beste Möglichkeit).

Die Möglichkeiten von Weiß sind sehr begrenzt aber einigermaßen offensichtlich und die wirkliche Herausforderung ist für Schwarz erfolgreich die Mobilität von Weiß einzuschränken bevor es zu spät ist (wenn Schwarz gezwungen ist nach Westen oder Norden zu spielen, wird sich seine Position schnell verschlechtern). Dies ist der Grund dafür, dass das "am Rand entlang kriechen" eine so riskante Strategie ist: ist es erst mal angefangen, gibt es keinen Weg zurück!

Dieser Artikel wurde geschrieben von George Ortiz (Präsident der Australian Othello Federation), dieser Artikel schaut in Eröffnungsbücher und gibt nützliche Hinweise für Anfänger und hilft Fortgeschrittenen, ihr Wissen aufzufrischen. Eine Kombination von Teil 1 und 2 des Artikels wurde erstmals im Newsletter der Australian Othello Federation, OZthello, veröffentlicht.

Copyright © by George Ortiz, all rights reserved, used by permission.

Übersetzt ins Deutsche von Matthias Berg (Gründer des Othello Club Deutschland).