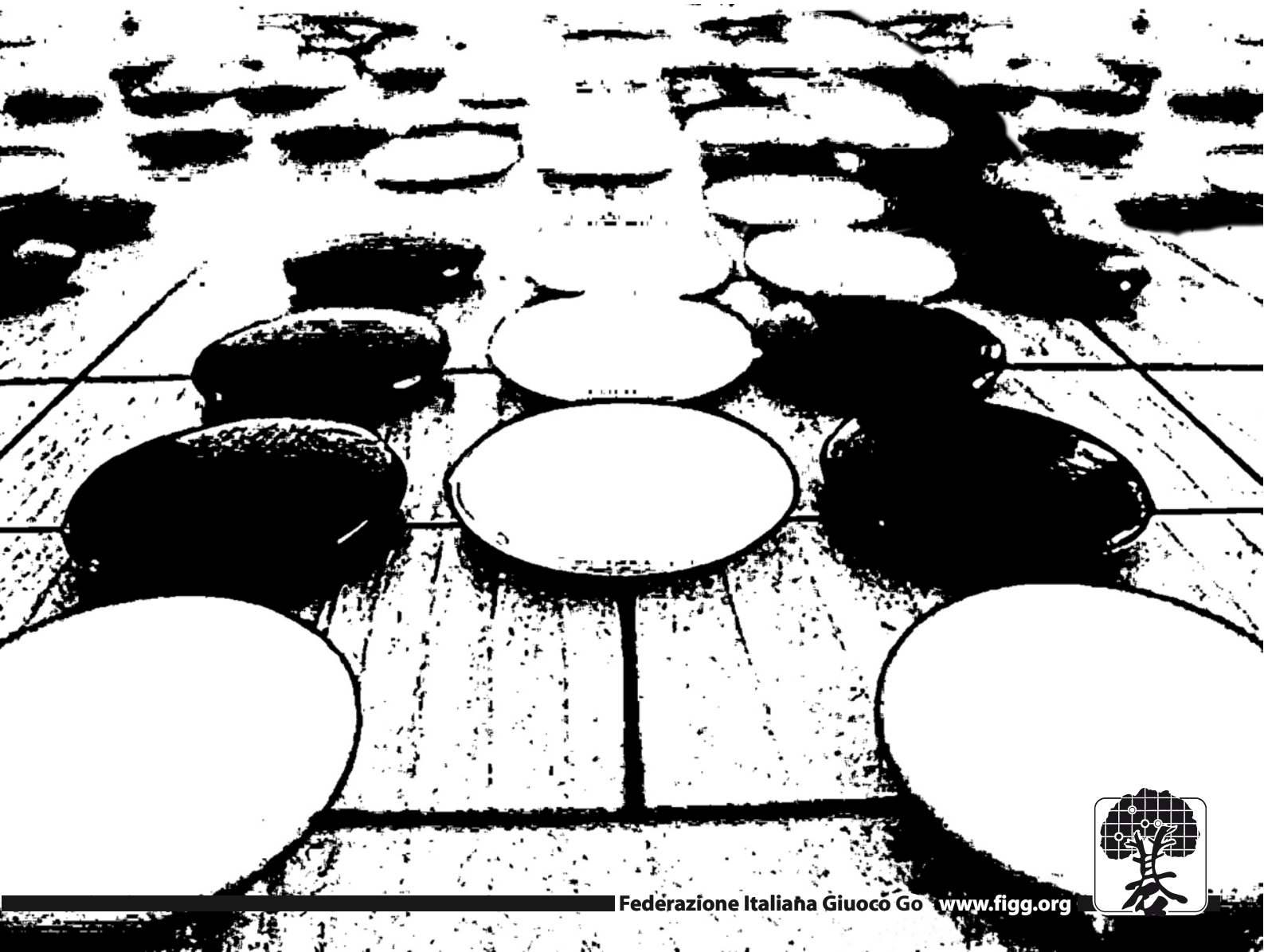
Federazione Italiana Giuoco GO

Note di Go

a cura di Gionata Soletti

Terza edizione



Materiale didattico ad uso della Federazione Italiana Giuoco Go.

Vietata la riproduzione non autorizzata.

© 2001 Federazione Italiana Giuoco Go
www.figg.org

INDICE

Introduzione 1

Capitolo I – Le regole 3
Le regole del Gioco 3
Appendici alle regole del Go 7

Capitolo II – La partita di Go 11
Territorio ed influenza 11
Le tre fasi della partita 13
Collocazione delle pietre di *handicap* 14
Le categorie 14
Comportamento del giocatore 15

Capitolo III – Note di Go 17
Sente/Gote 17
Le linee ed il loro significato 19
Il *geta* e lo *schicho* 21
Le connessioni 23
Le "partizioni" 25
Il *miai* 26
L'*aji* 27
Simmetrie/Asimmetrie 29
Le libertà 31
Vita e morte 34
Il *semeai* 37
Come usare le pietre: l'efficienza 37
Quattro concetti base 38
Gli angoli, *shimari* e *kakari* 41
Le forme 44
I *ko* 47
L'endgame (*yose*) 51
Tesuji base 57
Il *seki* 61
Il gioco ad *handicap* 63
Lo *yose* avanzato 65
I *joseki* di *handicap* 69
Il *fuseki* 71
Il *tewari* 75

INTRODUZIONE

Presentazione

Benvenuti nel mondo del *Go*. Ciò che avete in mano è una breve introduzione al gioco del *Go*. Questo affascinante e profondo gioco non potrà non catturarvi con il suo sottile fascino. Con questa pubblicazione la Federazione Italiana Giuoco *Go* si propone di agevolare l'approccio iniziale al gioco.

La presente dispensa è suddivisa in 4 parti:

1 - Una breve esposizione delle regole.
2 - Una panoramica del gioco e delle sue fasi.
3 - Lezioni introduttive alla tattica ed alla strategia di gioco.
4 - Appendici e glossario.

La storia del *Go*

La nascita del *Go* è databile tra il 4000 ed il 3000 a.C., nello stesso momento in cui nacquero sulle rive dello Hoang Ho la matematica e l'astronomia cinesi. Altre congetture ne collocano l'origine in Tibet od in luoghi sempre però nell'area di influenza della cultura cinese.

Il riferimento alla matematica e all'astronomia non sono elementi peregrini: il *Goban* (tavoliere di gioco) con le sue 361 intersezioni supporterebbe una sorta di calendario lunare (360 giorni + 1); le pietre (*Ishi*) bianche e nere rappresenterebbero il giorno e la notte; i punti marcati (*Hoshi*) sul *Goban* rappresenterebbero le stelle più rilevanti del cielo e così via.

Il *Go* rimase confinato in Cina per un lungo periodo di tempo, esattamente fino al VIII secolo, allorché, un ambasciatore giapponese lo introdusse nel suo paese. Il *Go* si afferma così come gioco cui si dedicano le classi alte della società giapponese (la classe *Bushi* in particolare). Tuttavia, con l'affermarsi dello shogunato di Tokugawa Ieyasu (1542-1616) vengono fondate delle vere e proprie Accademie di *Go* nelle quali viene sviluppata e consolidata la teoria del gioco che penetrerà poi, nel successivo periodo Edo (1600-1868), in tutte le classi della società divenendo così il gioco nazionale giapponese (in realtà considerato più che un gioco un'arte marziale, un *Do*, ossia una via di perfezionamento e di disciplina interiori).

In Occidente il *Go* giunge assai tardi: la prima menzione è contenuta in un testo del missionario italiano Matteo Ricci S.J., ma rimane di fatto sconosciuto fino al XIX secolo, quando l'emigrazione cinese negli Stati Uniti da un canto e i frequenti rapporti commerciali lungo l'asse del Pacifico dall'altro, fanno si che il *Go* si diffonda in quel paese. Nascono così i primi circoli o club di *Go*: Honolulu e San Francisco. Quasi nello stesso momento, nuclei di giocatori si formano anche in Europa ed in particolare in Olanda, in Germania (ove era usato come Krieg-spiel nella scuola di guerra) e in Austria (ad opera di Korschelt).

Il momento di forte espansione del *Go* in occidente è collocabile intorno agli anni sessanta, quando il gioco diviene oggetto di studi per psicologi ed informatici in connessione ai problemi legati soprattutto alle teorie del qualitativo (riconoscimento della forma, topologia differenziale, sistemi dinamici e mutamenti di stato, teoria della percezione, ecc.) problematiche tipiche di quella parte di ricerca chiamata successivamente "intelligenza artificiale".

Per queste sue caratteristiche il *Go* è oggi uno dei pochi giochi, forse l'unico, per il quale non si sia riusciti a scrivere un software che permetta ad un calcolatore di giocare in maniera minimamente accettabile.

I giocatori di *Go* nel mondo sono circa 60 milioni, concentrati soprattutto in Estremo Oriente: Cina, Giappone e Corea. I giocatori di ogni paese riuniti in club, sono organizzati in Federazioni o Leghe a loro volta organizzate in Federazioni continentali e tutte iscritte alla Federazione Mondiale con sede in Giappone presso la *Nihon Ki-In*.

Il tipo di gioco

Il *Go* è classificato come un gioco posizionale a somma zero. Nel *Go* i pezzi (pietre) vengono man mano aggiunti alla tavola (Go*ban*) ed una volta posati non possono essere mossi salvo in caso di cattura.

Scopo del gioco

L'obiettivo del giocatore è fare più punti dell'avversario e vengono considerati punti:

- tutte le intersezioni libere racchiuse dai gruppi del giocatore, in ragione di un punto per intersezione.
- tutte le pietre catturate in ragione di un punto per ogni pietra.

© Federazione Italiana Giuoco Go – www.figg.org

È importante osservare come sia sufficiente vincere di un punto. Nel *Go* non si deve "catturare il Re" od "uccidere tutto", basta fare un punto in più dell'avversario.

Una avvertenza

Nel *Go* come in ogni cosa la parte teorica è molto ma non è tutto, gli autori consigliano perciò di giocare il più possibile. Molti concetti venGono "interiorizzati" solo con la pratica, per citare Confucio:

STUDIARE SENZA AGIRE NON SERVE A NULLA

Ringraziamenti

Vorrei ringraziare Dino Mamola, Maurizo Vitari e Raffaele Rinaldi per il loro prezioso contributo ed in genere tutti coloro che hanno aiutato direttamente od indirettamente alla stesura del presente testo con consigli e critiche.
Vorrei inoltre ringraziare Gigi Albieri e Sonia Brazzoli per l'insostituibile aiuto da loro prestatomi, senza di loro probabilmente questa pubblicazione non sarebbe venuta alla luce.
Ed infine un ringraziamento particolare a Nicoletta, Ivano e a mio fratello.

Note alla seconda edizione

Questo volume ha ormai compiuto più di un lustro di vita. Anche se viene riproposto con diagrammi e testi ricorretti resta in parte datato. Pur avendo riscritto intere sezioni ed aggiunto ex-novo altre, mi trovavo di fronte a un lavoro troppo lungo. Rimando perciò i fruitori di questa dispensa all'uscita della terza edizione che (da stime approssimative) avverrà non prima del terzo millennio.

Note alla terza edizione

Mi rimetto per la terza volta a scrivere i ringraziamenti in questa nuova veste "elettronica" delle "Note di Go" che compiono ormai due lustri.
Oltre ai ringraziamenti già fatti vorrei ringraziare in particolar modo PierPaolo Zara, che ha curato tutti i diagrammi (oltre a darmi consigli per rendere il testo meno criptico), e Paolo Montrasio per la dedizione ed il lavoro sul sito.
A questo punto rimando il lettore alla quarta edizione futura (prevista per il 2010).

Gionata Soletti

 © Federazione Italiana Giuoco Go – www.figg.org

CAPITOLO I

LE REGOLE DEL GIOCO

con la collaborazione di Raffaele Rinaldi

1.1 Introduzione - le regole del Go

Riportiamo quì in breve le regole del *Go*:

1) Un giocatore ha le pietre nere, l'altro le pietre bianche. Il *Goban* (tavoliere) all'inizio della partita è vuoto.

2) Il giocatore che ha le pietre nere inizia per primo giocando una pietra, dopo di che si continua in alternanza. Un turno è definito come il posare UNA pietra sul *Goban*. In una partita a handicap il primo turno di Nero consiste nel posizionare le proprie pietre di handicap (da un minimo di due ad un massimo di nove) nel modo prestabilito.

3) PASSARE: è permesso passare in ogni momento.

4) CATTURA: una pietra od un gruppo di pietre sono catturati e quindi rimossi dal *Goban*, quando non hanno più gradi di libertà liberi.

5) KO: è vietato ricatturare un *Ko* senza aver prima fatto una altra mossa sul *Goban*, ovvero una "minaccia di *Ko*".

6) SUICIDIO: è vietato giocare una pietra in un punto in cui sarebbe priva di libertà a meno che ciò non comporti la cattura di pietre avversarie.

7) FINE: la partita è dichiarata finita quando i due giocatori passano, ovvero non giocano la pietra in successione.

8) SEKI: in caso di *Seki* non si rimuovono le pietre, né si contano punti.

9) PRIGIONIERI: tutti i gruppi/pietre che alla fine della partita non sono vivi, o siano *Seki*, o connessi a gruppi vivi sono da considerare catturati, quindi prigionieri, ed alla fine della partita dovranno essere rimossi dal *Goban*.

10) CONTEGGIO: per ogni prigioniero sarà sottratto un punto. Per fare ciò basta semplicemente posizionare i prigionieri nel territorio dell'avversario.

11) VITTORIA: vince chi ha più punti, un punto equivale ad una intersezione libera contenuta in un gruppo dopo che i progionieri sono stati rimessi nei territori avversari.

12) CASI PARTICOLARI:
- ripetizione infinita: se nessuno dei due giocatori "spezza il ciclo" la partita è dichiarata nulla, come ad esempio nei casi di triplo *Ko* o *long life*.
- forme speciali: alcune forme sono considerate imprigionate senza che si debba giocare l'effettiva sequenza di cattura. Tali forme sono prestabilite (vedi cap. TIIB).

Come si gioca

Si gioca in due su una specie di scacchiera detta *Goban*, formata da 19 linee orizzontali e 19 linee verticali che definiscono 361 intersezioni sulle quali, a turno, ogni giocatore posa una pedina (pietra) del proprio colore. Le pietre sono in numero di 181 per nero e 180 per bianco. Il gioco è sempre iniziato da nero.

Scopo del gioco

Sebbene si possano, e spesso è addirittura necessario, catturare pietre o gruppi di pietre, lo scopo del gioco non è questo, ma consiste nel realizzare territori circondati da pietre del proprio colore. Ricordate sempre: lo scopo è il territorio e non la cattura fisica di pietre nemiche fine a se stessa.

Mossa

Ogni giocatore depone a turno una propria pietra su una qualsiasi intersezione del *Goban*: la pietra così giocata non verrà più mossa (tranne in caso di cattura) fino al termine del gioco.

Cattura

Una pietra posata sul *Goban* gode di quattro "libertà", rappresentate dalle quattro intersezioni che le sono immediatamente contigue nelle quattro direzioni. È il caso della pietra 1 in figura 1 (i triangolini indicano le libertà). Naturalmente, se la pietra si trova lungo il bordo, le libertà scendono a tre (pietra 2) e nell'angolo scendono a due (pietra 3). Una pietra viene catturata quando le pietre avversarie ne occupano le libertà: così, per esempio, la pietra 4 è rimasta con una sola libertà e se la mossa sta al Nero questi può, se vuole, catturarla occupando con una pietra la sua ultima libertà (segnalata con un triangolo bianco). In questo caso, dopo aver giocato la propria pietra, il Nero toglie la bianca catturata dal *Goban* e la tiene tra i suoi "prigionieri" che serviranno a fine gioco per il conteggio della partita. Se invece la mossa stesse al Bianco questi potrebbe, se lo volesse o gli convenisse, giocare una propria pietra (la bianca 5 in figura 1) sull'ultima libertà salvando così la propria pietra giocata in precedenza, perché, così facendo, le due pietre affiancate sommano le proprie rispettive libertà: la connessione così realizzata dà alle due pietre tre libertà.

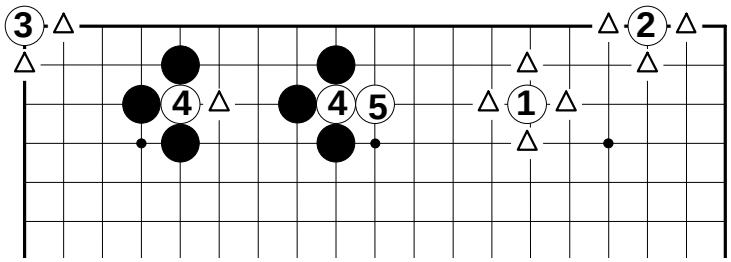


Figura 1

Quel che abbiamo ora detto per le singole pietre vale anche per i gruppi di pietre (teoricamente anche una sola pietra è da considerarsi un gruppo).

La figura 2 mostra tre gruppi neri che sono circondati da Bianco e rimasti con una sola libertà (indicata dal triangolino) e che il Bianco catturerà certamente perché il Nero non può in alcun modo utilizzare l'ultima libertà rimasta al suo gruppo. Nel primo caso, infatti, se Nero occupa l'intersezione contrassegnata dal triangolino, Bianco catturerà alla mossa successiva; nei casi 2 e 3, invece, in nessun caso Nero può giocare una pietra nella sua ultima libertà interna: è infatti vietato suicidarsi, ossia giocare su un'intersezione quando tale pietra toglie l'ultima libertà del gruppo.

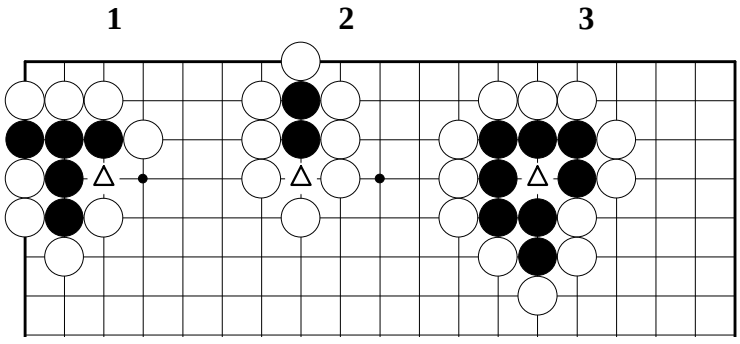


Figura 2

Per chiarire, ecco la regola generale su cui si basa la cattura e che è al tempo stesso la regola fondamentale del gioco:

Una pietra od un gruppo di pietre viene catturato quando una pietra avversaria ne occupa l'ultima libertà; è proibito mettersi in presa, cioè autotogliersi l'ultima libertà di un gruppo completamente circondato da pietre avversarie, tranne nel caso in cui con tale mossa non si catturino una o più pietre avversarie.

Libertà interne di un gruppo

Abbiamo detto che nel *Go* lo scopo principale è costruire il territorio e non catturare le pietre avversarie. Dovrebbe essere quindi abbastanza chiaro, da quanto abbiamo visto fin qui, che le pietre che definiscono un territorio devono al tempo stesso essere protette dalla cattura.

Le libertà interne di un gruppo si chiamano occhi: un occhio può essere costituito da una o più intersezioni. Un occhio solo (tranne casi che vedremo in seguito) non garantisce la sopravvivenza di un gruppo. Per vivere, un gruppo deve avere almeno due occhi che siano effettivamente due libertà interne discinte: due libertà che per la regola della

 © Federazione Italiana Giuoco Go – www.figg.org

cattura il colore avversario non potrà occupare contemporaneamente (per farlo, dovrebbe infatti giocare due pietre nella medesima mossa).

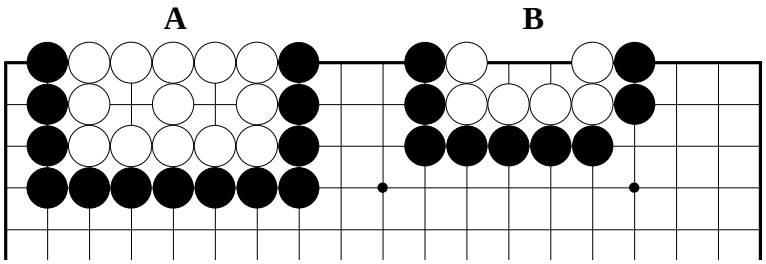


Figura 3

La figura 3 mostra due gruppi: il gruppo A ha due occhi separati ed è quindi vivo contro ogni attacco ed il territorio circondato vale due punti (le due intersezioni libere al suo interno). Il gruppo B invece ha un solo occhio formato da due intersezioni ed è quindi morto perché il Nero, giocando una pietra su una delle due intersezioni, costringerà Bianco a catturare tale pietra; ma così facendo, Bianco ridurrà il suo gruppo ad avere una sola ed ultima libertà (verrà così catturato alla prossima mossa del Nero).

Per vivere, dunque, un gruppo deve avere due occhi: tali occhi devono non solo essere separati, ma anche connessi tra loro. Ciò significa che occorre fare attenzione a non costruire occhi falsi. Così, per esempio, i gruppi rappresentati in figura 4 possono a prima vista parere vivi e vegeti, mentre sono in realtà morti perché uno dei loro occhi è falso.

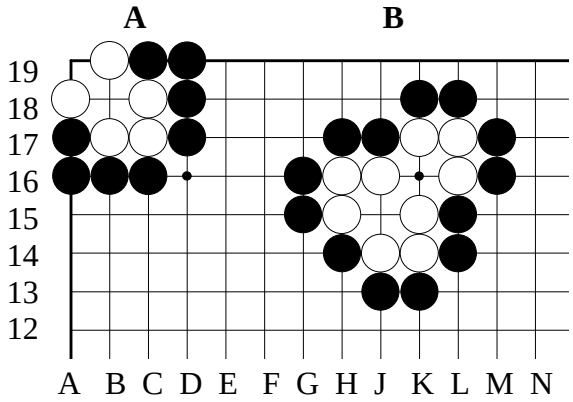


Figura 4

Infatti giocando in B 18 (esempio A) ed in K 16 (esempio B) il Nero cattura in ambedue i casi tre pietre ed alla mossa succesiva il resto del gruppo.

I due gruppi sarebbero rimasti vivi se in luogo di pietre nere, nelle intersezioni C 19 e J 17 rispettivamente, vi fossero state pietre bianche. I due occhi di un gruppo devono insomma essere connessi, e la connessione è assicurata dalle pietre (in orizzontale od in verticale: non in diagonale evidentemente) oppure dagli occhi stessi.

Il Ko

Il termine *Ko* appartiene alla terminologia buddhista e significa "spazio di tempo incommensurabile", ossia eternità. Nella situazione mostrata in fig. 5 si ha un *Ko*.

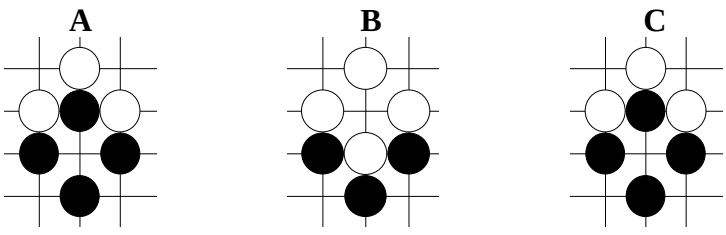


Figura 5

In A il bianco può catturare una pietra nera giungendo così nella situazione B, dalla quale il Nero, catturando a sua volta una pietra bianca, si riporta nella condizione A, e così via all'infinito.....

Per evitare questa perpetuità della mossa si è inserita la regola del *Ko* la quale afferma:

Due mosse successive non possono ricreare sul *Goban* la stessa situazione globale già presente all'inizio delle mosse stesse

A fronte di ciò, il *Ko* può essere ripreso solo dopo aver giocato una mossa altrove. In sostanza, da A il Bianco può catturare e giungere alla configurazione B; ora Nero non può ricatturare subito: deve prima giocare altrove e poi potrà (sempre che il Bianco non abbia "chiuso" il *Ko*, cioè giocato una pietra sull'intersezione centrale dello schema) catturare la pietra bianca.

La regola quì enunciata impedisce situazioni di reiterazione infinita, imprimendo un andamento ciclico/costruttivo alla partita ogni quattro mosse giocate due rimangono sulla tavola.

Il Seki

Si chiama *Seki* una situazione di impasse che si verifica allorché nessuno dei due giocatori può giocare senza rischiare di essere catturato dall'avversario alla mossa seguente. In caso di *Seki*, il territorio coinvolto è dichiarato "neutrale" e non viene conteggiato a fine partita.

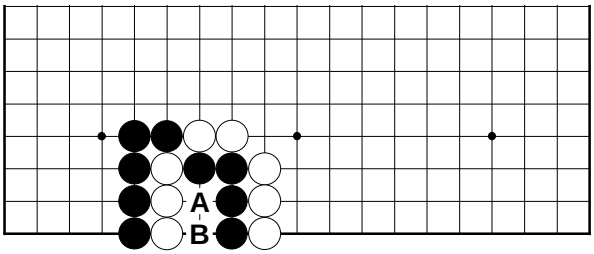


Figura 6

Il caso riportato in figura 6 è uno dei *Seki* più semplici. Potete osservare come nessuno dei due giocatori possa catturare l'altro senza prima mettersi in minaccia di cattura (se Nero occupa A, Bianco lo cattura in B e viceversa).

Le condizioni base per un *Seki* sono:

- I gruppi coinvolti debbono essere isolati dal resto del *Goban* (ovvero completamente circondati da gruppi nemici).
- Tutti i gruppi coinvolti nel *Seki* non debbono avere due occhi (altrimenti sarebbero vivi).

Vittoria

Vince la partita, che termina per comune accordo dei due giocatori quando ritengono non esservi più possibilità di fare territori o di minacciare quelli avversari, colui che ha totalizzato il punteggio maggiore. Per il calcolo finale dei punti si segue questa procedura:

- Si riempiono le intersezioni rimaste sul *Goban* e che non appartengono a nessuno giocando una pietra ciascuno (queste intersezioni dette *Dame* non valgono punti);
- Si tolgono gli eventuali prigionieri rimasti nei propri territori, definiti come tutti i gruppi non vivi (un gruppo in *Seki* è vivo per definizione) e si mettono con quelli eventualmente catturati nel corso della partita;
- Con i prigionieri si riempiono le intersezioni libere esistenti nei territori avversari;
- Si contano infine le intersezioni libere rimaste nei territori di ciascun giocatore (ogni intersezione vale un punto);

© Federazione Italiana Giuoco Go – www.figg.org

1.2 Appendici alle regole del Go

1.2.1 Estensione dei concetti di connessione e di gruppo

Connessione: due o più pietre collegate da una linea e che perciò condividono lo stesso destino nel corso della partita. Per estensione si dicono connesse anche due pietre che, pur non essendolo "fisicamente", non siano sconnettibili. Tre esempi:

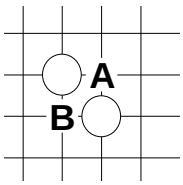


Figura 7

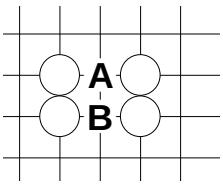


Figura 8

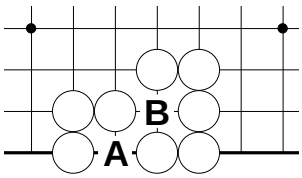


Figura 9

In fig. 7: se Nero gioca in A, Bianco si connette in B e viceversa.
In fig. 8: se Nero gioca in A, Bianco connette in B e viceversa.
In fig. 9: in questo esempio Nero non può giocare nè in A nè in B, perciò i due gruppi bianchi (di 3 e 5 pietre) sono connessi a tutti gli effetti, ed incidentalmente formano un "gruppo" vivo.

Come per le connessioni anche il concetto di gruppo (ricordo che per gruppo si intende un insieme di pietre connesse) viene esteso: un insieme di gruppi "connessi" in modo virtuale tra di loro sono a tutti gli effetti un unico gruppo. Nella figura 8 vediamo un "gruppo" composto da due gruppi.

1.2.2 Tre facoltà goistiche: lettura, visione e conto

Vi sono tre facoltà goistiche che si sviluppano con la pratica: la lettura la visione ed il conto. Per ovviare a ciò il neofita inizia sul goban 9 x 9 per poi spostarsi sul 13 x 13, e solo dopo approda al 19 x 19 sempre con l'aiuto delle pietre di handicap.

Lettura - letteralmente è la facoltà di "immaginare" le mosse successive. Leggere una situazione significa giocarla prima mentalmente, vagliando le varie possibilità e variazioni, prima di eseguire la sequenza sul *Goban*. Questa facoltà è la più immediata essendo la più raziocinabile delle tre.

Visione - la capacità di astrarsi dal particolare per dedicarsi al globale. Vedere l'insieme della situazione sul *Goban* implica un distacco dal particolare tattico per valutare l'insieme strategico. Ciò può sembrare a prima vista "ovvio e banale" ma si rivela forse più difficile della lettura, poiché implica autocontrollo emotivo nei confronti dello scontro.

Conto - è la combinazione delle due precedenti facoltà e consiste nel saper valutare il numero di libertà possedute dai gruppi. Tale facoltà serve per prevedere l'esito dello scontro fra gruppi.

Analizzeremo ora una partita ed un fine gioco in dettaglio.

Figura 10 - *L'inizio della partita.*

Nel diagramma che segue i due giocatori costituiscono due zone (segnate con le X) dalle parti opposte del *Goban*. Osservate come Nero, disponendo del vantaggio della prima mossa, trasformi fin dall'inizio tale vantaggio in territorio prospettivo (che dovrà essere consolidato in territorio vero e proprio nel corso della partita).

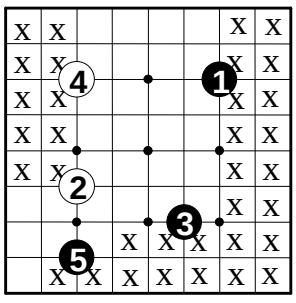


Figura 10

Fig. 11 - *L'invasione bianca.*

Con la pietra 6 Bianco invade la "zona" delineata da Nero (se infatti avesse lasciato a Nero la possibilità di giocarvi, avrebbe probabilmente già perso la partita dal punto di vista territoriale). Con la sequenza 8-12 ciascun colore si rafforza. Giocando 12, Bianco ha perso l'iniziativa (*Sente*), e quindi Nero può attaccare.

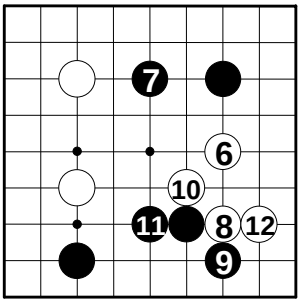


Figura 11

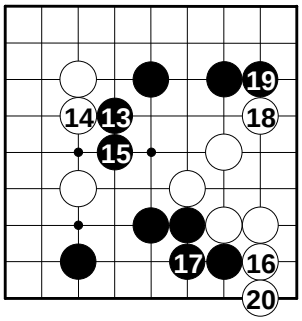


Figura 12

Figura 12 - *Il contrattacco nero*.

Minacciando con 13 di infiltrarsi nel bordo sinistro, Nero divide Bianco in due gruppi 13-15: Bianco deve assicurare la vita del suo gruppo sul bordo destro definendo un territorio (sequenza 16-20).

Figura 13 - *Un astuto sacrificio.*

Poiché Bianco ha terminato la sequenza perdendo l'iniziativa (*Sente*), Nero può utilizzare la debolezza di Bianco sul lato sinistro giocando 21 che Bianco blocca con 22. Ci si può chiedere a che cosa miri 23 nero: poiché, Bianco è costretto a bloccare in 24 ed a catturare la pietra nera con 26, Nero ne approfitta per fare un grosso territorio nell'angolo inferiore sinistro.

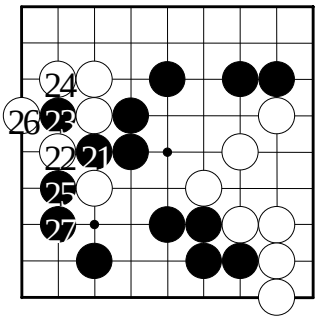


Figura 13

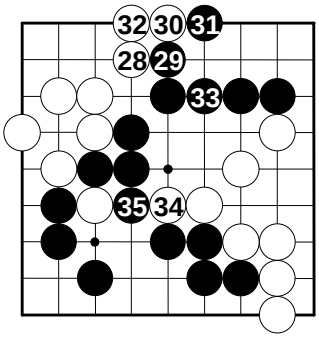


Figura 14

Figure 14 - 16 *La fine della partita.*

Figura 14 - Ora le pietre sono poste sulla prima e sulla seconda linea: cominciano ad apparire i confini definitivi dei gruppi. Rimangono ancora mosse al centro, come bianco 34 che minaccia di connettere (e quindi recuperare) la sua pietra isolata di cui però Nero si assicura la cattura con 35.

Figura 15 - Bianco continua a mantenere l'iniziativa facendo tutte le chiusure e terminando con quella che restituisce l'iniziativa a Nero. Tutte le pietre di connessione giocate dai due colori (come 38 e 39) sono assolutamente necessarie. Dopo 42, Bianco deve connettere e l'iniziativa passa a Nero per le ultime mosse.

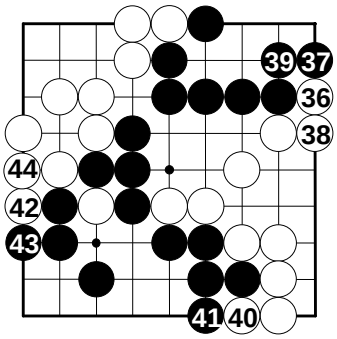


Figura 15

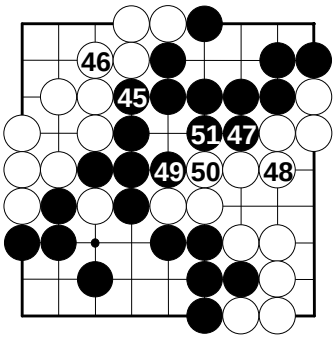


Figura 16

Fig. 16 - Rimane solo in centro da occupare che viene preso da Nero dopo aver giocato 45-47 (le pietre bianche 46-48 sono assolutamente necessarie, pena la perdita di tre pietre). Dopo la 51 la partita è terminata: tutte le pietre di frontiera fra i territori sono state giocate.

© Federazione Italiana Giuoco Go – www.figg.org

Figure 17 e 18 - Il *conteggio.*

La pietra bianca contrassegnata con X in figura 17 è morta: Nero la toglie dal *Goban* e ve la ricolloca su una qualunque intersezione vuota in un territorio bianco (qui di seguito in X). La stessa cosa fa Bianco con la pietra nera catturata con la mossa 26 (pietra nera X in figura 18); si conteggiano i punti, ossia le intersezioni vuote rimaste nei territori di ciascun giocatore: con 17 punti contro 13 Nero vince la partita.

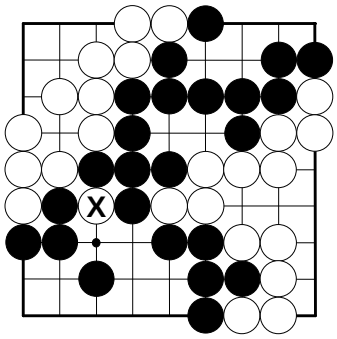


Figura 17

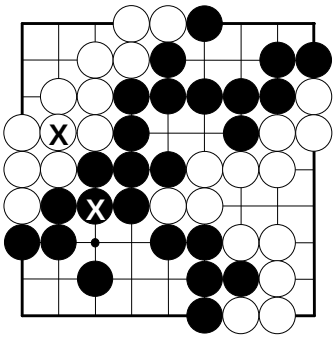


Figura 18

La partita che abbiamo esaminato ci è servita per mostrare a grandi linee come le pietre giocate seguano lo spirito fondamentale del gioco. Non vi sono stati combattimenti accaniti, ma solo disputa territoriale. Bisogna però tenere conto che il terreno di gioco era solo di dimensioni 9 x 9. Tuttavia un principiante perderebbe quasi sicuramente.

La ragione sta nella conoscenza dei punti fondamentali da occupare nell'inizio partita (*Fuseki*), nelle estensioni che si possono fare a partire da una pietra o da un gruppo di pietre e nella tecnica di gioco (per esempio il caso della spinta nera 21 e del successivo taglio - minaccia di sconnessione – in 23).

Cerchiamo invece di chiarire definitivamente che cosa accade in fine partita. Consideriamo il finale rappresentato in figura 19.

La partita è terminata poiché i giocatori hanno giustamente ritenuto che non vi è più nulla da conquistare (nè territori da fare, nè gruppi avversari da minacciare). Le tre pietre bianche (+) sono morte; la medesima cosa vale per la pietra nera X. Alla fine della partita, le pietre morte vengono tolte dal *Goban* senza che le si debba accerchiare completamente per togliere loro tutte le libertà. Occorre poi fare tutte le connessioni mancanti e occupare i punti neutri rimasti.

I punti neutri, o *Dame*, sono quelle intersezioni di confine tra due gruppi avversari: occuparle non significa fare punti, ma semplicemente definire esattamente i confini tra i gruppi. Nella figura 19 sono rimasti due *Dame* (i punti D). Il giocatore cui spetta la mossa giocherà su uno di questi due punti: se sta al Bianco, questi giocherà o D sul bordo destro oppure C sul bordo sinistro (ultima connessione/protezione da fare). Se la mossa è al Nero, questi giocherà D nell'angolo inferiore sinistro mettendo in *Atari* (minaccia di cattura alla mossa successiva) due pietre del bianco il quale, quindi, connetterà in C. Ciò fatto, il giocatore che ha *Sente* chiuderà l'ultimo *Dame*.

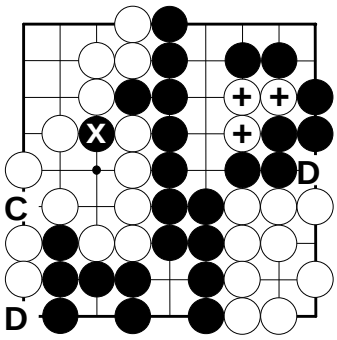


Figura 19

Ecco in figura 20 come si presenta a questo punto il *Goban*. Per facilitare il calcolo dei punti realizzati da ciascun giocatore, le pietre morte e le pietre catturate nel corso della partita (qui si suppone che non ve ne siano) vengono collocate nei territori del proprio colore (pietre bianche + e pietra nera X). Non resta allora che contare i punti, cioè le intersezioni libere; in questo caso Bianco ha 12 punti e Nero ne ha 14: Nero vince di 2 punti.

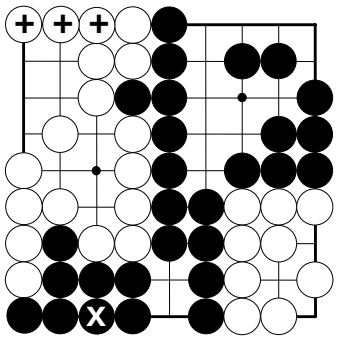


Figura 20

© Federazione Italiana Giuoco Go – www.figg.org

CAPITOLO II

LA PARTITA DI GO

a cura di Dino Mammola

2.1 - Territorio ed influenza

Il lettore conosce a questo punto tutte le regole necessarie per giocare una partita e si chiederà ora su quale delle 361 intersezioni vuote del *Goban* sia conveniente giocare la prima pietra.

Per rispondere a questa domanda è necessario formulare alcuni concetti generali, che ci permettano di valutare in quali posizioni le pietre siano più efficienti, vale a dire dove svolgano al meglio la funzione di assicurare il possesso di un territorio. Allorché poi sia chiara la differenza che intercorre tra il giocare una pietra al centro del *Goban* od in prossimità di un lato o di un angolo, si potrà passare allo studio dei metodi di cattura di una pietra o di un gruppo (tattica) e delle relazioni che intercorrono tra le pietre in base alla loro collocazione sul *Goban* (strategia).

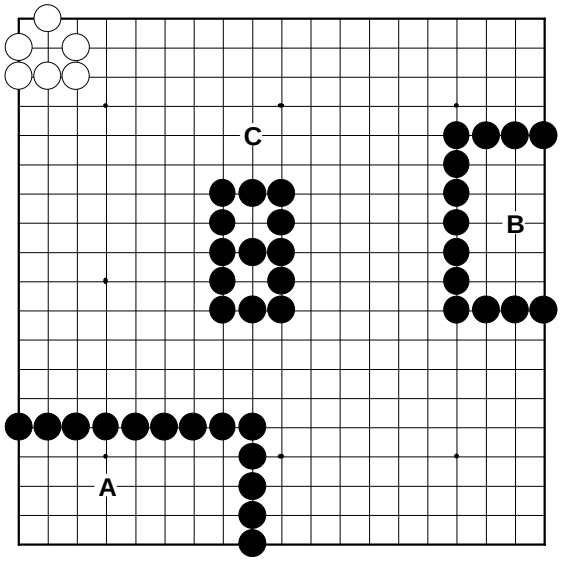


Figura 1

Nella figura 1 salta subito all'occhio la grande differenza di valore dei tre territori neri, ottenuti ciascuno con tredici pietre:

A = 32 punti; B = 15 punti; C = 2 punti.

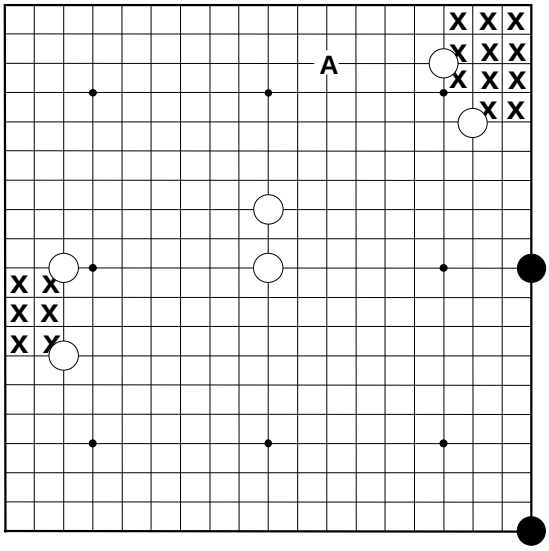
Tale differenza è dovuta al fatto che il territorio dell'angolo sfrutta due lati "prefabbricati", quello sul lato uno e quello al centro del *Goban* nessuno.

Notate inoltre che il territorio bianco nell'angolo in alto a sinistra vale due punti come quello nero al centro: lo stesso risultato viene però raggiunto utilizzando 6 pietre anziché 13.

Abbiamo quindi stabilito una scala di efficienza delle pietre dal punto di vista della loro capacità di assicurare un territorio. Conviene infatti in primo luogo realizzare territori d'angolo, in second'ordine sul lato e poi al centro del *Goban*.

manca l'ultimo capoverso della parte scritta

Figura 2



La figura 2 illustra il concetto di influenza e ribadisce le considerazioni appena effettuate.

Le pietre dell'angolo in alto a destra costituiscono la base per la creazione di un territorio, sono in pratica il primo passo verso la formazione di confini più definiti. Benchè non diano ancora il possesso sicuro di un territorio, esse esercitano tuttavia una forte influenza sull'angolo: se l'avversario volesse impedire la formazione di un territorio bianco e giocasse all'interno di questa zona di influenza, si troverebbe a lottare in condizioni di inferiorità data la preponderanza locale delle forza nemiche.

Le due pietre, pur non essendo a contatto, sono strettamente collegate tra loro poiché svolgono una funzione comune: quella di chiudere l'angolo.

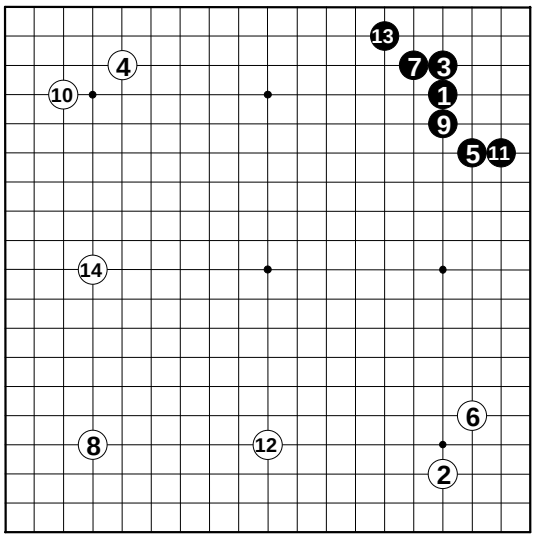
Se poi il Bianco giocasse un'altra pietra, ad esempio in A, la zona di influenza si estenderebbe dall'angolo ad una parte del lato, portando a tre il numero delle pietre che collaborano tra loro.

Le stesse considerazioni valgono per le due pietre in prossimità del lato sinistro, con la differenza che la loro zona di influenza è minore.

Le due pietre al centro non hanno invece influenza territoriale, come pure le pietre nere giocate sul bordo ed in un angolo del *Goban*: per questo motivo "all'inizio della partita si gioca di solito sulla terza o sulla quarta linea rispetto ai lati".

© Federazione Italiana Giuoco Go – www.figg.org – AAAAA

Figura 3



L'efficienza delle pietre non deve essere valutata solamente dal punto di vista locale, bensì tenendo presente l'intero *Goban*.

La figura 3 riporta un ipotetico inizio di partita nel quale il Nero si preoccupa di ottenere un territorio d'angolo sicuro. Qualsiasi pietra giocata dal Bianco all'interno dell'angolo sarebbe infatti facilmente catturata ed il Nero si è quindi assicurato una ventina di punti.

Il Bianco ha invece seguito una strategia completamente diversa: con sole sette mosse ha occupato tre angoli del *Goban* e, usandoli come base, ha iniziato ad estendere la sua influenza sui lati, cosicché le sue prospettive territoriali sono di gran lunga superiori a quelle del Nero.

Tra due buoni giocatori questa partita non avrebbe più storia ed il Nero potrebbe già abbandonare, poiché non ha più il tempo di impedire al Bianco di consolidare ed ampliare la sua zona d'influenza. Ogni tentativo d'invasione verrebbe duramente contrastato e, anche se il Nero riuscisse a conquistare uno o più piccoli territori, il Bianco nel contempo renderebbe intaccabili vaste porzioni di *Goban*.

L'errore del Nero è stato quello di impegnare troppe pietre per una funzione che, al momento, poteva essere svolta da un minor numero di esse, tralasciando di conseguenza di costituire basi in altre zone di *Goban*.

Le pietre nere sono eccessivamente concentrate: in pratica il Nero ha effettuato numerose mosse difensive di consolidamento, del tutto ingiustificate poiché il Bianco non ha portato alcun attacco contro la sfera di influenza nera nell'angolo. Il gioco del Bianco risponde invece ai criteri di leggerezza e flessibilità che caratterizzano un'apertura corretta: le sue pietre sono collegate in modo ideale allo scopo di definire una vasta zona di influenza.

Oltre a possedere un'influenza prettamente territoriale, le pietre esercitano un importante effetto verso il centro ed i lati. Tale effetto è più rilevante quando le pietre formano un muro, cioè una struttura particolarmente solida che irradia la sua influenza verso le zone limitrofe.

La figura 4 illustra questo concetto: il Nero ha conquistato un piccolo e sicuro territorio, concedendo però al Bianco di costruire a ridosso delle sue forze un solido muro che, in collaborazione con le pietre bianche (contrassegnate con un quadratino), delimita parzialmente un territorio ben più vasto. Il territorio bianco non è ancora assolutamente sicuro, tuttavia se il Nero tentasse di invaderlo, giocando all'interno della zona di influenza bianca, le sue pietre si troverebbero a lottare contro forze preponderanti e non avrebbero pressoché alcuna possibilità di evitare la cattura.

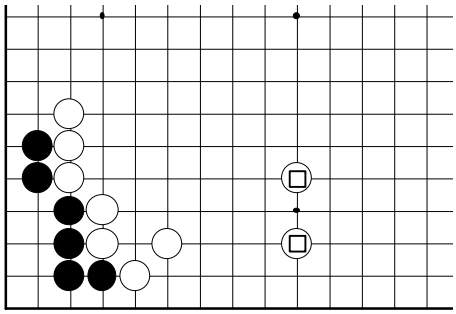


Figura 4

© Federazione Italiana Giuoco Go – www.figg.org

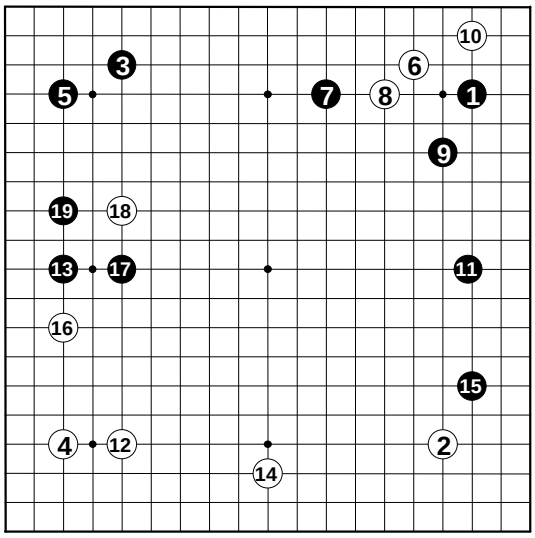
2.2 Le tre fasi della partita

La partita di *Go* può essere suddivisa in tre fasi principali: apertura, centro partita e finale. Questa divisione é reale. Anche se la mossa di passaggio da una fase all'altra muta (nel caso inizio/mezzo é in genere tra la mossa 10 e la 30) per il giocatore deve essere chiara la presa di coscienza del passaggio. Poiché le varie fasi hanno priorità tattico/strategiche differenti, il capire a che fase della partita siamo ci aiuta a focalizzare l'attenzione e ad ottimizzare la gestione della stessa.

2.2.1 Apertura (*Fusek*i)

L'apertura è molto importante perchè determina gli sviluppi futuri della partita. I giocatori in questa fase creano le rispettive zone di influenza, occupando gli angoli ed estendendo il gioco sui lati. Cercano inoltre di impedire che l'avversario realizzi zone di influenza troppo vaste, impiantandovi basi di proprie pietre o contestandogli il possesso di un angolo.

La figura 5 riporta l'apertura di una partita tra giocatori professionisti (Kato Masao-Sanno Hirotaka, Giappone 1968), della quale commentiamo brevemente le mosse:



Mosse 1-5: occupazione degli angolo.

Mosse 6-11: il Bianco attacca l'angolo nero, invadendolo parzialmente, ed il Nero in compenso crea una base sul lato destro.

Mosse 12-16: entrambi i giocatori estendono la loro influenza sui lati.

Mossa 17: ampliando le prospettive territoriali sul lato sinistro: osservate come le due coppie di pietre nere (3-5 e 13-17) formino le pareti di una "scatola" che deve ancora essere chiusa dalla parte verso il centro.

Mosse 18-19: il Bianco si affretta ad invadere la zona di influenza del Nero e questi si difende, evitando che l'invasione si sviluppi più in profondità e preparandosi a contrattaccare l'invasore bianco.

Figura 5

Questo è solo un esempio rispetto all'enorme numero di possibilità insito nelle mosse d'apertura: ad ogni mossa ciascun giocatore, sulla base dello stile di gioco e dell'indole personale, avrebbe potuto scegliere una strategia differente che avrebbe mutato volto alla partita.

2.2.2 Centro partita (*Chuban*)

Nella fase successiva all'apertura i giocatori perseguono i seguenti scopi:

A Ampliare le proprie zone di influenza e trasformarle in territori veri e propri.
B Invadere e ridurre le prospettive territoriali dell'avversario.
C Consolidare i propri gruppi deboli.
D Attaccare i gruppi deboli dell'avversario

A seconda del grado di debolezza, l'attacco potrà concretizzarsi nella cattura del gruppo oppure nello sfruttamento delle mosse puramente difensive dell'avversario per consolidare ed ampliare i propri territori, o aumentare la propria influenza.

La miglior mossa d'attacco è quella che, mediante la minaccia diretta contro un gruppo avversario, amplia e difende il territorio.

2.2.3 Finale (*Yose*)

Il finale ha inizio quando la situazione sul *Goban* si è relativamente stabilizzata e riguarda quindi il definitivo consolidamento dei territori e dei loro confini. Nello *Yose* sono comunque possibili svariati colpi tattici per ridurre i territori avversari ed a volte uccidere gruppi solo apparentemente sicuri. Per questi motivi, specie se la partita si è

sviluppata su binari di equilibrio, una buona tecnica nel finale consente di conquistare qua e la' quei pochi punti che assicurano una vittoria di misura.

Negli ultimi anni il finegioco é stato attentamente studiato anche dal punto di vista analitico. Oggi possiamo affermare che il problema del finegioco é in via di soluzione, anche se i calcoli coinvolti sono di matematica superiore e richiedono migliaia di operazioni (e per tale motivo di scarso interesse per il giocatore) Il singolo giocatore continua ad usare ed applicare gli strumenti empirici nati dall'esperienza accumulata nei secoli dai goisti.

2.3 Collocazione delle pietre di handicap

Una delle caratteristiche più interessanti del *Go* è la possibilità di assegnare un vantaggio iniziale al giocatore più debole in modo da equilibrare le chances di vittoria. Tale vantaggio consiste in un numero di pietre, variabile da 1 a 9, che all'inizio della partita il Nero pone sui punti di handicap evidenziati sul *Goban*.

La prima mossa effettiva in questo caso spetta al Bianco tranne nelle partite ad una pietra dove Nero gioca per primo e può piazzare la pietra dove vuole.

Nella partita ad handicap non si conta mai il *Komi*. Il numero di handicap necessari per compensare una partita tra due giocatori di diseguali livelli è uguale alla differenza numerica tra i loro gradi (ad esempio tra un 8 *Kyu* e un 3 *Kyu* vi è una differenza di 5).

La collocazione delle pietre da 2 a 9 è fissa e segue lo schema seguente:

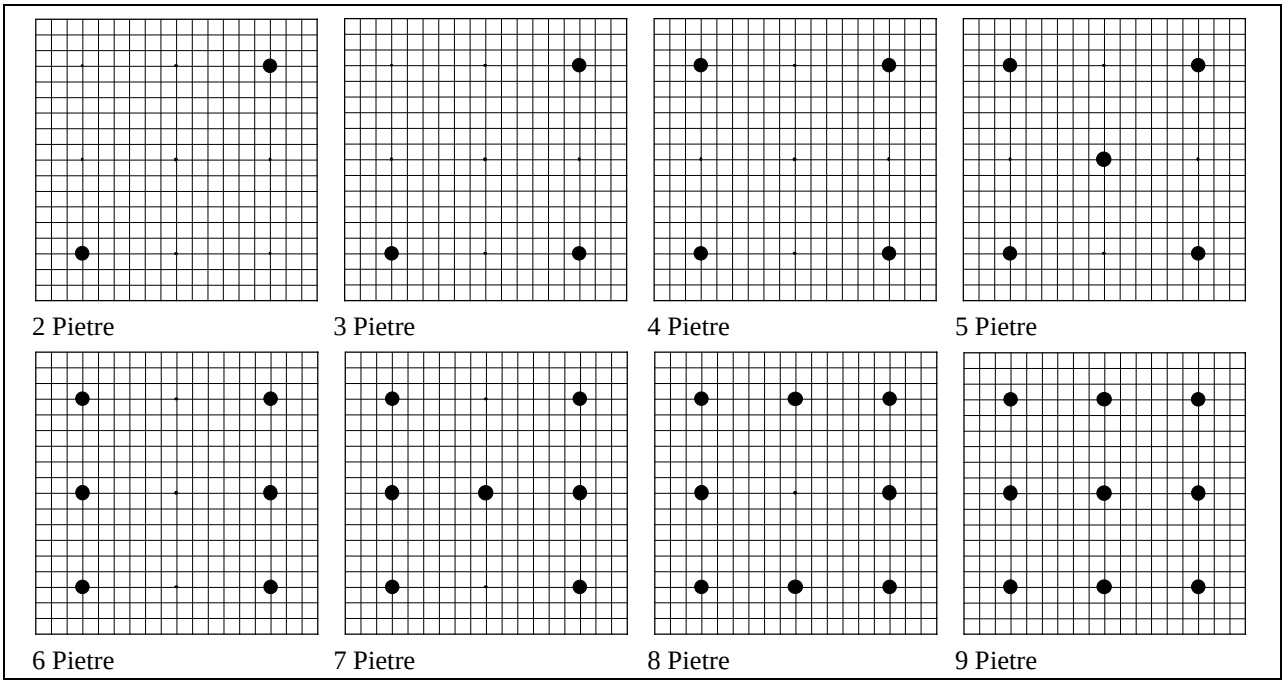


Figura 6

2.4 Le categorie

Il sistema giapponese di categorie, utilizzato anche in Europa ed in America, suddivide i giocatori in due gruppi: professionisti e dilettanti. A loro volta i dilettanti sono divisi in *Dan* ed in *Kyu*.

I professionisti hanno nove livelli, da IX *Dan* (il più alto) a I (detto in giapponese *Shodan*).

I dilettanti migliori sono classificati VII *Dan* (corrispondente a I *Dan* della scala professionistica, i più deboli 30 *Kyu*. La categoria più bassa è forzatamente indeterminata, normalmente però dopo pochi mesi di pratica la forza di un giocatore corrisponde ad un grado compreso tra 20 e 10 *Kyu*.

Il gran numero di categorie è dovuto al fatto che ad ogni grado di differenza corrisponde una pietra di handicap. Per esempio in un torneo ad handicap un 2 *Kyu* dà 6 pietre di vantaggio ad un 8 *Kyu*, un III *Dan* dilettante dà 3 pietre ad un 1 *Kyu*, due giocatori di pari forza sorteggiano il colore e nel caso di differenza di una sola categoria il più debole prende il nero e non viene conteggiato il *Komi*.

Per evitare che la partita ad handicap termini in parità, si assegna al Bianco la vittoria in caso di parità (*Jigo*).

Se la differenza di categoria è superiore all'handicap massimo di 9 pietre, la partita acquista interesse più dal punto di vista didattico che da quello del risultato finale. In molti tornei si giocano, invece, solo partite alla pari ed in questo caso di solito il torneo è suddiviso in gironi formati da giocatori di forza all'incirca uguale.

 © Federazione Italiana Giuoco Go – www.figg.org

I professionisti sono concentrati per lo più in Giappone, Cina e Corea, con poche eccezioni nel resto del mondo; normalmente essi giocano tra loro sempre alla pari, tutt'al più concedendo il Nero al giocatore di categoria inferiore.

Esistono differenze "continentali" tra i gradi. Difatto le scale di valutazione europee (ormai riunite in una unica scala), americana, e giapponese sono sfasate tra loro (per vari motivi non ultimo fra i quali "l'inflazione"). Ricordo anche come vi sia un sistema coreano, sistema che non prevede la divisione amatore/professionista, ma che unisce tutti in un unica scala di forza. I giocatori sopra il III Dan sono considerati di "livello" professionistico. Riporto quà sotto una tavola di conversione empirica (come esempio prendo un 5 Kyu europeo):

	EUROPA	**AMERICA**	**GIAPPONE**	**COREA**
EUROPA	------	**+1** **da 5 a 4 *Kyu***	**+2** **da 5 a 3 *Kyu***	**-3** **da 5 a 8 *Kyu***
AMERICA	**-1**	------	**+1**	**-4**
GIAPPONE	**-2**	**-1**	------	**-5**
COREA	**+3**	**+4**	**+5**	------

I gradi dei giocatori vengono normalmente stabiliti dalle Federazioni nazionali mediante appositi sistemi di calcolo.

2.5 Comportamento del giocatore

Una partita di *Go* è un dialogo tra giocatori, lo scopo finale è divertirsi ed imparare, costruendo assieme una bella partita. Così come in altre discipline c'è un'etica di comportamento, rispettare tale etica vuol dire rispettare il proprio avversario e giocare secondo il vero spirito del *Go*.

Elenco qui di seguito alcune regole da rispettare sempre:

1 - Inizio della partita

All'inizio della partita il Nero dovrebbe giocare nel triangolo segnato in figura 7. Questo atto di cortesia deriva dall'uso giapponese di inchinarsi porgendo la mano destra, nelle partite ad handicap il Nero esterna tale cortesia ponendo gli handicap nell'ordine prescritto e non a caso. Il Bianco non è tenuto a giocare in particolari zone del *Goban*.

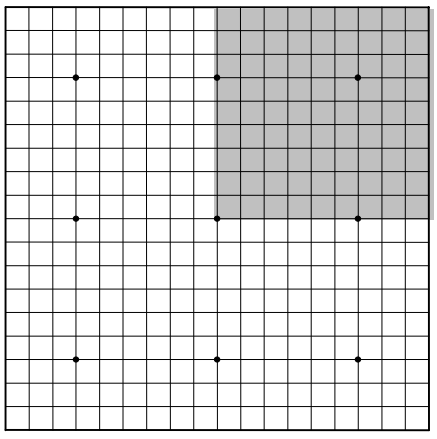


Figura 7

2 - Ringraziate l'avversario al termine della partita, qualsiasi sia il risultato della stessa.

3 - Rimettete le pietre nella ciotola al termine della partita.

4 - Mai toccare il *Goban* se non per posarvi una pietra o per togliere quelle morte; ad esempio è considerato scorretto leggere uno *Shicho* tracciando il percorso sul *Goban*.

5 - Disturbate il vostro avversario il meno possibile, in particolare evitate di rimestare nervosamente le pietre nella ciotola.

© Federazione Italiana Giuoco Go – www.figg.org

CAPITOLO III

NOTE DI GO

a cura di Gionata Soletti

CENNI DI STRATEGIA I-A *SENTE/GOTE*

***Sente**: la possibilità di poter scegliere dove giocare la propria mossa.*

Questa semplice parola racchiude in sè l'anima del gioco.

Una partita di *Go* è un po' come un incontro di *Sumo* nel quale i giocatori si spingono a vicenda per conquistare il ring. Nel *Go* chi ha il *Sente* decide il luogo e le modalità dello scontro mentre l'avversario è costretto a sottomettersi attendendo il momento propizio per conquistare a sua volta l'iniziativa.

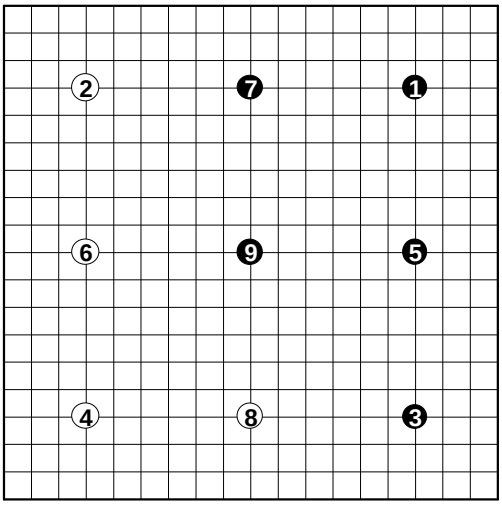
"*Il giocatore che inizia ha il Sente*". Questa affermazione, pur sembrando banale, va compresa bene. Chi inizia parte con un vantaggio e deve mantenerlo; se il giocatore non intuisce ciò e spreca il *Sente* si avvia verso una sicura sconfitta. Si consideri che nelle partite alla pari per compensare "il vantaggio della prima mossa" viene data a nero una penalità iniziale, detta *Komi* (normalmente il *Komi* è di cinque punti e mezzo ma può assumere anche altri valori).

Questo non vuol dire che il Nero, o colui che detiene il *Sente*, debba mantenere a tutti i costi e per tutta la partita l'iniziativa (cosa peraltro impossibile), ma significa che deve saper cedere il *Sente* nel modo e nel momento per lui più proficuo. Quando si fa una mossa che perde il *Sente* (muovendo o in un punto che non richiede risposte o in un punto ancora piccolo) si dice che la mossa è *Gote*.

Sente e *Gote* sono come lo *Ying* e lo *Yang*, opposti eppure contenuti l'uno nell'altro.

La partita di *Go* è un continuo prendere e cedere il *Sente*, l'iniziativa passa da un giocatore all'altro come in un dialogo.

Figura 1



Analizziamo ora l'inizio della partita riportata in figura 1 usando i concetti di *Sente*/*Gote*. Inizia il Nero (ha il *Sente*) e con la mossa 1 occupa l'angolo (mette un ipoteca territoriale). Il Bianco lo contrasta con 2. Le mosse 3 e 4 terminano gli angoli disponibili. Con 5 il Nero, forte dell'iniziativa, occupa lo spazio tra le sue pietre creando così una struttura territoriale o *Moyo*. Il Bianco risponde con 6. Con 7 Nero si espande su un lato, e Bianco gli risponde sull'altro lato con 8. Ora con 9 il Nero, che ha ancora il *Sente*, occupa l'ultimo grosso punto strategico del *Goban* e cede il *Sente* a Bianco (ha fatto una mossa *Gote*). L'iniziativa è ora al Bianco.

E convenuto al Nero fare la mossa numero 9? La risposta è sì. Perchè è vero che Nero ha ceduto l'iniziativa ma prima ha occupato tutti i punti strategicamente più profittevoli. Ovviamente ci sono altri punti vantaggiosi sul *Goban* ma dovendo cedere il *Sente* il Nero ha optato per il più grande.

Quando giocate dovete sempre domandarvi "*Chi detiene il Sente?"*

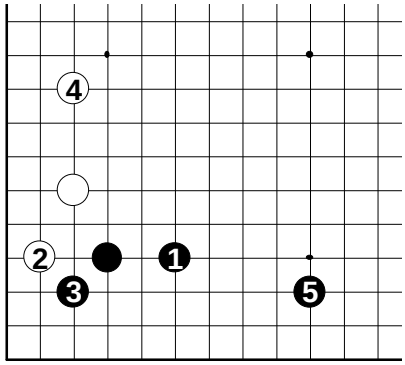
Se siete voi ad averlo dovete sfruttarlo al meglio facendo le mosse più grandi. In caso la mossa più grande implichi la perdita del *Sente*, o se la sequenza che volete impostare termina in *Gote*, allora vagliate bene i pro e i contro, e se conveniente giocatela, consci di tale perdita.

Se è il vostro avversario ad avere il *Sente*, prima di rispondere pensate sempre: " È *Sente*?" e se la risposta è no affrettatevi a conquistare l'iniziativa giocando una mossa forzante. Troppe partite sono state perse, semplicemente perchè uno dei giocatori rispondeva all'avversario sempre e comunque.

Imparare a distinguere se una mossa è *Sente*, è un processo lungo, ciò è dovuto alla grandezza relativa delle mosse. Una mossa può non essere *Sente* in fase di *Fuseki* perchè al momento è piccola e diventare *Sente* nel *Chuban* perchè è la più grossa rimasta. Il tempo e l'esperienza formano le basi per la capacità di discernimento.

Nelle figure.2 e 3 vediamo due esempi di come *Sente* e *Gote* possano essere usati in modo corretto e no.

Figura 2



Iniziamo con la figura2. Con 1 Nero protegge il lato (in *Gote*) ed il Bianco (ha *Sente*) attacca con 2 penetrando nell'angolo. Il Nero para con 3 (in *Gote*) ed il Bianco consolida la posizione (in *Gote*) con 4, il Nero fa lo stesso con 5. Tale scambio equo (*Joseki*) è finito con il Bianco in possesso del *Sente*. Infatti il Bianco ha sì terminato la sequenza in *Gote*, ma dato che anche il Nero ha fatto una successiva mossa *Gote*, il *Sente* torna al Bianco.

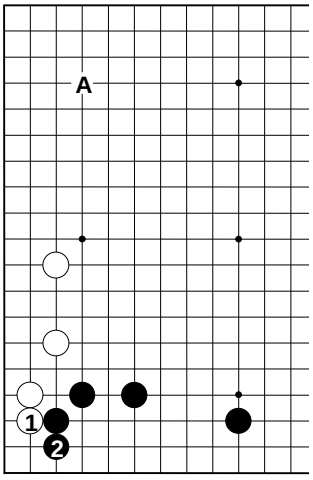


Figura 3

Nella figura 3 vediamo lo stesso *Joseki* con una continuazione (mosse 1 e 2). La 1 per il contesto strategico non è *Sente*. E una mossa grande perchè occupa quasi tutto l'angolo, ma ci sono sul *Goban* mosse ben più grandi come ad esempio la conquista dell'angolo A. Il Nero, rispondendo con 2, non fa che peggiorare la sua situazione globale poiché risponde ad una mossa che non è *Sente*, cioè ad una mossa ancora troppo piccola in questo stadio della partita. Se Nero invece di giocare 2 avesse giocato A, avrebbe punito l'arroganza di Bianco prendendosi il punto più proficuo in questo momento e forse si sarebbe anche avviato a vincere la partita.

Notate che la chiusura nel punto 2 diventerà necessaria in seguito. Prendendo il *Sente* con A il Nero si è già lasciato alle spalle una chiusura che sarà *Gote*.

Come si prende il Sente?

Semplicemente giocando in un punto più grande di quanto non abbia fatto il proprio avversario, costringendolo così a rispondere. Ovviamente la mossa dovrà essere "sensata"

Una gravissima minaccia, come la mossa 1 nella figura 4, darà sicuramente origine ad una contromossa. Così facendo però, il Bianco non guadagna punti ma si preclude possibili "minacce *Ko*". La mossa oltre che inutile è anche svantaggiosa.

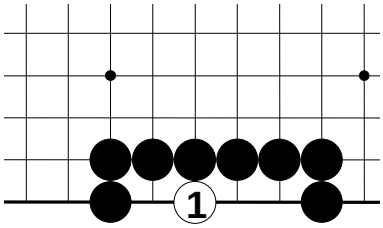


Figura 4

Al momento di prendere il *Sente* bisogna essere consci di doverlo prima o poi cedere. Non attaccatevi morbosamente ad esso, rischiereste di fare solo danni. Tutto è flusso e riflusso, anche il *Sente* sarà a suo tempo riconquistato.

Un cenno al gioco a handicap: qui è il Bianco ad iniziare e ad avere il *Sente* dato che la prima mossa di Nero è il posizionamento degli handicap. In questo tipo di partite il Nero non deve permettere a Bianco di imporre la propria strategia. Ricordate che anche se Bianco ha l'iniziativa, strategicamente è migliore la posizione di Nero che ha già gli handicap.

In conclusione ricordo che queste regole sono generalizzazioni, vi sono sempre dei casi particolari. Anche se ad un metalivello tutto il *Go* è *Sente*/*Gote*.

© Federazione Italiana Giuoco Go – www.figg.org

STRATEGIA I-B LE LINEE ED IL LORO SIGNIFICATO

"Che differenza può fare una linea più su o più giù, il Goban è così grande!"

Questa è una delle prime domande che si pone il neofita. Che cosa cambia nel giocare in terza o in quarta linea? Ebbene tenterò qui di dare delle brevi linee generali di condotta, che spieghino il significato sia tattico che strategico di ogni linea. Spesso in questo capitolo parlerò di influenza, con ciò intendo il potenziale che la singola pietra, o un gruppo, ha di fare territorio e/o di condizionare l'andamento della partita dal punto di vista tattico-strategico nella zona in cui e situata.

Voglio però ricordare ancora che: questi cenni vogliono solo essere una guida al *Go*. Le posizioni qui indicate sono dei casi ideali, nella realtà del gioco si deve tener conto della situazione tattica e del progetto strategico che si vuole attuare.

Inizierò con il prendere in considerazione il lato, vedremo più tardi cosa succede in presenza dell'angolo.

La prima linea: Non ha significato strategico, una pietra ivi posizionata non copre territorio ne ha grossa influenza. Si gioca in prima linea solo per motivi tattici come erodere il territorio del "nemico". In figura 5 si vede il "salto della scimmia" come esempio di erosione in prima linea (così chiamato per una lontana similitudine visiva tra la configurazione stessa e l'immagine di una scimmia che dondola da una liana).

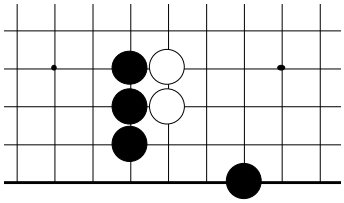


Figura 5

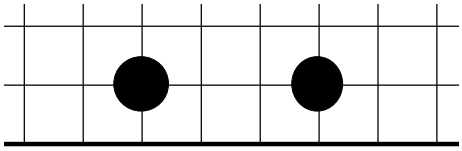


Figura 6

La seconda linea: Una pietra ivi posizionata non esercita grossa influenza sulle intersezioni circostanti, essa però racchiude in modo "forte" la linea sottostante. Un estensione in seconda linea è usata quando si vuole fare un occhio. La figura 6 mostra un'estensione standard in seconda linea che serve per creare una base per un futuro gruppo nero.

La terza linea: E' la linea di confine tra attacco e difesa. Una pietra in terza linea racchiude in modo quasi sicuro il territorio sotto ad essa, proiettando allo stesso tempo una buona influenza nel suo intorno. È ancora bassa per un discorso di pura influenza strategica. In figura 7 vediamo i possibili approcci alla pietra. Le mosse A e B sono di contenimento sul lato, mentre le mosse C e D sono di influenza. Il tipo di approccio è dettato dalla situazione tattica e dal disegno strategico.

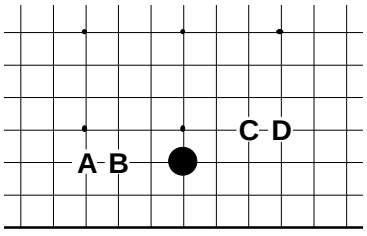


Figura 7

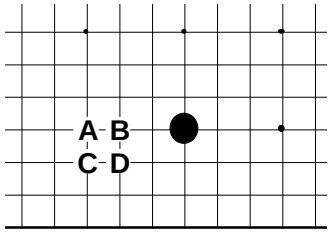


Figura 8

La quarta linea: È quella più sfruttata. Una pietra ivi posizionata esercita una influenza su una grande area del *Goban*, pur mantenendo una buona presa sul territorio sotto ad essa. Nella figura 8 partendo dai punti A, B, C e D è possibile infiltrarsi al disotto della pietra.

La quinta linea: È puramente di influenza. Non racchiude un territorio se non lavorando con altre pietre; è usata puramente per motivi strategici.

È inutile analizzare le altre linee, esse non hanno un senso definito, acquistano significato solo come posizioni in un contesto di gioco.

Sin qui abbiamo trattato il caso di una pietra su un lato ma il *Goban* ha anche degli angoli. Anticipo perciò alcuni cenni sul posizionamento di una pietra nell'angolo.

Partiamo da una regola empirica: "*Negli angoli i discorsi tattici e strategici fatti sul lato valgono il doppio*".

Chiarirò meglio: la pietra in 3-3 racchiude in modo quasi definitivo il territorio nell'angolo esercitando però una scarsa influenza sull'esterno.

La pietra in 4-4 esercita una buona influenza sull'esterno ma racchiude in modo "debole" l'angolo che può essere invaso giocando in 3-3; in figura 9 il *Joseki* più usato.

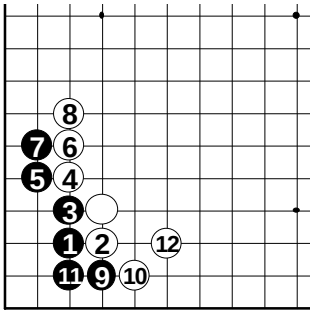


Figura 9

Tutti gli altri punti simmetrici seguono questo discorso, ciò vuol dire che non si inizia mai la partita giocando in 1-1 o in 2-2 e raramente in 5-5. Altri punti di simmetria sono reputati troppo eterei. Può capitare un inizio in 10-10. Lì il discorso è puramente strategico. La pietra al centro del *Goban* è di attesa e di influenza, non ha nessun senso tattico, salvo il discorso sulle scale, vedi il cap. T IA.

"*E i punti asimmetrici?*" In questo caso si fa un doppio ragionamento a secondo del lato considerato.

Una pietra in 3-4 esercita influenza sul lato dove occupa la quarta linea ed annulla l'importanza strategica del lato di terza linea. Per quanto riguarda la chiusura dell'angolo si può pensare come ad una via di mezzo tra il punto 3-3 e il punto 4-4. Dà protezione solo parziale all'angolo ed esercita un influenza "polarizzata".

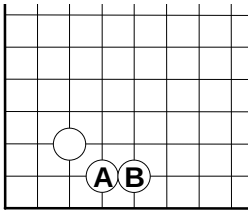


Figura 10

La pietra in un punto asimmetrico ha uno sviluppo naturale e cioè lungo il suo lato di influenza. In figura 10 indico con A e B i punti più usati. È lì che gioca il Bianco per chiudere l'angolo ed è lì che attaccherà il Nero per iniziare la riconquista dell'angolo. In caso di difesa le due pietre formano uno "*Shimari*", nel caso di attacco si ha un "*Kakari*".

Le sequenze di mosse canoniche negli angoli vengono dette *Joseki*, mentre la combinazione di questi assieme, e più in generale l'apertura in genere, viene detta *Fuseki*.

© Federazione Italiana Giuoco Go – www.figg.org

CENNI DI TATTICA I - A IL *GETA* E LO *SHICHO*

I due metodi di cattura più comuni sono lo *Shicho* ed il *Geta*. Il *Geta* è "locale" mentre lo *Shicho* è "globale" essendo influenzato dalla presenza di pietre lungo il suo percorso.

Analizziamo i due sistemi in profondità:

1) **Il *Geta***

Come già detto il *Geta* è un metodo di cattura puramente locale perchè non ha alcuna importanza la situazione globale del *Goban*.

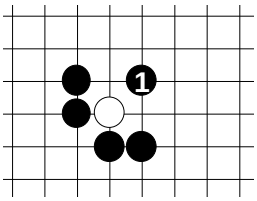


Figura 11

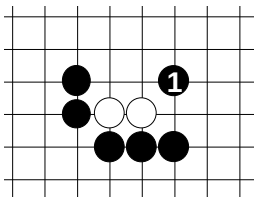


Figura 12

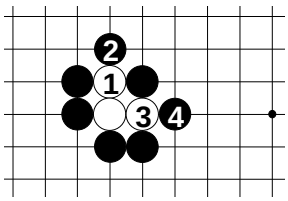


Figura 13

Il più semplice esempio di *Geta* è raffigurato in figura 11. La mossa 1 è il *Geta*. In figura 13 vediamo cosa succede quando Bianco tenta la fuga. Si noti che la mossa 1 della figura 11 non è a contatto del Bianco ma, al contrario, ne rimane distante catturandolo in una "rete". Il concetto alla base del *Geta* è quello di giocare a distanza intrappolando il gruppo in una morsa mortale. Riporto in figura 12 un altro esempio di *Geta*, anche qui non si gioca a contatto ma a distanza per poi catturare tutto quando tenta la fuga.

Una curiosità; il termine "*Geta*" deriva dal nome di una calzatura giapponese: si deve immaginare il gruppo prigioniero come un "piede" e la mossa *Geta* come "fibbia".

2) **Lo *Shicho***

Lo *Shicho* è un metodo di cattura concettualmente molto semplice ma la sua attuazione presenta alcune difficoltà.
Il termine viene spesso tradotto in italiano goistico con “scala” e possiamo subito vedere il perché nel diagramma sotto.

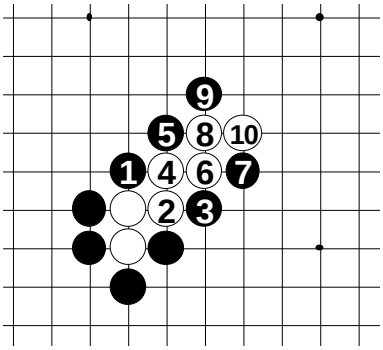


Figura 14

Il concetto base è di tenere costantemente in *Atari* (situazione in cui l’insieme di pietre possiede una sola libertà e può dunque essere catturato alla mossa successiva) il gruppo avversario spingendolo verso un vicolo cieco. Ciò si esegue quasi meccanicamente iniziando la successione di mosse e proseguendo diagonalmente lungo il *Goban* sino alla risoluzione dello *Shicho*. In figura14 esempio di inizio della sequenza di *Shicho*.

Come si è detto lo *Shicho* ha carattere globale, questo implica che non sempre il gruppo inseguito viene catturato. Talvolta riesce a fuggire e ciò dipende interamente dalle condizioni di contorno. Se non ci sono pietre lungo il percorso o sono dello stesso colore di colui che ha iniziato lo *Shicho* il risultato sarà la cattura delle pietre dell’avversario. Se invece le pietre che si trovano sul percorso sono del colore di colui che "è preso" nello *Shicho* risulterà per lui una sicura fuga. Inoltre se sono presenti pietre di ambedue i colori bisognerà leggere la situazione con cura mossa per mossa.

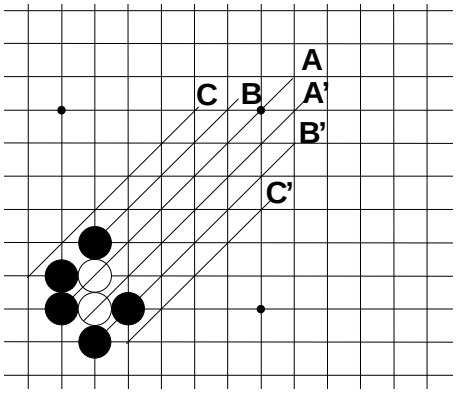


Figura 15

Nel caso ci siano pietre sul percorso lo *Shicho* non funziona perchè il gruppo "in cattura" riesce ad ottenere più di due libertà anche se con due modalità diverse (figura 15).

La prima: (linee A, A'e B, B') perchè viene meno la ricorsività dell'*Atari* dato che il gruppo connettendosi con la pietra acquista più di due libertà.

La seconda: (linee C e C') perchè lo *Shicho* nel suo evolversi pone in *Atari* alcune pietre avversarie. Tali pietre di "ostruzione" vengono chiamate *Shicho breakers*.

La conoscenza di tali situazioni è molto importante. Se avete un gruppo catturato in *Shicho* e volete liberarlo potete giocare uno *Shicho breaker* (minaccia per lo *Shicho*). Se la mossa è *Sente* (naturalmente per una situazione non riguardante lo *Shicho*) l'avversario sarà costretto a rispondere, e voi potrete giocare lo *Shicho* sicuri di vincere. Se però il vostro avversario risponde con un altro *Shicho breaker* e non considera la vostra mossa *Sente* Voi potete benissimo lasciare il gruppo preso nello *Shicho* perchè avete ottenuto un grandissimo beneficio nell'altra situazione e cioè di poter giocare due mosse nello stesso contesto tattico: la minaccia per lo *Shicho* (appena giocata) e la mossa immediatamente seguente.

Il giocare o no *Shicho breakers* dipende dall'importanza strategica del gruppo preso in *Shicho* e dalle possibilità tattiche presenti sul *Goban*.

Leggere correttamente uno *Shicho* è importantissimo, la vita di interi gruppi può essere decisa da uno *Shicho* e quasi mai lo spazio "di manovra" è sgombro da pietre. Vale perciò la pena allenarsi alla lettura degli *Shicho*.
Inoltre può capitare che uno *Shicho* "giri", ciò è dovuto a peculiarità tattiche della configurazione delle pietre, ricordatevi che non cambia nulla è solo un pò più complesso da leggere.

Perchè, si studiano i metodi di cattura ?

Per due motivi: Il primo ovviamente è per catturare i gruppi avversari; Il secondo, forse meno intuitivo, è per sapere dove si deve giocare per difendere i propri gruppi.

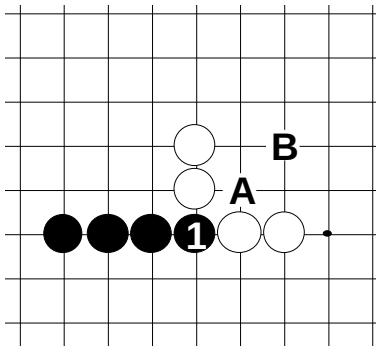


Figura 16

In figura 16 se il Nero minaccia di tagliare Bianco giocando in A dopo 1 il Bianco deve obbligatoriamente difendere?
La risposta è **NO!** Tale protezione è inutile perchè la pietra nera di taglio in A verrebbe subito catturata in *Geta*.

Abbiamo così visto come una mossa a prima vista *Sente* non lo sia affatto. Sapere ciò implica una maggior padronanza del gioco. Sapere ciò implica una maggiore padronanza del gioco e una maggiore comprensione dei concetti di *Sente* e *Gote*.

 © Federazione Italiana Giuoco Go – www.figg.org

CENNI DI TATTICA I - B - LE CONNESSIONI

D. *Quando sono connesse due pietre ?*

R. *Quando condividono lo stesso grado di libertà.*

La risposta data non è esauriente perchè se è vero che: " due pietre sono connesse se condividono la stessa libertà" è anche vero che lo sono anche le pietre che pur non essendo "fisicamente connesse" non sono praticamente sconnettibili.

Se l'impossibilità di sconnettere due pietre è un tipo di connessione allora il *Go* acquista un nuovo significato. Non saremo costretti a conquistare il *Goban* con mosse "lente" e "goffe", potremo al contrario attraversare lo spazio con ampi balzi, unica condizione la connessione "virtuale" delle nostre pietre, ovvero l'immpossibilità di poterle sconnettere. Con questa nuova ottica vediamo le mosse più usate ed il loro "grado" di connessione:

1) **La connessione fisica**: basta la parola, la pietra è connessa e nulla può accadere.

2) **La mossa diagonale (*Kosumi*):** ha due punti equivalenti o *Miai* - in figura 17 i punti A e B - se il Bianco gioca in A il Nero protegge in B e viceversa. Le due pietre sono "virtualmente" connesse e sarà possibile sconnetterle solo se il Nero ignora una mossa.

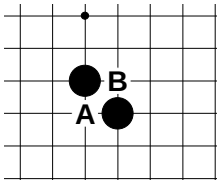


Figura 17

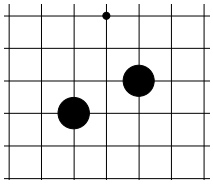


Figura 18

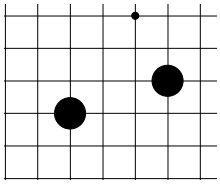


Figura 19

3) **Il *Keima***: (la mossa del cavallo): può essere piccola e grande (*Keima* ed *O-Geima*). Sono entrambi sconnettibili: il *Keima* solo con uno *Shicho*; *l'O-Geima* dopo numerosi tagli.

4) **Il *Tobi* (o salto)**: può essere di uno o due punti (*Ikken-Tobi* e *Nikken-Tobi*). Il salto di uno, difficilmente sconnettibile, il salto di due più facilmente, anche se a costo di tagli e potenziali *Shicho* (scale).

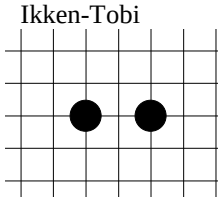


Figura 20

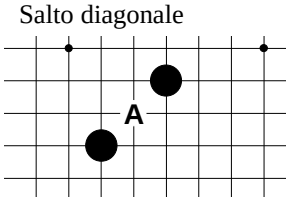


Figura 21

5) **Il salto diagonale**: un colabrodo. Come si può facilmente intuire la mossa in A della figura 21 lascia troppi tagli.

Riassumendo in ordine decrescente di grado di connessione le mosse sono:

Kosumi, (diagonale)
Keima, (salto del cavallo)
Ikken-Tobi, (salto di uno)
O-Geima, (grande salto del cavallo)
Nikken–tobi (salto di due)
Salto diagonale.

Veniamo così ad avere tutta una serie di mosse per muoverci sul *Goban*. Si noti come le mosse "simmetriche" siano svantaggiate rispetto a quelle "asimmetriche". La "forza relativa" della connessione aumenta avvicinandosi al bordo. È così che l'*Ikken-Tobi* sia "virtualmente connesso" se posizionato in seconda linea e così pure il *Keima*, mentre l'*O-Geima* in prima linea si riduce al famoso "salto della scimmia".

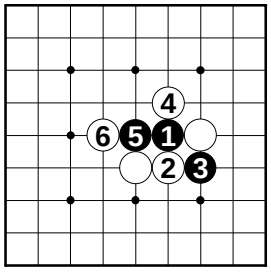


Figura 22

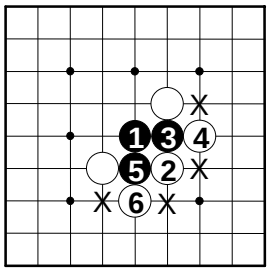


Figura 23

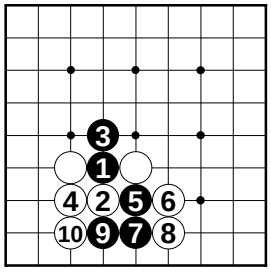


Figura 24

In figura 22 vediamo come nasca uno *Shicho* dal taglio di un *Keima*. La pietra 1 è l'inizio dello *Shicho*.
In figura 23 vediamo come un salto diagonale di una riga sia pericolosamente sconnesso, notate i tagli X.
In figura 24 vediamo come un *Ikken-Tobi* sia "non sconnettibile" in quarta linea.

Naturalmente i discorsi fatti sino a qui non tengono conto di altre possibili pietre presenti sul *Goban*. Ciò è stato frutto di un ragionamento che voleva prediligere la "pura" teoria. Ricordatevi però che il *Go* è come la vita, quasi mai "pura teoria". Usate perciò questi consigli "cum grano salis".

© Federazione Italiana Giuoco Go – www.figg.org

CENNI DI TATTICA I-C LE "PARTIZIONI"

Nel capitolo precedente abbiamo parlato di connessioni, in questo parleremo di un concetto affine: la partizione. Si ha una partizione quando un gruppo avversario in una zona non può "camminare" (e perciò connettersi) con uno in un'altra zona. A tutti gli effetti queste due zone sono separate e cioè "partite".

E' ovvio che un'insieme di pietre connesse tra loro partisce lo spazio sul *Goban*, vedi figura a2 (le zone A e B). Meno ovvio e come mosse tra loro non connesse partiscano comunque lo spazio. In questo caso non parleremo di pietre connesse ma di punti di "taglio" ove i gruppi nero e bianco si dividono/partiscono vicendevolmente, un'esempio è riportato in figura a1.

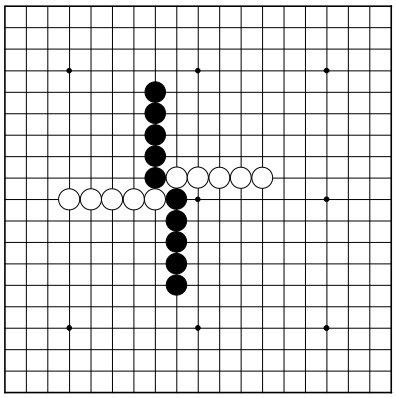


Figura a1

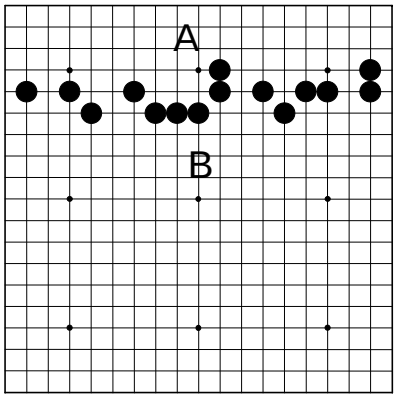


Figura a2

Come intuitivo le mosse che creano partizioni sono parenti strette delle mosse di connessione, e si riducono a queste nell'intorno delle quattrolinee ai bordi ove le sei mosse di connessione sono sempre valide. Ciò che muta è il resto del *Goban*. Le sei mosse ridotte di due (diagonale e allungo mantengono le prerogative di connessione), mantengono un legame anche sopra la quarta linea, tale legame si individua con l'impenetrabilità, cioè con il partire lo spazio tra le due pietre. A tutto ciò va aggiunto un'espediente empirico: ovvero il considerare la presenza di una pietra "virtuale" lungo il bordo. Per cui in presenza di una pietra in quarta linea, avremo in realtà un *O-Geima*, tra questa pietra e il bordo sottostante.

Abbiamo ora una "grammatica" per muoverci sul *Goban*. Sappiamo inoltre che determinate mosse partiscono lo spazio. Questo è molto importante perché ci da il primo rudimentale strumento per abbozzare i territori (e per cui per quantificare il loro valore) oltre a darci importanti informazioni tattico/strategiche (ovviamente non potremo che attuare un invasione in una "zona partita", scartando eventuali assalti frontali che ora sappiamo essere inutili).

Nelle due figure vediamo esempi di mosse e dei territori/zone da esse delimitati.

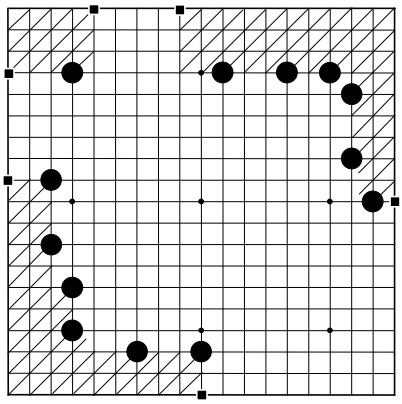


Figura a3

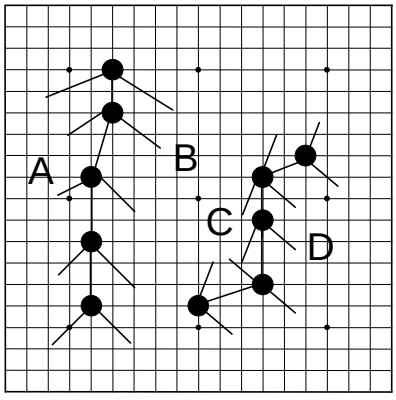


Figura a4

Fig. a3: In questa figura abbiamo due abbozzi di gruppi che delineano un territorio. Notate le "pietre virtuali", indicate con i quadratini neri, e il fatto che le due linee sono costruite con le sei mosse "logiche". In totale abbiamo due territori "H" e "I" divisi dal resto del goban, brobabili abbozzi di gruppi futuri. Come lemma notate che la pietra in 4-4 (*Hoshi*) racchiude da sola l'angolo. Questa può essere una spiegazione del perchè quando si invade in 3-3 il gruppo risultante rimane (di soltito) circoscritto all'angolo senza uscirvi.

Figura a4: in questo esempio vediamo dei muri di partizione, che più che fare o delimitare territori dividono il goban (zone A/B e C/D). Tengo ancora a precisare che questi discorsi valgono per la situazione "pura", ovviamente la presenza di pietre avversarie complica la situazione, richiedendo una lettura approfondita delle varianti.

CENNI DI STRATEGIA II - A IL *MIAI*

Miai: Due punti che hanno lo stesso valore tattico o strategico.

Spesso quando si gioca non si sà quando bisogna difendere posizioni territoriali (e/o gruppi) e quando no. In tali casi aiuta il concetto di *Miai*. Vi sono due tipi di *Miai*: tattico e strategico.

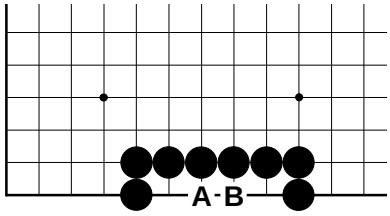


Figura 25

***Miai* tattico**. Si verifica quando in una posizione sul *Goban* coesistono due punti con lo stesso significato tattico. Nella figura 25 i punti A e B sono *Miai* (se il Bianco tenta di uccidere con A, Nero risponderà in B e viceversa). È perciò inutile che Nero vada subito a difendere, esso si limiterà a rispondere se provocato (ad esempio in caso di minaccia *Ko*).

Sapere che un gruppo è vivo in *Miai* implica due cose:

- non è necessario difendere, si può perciò prenedere il *Sente* e giocare da un'altra parte;
- non è possibile essere uccisi dato che se l'avversario occupa uno dei due punti il giocatore gioca nell'altro.

Attenzione: occupare un punto *Miai* è *Sente*. Difatti se il giocatore non occupa il secondo punto *Miai* sarà l'avversario ad occuparlo e ad ucciderlo.

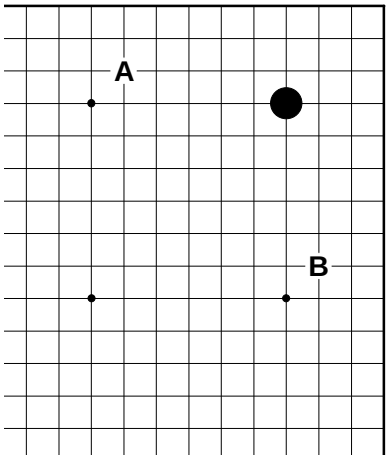


Figura 26

***Miai* strategico**: due punti che, per simmetria o per peculiarità di forma, hanno all'incirca lo stesso valore strategico come in figura 26 i punti A e B.

Nel *Miai* strategico, a differenza del tattico, è il giocatore a occupare uno dei due punti per costringere l'avversario ad occupare l'altro. Avendo circa lo stesso valore la conquista di ambedue i punti sarebbe un vantaggio troppo grande.

Ricapitolando, mentre nel *Miai* tattico si aspetta la minaccia prima di giocare, in quello strategico la mossa viene giocata per "forzare" l'avversario.

© Federazione Italiana Giuoco Go – www.figg.org

CENNI DI STRATEGIA II-B L'*AJI*

Aji - potenzialità, possibilità.

L'*Aji* è un concetto delicato, sfuggente. Saper sfruttare l'*Aji* di una situazione è più un problema *Zen* che non un esercizio di gioco. Per sfruttare l'*Aji* di una posizione bisogna aver tempismo e precisione. Una mossa nel momento o nel posto sbagliato annulla l'*Aji*, lo distrugge (tale mossa è detta *Aji keshi*).

A cosa serve l'*Aji*? Quando state per invadere o per ridurre un territorio o state per uccidere un gruppo; in questi casi ci si domanda "*Da dove inizio?*" È allora che ci si rivolge all'*Aji*. Ci possono essere *Aji* a noi favorevoli o sfavorevoli, l'importante è saperlo e regolarsi in merito.

Dividerò per comodità l'*Aji* in due categorie: *Aji* intrinseco e *Aji* artificiale. Tali categorie servono solo a semplificare la spiegazione, in realtà il concetto è unico.

***Aji* intrinseco**: è la potenzialità naturale di una posizione, esiste semplicemente perchè associata alla forma della posizione sul *Goban*.

In figura 27 vediamo come il punto A presenti dell'*Aji*, cioè una possibilità non concretizzata di tagliare Bianco da parte di Nero. Tale possibilità è legata a molteplici fattori strategici e tattici, non ultimo l'esito dello *Shicho*.

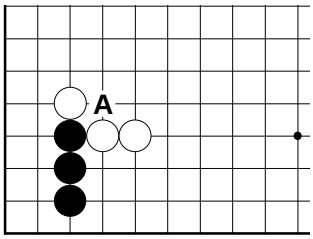


Figura 27

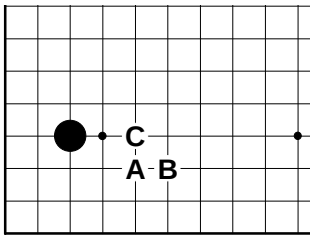


Figura 28

In figura 28 osserviamo come una pietra nel punto 3-4 presenti dell'*Aji* in corrispondenza del suo "lato di influenza". I punti A, B e C sono "privilegiati" come *Shimari*/*Kakari* per tale motivo.

Sfruttare l'*Aji* è un problema (oltre che di luogo) di tempismo, giocando la pietra cristallizerete la situazione, concretizzando la posizione. Fatto ciò non resta che vedere il risultato. Un *Aji* di "fine gioco" se giocato nel *Fuseki* aggiungerà pochi punti e porterà alla probabile perdita del *Sente*.

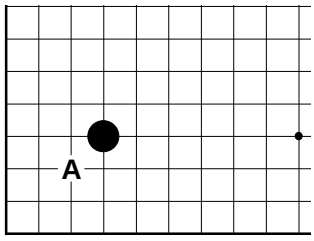


Figura 29

In figura 29 giocando l'invasione in 3-3 (punto A) anzitempo, cioè quando il *Goban* è ancora poco occupato, il Bianco farà sì territorio solido (circa dieci punti) che però non compenserà l'influenza esterna ottenuta da Nero.

L'*Aji* associato ad una situazione posizionale non rimane invariato col progredire della partita, così come una farfalla muore in autunno, esso scompare al rafforzarsi della posizione.

***Aji* "artificiale":** indico con questo termine l'*Aji* associato ad una pietra da noi giocata a quello scopo. In questo caso si potrebbe parlare di *Aji* "ad hoc". Capita spesso che durante una partita si giochino delle "pietre di sacrificio" per poter poi sfruttare l'*Aji* a loro associato.

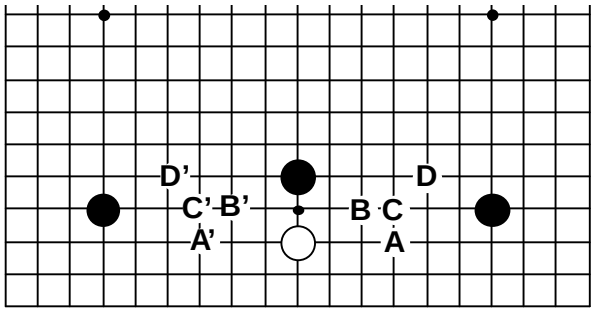


Figura 30

In figura 30, nel *Moyo* Nero, Bianco gioca una mossa di studio. A seconda della risposta nera Bianco si regolerà su come sfruttare l'*Aji*. Può vivere giocando in A o A'; può tentare la fuga con B o B'; può decidere di sacrificare la pietra a favore di una riduzione dall'esterno C o C'.

Quando giocate una sequenza state sempre attenti all'*Aji* delle pietre. Spesso conviene giocare mosse di sacrificio per sfruttarne l'*Aji* e non procedere "lenti ma connessi".

© Federazione Italiana Giuoco Go – www.figg.org

CENNI DI STRATEGIA II - C SIMMETRIE/ASIMMETRIE

"Nel *Go* diffidate delle simmetrie".

Questa affermazione ha grosse valenze sia sul piano tattico sia su quello strategico. Nel *Go* non esistono delle precise "regole" che stabiliscano una preferenza estetica, è però innegabile che alcune posizioni siano meglio di altre come ad esempio le mosse asimmetriche sono più usate di quelle simmetriche. Intuitivamente si può pensare che il perchè sia che giocando nel centro di simmetria si creano dei punti *Miai* e se ciò è favorevole o meno può stabilirlo solo la situazione contingente.

Delle eccezioni a quanto sopra sono l'invasione dell'*Hoshi*, dove viene usato il punto 3-3, e l'uccisione dei gruppi ove si usa il centro di simmetria.

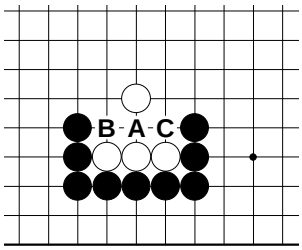


Figura 31

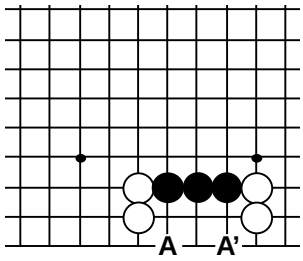


Figura 32

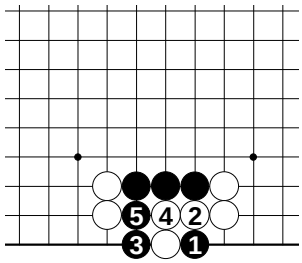


Figura 33

Nella figura31 il centro di simmetria è il punto chiave della cattura. Il Nero può catturare giocando in A ma non in B o C.

Nella figura 32 vediamo come il centro di simmetria sia sfavorevole alla connessione. Giocando in A o A' le pietre bianche sono connesse, tale mossa è detta "salto della scimmia".

Nella figura 33 vediamo cosa succede se il Bianco gioca nel centro di simmetria. Il Nero lo sconnetterà con la sequenza forzante da 1 a 5. In questo esempio giocare simmetrico è risultato sfavorevole poiché ha dato due punti *Miai* di attacco all'avversario.

Perciò, quando giocate, se ci sono delle simmetrie state attenti che spesso vi è dell'*Aji*.

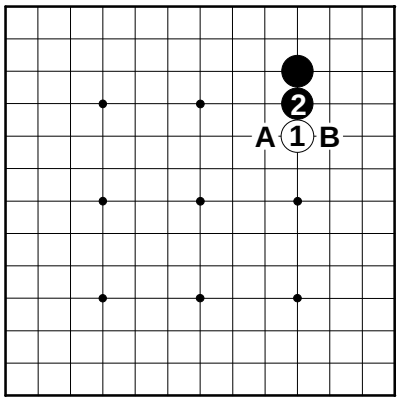


Figura 34

In figura 34 riporto un *Joseki* per l'approccio Bianco alto (mossa 1). Tale *Joseki* usato dal grande Kitani Minaru "è bello" per la sua continuazione.

Il *Joseki* ha un inizio molto semplice (mossa 2) e può avere due sviluppi (figure 35 e 36). È un *Joseki* molto facile da capire e memorizzare poiché le mosse della sequenza sono "naturali" e cioè sono abbastanza spontanee.

Vediamo come sull'attacco Bianco 1 Nero risponda con 2 che è una mossa di attesa, infatti è il Bianco che potrà deciderne la continuazione (fare territorio o fare influenza).

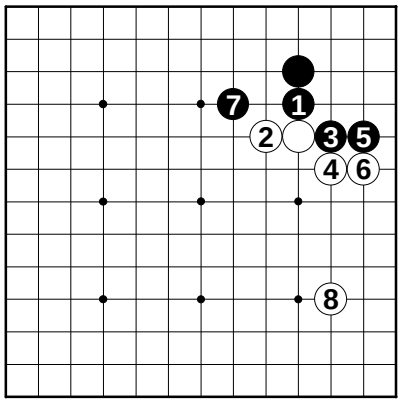


Figura 35

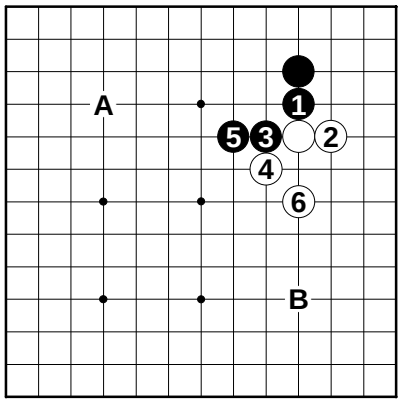


Figura 36

Figura 35, Bianco sceglie di fare influenza: la mossa 2 essendo in quinta linea fa influenza. La sequenza 3-5 è forzante, se Nero omette 5 il Bianco dà *Atari*. Il Nero si assesta con 7, Bianco usa 8 per fare un *Moyo* sul lato.

Figura 36, Bianco sceglie di fare territorio: la mossa 2 essendo in terza linea è incentrata sul territorio e sulla sua erosione. Le mosse 3-5, come prima, sono forzanti, se Bianco omette 4 il Nero fa troppa influenza. Se Nero omette 5 Bianco dà *Atari*. Le possibili continuazioni dopo 6 (necessaria) sono i punti A, B e C.

Vorrei soffermarmi ancora un momento per sottolineare la bellezza "estetica" di questo *Joseki*. La mossa 1 rende *Miai* i punti A e B in figura 34, dopodiché il Bianco ha la scelta tra impostare una sequenza di influenza (figura 35) o di territorio (Figura 36). Una volta scelta, la sequenza che inizia è fluida e naturale, e non richiede particolari accorgimenti ed è perciò un *Joseki* da tenere a mente.

© Federazione Italiana Giuoco Go – www.figg.org

CENNI DI TATTICA II - A LE LIBERTA'

La prima cosa che si deve imparare nel gioco del *Go* è contare i gradi di libertà che possiede un gruppo. Questi esercizi di conto, pur sembrando banali ed elementari, sono in realtà fondamentali e di non facile attuazione. Vorrei qui richiamare la vostra attenzione su alcuni punti:

1) *1, 2, 3 ... boh! Come si contano le libertà di un gruppo?*

Semplice, basta contare il numero di intersezioni libere fisicamente collegate con il gruppo stesso (sono perciò da escludere le connessioni diagonali). Questa condizione è data per intersezioni e non per linee per evitare sviste.

Negli esempi qui raffigurati (figure 37, 38, 39 e 40) il punto A conta sempre come "uno" anche se le linee che lo collegano con il gruppo variano.

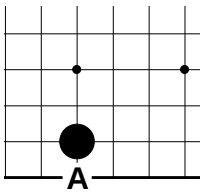


Figura 37

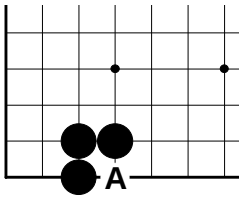


Figura 38

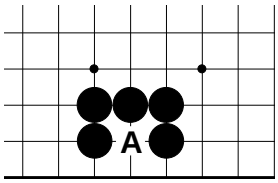


Figura 39

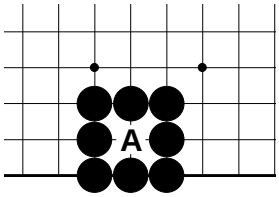


Figura 40

2) *Come si cattura un gruppo?*

La regola che stabilisce le modalità della cattura è la base del gioco. Modificando tale regola si modificherebbe il gioco stesso.

Per catturare un gruppo si devono occupare tutte le sue le sue libertà. Questa regola combinata con il vincolo dell'impossibilità di commettere suicidio determina cosa sia vivo (un gruppo con due occhi) e cosa sia morto.

Aggiungendo altri vincoli si ottengono il *Seki* ed il *Ko*.

3) "*Ha due libertà eppure non posso metterlo in Atari"*.

Alcune volte vi è una differenza tra libertà di un gruppo e numero di mosse necessarie ad occuparle. Ci sono numerosi esempi in cui non si possono occupare direttamente delle libertà (pena disastri) salvo alcuni casi in cui non vi è nulla da fare (i *Seki*).

Per la maggior parte dei casi saranno necessarie delle mosse "di approccio". Vediamone un esempio in figura 41.

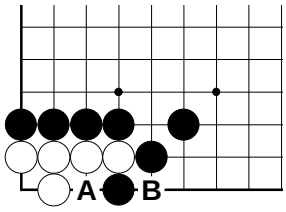


figura 41

In figura 41 Nero non può dare *Atari* direttamente in A, altrimenti Bianco mangia in B. Necessita una mossa di "consolidamento" in B prima di poter dare *Atari* in A.

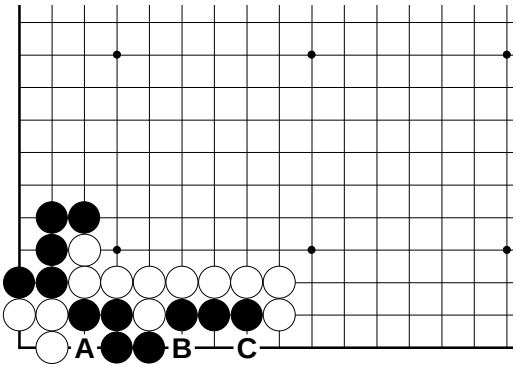


Figura 42

Nell'esempio riportato in fig.42 vediamo un caso tratto da una partita. Prima di poter dare *Atari* con A il nero deve difendere (consolidare) con B ma, così facendo, da al bianco la possibilità di catturare tutto giocando in C. Infatti nero dopo C non può dare *Atari* perchè, si porrebbe da solo in *Atari*. Questo è un caso particolare di lotta tra' due gruppi aventi uguali gradi di libertà.

Ricordate: quando state giocando un *Semeai* (lotta di cattura tra gruppi non ancora vivi), oltre a contare le rispettive libertà, contate anche le mosse necessarie alla cattura.

4) *"Per un punto Martin perse la cappa"*.

Concentriamoci su un *Semeai* "semplice". Supponiamo che non ci siano nè occhi, nè possibilità di fuga, nè rientranze o spinte. Vediamo quando possiamo vincere il *Semeai* e quando no.

Prendiamo come criterio di scelta il numero di libertà di ciascun gruppo e facciamo i seguenti casi:

Caso A: libertà gruppo bianco > libertà gruppo nero.
Caso B: libertà gruppo bianco = libertà gruppo nero.
Caso C: libertà gruppo bianco < libertà gruppo nero.
(ricordo a rischio di tedio che nel *Go* per mossa non si possono posare due o più pietre contemporaneamente).

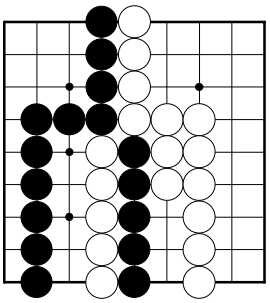


Figura 43

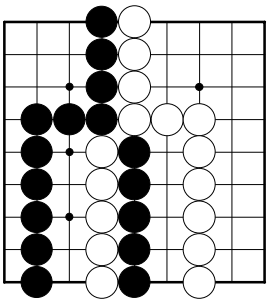


Figura 44

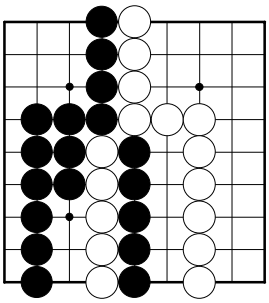


figura 45

Caso A (vedi figura 43): se Nero occupa una libertà di Bianco verrà ignorato sino a quando il numero di libertà dei due gruppi non sarà lo stesso. Da questo momento in poi il Bianco dovrà rispondere contrastando mossa con mossa (per arrivare a dare *Atari* con una mossa di vantaggio).

Caso B (vedi figura 44): il primo che gioca vince (chi gioca per secondo è sempre indietro di una libertà).

Caso C (vedi figura 45): il Bianco può anche evitare di giocare; è irrimediabilmente a corto di libertà (come Nero nel caso A), non ha scampo, è morto.

Come abbiamo visto, è FON*DAME*NTALE saper contare le libertà. Anche se tedioso vi consiglio vivamente di contare, potrete così prevenire dei disastri "annunciati". Ricordate anche che: non sempre il numero di mosse necessarie per la cattura è uguale al numero di libertà del gruppo.
Detto ciò sara forse più chiaro il perchè delle tre facolta goistiche: visione, lettura e conto, la terza sia la più ardua da padroneggiare. Non solo nel contare si deve fare l'operazione enumerativa (di per sé abbastanza facile), ma bisogna anche:

- i - Individuare quale gruppo rientra nel conto e quale no (problema di visione globale)
- ii - Constatare se le libertà possiedute dal gruppo coincidano numericamente con le mosse necessarie per catturare lo stesso (problema di lettura).

© Federazione Italiana Giuoco Go – www.figg.org

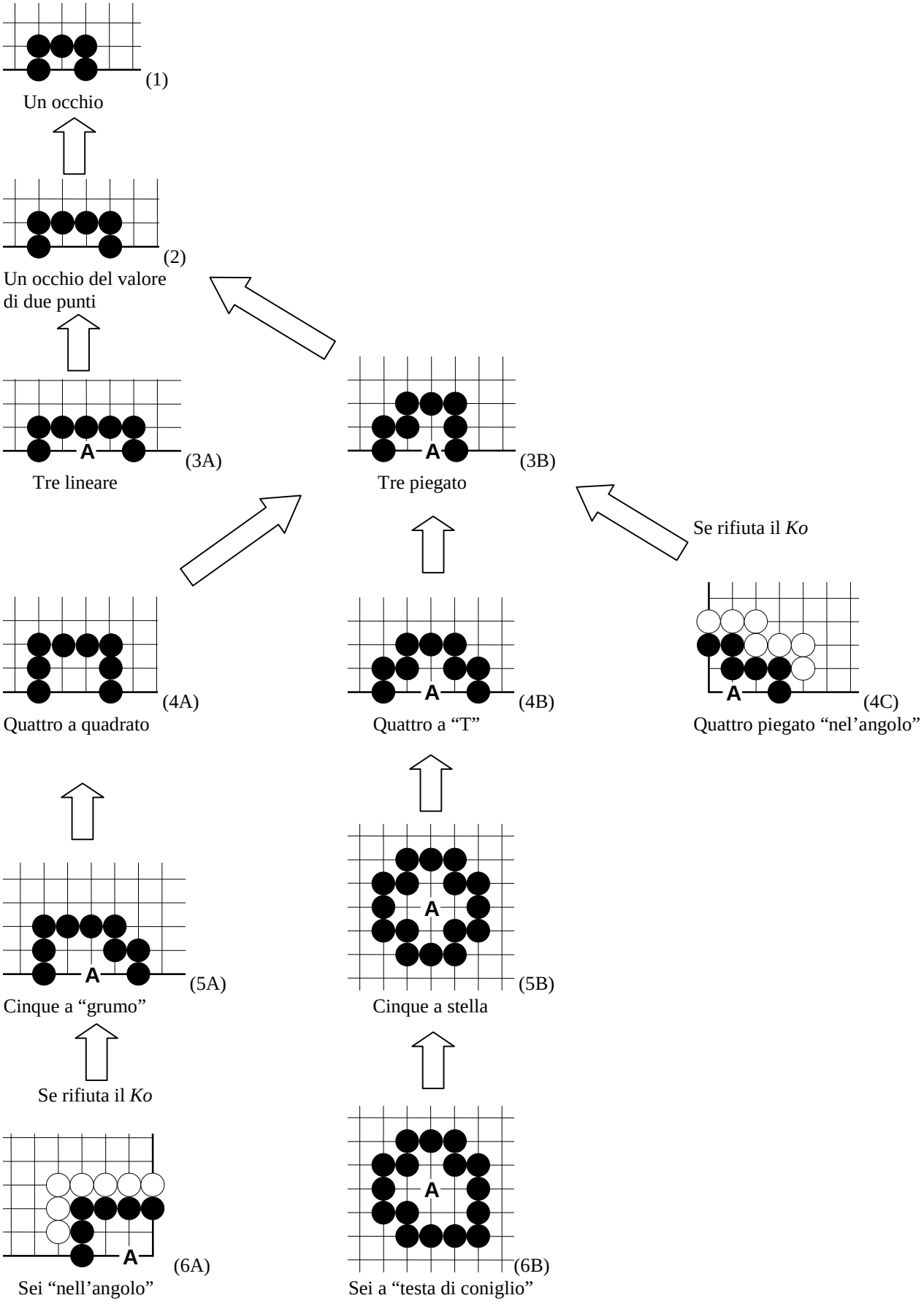

(1)
Un occhio
(2)
Un occhio del valore
di due punti
A
(3A)
Tre lineare
A
(3B)
Tre piegato
Se rifiuta il *Ko*
(4A)
Quattro a quadrato
A
(4B)
Quattro a “T”
A
(4C)
Quattro piegato “nel’angolo”
A
(5A)
Cinque a “grumo”
A
(5B)
Cinque a stella
Se rifiuta il *Ko*
A
(6A)
Sei “nell’angolo”
A
(6B)
Sei a “testa di coniglio”

Figura 46

CENNI DI TATTICA II – B VITA E MORTE

Un gruppo è vivo quando:

- Ha almeno due occhi.
- Ha un territorio sempre riconducibile ad almeno due occhi.

In pratica tutto ciò che non può essere ucciso è considerato vivo (compreso il *Seki*).

Vediamo ora un breve sunto di come si uccidono i gruppi. Lo studio dell'uccisione dei gruppi serve anche a non farsi uccidere i propri. Tratterò tre metodi di uccisione: dall'interno, dall'esterno e sfruttando debolezze.

Per semplicità non tratterò casi "ibridi".

1) Morte dall'interno.

Dividiamo i gruppi in tre categorie: grandi, medi e piccoli usando come parametro di grandezza l'estensione territoriale.

- I gruppi grandi (20+ punti): sono la concretizzazione di *Moyo* (strutture territoriali) costruiti nel *Fuseki* (fase iniziale della partita), essi sono difficilmente attaccabili e l'unica possibilità di uccisione è data dal costruire un gruppo vivo all'interno del gruppo stesso, vanificando così il territorio ed annullando gli occhi.

- I gruppi medi (6-20 punti circa): a seconda della posizione tattica sul *Goban* si deve tentare di ricondurre il gruppo ad una forma più piccola e morta (vedi gruppi piccoli) giocando pietre all'interno, oppure si deve tendere al *Seki*.

- I gruppi piccoli (2-6 punti): a seconda della forma e della grandezza del territorio possono essere vivi, morti o instabili.

Vi sono undici forme elementari che vanno memorizzate perchè sono fondamentali. Le rimanenti forme piccole sono vive (come già detto non considero casi ibridi, cioè casi in cui si manifestano debolezze e/o possibili riduzioni dall'esterno).

Per esempio: la forma a quattro in linea (figura 25) è viva perchè ha due punti *Miai*. Ovviamente, per rimanere vivo, il gruppo deve rispondere alle eventuali minacce, altrimenti potrebbe essere ricondotto ad una "forma elementare" ed ivi ucciso.

La meccanica dell'uccisione deriva sempre dalle regole di cattura: il gruppo viene circondato dall'esterno mentre lo si riduce ad avere una libertà interna, fatto ciò lo si cattura.

Una nota: per classificare un gruppo si indica prima il numero di intersezioni che racchiude, e poi la sua forma (esempio "cinque a stella").

Nella tabella (figura 46) che segue riporto le undici forme elementari ed i loro nomi:

Dalla figura 46:

1) Il gruppo ha un occhio: è morto per definizione (per uccidere "fisicamente" prima circondare esternamente e poi giocare all'interno).

2) Il gruppo ha un occhio da due punti per cui è morto: lo stesso discorso fatto nel caso (1).

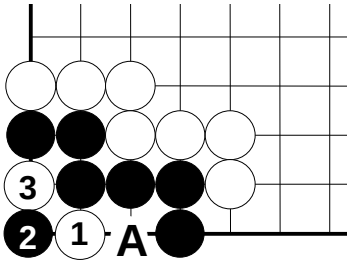
3) 3A - Vivo o morto a secondo di chi giocherà prima in A, per cui indeciso.
3B - Stesso discorso di 3A, indeciso.

4) 4A - Sempre morto: il Nero giocando arriverebbe ad avere la forma di "tre piegato" ed il Bianco (avendo la mossa) lo ucciderebbe.
4B - Vivo o morto, indeciso: il punto vitale è A.
4C - CASO PARTICOLARE: vivo sempre tranne nel caso in cui sia nell'angolo ed anche senza o con solo una libertà all'esterno (in quest'ultimo caso diventa *Ko*).

5) 5A - Vivo o morto, indeciso: il punto vitale è A.
5B - Vivo o morto, indeciso: il punto vitale è A.

6) 6A- CASO PARTICOLARE: stesse modalità del gruppo 4C.
6B - Vivo o morto, indeciso: il punto vitale è A.

 © Federazione Italiana Giuoco Go – www.figg.org



Per chiarezza riporto in figura 47 le mosse che portano il gruppo 4C a diventare un *Ko*:

- mossa 1 nel punto vitale;
- mossa 2 inizio del *Ko*;
- mossa 3 si prende il *Ko*.

Figura 47

D'ora in poi Nero non può dare *Atari* in A altrimenti va' esso stesso in *Atari* e non può nemmeno permettere che Bianco connetta altrimenti la forma diventa 3B (forma incerta ma in questo caso morta per la previa presenza di pietre), e si trova perciò costretto a giocare il *Ko*.

A titolo di esempio mostro nella figura 48 come sia possibile catturare il gruppo 4B.

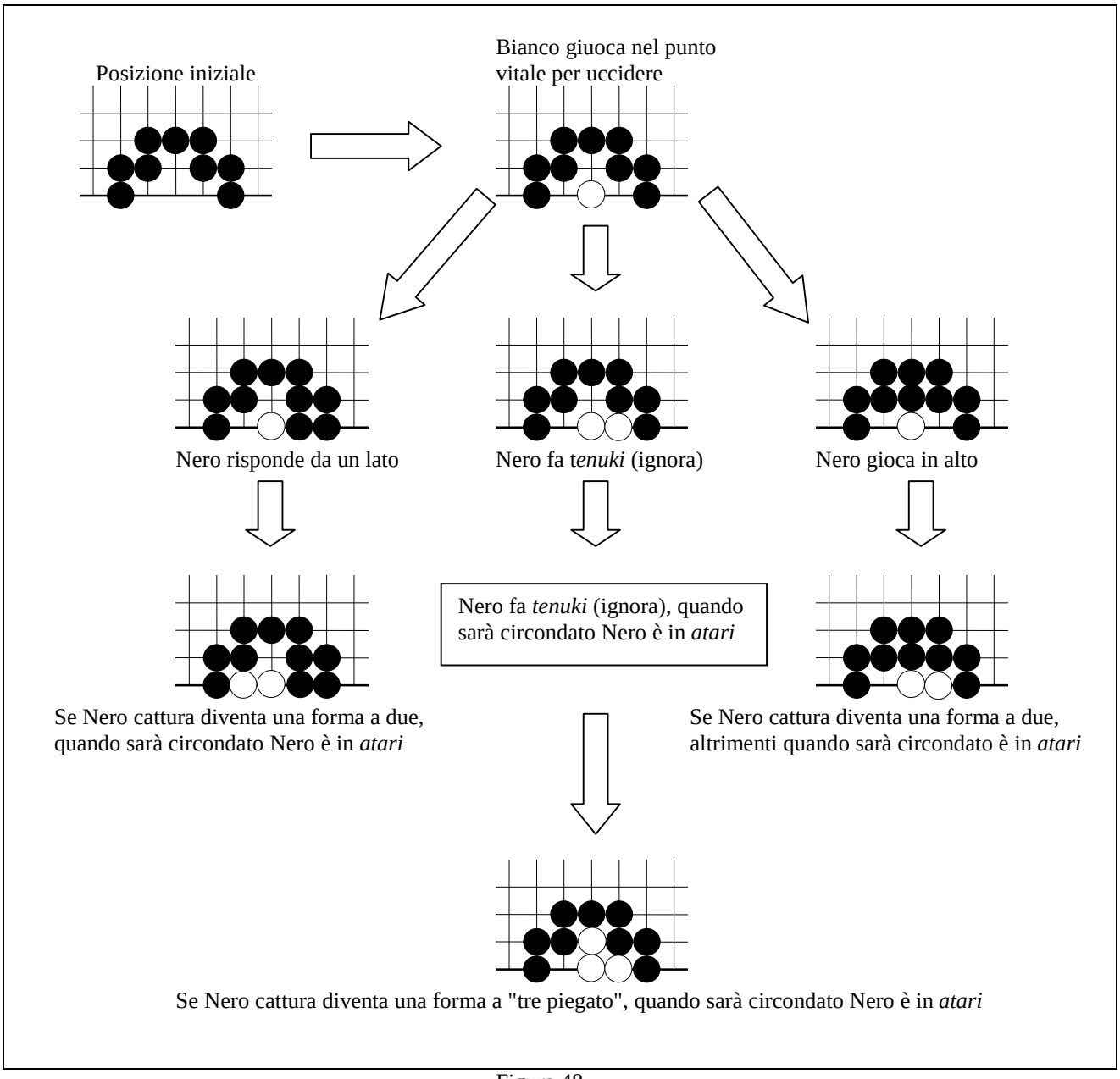


Figura 48

Riassumendo:
- forme sempre morte: 1, 2, 4A.
- forme "fluttuanti": 3A, 3B, 4B, 5A, 5B, 6B.
- forme particolari : 4C, 6A.

La logica che si trova dietro a queste forme può essere riassunta in due punti:

1. Le forme vengono ridotte passo dopo passo sino ad avere un solo occhio (forma 1).

2. Le potenzialità che hanno i gruppi di fare due occhi vengono annullate giocando nel "punto vitale", che funge da grande attrattore "condensando" su di sè tutte le libertà.

2) Morte sfruttando debolezze.

L'uccisione del gruppo viene effettuata sfruttando le sue debolezze. In questo caso è "solo" un problema di lettura.

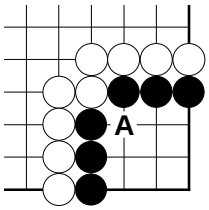


Figura 49

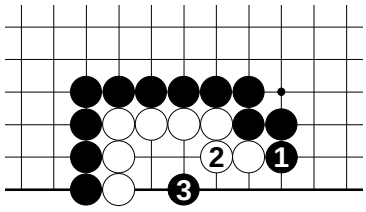


Figura 50

In figura 49 si può vedere come un gruppo a nove (normalmente vivo) abbia la sua debolezza nel taglio A. Infatti giocando in tale punto il Bianco cattura uno dei "rami" del gruppo uccidendo automaticamente così anche tutto.

È possibile che per mantenere il *Sente* non si difendano le debolezze del proprio gruppo, si deve però stare attenti alle possibili conseguenze.

3) Morte dall'esterno.

Il gruppo avversario viene "compresso" mediante una serie di mosse di riduzione *Sente* (mosse forzanti le quali se ignorate porterebbero alla sicura uccisione del gruppo) attuate dall'esterno sino al raggiungimento di una forma elementare e poi lo si uccide dall'interno.

In figura 50 la mossa 1 riduce il territorio Bianco, la mossa 2 tenta una difesa e la mossa tre uccide (gruppo a cinque). In questo tipo di uccisione è fondamentale l'uso del *Sente*. Se Bianco avesse avuto il *Sente* avrebbe giocato in 1 ottenendo così la vita per il suo gruppo.

Abbiamo qui trattato i principali metodi di cattura. Ricordo che nella realtà si usa una combinazione di tali tattiche per ottenere quanto prefissatosi. Vorrei dare lo stesso un consiglio che vi faccia da guida nella risoluzione di tali problemi:

"*Se trovate difficolta' nell'attaccare o nel difendere provate..... a rovesciare il discorso*".

Se c'è un punto debole esso normalmente è buono sia per l'attacco (come mossa) che per la difesa (come contromossa) e spesso è più facile vedere le mosse di attacco che non quelle di difesa (anche se sono coincidenti).

Non scordatevi che il *Go* non è solo attacco o solo difesa, ma l'equilibrio tra entrambe le cose.

 © Federazione Italiana Giuoco Go – www.figg.org

CENNI DI TATTICA II - C - IL *SEMEAI*

Il *Semeai* è la lotta tra due (o più) gruppi nella quale ambedue i giocatori per vivere debbono catturare il gruppo avversario o parte di esso (per esempi di *Semeai* vedi figure 43, 44 e 45)

I *Semeai* sono molto difficili da gestire perchè si deve avere una buona tattica sia di insieme che di locale. Infatti la prima serve per visualizzare le eventuali vie di fuga e le debolezze dell'avversario; la seconda per sfruttare in modo ottimale ogni situazione locale.

Un *Semeai* è inevitabilmente legato alla gestione contingente della partita, mi limiterò così a dei semplici consigli per la gestione del *Semeai*:

1) Prima di concentrarvi su di un *Semeai* assicuratevi delle possibilità che voi o il vostro avversario avete di connettervi ad un gruppo vivo. Spesso i *Semeai* non sono "veri *Semeai*", dato che uno dei due contendenti può connettersi.

2) Cercate sempre di occupare tutti i grandi spazi ove si possono fare gli occhi. Se il vostro avversario fa due occhi dovrete farli anche voi o connettervi altrimenti perderete il *Semeai*.

3) È meglio salvare una parte che perdere tutto. Se fate mosse sicure (ma "lente"), se tentate di connettere ogni singola pietra fate attenzione a non perdere di vista il vostro scopo: V I V E R E ! F U G G I R E ! ! Spesso per non perdere tre o quattro pietre se se perdono venti o trenta

4) Nel caso siate tagliati e non possiate vivere vagliate la possibilità di fare *Seki*. Troppo spesso i *Seki* scaturiscono dal "caso" invece che da un preciso disegno strategico.

5) Nel caso non sappiate dove giocare provate ad immedesimarvi nel vostro avversario. Capita spesso che le mosse grandi siano coincidenti per i due contendenti.

6) Se vedete che non avete possibilità di vincere il *Semeai*, non giocatelo, usate l'*Aji* del gruppo in presa.

Questi consigli vogliono essere delle tracce, teneteli sempre a mente quando giocate un *Semeai*, ma non fatevi limitare da essi.

CENNI DI STRATEGIA III - A COME USARE LE PIETRE: "L'EFFICIENZA"

Nel *Go* vi è una filosofia di gioco basata sull'uso corretto delle pietre. Partendo da un chiaro obbiettivo strategico la vostra partita deve evolversi in modo "naturale". Intendo dire con ciò che senza un chiaro obbiettivo in mente *Tesuji* e *Joseki* vi serviranno ben poco. L'evoluzione "naturale" della partita deriva dalle proprietà intrinseche del gioco, proprietà stabilite dalle regole.

Essendo il *Go* un gioco di posizione tutte le mosse sono "atti definitivi". Le incertezze e le titubanze rimangono indelebilmente sul *Goban* generando a loro volta errori/sbagli nel momento in cui si tenti di porre rimedio.

In un certo senso la partita di *Go* è già stata giocata prima di iniziare. Quando i due avversari si siedono le ansie, le strategie, l'umore, tutto è già stabilito, determinato. Il giocare la partita è solo l'ultimo atto "formale" di un processo più ampio, voi ed il vostro avversario non fate altro che ricostruire ciò che è già avvenuto secondo precise regole formali.

Veniamo ora alla chiave di lettura del *Go*: l'efficienza delle pietre. Tutti i concetti del gioco e tutte le sequenze canoniche (*Joseki, Tesuji*) mirano ad una sola cosa: l'uso migliore nel contesto globale. L'efficienza della pietra, il concetto perno di tutto il gioco.

Quando giocate una pietra dovete sempre farvi questa domanda: "*è efficiente?*"

Veniamo ora a definire cosa si intende per efficienza, teniamo sempre in mente la natura numerica del gioco, e cioé che vince colui che fa più punti. Tanto più bella/efficiente è una mossa tanto più essa:

- fa influenza (pone le basi per futuri punti),
- fa territorio,
- mantiene il *Sente* (*Dan*do così al giocatore la possibilità di rigiocare),
- crea dell'*Aji* (permettendo future mosse forzanti nel contesto locale),
- è coerente (con ciò indico sia una sua "armonia" con le altre pietre sul *Goban*, sia un posizionamento logico rispetto alle altre pietre dello stesso colore presenti sul *Goban;* in altre parole auspico una strategia coerente).

CENNI DI STRATEGIA III - B QUATTRO CONCETTI BASE

Analizzeremo di seguito alcuni concetti base da tenere sempre in considerazione quando si gioca:

1) **La logica dietro alla mossa.**

Quando giocate una mossa chiedetevi sempre "Ho un motivo per giocare, l'intersezione in cui sto per posare la pietra ha un senso tattico/strategico? Cosa si propone di fare la mia pietra?"

Giocare "Perché, tocca a voi" è il modo migliore per perdere. Ogni mossa deve avere un senso che ne giustifichi il piazzamento. Se seguirete una condotta di gioco "ragionata" migliorerete certamente, le vostre ipotesi verranno messe alla prova "in vivo". Traendo esperienza da tale processo di selezione arriverete a comprendere lo spirito del *Go*, a tale proposito cito un famoso detto goistico giapponese:

Mille partite per diventare primo Dan

Un metodo pratico per capire se le mosse da voi fatte sono "logiche" è quello di segnare la partita. Se nella partita vi era una logica dovreste essere capaci di dedurre con buona (per non dire esatta) approssimazione l'evolversi mossa per mossa della situazione. Se viceversa non riuscite a trovare la giusta continuazione (e siete costretti a ricercare le mosse per tutto lo schema trascritto) allora c'è qualcosa che non va. Questo metodo oltre ad essere una "spia" della consistenza del vostro gioco permette anche delle analisi "a freddo", inconcepibili ed inattuabili nel mezzo di una partita.

2) **L'influenza.**

Così come ogni carica elettrica genera un campo di forza ogni pietra esercita dell'influenza. Usare correttamente questa influenza è fondamentale. Vediamo un esempio di come usare tale influenza nelle estensioni.

Poniamo di avere una struttura che generi una forte influenza, come un muro, inserita in un contesto di *Moyo* e vediamo in caso di una invasione il "comportamento" corretto.

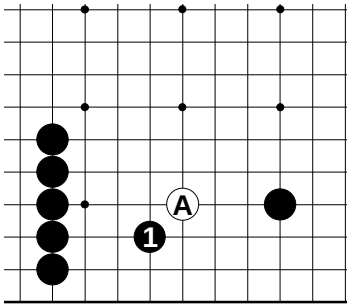


Figura 51

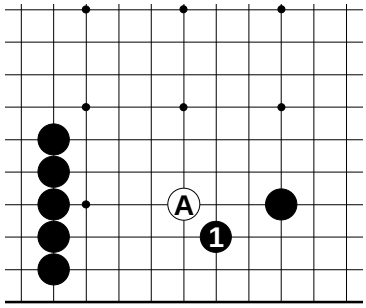


Figura 52

Nella figura 51 la pietra A invade la struttura territoriale nera. Se Nero risponde con 1 sbaglia e facciamo ora un confronto con la figura 52 che presenta una delle possibili risposte corrette:

in figura51	in figura 52
Spinge bianco a giocare verso la parte debole dello schieramento.	Spinge il gruppo bianco verso la nostra influenza
Scherma parzialmente l'influenza del muro	Rafforza la parte debole solidificando la posizione.
Crea una sovracconcentrazione (vedi regola delle estensioni da un muro cap.IIA-4).	Schiaccia il bianco tra due poli di influenza.

Vedete come da questo esempio come il giocare sfruttando la posizione (e cioé l'Aji) ed il giocare a caso diano risultati molto diversi. In effetti tutta l'enfasi data all'influenza nelle prime fasi della partita ha un senso solo se la si concretizzerà in territorio in un secondo tempo. Non sfruttare l'influenza o, peggio ancora, distruggerla significa cancellare le fondamenta della vostra partita con ovvi riflessi sul risultato finale.

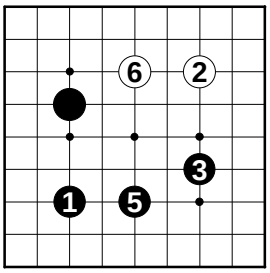
Usando una frase non mia: "Usate la forza !"

© Federazione Italiana Giuoco Go – www.figg.org

3) **Divide et impera.**

Anche nel *Go* come in guerra, chi riesce a dividere le forze nemiche ha grosse possibilità di vittoria. Cosa dedurre da ciò? A cosa ci porta? Ci porta a riflettere su come estendere (o ridurre) territori in presenza di pietre (o di influenza) avversaria. Si dovrà aver maggior cura a controllare il "grado di connessione" tra l'estensione e la sua base. Ciò implica altresì che in caso di attacco non dovremo dividere le nostre forze, ma partendo da basi sicure e con estensioni "ragionate", dovremo muovere contro l'avversario. L'unico caso in cui sarà opportuno dividere le nostre forze sarà in caso di sacrifici o per sfruttare l'eventuale *Aji*.

Un esempio: studiando la situazione di seguito riprodotta giudichiamo due estensioni, adottando i criteri sin qui esposti (la posizione di partenza è riportata in figura 53).



Fgura 53

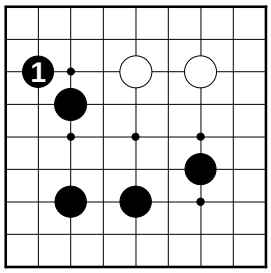


Figura 54

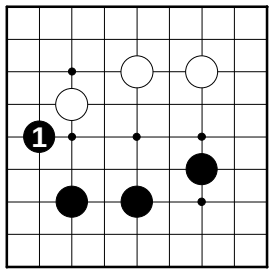


Figura 55

L'estensione 1 in figura 54 è sbagliata poiché contravviene al concetto di estensione da una base sicura, infatti la pietra bianca A è tra la base e l'estensione stessa ed inoltre dà un facile obbiettivo per l'attacco bianco. Viceversa la mossa 1 in figura 55 è corretta; essa opera una riduzione, minacciando al contempo un invasione in A, pur mantenendo un alto grado di connessione tra pietra e base (*Keima* in seconda linea).

4) **Mai sovracconcentrarsi.**

Nell'esempio in figura 56 vediamo un principio di invasione bianca in *San-San* (3-3). Dove gioca Nero in A o in B? (Il *Joseki* di invasione in *San-San* è riportato in figura 9)

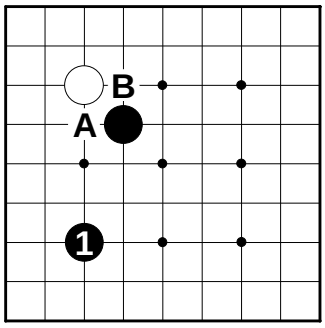


Figura 56

La risposta giusta è B, così facendo il giocatore nero segue le linee guida sin qui esposte:

i schiaccia bianco facendo influenza;
ii non sovracconcentra le sue pietre;
iii mantiene tra le sue pietre un certo grado di connessione;
iv usa bene la pietra 1 (se avesse giocato in A la pietra nera sarebbe risultata mal utilizzata secondo la regola dei muri avrebbe dovuto essere nel punto C vedi cap. IIIA-4).

Quando vi sovraconcentrate state venendo meno al principio dell'efficienza. Molte mosse sovracconcentrate (pur facendo territorio) non hanno un alto grado di efficienza, il che vuol dire che state lasciando delle opportunità al vostro avversario.

5) **Psicosi della perdita della pietra.**

Frequente è l'immedesimazione tra il giocatore e la pietra giocata. Le "umanizziamo" e di conseguenza tentiamo di salvarle tutte. Questa strategia "innata" è per alcuni versi sensata (principio dell'efficienza), ed ha anche senso sul *Goban*. Però non deve essere estremizzata; i sacrifici, le mosse di studio, i *Tesuji*, alcuni *Aji*. sono tutti esempi dove si sacrificano delle pietre per il bene dell'insieme. Ho visto alcune volte giocatori perdere decine di pietre tentando *Semeai* assurdi pur di salvare cinque o sei pietre. Questo a volte fa la differenza tra "essere indietro" (con speranza di recuperare) e il perdere la partita.

Conclusione: non attaccatevi ad ogni pietra ma usatela e consideratela nel contesto della partita.

6) **Il principio della relatività.**

Anche nel *Go* esiste un "principio della relatività", anzi a voler ben guardare ne esistono due:

Relatività "ristretta" - Tutte le mosse fatte sul *Goban* (salvo poche eccezioni) sono relative. Ma non solo, molte strutture sono "indefinite" oppure "definite a patto che..." (vedi ad esempio i *Seki*, le connessioni diagonali, l'impenetrabilità e i *Miai*).

Anche le mosse, la loro urgenza ed efficacia sono relative. Mosse molto grandi, ma di *Yose*, vengono ignorate nel *Fuseki*, ma appena ci si addentra in esso sono le più ricercate. Chiusure non urgenti in fase di *Chuban*, diventano vitali in *Yose* (ad esempio quando riguardano la possibilità di connessione tra gruppi). Sequenze non terminate (per poter tenere il *Sente*) andranno prima o pio terminate (a questo punto in *Gote*).

Tutti questi esempi ci raccontano di come la partita sia "magmatica", di come mutino costantemente i rapporti di forza e le priorità di gioco.

È molto importante ricordarsi di questo, spesso ho visto giocatori "dimenticare" chiusure o altro perché considerate "mosse piccole", e subire così pesanti perdite. Essi stavano considerando il gioco come "statico", e avendo associato la valenza "piccola" alla mossa si erano scordati del processo di costante rivalutazione delle mosse imposto dalla relatività

Mi raccomando, non cadete anche voi nello stesso errore.

Relatività "generale" - Tutti i discorsi fatti in queste dispense su quali siano le mosse "giuste" sono funzione della forza del giocatore. Spesso pur essendo le mosse "giuste" in senso assoluto sono poi ben "capite" a seconda della forza del giocatore.

Se essendo 5 *Kyu*, non proteggete un gruppo "perché così avete letto in un libro di un III Dan", commettete un madornale errore, poiché voi non conoscete (spesso) il come difendervi, ed il vostro "ignorante" avversario avrà facile vittoria con il suo "sbagliato" tentativo di uccisione. Poco servirà fargli notare dopo che ha vinto grazie a "una mossa sbagliata", poiché l'errore lo avete commesso voi. Difatti si deve giocare solo ciò che si è interiorizzato e capito. Imitare o riprodurre mosse di giocatori più bravi può solo portare alla sconfitta.

7) **Scelta del tipo di mossa da fare.**

Come avrete visto dare degli assolutismi nel Go è cosa assai ardua. Spesso è il "caso particolare" ad essere norma. Detto ciò vi è una cosa che si può considerare "regola aurea" ed è la priorità da dare nel fare le mosse. Cioè il criterio con cui scegliere tra due o più punti aventi diversi significati tattico/strategici.

Riporto di seguito l'ordine di importanza tra mosse, notate come questo ordine rispecchi la "filosofia" del gioco: non la distruzione e l'uccisione dell'avversario ma la difesa e la costruzione.

1 Vivere - La cosa più importante (ovviamente si intende la vita dei gruppi), perdere un gruppo implica la perdita di numerose pietre e di conseguenza la marcata inefficienza di molte mosse giocate.

2 Rafforzare i gruppi deboli - Non dovendo vivere (altrimenti non avreste saltato il punto 1) rafforzate i gruppi deboli. Ricordando il principio della relatività, ovvero che debole é tutto ciò che voi non riuscite a leggere come forte.

3 Fare territorio - (non avendo ne da vivere ne da rafforzare) Fate punti, ovvero fate territorio.

4 Ridurre i territori avversari - (non potendo fare punti/territorio, e non avendo gruppi deboli) È ora di erodere territorio all'avversario.

5 Uccidere - (non potendo fare altro) A questo punto tentate di uccidere. È l'ultima cosa da fare perché se non si riesce ad uccidere spesso il risultato è il dare all'avversario punti (pietre) ed influenza (potenziali punti futuri).

 © Federazione Italiana Giuoco Go – www.figg.org

CENNI DI STRATEGIA III - C GLI ANGOLI *SHIMARI/KAKARI*

Shimari: "chiusura" dell'angolo consistente in due sole pietre.

Kakari: approccio avversario ad una singola pietra in angolo, effettuata prima che l'avversario possa giocare uno *Shimari*.

Glossario per i punti d'angolo:

Punto 3-3: *San-San*
Punto 4-4: *Hoshi*
Punto 3-4: *Komoku*
Punto 4-5: *Takamoku*
Punto 3-5: *Mokuhazushi*

L'angolo è il punto privilegiato del *Goban*. Le partite di *Go* si sviluppano dagli angoli, lungo i lati e verso il centro. Durante il *Fuseki* i giocatori concretizzano le loro strategie avendo bene in mente questo modello di crescita. In questo capitolo ci occuperemo degli angoli e dei loro *Shimari* e *Kakari* e più avanti, quando studieremo i *Joseki*, vedremo lo sviluppo di queste mosse. Vediamo un angolo:

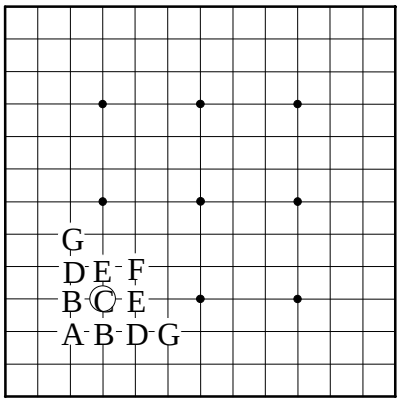


Figura 57

Riallacciandomi al discorso fatto nel capitolo SIB mi limiterò ai punti A, B, C, D, E, F e G trattando qui di seguito brevemente ciascuno. (Nota: le frecce indicano la direzione dell'influenza della pietra; maggiore è la dimensione della freccia maggiore è l'influenza esercitata).

1) **I punti simmetrici.**

Riprendo qui i discorsi del cap. SIB. I punti simmetrici sono, in un certo senso, degli *Shimari*. Non ci sono delle continuazioni "naturali" da un punto simmetrico, la pietra una volta posata esercita un'influenza radiale, simmetrica, perfetta. Le differenze tra i punti 3-3, 4-4 e 5-5 sono di carattere strategico.

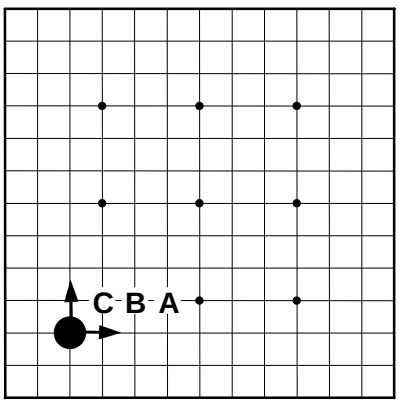


Figura 58

La pietra in 3-3 (figura 58)

Occupa l'angolo, non è possibile ucciderla, può sopportare un attacco nemico. Infatti se invadendo in *San-San* si è sempre vivi a maggior ragione tale pietra potrà sopportare un attacco portato senza ulteriori supporti. Non esercita molta influenza, è giocata in partite di attacco. Potendo ignorare una mossa di approccio il giocatore può impostare tutto sull'attacco. Possibili *Shimari* A e B; i possibili *Kakari* sono: A, B e C.

La pietra in 4-4 (figura59)

Basti dire che è la pietra di handicap, protesa all'influenza senza tuttavia perdere il contatto con il territorio d'angolo. Riallacciandoci a discorsi già fatti (vedi "le partizioni") la pietra in 4-4 "partisce" l'angolo. Ricordarsi che è possibile invadere l'angolo con la mossa in 3-3. Possibili *Shimari* A, B e C; i possibili *Kakari* sono: A, B, C e D.

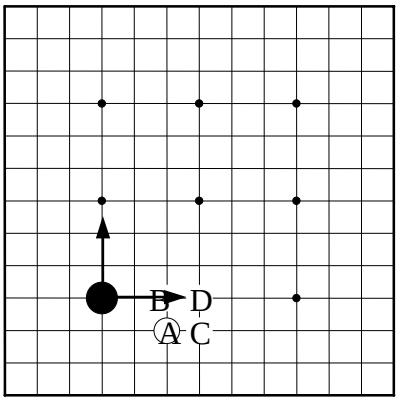


Figura 59

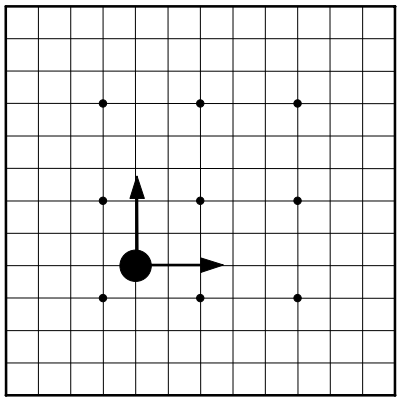


Figura 60

La pietra in 5-5 (figura 60)

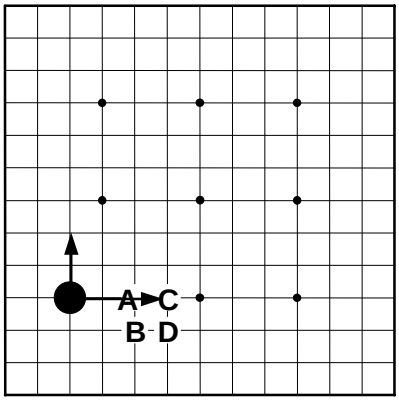
È tutta tesa all'influenza ed è giocata di rado perché difficile da gestire. Non ci sono né *Shimari* né *Kakari* "canonici".

2) **I punti asimmetrici.**

In questi casi possiamo finalmente parlare di *Shimari*. Il posizionamento asimmetrico crea degli sviluppi/attacchi "naturali" alla pietra.

La terza linea: i punti 3-4, 3-5, 3-6

Figura 61



Il punto 3-4 (figura 61)

Nella figura vediamo come la pietra eserciti una "influenza polarizzata", uno sviluppo da tale pietra terrà conto di tale influenza asimmetrica. Possibili *Shimari*: A, B, C e D, i possibili *Kakari* sono: A, B, C e D. Anche qui è confermato il principio per cui ciò che è buono per un giocatore e buono anche per l'altro.

Il punto 3-5 (figura 62)

Più di influenza che di territorio. Gli *Shimari* possibili sono: A e D (raro), altri non vengono normalmente giocati, non è infrequente che il giocatore opti per un'estensione (fig.64) al posto dello *Shimari*, i *Kakari* possibili sono: A, B, C e D. Il famoso *Joseki* Taisha prende inizio da tale pietra e a tutt'oggi è forse il *Joseki* più complesso mai canonizzato, con centinaia di varianti.

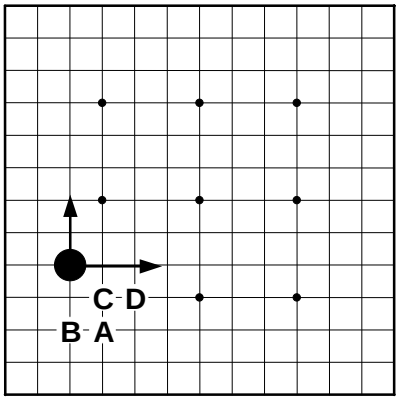


Figura 62

© Federazione Italiana Giuoco Go – www.figg.org

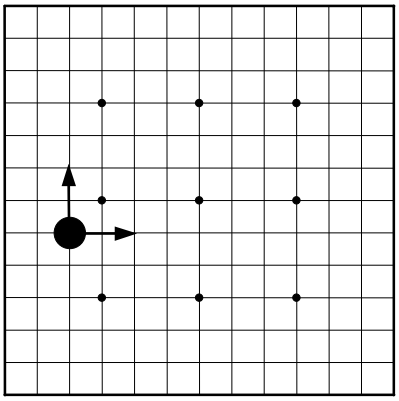


Figura 63

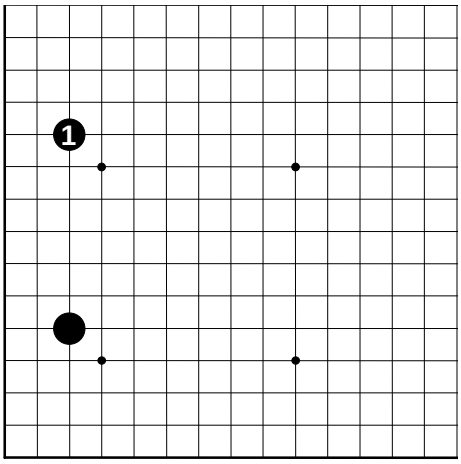


Figura 64

Il punto 3-6 (figura 63)

Poco usato, è quasi una "non mossa" d'angolo perché invita l'avversario ad occupare l'angolo. In figura 64 vediamo una possibile estensione da tale punto.

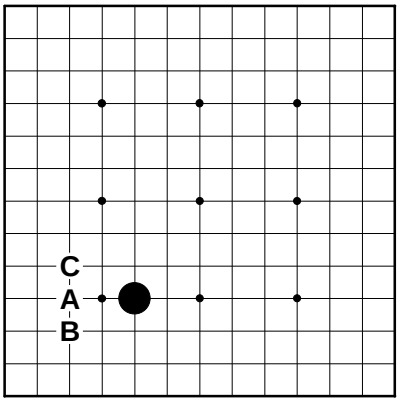


Figura 65

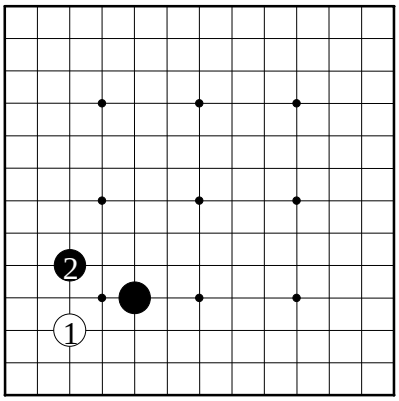


Figura 66

La quarta linea: il punto 4-5

Il punto 4-5 (figura 65)

Tutto teso all'influenza. Unico *Shimari* adottato abitualmente è A, i possibili *Kakari* sono: A, B e C.

Nella figura 66 vediamo come, dopo un *Kakari* bianco, il Nero usi le particolarità tattiche della pietra per la continuazione. La pietra è all'esterno perciò il Nero la usa come "base" per schiacciare Bianco e per fare influenza sull'esterno. Dimostra così coerenza con il suo disegno strategico iniziale giocando PER l'influenza dopo aver fatto una mossa DI influenza.

© Federazione Italiana Giuoco Go – www.figg.org

TATTICA III - A LE FORME

Nel *Go* le forme hanno un grosso valore sia tattico che strategico. In questa breve disquisizione tratterò alcune forme comuni. Con la pratica ne incontrerete delle altre e di alcune vi approprierete per un vostro stile.

1) **Il triangolo vuoto.**

La forma riportata in figura 67 viene chiamata "triangolo vuoto". Essa è forse la forma più brutta che esista nel *Go*. Il disgusto nei confronti di tale configurazione nasce dallo spreco di mosse, infatti sappiamo che le pietre in diagonale sono connesse perché hanno due punti *Miai* ed è perciò inutile ai fini della connessione la terza pietra.

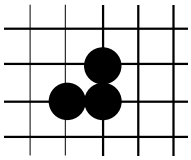


Figura 67

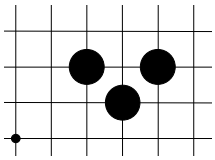


Figura 68

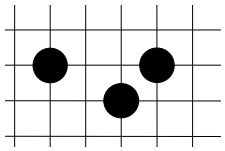


Figura 69

Ai fini difensivi una mossa più "ariosa" è più che benvenuta come si può vedere nelle figure 68 e 69. Ci sono sì dei casi in cui serve il triangolo vuoto, come ad esempio durante una uccisione dall'interno, ma nella maggior parte delle occasioni il giocarlo implica brutto *Go*. Se paragoniamo il *Go* alla scrittura, il triangolo vuoto diventa un brutto errore di ortografia.

2) **Estensioni da un *Ikken-tobi*.**

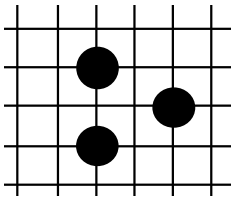


Figura 70

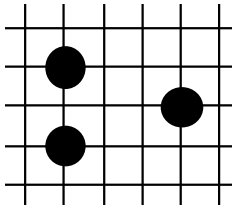


Figura 71

Le due estensioni riprodotte nelle figure 70 e 71 sono molto importanti. Le pietre della figura 70 sono praticamente connesse; la sconnessione può essere effettuata solo a scapito di numerosi tagli subiti da chi tenta di sconnettere. In figura 71 riporto una connessione affine anche se più debole.

Vale la pena, specialmente per la figura 70, di memorizzare la forma. Se dovete scappare, invadere o espandervi in un territorio, la strategia più efficace è una serie di tali mosse, vedi figura 72.

Questa sequenza è "veloce", cioè occupa efficientemente lo spazio a parità di mosse, ed è "particolarmente porosa", cioè è relativamente facile ricavare degli occhi da un reticolo così costruito.

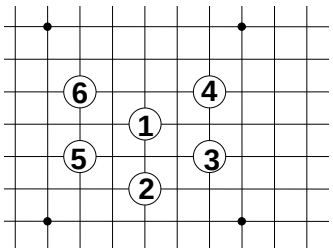


Figura 72

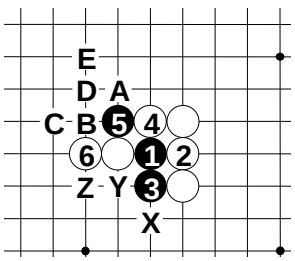


Figura 73

Nella figura 73 vediamo un tentativo di sconnessione. Da 1 a 5 il Nero tenta di sconnettere; con 6 Bianco minaccia di iniziare due *Shicho* (A,B,C,D,E ed X,Y,Z) ed il Nero può ostacolarne solo uno (ha solo una pietra per mossa). Ricapitolando: ci sono molti tagli e molti problemi per chi tenta di sconnettere.

© Federazione Italiana Giuoco Go – www.figg.org

3) **L’estensione di due in presenza del bordo.**

L’estensione di due fatta in terza o quarta linea è praticamente connessa. Questa mossa è molto importante poiché racchiude in sé un occhio, specialmente se in terza linea. È perciò una forma con molto potenziale perché può fare da base per eventuali invasioni/riduzioni.

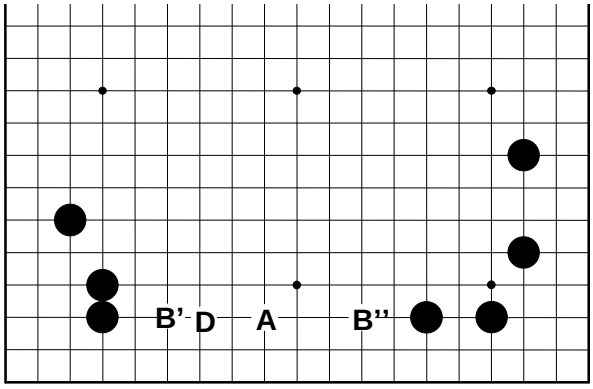


Figura 74

Un esempio: se volete invadere la struttura riportata in figura 74 il punto migliore è A. Infatti da tale punto l’estensione di due può essere effettuata da ambo i lati (avete perciò un Miai a vostro favore). Perciò se il Nero attacca con D, il Bianco giocando B’’ ha la possibilità di crearsi una base, mentre se il Nero attacca dall’altro lato il Bianco si consoliderà con B’.
Questi punti "critici" sono fondamentali per le invasioni, è perciò utile imparare ad individuarli.

4) **I muri.**

Quando due o più pietre vengono disposte in linea retta si ha un muro. I muri sono grossi generatori di influenza, e vanno sfruttati al massimo, per concretizzare in territorio l’ipoteca messa in tali mosse. Darò una regola empirica per determinare l’entità dell’estensione da farsi in presenza di un muro. La distanza ottimale (come equilibrio attacco/difesa) è data dalla formula;

$$\text{distanza} = N + 1$$

dove N = numero di pietre componenti il muro.

Nelle figure 75 e 76 riporto due esempi di estensioni da un muro (in questo caso di dimensione quattro e tre).

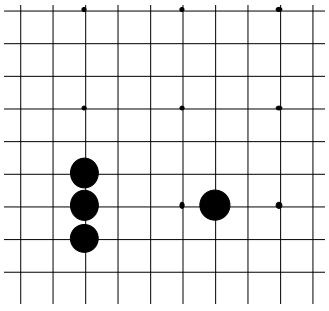


Figura 75

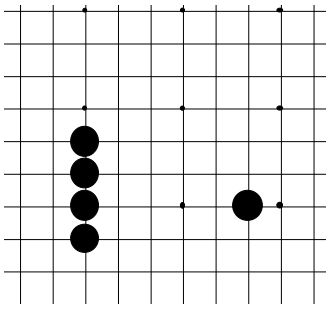


Figura 76

Questa regola è applicabile a muri di qualsiasi dimensione. Se il muro presenta dei difetti (buchi, tagli o altro), al risultato finale va tolto uno per ognuno dei suddetti.
Ad esempio: da un muro di sette con due difetti si estende di (7 + 1) - 2 = 6 linee.

5) **L’interno del punto 1-1 (2-2,2-1,1-2)**

Anche se non è una forma nel senso stretto del termine, l’intorno del punto 1-1 rientra in un discorso più generale sulle forme. Così come il triangolo vuoto va evitato, così l’intorno del punto 1-1 và ricercato. Nei problemi di vita e morte di gruppi in angolo l’intorno è spesso determinante.

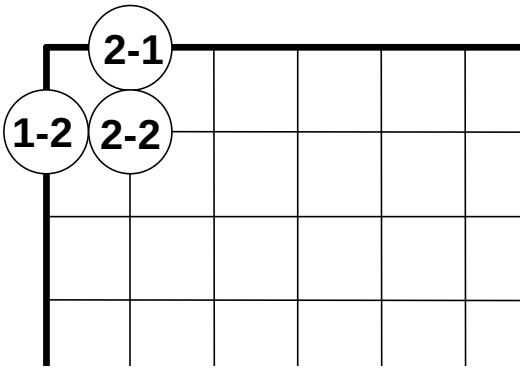


Figura 77

La peculiarità dell’intorno di 1-1 è la "cattura" del punto 1-1. Quando dovete vivere, uccidere o semplicemente studiare un gruppo d’angolo come approccio preferenziale concentratevi sui punti 1-2, 2-2 e 2-1. Risparmiare tempo implica una minor fatica mentale e perciò più rilassatezza di gioco.

La breve rassegna termina qui, con la speranza che proseguiate nella ricerca di forme. La conoscenza e l’uso di tali forme rappresentano la "grammatica base" del gioco del *Go*, poco importa che queste "forme" siano canoniche o meno, nel *Go* come nel *Tao* "tutto porta alla meta" poiché qualsiasi cosa facciamo ci fa imparare che l’importante è fare/giocare.

© Federazione Italiana Giuoco Go – www.figg.org

CENNI DI TATTICA III - B I *KO*

Nel *Go* i *Ko* sono molto importanti. Spesso si tende ad evitarli per paura ed è sbagliato. Tratterò qui di seguito vari tipi di *Ko* sperando che conoscendoli meglio li usiate di più.

I) **I *Ko* Diretti.**

I *Ko* diretti sono i più frequenti. Chi vince il *Ko* connette, uccide o semplicemente guadagna dei punti. È importante notare che per vincere un *Ko* diretto basta ignorare UNA minaccia di *Ko*. Ciò implica che il danno che subiamo chiudendo il *Ko* è limitato ad un *Tenuki* e cioè a subire due mosse consecutive da qualche altra parte: la minaccia *Ko* ignorata e la mossa dopo la nostra chiusura del *Ko*.

II) **I *Ko* Indiretti.**

Vi sono vari tipi di *Ko* indiretti tutti accomunati da un unico denominatore: per vincere bisogna ignorare PIU' minacce *Ko*. È per tale motivo che i *Ko* indiretti si giocano con meno frequenza. Se non vi è un motivo più che valido si rischia di perdere più punti IGNORANDO le varie minacce che non VINCENDO il *Ko* stesso. I *Ko* indiretti sono principalmente di tre tipi:

1) *Ko a più passi.*

Da non confondersi con il *Ko* a più stadi. Nel *Ko* a più passi per giungere al *Ko* vero e proprio (diretto) si debbono aggiungere una o più mosse dette passi. La prerogativa dei *Ko* a più passi é di essere un *Ko* tra un gruppo (nominalmente) in *Atari* e un gruppo con PIU' libertà.

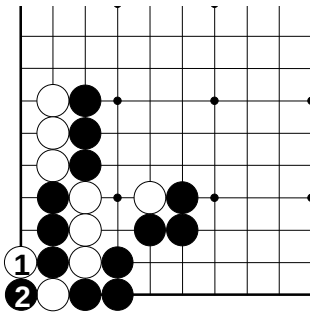


Figura 78

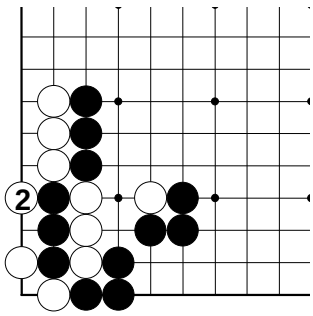


Figura 79

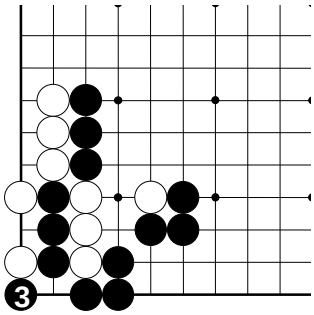


Fig. 80

Nelle figure 78, 79 e 80 vediamo un esempio di *Ko* indiretto. Notate come il bianco debba ignorare due mosse per vincere lo scontro; la prima per giocare il primo "passo" (figura 79), la seconda per vincere il *Ko* diretto (figura 80).

In figura 78 il Bianco inizia il *Ko* per salvare le sue cinque pietre. Per Nero questo *Ko* è diretto infatti se ignora la minaccia bianca può catturare le tre pietre bianche; per Bianco è un *Ko* indiretto a DUE passi: Bianco non può chiudere il *Ko*, pena l'*Atari*.

In figura 79 c'è stato uno scambio minaccia/risposta e Bianco ha ripreso il *Ko*. Ora Nero fa una minaccia (non riportata in figura) e Bianco la ignora (facendo il PRIMO *Tenuki*) e giocando 2 passa al secondo "passo" del *Ko*.

Notate come Bianco per passare al successivo "passo" abbia dovuto ignorare una minaccia.

In figura 80 Nero ricattura con 3 rendendolo così un *Ko* diretto. Per vincere il *Ko* il Bianco dovrà ignorare un ulteriore minaccia di *Ko*.

Riassumendo: per vincere il *Ko* quì riprodotto Bianco dovrà ignorare due mosse; possiamo perciò formulare la seguente deduzione:

Il numero di minacce da ignorare è uguale al numero di passi del Ko considerato.

Non ci sono limiti al numero di "passi" che un *Ko* può avere. Va solo ricordato che: più passi implicano più minacce da ignorare il che comporta una maggior perdita di punti. Attenzione a non perdere più punti in minacce ignorate di quanti se ne guadagnerebbero chiudendo il *Ko*.

2) *Ko a più stadi.*

I *Ko* a più stadi si trovano quando la cattura della pietra fa sì che nasca un secondo *Ko*. In inglese il termine *sliding Ko* rende bene l'idea dell'altalenare della forma.

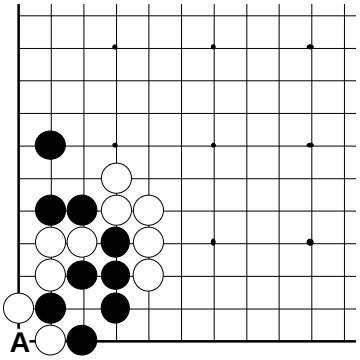


Figura 81

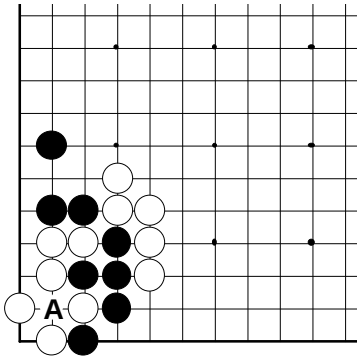


Figura 82

Nell'esempio qui riportato abbiamo un *Ko* a due stadi dove Bianco per vivere deve catturare il gruppo nero.

Figura 81: vediamo indicato con A il primo *Ko*.
Figura 82: vediamo indicato con A il *Ko* successivo.

In questo caso per vincere il bianco deve ignorare DUE minacce di *Ko*. La diversità tra i *Ko* a più stadi e quelli a più passi, risiede nella proprietà che hanno i primi di "scorrere" avanti ed indietro tra i vari stadi. Potremmo paragonare un *Ko* a più stadi ad un ideale "tiro alla fune".

Anche nei *Ko* a più stadi come in quelli a più passi non vi è un limite al numero di stadi possibili e per vincere lo scontro il numero di minacce *Ko* da ignorare è uguale al numero di stadi.

3) *Doppio Ko.*

Il doppio *Ko* è la combinazione di DUE *Ko* diretti. Esso è una specie di "soluzione tampone" per quanto concerne le minacce di *Ko*, difatti se l'avversario "minaccia" catturando uno dei due *Ko* voi non fate altro che riprendere l'altro. L'avversario deve chiudere almeno uno dei due *Ko* per farlo diventare "diretto" (cosa che gli costa punti altrove).

In generale il doppio Ko è particolarmente gradito in presenza di un terzo *Ko* distinto, in questo caso la vittoria in una delle sue situazioni è assicurata (o il *Ko* o il doppio *Ko*), essendo le minacce sul *Goban* per forza di cose finite.

Il doppio *Ko* è una fonte "inesauribile" di minacce. Si gioca in due casi: o come minaccia di *Ko* ricorsiva oppure in presenza di un terzo *Ko*.

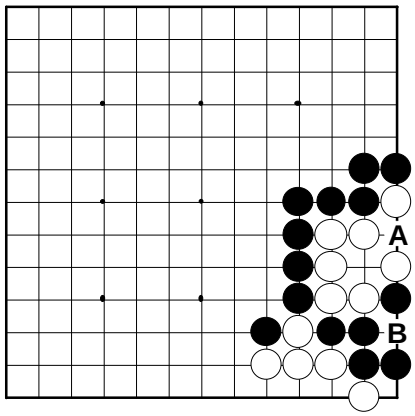


Figura 83

Riporto in figura83 un esempio di doppio *Ko*. Notate come se un giocatore catturi il *Ko* l'altro possa ristabilire l'equilibrio catturando il secondo, da qui il numero pressoché "infinito" di minacce di *Ko*.

ATTENZIONE - Il doppio *Ko* NON è un *Seki* e non è neppure "partita nulla" in quanto manca la condizione di "ripetizione locale infinita".

© Federazione Italiana Giuoco Go – www.figg.org

Nota il “Triplo *Ko*”

Per completezza parlerò brevemente della problematica del “triplo *Ko*”. Esso è il secondo caso di “ricorsività infinita” con il quale si sono imbattuti i primi goisti (la prima forma é il *Ko* “singolo” il quale è stato “risolto” con la “regola del *Ko*”).

“Triplo *Ko*” non significa tre *Ko*, in quanto in una partita vi possono essere venti *Ko* sul *Goban* senza per questo esserci particolari problemi di ricorsività. “Triplo *Ko*” significa tre *Ko* coinvolti in una SINGOLA situazione tattico/strategica, il cui esito è FONDAMENTALE per la partita. Solamente in questo caso avremo la “ricorsività infinita”: difatti nessuno dei due giocatori vorrà dare all’altro la possibilità di connettere uno dei tre, facendo così cessare la situazione (poiché così facendo rischierebbe di perdere la partita).

Ultimamente si stà discutendo di una regola di “Super *Ko*” ma nulla è ancora stato deciso (tale regola è già in uso in alcune nazioni). Allo stato attuale in presenza di un “Triplo *Ko*” la partita viene giudicata “non giocata”.

Un breve cenno storico; nel *Go* il “Triplo *Ko*” é considerato di pessimo augurio, questo per via di una partita in cui emerse. Si stava giocando un incontro tra Nobunaga (famoso condottiero giapponese) e il suo maestro, quando a causa del triplo *Ko* (allora formazione sconosciuta) la partita venne terminata. Il giorno dopo, grazie ad un tradimento, il suo castello (sotto assedio) venne catturato e Nobunaga ucciso.

Riporto in figura b1 una situazione di “Triplo *Ko*”.

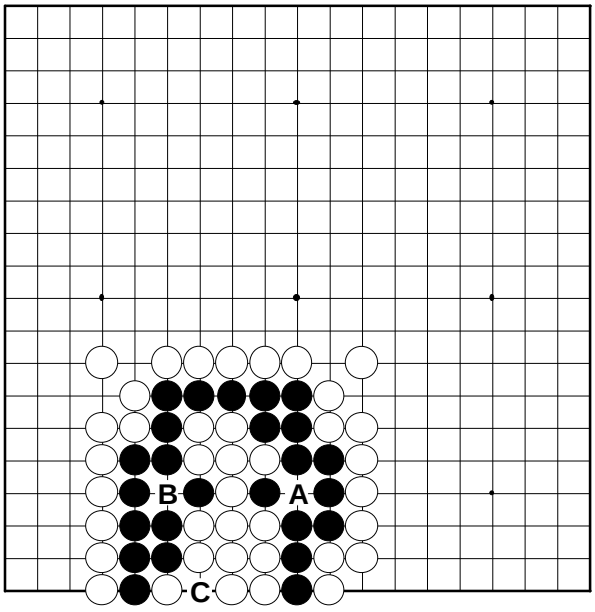


Figura b1

© Federazione Italiana Giuoco Go – www.figg.org

CENNI DI STRATEGIA IV - A L'ENDGAME (*YOSE*)

L'*endgame* o *Yose* è il punto critico della partita di *Go*, è la conclusione di tutte le fatiche, il compimento dell'opera. Moltissime partite giunte all'inizio dello *Yose* in parità (o persino in vantaggio) sono state ivi perse poiché uno dei due giocatori non sapeva gestirlo.

Tratterò qui lo *Yose* in maniera semplificata, per una trattazione più esaustiva rimando il lettore al capitolo SVA - "Lo *Yose* avanzato" (consiglio di completare la lettura del presente capitolo e quello sui *Tesuji* di *Yose*).

Immaginiamo di dover giocare un fine partita nel quale sono rimaste le seguenti chiusure:

A- 5 "punti" (chi inizia termina in *Gote*)
B- 3 "punti" (chi inizia termina in *Gote*)
C- 4 "punti" (chi inizia termina in *Sente*)
D- 0 "punti" (*Dame*, *Gote* per chi inizia)

Ho messo la parola punti tra virgolette perché, come vedremo più avanti, bisogna distinguere tra punti "reali" e "punti grezzi".

Adesso, avendo il *Sente*, se iniziate in modo casuale, per esempio da A, l'avversario (correttamente) risponderà giocando C e mantenendo il *Sente* proseguirà con B lasciando a voi la mossa D, totale:

Voi		Il vostro avversario	
Mossa A	5	Mossa C	4
Mossa D	0	Mossa B	3
Totale	5	Totale	7

Vediamo ora la sequenza corretta. Voi iniziate con il giocare in C, poi (avendo ancora il *Sente*) continuate con A finendo in *Gote*. A questo punto tocca al vostro avversario al quale non rimane altro che chiudere B terminando in *Gote*, e voi terminate la partita chiudendo l'unico *Dame*. Totale:

Voi = 4 + 5 = 9		Il vostro avversario = 3 + 0 = 3	
Mossa C	4	Mossa B	3
Mossa A	5		
Mossa D	0		
Totale	9	Totale	3

In questo caso il risultato è a voi favorevole di ben sei punti! Confrontando la differenza tra le due sequenze giocate:

Differenza tra le due sequenze giocate:

prima (errata)	2 punti in vostro sfavore.
seconda (corretta)	6 punti in vostro favore.

La differenza tra le due sequenze è di ben otto punti!

Immaginate ora di avere non quattro ma decine di chiusure, risulta evidente la quantità di punti che si possono guadagnare o perdere. Se si pensa che in una tipica partita il risultato finale dà un divario di circa 5/15 punti si capisce l'importanza capitale dello *Yose*.

Prima di tentare una formulazione algoritmica dello *Yose* ci necessitano due strumenti: una classificazione delle mosse di chiusura ed una metrica per valutare ogni sequenza.

I) **La classificazione.**

Le mosse di *Go* (ed in particolar modo quelle di *Yose*) si possono classificare secondo una matrice 2 x 2.

		Primo Giocatore: Termina in *Sente*	Primo Giocatore: Termina in *Gote*
Secondo Giocatore	Termina in *Sente*	**S / S**	**S / G**
	Termina in *Gote*	**G / S**	**G / G**

La combinazione di mosse *Sente* e *Gote* fa nascere quattro possibili accoppiamenti:

S/S - *Sente* per chiunque dei due decida di giocare.
S/G - *Sente* per l'uno e *Gote* per l'altro.
G/S - *Gote* per l'uno e *Sente* per l'altro.
G/G - *Gote* per chiunque inizi.

Questa classificazione è molto importante, prego vivamente i lettori di studiarla a fondo.

ATTENZIONE - Qui per *Sente* e *Gote* si intende la situazione del giocatore alla fine della sequenza e non al suo inizio (avendo giocato per primo doveva avere "de facto" il *Sente*). Dire che una mossa è *Sente* (in questo contesto) implica che chi inizia la sequenza la deve terminare mantenendo il *Sente*, e viceversa la mossa sarà *Gote* se la sequenza terminerà in *Gote* (cioè l'iniziativa è passata all'avversario).

II) **La metrica.**

Inizierò con un esempio:

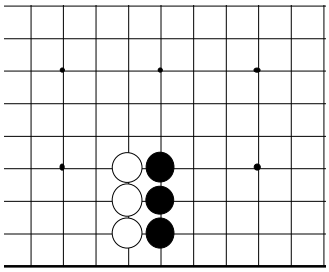


Figura 84

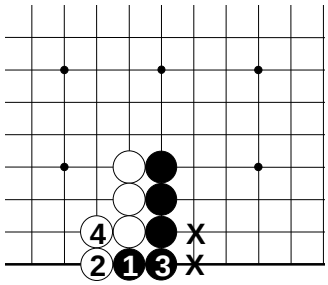


Figura 85

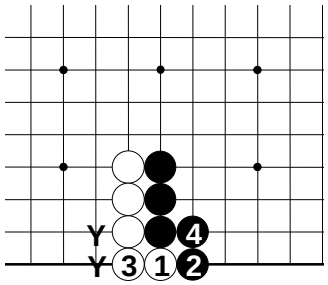


Figura 86

La figura 84 riporta una tipica chiusura da fine partita, tale chiusura si potrebbe classificare come S/S (osserviamo come nelle figure 84 ed 85 chi inizia mantiene il *Sente*).

Nelle figure 85 e 86 vediamo lo sviluppo "naturale" della chiusura, a seconda che giochi prima Bianco o Nero. Osserviamo come nella figura 86 il Bianco faccia due punti (contrassegnati con Y) in più rispetto alla sequenza in figura 85. Nel caso in figura 85 si verifica l'inverso, qui è il Nero a fare due punti in più (contrassegnati da X) rispetto all'inizio bianco di figura 86.

Riassumendo: se inizia Bianco guadagna due punti, se inizia Nero altrettanto. In totale il valore "grezzo" della mossa è quattro (due più due).

Possiamo ora formulare un'equazione che ci dia il valore complessivo "grezzo" di qualsiasi sequenza:

$$\text{Valore grezzo} = \left|\text{Punti guadagnati dal bianco se muove per primo}\right| + \left|\text{Punti guadagnati dal nero se muove per primo}\right|$$

Scritta così la formula e forse "operativamente" incomprensibile, per ovviare a ciò la riporto qui sotto in una forma più comprensibile:

$$\text{Valore grezzo} = \left|\begin{array}{l}\text{Differenza tra i punti del territorio}\\ \text{del nero se muove per primo}\\ \text{rispetto a se muove per secondo}\end{array}\right| + \left|\begin{array}{l}\text{Differenza tra i punti del territorio}\\ \text{del bianco se muove per primo}\\ \text{rispetto a se muove per secondo}\end{array}\right|$$

© Federazione Italiana Giuoco Go – www.figg.org

Sin qui ho parlato di "valore grezzo", a questo valore và aggiunto un modificatore per ottenere il "valore reale" della mossa. Questo modificatore è in funzione del tipo di sequenza: se è *Gote* il valore è 1, se è *Sente* il valore è 2.

Riassumendo:

Valore reale = (Valore grezzo) x (modificatore)

Questo "peso" dato alle mosse *Sente*, nasce da precisi ragionamenti, in parte fondati sull'eventuale continuazione della sequenza in mancanza della risposta avversaria.

Nell'esempio di prima il valore grezzo era 2 + 2 = 4, il valore reale è 4 x 2 = 8 (in quanto la mossa era *Sente).*

IMPORTANTE. Notate come nelle mosse S/G e G/S il valore "grezzo" sia unico mentre il valore "reale" sia per i due giocatori diverso essendo diverso il moltiplicatore usato (poiché può essere 1 per voi e 2 per l'avversario o viceversa).

Abbiamo ora sia una classificazione delle mosse che una metrica per poterle valutare. Andiamo ora a formulare un algoritmo per procedere nell'*endgame*, algoritmo riportato a fine capitolo.

Tale schema non deve incutere timore, una volta capita la meccanica la pratica non è difficile. Termina qui la trattazione strategica, aggiungo alcune appendici per chiarire ed approfondire degli aspetti:

1) <u>Disuguaglianza tra valore grezzo e reale.</u>

Il valore grezzo può differire dal valore reale ed i valori grezzi e reali possono essere diseguali per i due giocatori: vediamo di chiarire con un esempio:

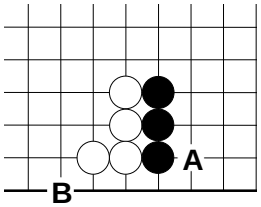


Figura 87

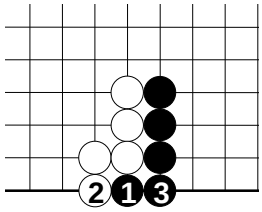


Figura 88

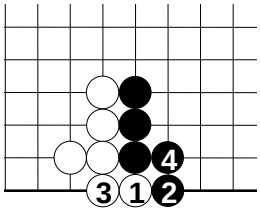


Figura 89

La chiusura nell'esempio sopra riportato è di tipo S/G (dal punto di vista bianco), cioè *Sente* se inizia Bianco (poiché se nero non risponde entra nel territorio giocando in A) e *Gote* se inizia nero (poiché può ancora bloccare in B).

Vediamo di calcolare i valori reali e grezzi per ambedue i giocatori:

per il Bianco: valore grezzo = 1+2 = 3
valore reale = 3x2 = 6

per il Nero: valore grezzo = 1+2 = 3
valore reale = 3x1 = 3

Notate come, mentre i valori grezzi coincidono, quelli reali differiscono. Tale disuguaglianza esiste sempre nelle mosse S/G e G/S.

2) <u>*Dame Sente.*</u>

Non sempre i *Dame* sono punti "neutri", talvolta occupare un *Dame* implica una chiusura da parte dell'avversario: questi *Dame* sono chiamati *Dame Sente.*

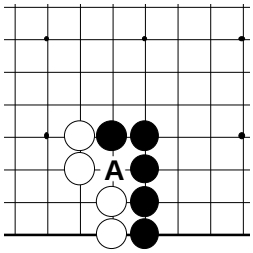


Figura 90

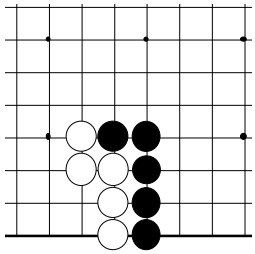


Figura 91

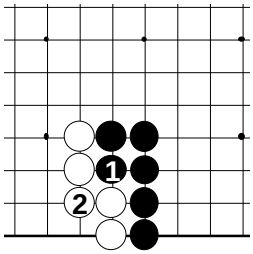


Figura 92

Il *Dame* A in figura 90 è *Dame Sente* per Nero (se Nero gioca 1 in figura 92 Bianco è costretto a giocare 2). Confrontando le due figure vediamo che il valore grezzo di tale *Dame* è uguale a uno. Perciò anche la chiusura dei *Dame* richiede impegno e concentrazione.

© Federazione Italiana Giuoco Go – www.figg.org

3) Chiusure multiple.

(Nota: nella classificazione delle mosse prendo come punto di riferimento il Bianco)

Nella chiusura riportata in figura 93 abbiamo ciò che viene definito CHIUSURA MULTIPLA (o ramificata). Nel nostro caso la chiusura ha due stadi.

Il primo stadio è S/G (figure B1 e B2).

Il secondo, che è in funzione del risultato del primo, è:

- o una chiusura G/G (figure C1 e C2)
- o una chiusura G/S (figure D1 e D2)

Come è facile capire ci stiamo inoltrando in problemi complicati, tanto più che i nostri strumenti di conto non ci aiutano a calcolare il valore di una sequenza con ben QUATTRO possibilità finali.

È complesso e sbagliato valutare tutti gli stadi e calcolare i singoli risultati. Nella fase di calcolo dello *Yose* ogni stadio va' considerato a sè, se rimangono degli ulteriori stadi (come nel nostro caso) per contare la sequenza si dovrà considerare uno "sviluppo equo" degli stadi successivi. Più avanti potrete addentrarvi in questa complicata materia.

Nel nostro esempio le sequenze su cui fare i conti sono B1 e B2, le chiusure "ad hoc" per poter contare sono riportate nelle figure. E1 ed E2. La mossa in questione ha perciò il seguente valore:

Valore grezzo = 3 + 4 = 7 Valore reale = 7 x 2 = 14

Figura 93

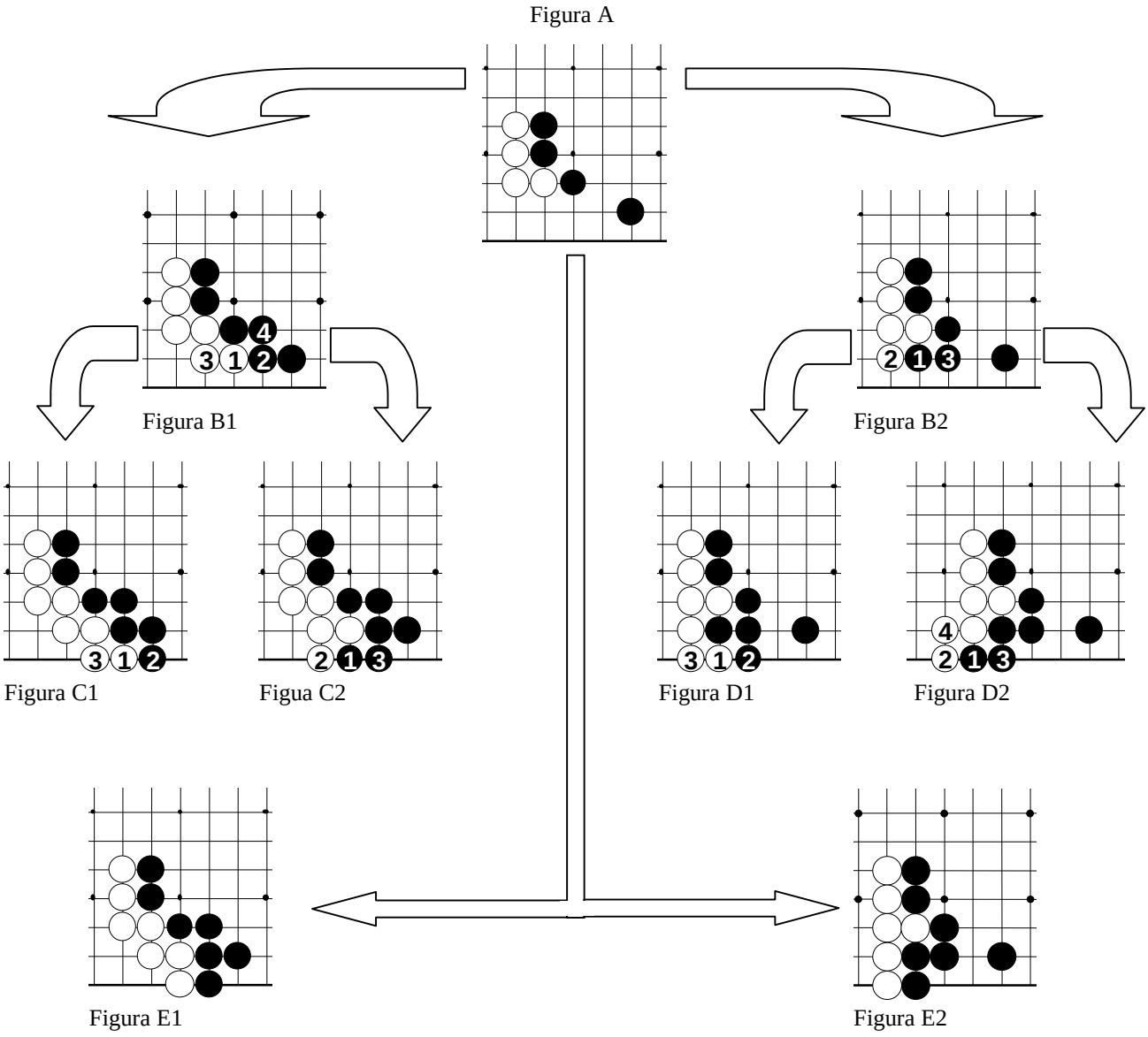
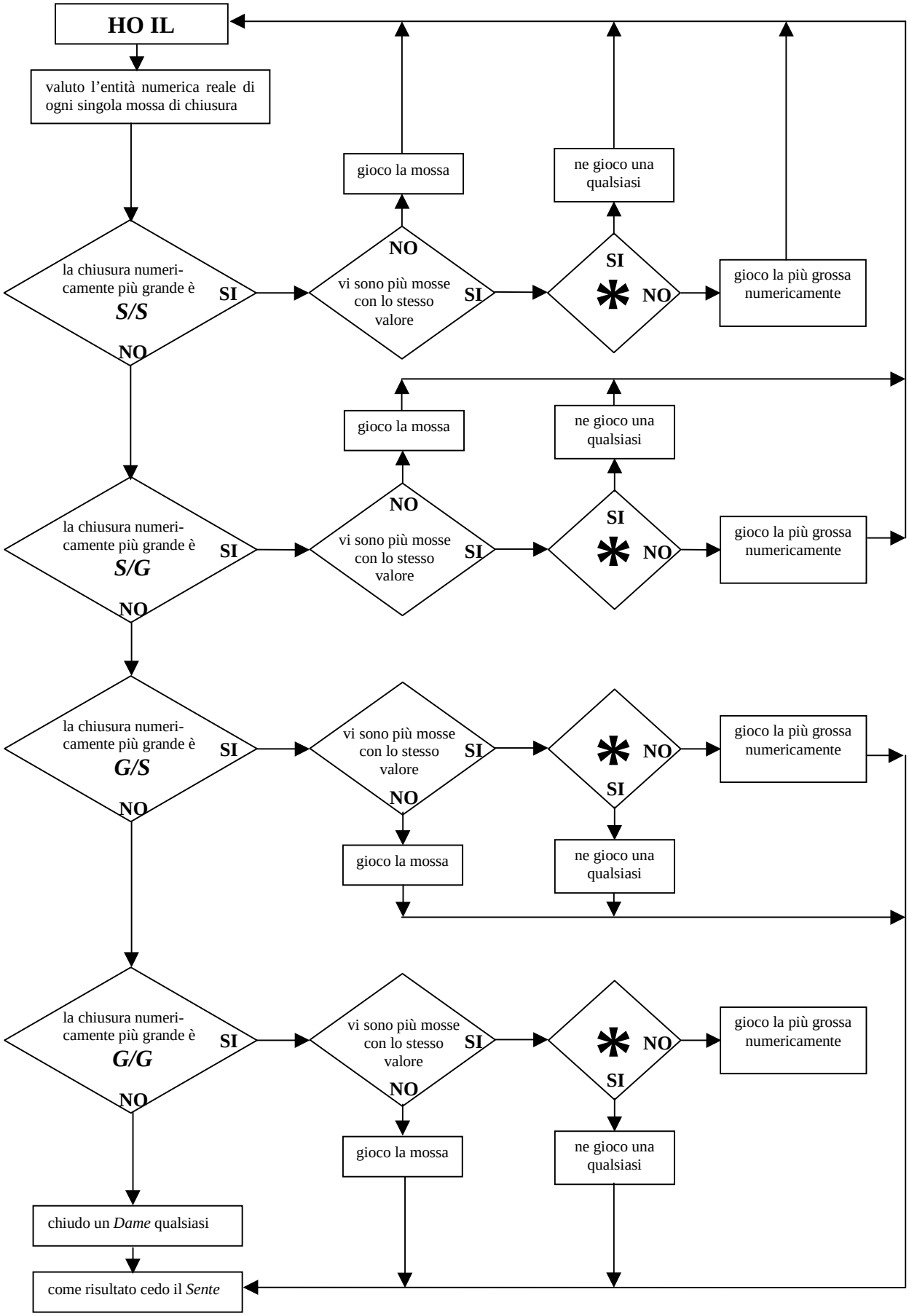


Diagramma di flusso delle chiusure



* Quale mossa mi dà più punti, in quale componente territoriale + prigionieri è maggiore (valuto la mossa più grande dal mio punto di vista, giocando quella che ha come mio valore grezzo l'entità maggiore)

© Federazione Italiana Giuoco Go – www.figg.org

CENNI DI TATTICA IV - A *TESUJI* BASE

Tesuji: una mossa giusta al momento tattico giusto.

Vi sono molti tipi di *Tesuji*: di connessione, di vita, di *Yose*, etc., tutti accomunati dall'essere la mossa migliore in quel contesto tattico.

Il concetto stesso di *Tesuji* è indissolubilmente legato alla lettura del problema. La mossa esatta al posto esatto non è altro che la migliore tra tutte le possibili mosse. È perciò sterile esercizio l'imparare a memoria centinaia di *Tesuji*, come antidoto al dover leggere. La lettura è, e resta, fondamentale nel Go, i *Tesuji* sono scorciatoie e come tali vanno trattate.

I pochi *Tesuji* qui riprodotti più che memorizzati vanno interiorizzati, capire il perchè essi funzionano così da poterli utilizzare quando vi serviranno. Concetto regolatore dei Tesuji è l'*Aji*, difatti ne sfruttiamo la presenza quando "colpiamo" la posizione.

Attenzione: *Tesuji* è una sola mossa anche se ne deriva una sequenza. Nell'esempio di figura 102 il *Tesuji* è la mossa 1, le mosse da 2 a 7 sono solo la conseguenza di tale mossa.

I) *Tesuji* vari.

1) La Tenaglia.

Il concetto alla base del *Tesuji* della tenaglia è creare due punti *Miai*. Riporto qui di seguito due esempi:

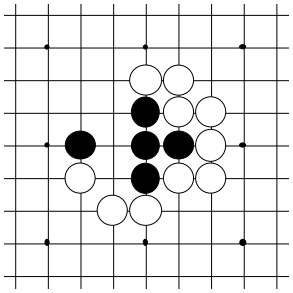


Figura 94

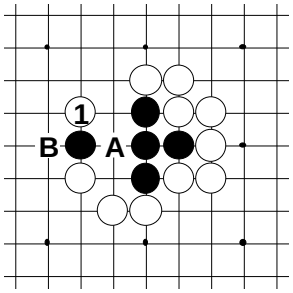


Figura 95

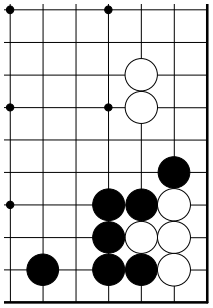


Figura 96

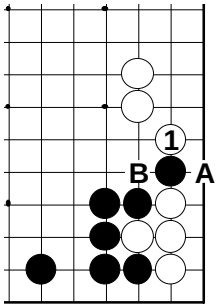


Figura 97

Il primo (figure 94 e 95) di cattura, il secondo (figure 96 e 97) di connessione.

Come si vede la mossa "1" nelle figure. 95 e 97 rendono i punti A e B *Miai* ai fini della cattura/connessione in ambedue i casi.

2) Lo *Snap-back*.

Concettualmente molto semplice questo "trucchetto" presenta notevoli "resistenze" sul piano emotivo, pochi giocatori neofiti sono disposti a sacrificare una o più pietre, l'attaccamento (emotivo) che il giocatore ha con le pietre/soldati lo influenza e ne condiziona le scelte.

In questo caso la pietra che cattura viene subito ricatturata. Si crea una situazione tattica per cui il mangiare porta all'*Atari* in maniera causale.

Nelle figure che seguono vediamo due esempi di *Snap-back*:

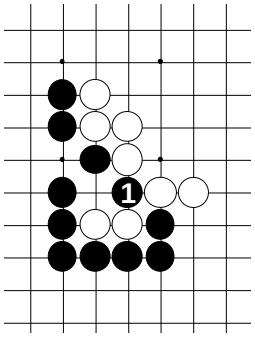


Figura 98

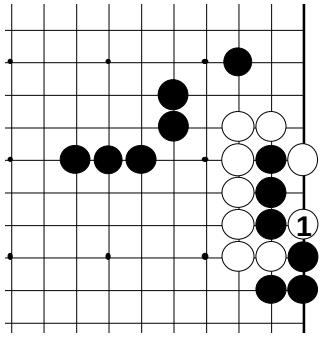


Figura 99

Notate che se Nero cattura Bianco si pone in *Atari*; in fase di chiusura non bisogna giocare lo *Snap-back* (tranne che per minaccia di *Ko*).

© Federazione Italiana Giuoco Go – www.figg.org

3) La *Loose-Ladder*

È un incrocio tra il *Geta* e lo *Shicho*, molto utile per catturare gruppi di taglio (cioè gruppi che tagliano/separano altri gruppi). Alcune volte dove non funziona il *Geta* funziona la *Loose-Ladder*.

Da notare che come nello *Shicho* conta l'intera situazione locale.

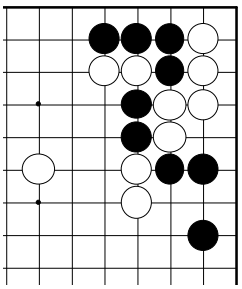


Figura 100

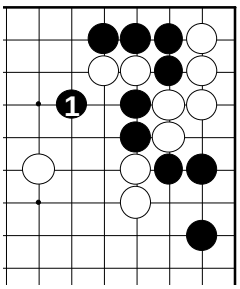


Figura 101

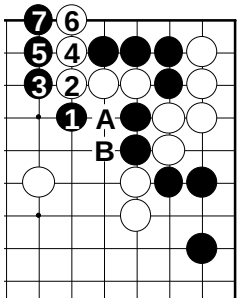


Figura 102

Nell'esempio in figura vediamo l'evolversi della situazione:
Fig.100: La situazione iniziale.
Fig.101: Il *Tesuji* (mossa 1).
Fig.102: Il tentativo di fuga: il Nero indirizza il Bianco contro il lato, catturando le pietre (e l'angolo). Se Bianco tentasse la fuga con A, il Nero darebbe *Atari* con B affrettando la fine (la *Loose-Ladder* diventa uno *Shicho* a tutti gli effetti).

II) *Tesuji* di *Yose*

Vi sono numerosi *Tesuji* di *Yose*, ne tratterò qui solo tre:

1) Il salto della scimmia.

Già mostrato in altri capitoli, è forse il *Tesuji* di endgame più usato. Utilissimo per ridurre territori dal basso, non va usato precocemente.

2) "Salto" in prima linea.

Quando si rimane con chiusure in prima linea la spinta viene spontanea, non sempre ciò conviene.

Saltare in prima linea ci aiuta a "occupare" più spazio e lascia molte più continuazioni/opportunità, inoltre pone all'avversario ardui problemi difensivi.

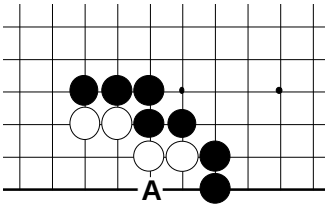


Figura 103

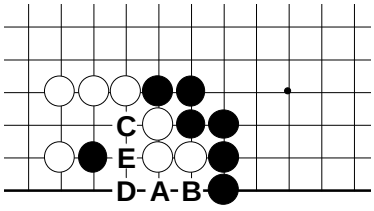


Figura 104

Talvolta un salto di uno è più appropriato, vediamo due esempi:
Figura 103: bianco non può sconnettere o si pone in *Atari*.
Figura 104: in questo esempio non solo il Nero erode un punto in più ma connette anche la pietra nel territorio bianco (se Bianco tentasse la sconnessione verrebbe catturato mediante la sequenza A...E)

3) *Damezumari.*

Il *Damezumari* è un esempio di sacrificio (come lo *Snap-back*), esso è motlo utile principalmente nei casi di invasione in fine partita

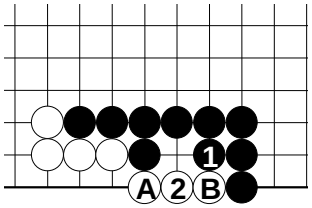


Figura 105

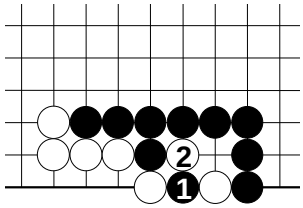


Figura 106

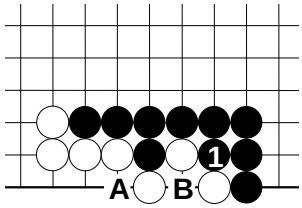


Figura 107

Nell'esempio in figura vediamo un caso di "sacrificio per profitto":

Figura 105: le pietre A e B sembrano apparentemente connesse, difatti all'*Atari* dato con 1 il Bianco risponde connettendo con 2.
Figura 106: il Nero effettua il sacrificio (*Tesuji*) 1 che Bianco è costretto a catturare se vuole rimanere connesso.
Figura 107: il Nero dà *Atari* con 1, così facendo fa diventare i punti A e B *Miai* (se Bianco connette in A Nero mangia tutto giocando B).

Siamo perciò riusciti a fare dei punti (ed un occhio) sacrificando una pietra; questa tecnica di sacrificio è molto utile quando si tratta di fare un occhio.

© Federazione Italiana Giuoco Go – www.figg.org

© Federazione Italiana Giuoco Go – www.figg.org

CENNI DI TATTICA IV - C IL *SEKI*

Seki: un *Semeai* che non può essere vinto da nessuno dei due contendenti, una situazione di stallo.

Nella vostra carriera di goisti vi capiteranno numerosi tipi di *Seki*. Questa esposizione, ben lungi dall'essere esaustiva di tutte le situazioni, ne copre le più frequenti.

Nota: in tutti i casi qui trattati si suppone che le libertà esterne del gruppo siano tutte occupate, altrimenti cade la condizione di porsi in *Atari* occupando le libertà interne.

1) **I *Seki* "normali".**

Due sono i *Seki* più frequenti: con due libertà in comune; con una libertà in comune ed un occhio per parte. Nelle figure. 108 e 109 vediamo esempi di ambedue.

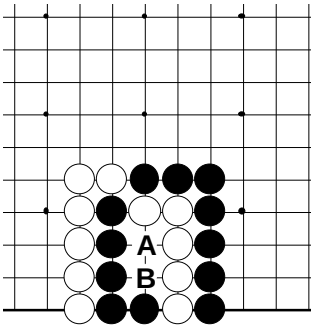


Figura 108

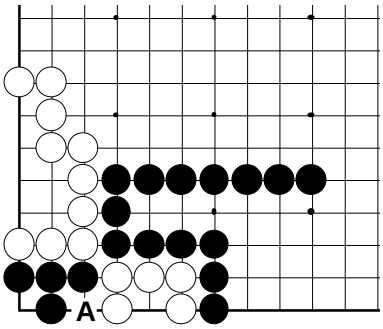


Figura 109

Figura 108: due libertà condivise, indicate con A e B, chi gioca per primo pone se stesso in *Atari*.
Figura 109: un occhio per parte ed una libertà condivisa, indicata con A, chi volesse giocare per primo si porrebbe in *Atari* dovendo giocare nella libertà in comune; giocare nell'occhio avversario è proibito dalle regole essendo suicidio.

2) **I *Seki* "particolari".**

Tratterò qui due *Seki* particolari, anche se infrequenti è bene conoscerli.

Due *Ko* ed un occhio per parte:

La differenza tra questo *Seki* e quelli poc'anzi esposti è l'inesauribile fonte di minacce *Ko* (è uguale ad un doppio *Ko*, vedi cap.TIIIB).

Nella figura 110 vediamo un esempio di tale *Seki*. Nel caso un giocatore catturi il *Ko* l'avversario risponderà immediatamente.

È impossibile chiudere il *Ko* perchè, così facendo il giocatore si porrebbe in *Atari*.

Apro una parentesi sul caso occhio-*Ko*-occhio, qui si ha un *Ko* DIRETTO, e NON un *Seki* dato che chi prende il *Ko* pone l'altro in *Atari*.

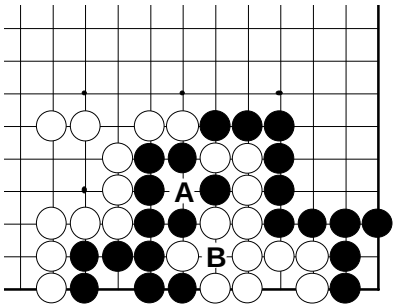


Figura 110

Seki compositi.

Nella figura.111 abbiamo un tipo di *Seki* un po' particolare (se non altro nella forma).

Tali *Seki* sono di difficile individuazione, ovvero gruppi che potenzialmente (giocando correttamente) finirebbero in Seki non ci capitano, ma non c'è da preoccuparsi visto che capitano raramente.

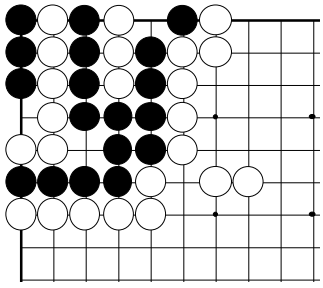


Figura 111

© Federazione Italiana Giuoco Go – www.figg.org

Vorrei concludere ricordando due fatti a prima vista ovvi, e proprio per questo spesso non interiorizzati/capiti (questa non interiorizzazione è frequente nel Go, spesso per migliorare il proprio gioco non bisogna imparare cose nuove, ma ben capire le vecchie. E qui abbiamo un altro punto di "contatto" tra il Go e la vita quotidiana):

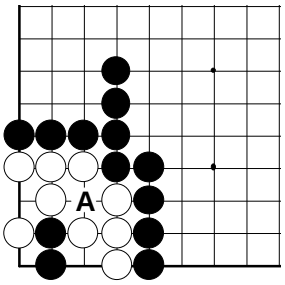
A - Il *Seki* non è un "isola" sul *Goban*.

Un *Seki* è tale solo se le condizioni non mutano. Nel momento in cui uno dei gruppi preso nel *Seki* si connette, o acquista libertà, il *Seki* può cessare di essere tale.

B - Nulla vieta di giocare nel *Seki*.

In caso serva una grossa minaccia *Ko* nulla impedisce di giocare nel *Seki*. Attenzione, però così facendo distruggete il *Seki* stesso.

Quattro appendici:



1) *Seki* tra un gruppo senza occhi ed uno con uno/più occhi falsi. In questo caso è come se ci fossero due gruppi con condivisione di libertà, difatti colui che ha gli occhi falsi non potrà mai spingere senza mettersi in *Atari*. In figura 112 vediamo un esempio, indico con A l'occhio falso.

Figura 112

2) Il punto 1-1. È bene ricordarsi che le due pietre in figura 113 formano un occhio. Riporto in figura 114 un *Seki* in cui tale struttura viene utilizzata.

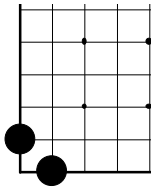


Figura 113

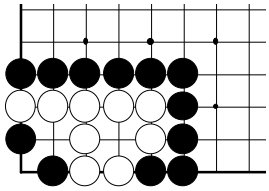


Figura 114

3) Ripetizioni infinite. Sono un caso particolare, NON sono dei *Seki* perché se nessuno dei due giocatori vuole "definire" la situazione, chiudendo il terzo *Ko*, o comunque cambiando la situazione ricorsiva, la partita è dichiarata nulla, come specificato dalle regole. Casi di ripetizione infinita sono: triplo *Ko*, round robin *Ko* e *long life*.

4) Occhio si, occhio no. In una lotta tra gruppi aventi l'uno un ochhio e l'altro nessuno, se non ci sono particolari situazioni di libertà esterne, vince il possessore del gruppo con un occhio. Difatti all'atto di chiudere la penultima libertà condivisa (e supponendo che ambedue i gruppi non abbiano libertà esterne da occupare) il possessore del gruppo con un occhio avrà DUE libertà, mentre quello senza si troverà in ATARI. Questa situazione, non del tutto infrequente, in giapponese si chiama *Me Ari Me nashi*, letteralmente "io ho un occhio e tu no".

© Federazione Italiana Giuoco Go – www.figg.org

CENNI DI STRATEGIA V - A IL GIOCO A HANDICAP

La maggior parte delle partite di *Go* vengono disputate usando il sistema degli handicap. Questo sistema, caso più unico che raro nel panorama dei giochi, permette a due giocatori di impari forza di disputare una partita stimolante ed interessante per entrambi.

In questo breve sunto tratterò alcuni dei principali concetti strategici su come usare le pietre di handicap.

1) Rapporto attacco/difesa.

1.1 Le pietre di handicap sono posizionate in punti prestabiliti del *Goban*, questi punti si trovano tutti (tranne uno) in quarta linea. Ciò vuol dire che esercitano una forte influenza, ma non un grosso controllo territoriale (vedi cap. SIB).

1.2 Usate l'influenza. Le pietre sul *Goban* sono "il vostro vantaggio" se il Nero gioca non tenendo conto della relazione delle pietre tra loro sarà sopraffatto. Il che implica che il Nero non deve giocare mosse in 5° o 6° linea (aggiungendo mosse di influenza a mosse di influenza), nè deve farsi sconnettere le pietre (facendosi così annullare il reticolo di partenza). Non avete pietre "disposte a casaccio", sul Goban, avete il VANTAGGIO INIZIALE. Ogni volta che non le usate/sfruttate state perdendo tale vantaggio.

1.3 Mantenete il Bianco sotto attacco, perchè essere avanti in influenza non vuol dire aver vinto. Dopo una mossa bianca è poco saggio giocare *Tenuki* (ignorare la mossa localmente) o scappare. Mantenere un giusto equilibrio è nello spirito del gioco.

2) Chi è il più bravo?

2.1 Anche se il Nero è avvantaggiato dall'avere le pietre di handicap, è il Bianco il giocatore più esperto, specialmente sul piano tattico. Chi gioca con il nero spesso si dimentica di ciò, andando così ad immischiarsi in complesse sequenze. È meglio evitare i complessi *Semeai* perchè privilegiano il giocatore più esperto.

2.2 "Alla fine della partita i gruppi morti sono rimossi". Cosa vuol dire ciò? Vuol dire che alla fine della partita tutti i gruppi debbono avere due occhi oppure essere in condizioni equivalenti.
Qui non sto facendo Lapalisse ma intendo portare ad una riflessione: poniamo che stiate giocando ad otto handicap, se permettete a Bianco di dividervi dovrete riuscire a fare due occhi per ciascun gruppo sviluppatosi dalle otto pietre (totale 16 occhi) oppure questi moriranno. Il discorso vale anche per Bianco, se è sconnesso dovrà fare occhi ovunque. Tale riflessione ci porta a formulare una regola "aurea" di comportamento:

"Il Nero deve tenere connesse le sue pietre e sconnesse quelle di Bianco"

Motivo per cui prima di ogni manovra tattica o disegno strategico dovete CONNETTERE LE PIETRE DI HANDICAP, poichè ogni gruppi in più sul goban equivale al dover fare due occhi in più (e nove gruppi equivalgono a 18 occhi!).

3) Non perdetevi nel particolare

3.1 Formulate una strategia (di attacco, di territorio) e siate coerenti con essa. Non lasciatevi distrarre dai particolari, se commettete degli errori non peggiorateli. È meglio sacrificare due pietre, usando l'*Aji* a loro associato per ridurre, che perderne otto tentando arzigogolati salvataggi.

3.2 Ogni dieci/quindici mosse fate una pausa e guardate tutto il *Goban*. Troppo spesso il Nero gioca il particolare tattico, perdendo di vista l'insieme strategico.

3.3 Non fatevi prendere dalla fretta perchè non ci sono limiti d'orario (tranne che in torneo) per fare una mossa. Perciò ad ogni mossa bianca ponderate bene la risposta e non fatevi prendere in una corsa contro il tempo altrimenti il vantaggio sarà del vostro avversario.

4) La psicosi di von Clausewitz.

4.1 Indico con questo termine la smania "omicida" del Nero verso il Bianco. Spesso e volentieri il Nero gioca per uccidere, distruggere o annientare il Bianco e ciò porta a cocenti disfatte. Nel *Go* vincere di un punto o vincere di cento è la stessa cosa. Attaccando senza tregua si ottiene un unico effetto, rafforzare il Bianco. Il Nero non si rende conto che attaccando Bianco a contatto, perchè spesso gli attacchi neri vengono portati a contatto, non fa altro che rafforzare Bianco. Oltre a ciò spesso il Nero per perseguire la sua "ossessione" lascia dei tagli non protetti che diverranno la fonte di successive disfatte. Come già detto un buon equilibrio tra attacco e difesa è "paradossalmente" il miglior attacco.

4.2 Anche se è vero che non bisogna attaccare a testa bassa è pur sempre saggio non essere timidi. Quando il Bianco smette di giocare in un luogo e volge le sue attenzioni altrove, non sempre è buon *Go*, può accadere che sì "dimentichi" delle imperfezioni e sta a voi individuarle e sfruttarle. Il Bianco "dimentica" alcune mosse per motivi strategici, se giocasse in modo normale è ovvio che perderebbe (gli handicap servono per un motivo), deve perciò sempre giocare "un po' oltre".

5) Alti, medi, bassi handicap.

È possibile dividere gli handicap in tre categorie: alti (da 9 ad 8), medi (da 7 a 4), bassi (da 4 ad 1).

5.1 Alti: non ci sono grossi spazi liberi sul *Goban*. Tenendo connesse le pietre e seguendo i consigli qui dati non dovreste avere grossi problemi di impostazione strategica. E ricordatevi sempre la connessone sopra ogni cosa. Se avete dei dubbi, connettete prima e pensate poi.

5.2 Medi: il gioco è caratterizzato dalla presenza di ampli spazi sui lati. In questo tipo di partite il Nero è costretto a giocare un pò più in attacco in quanto l'influenza iniziale è meno preponderante. Come consiglio studiate e capite bene *i Joseki* di approccio all'*Hoshi* per contrastare efficacemente Bianco.

5.3 Bassi: qui la partita si svolge quasi come una partita alla pari dove il *Fuseki* inizia a contare. La differenza di forza tra voi ed il vostro avversario è assai bassa, perciò non potete fare molto affidamento sulle pietre di handicap. Essi sono una preziosa "eredità" da amministrare saggiamente.

© Federazione Italiana Giuoco Go – www.figg.org

CENNI DI STRATEGIA V - A LO *YOSE* AVANZATO

Nell'approccio seguito sin qui si è data come condizione implicita che una volta iniziata la sequenza venga portata a compimento. Come vedremo ciò non è sempre vero. Talvolta conviene aprire una parentesi durante una sequenza, iniziandone una nuova altrove. Ciò è legato al *Tenuki* (cioè ad ignorare la mossa) ed al danno che provoca fare ciò.

Chiarirò il discorso con un esempio: la mossa è al Nero e la classificazione è data di conseguenza.

Mossa	**Tipo**	**Punti grezzi**	**Punti reali**	**Punti persi se l'altro fa *Tenuki* calcolati in modo "grezzo"**
A	S/S	5	10	6/7
B	S/S	4	8	7/30 (muore il gruppo)
C	S/G	4	8	4/4
D	G/G	5	5	2/3
E	G/G (*Dame*)	0	0	1/1

Seguendo l'algoritmo formulato nel capitolo SIVA la sequenza corretta dovrebbe essere: A Nero, B Nero, C Nero, D Nero e cede il *Sente* a Bianco, il quale termina con E.

Vediamo in dettaglio i punteggi:

Nero		Bianco	
Mossa A	5	Mossa E	0
Mossa B	4		
Mossa C	4		
Mossa D	5		
Totale	**18**	**Totale**	**0**

Bianco non si può dire soddisfatto, ha difatto "perso" 18 punti.
Notate come la somma si faccia sui punti "grezzi" e non su quelli "reali", ciò perchè, i punti reali non coincidono con il territorio effettivamente conquistato.

Vediamo ora cosa potrebbe succedere se quando Nero gioca A bianco fa *Tenuki* ed inizia con B; Nero ha adesso due alternative:

Fare anch'esso *Tenuki*	Rispondere
- Nero continua a giocare o gioca C a seconda della mossa più grande	- Risponde a B
- Nero guadagna 6/4 punti	- Perde il *Sente*
- Bianco uccide il gruppo Nero guadagnando 30 punti	- Bianco acquista il *Sente* e chiude A

Nel caso sopra descritto Nero guadagnerà sì 4 o 6 punti ma ne perderà 30 con l'uccisione del suo gruppo. E' meglio, perciò per Nero chiudere la sequenza B lasciando a Bianco la possibilità di riprendere la sequenza A, terminandola e chiudendo così la parentesi iniziata con B. Il prosieguo è come prima. Totale:

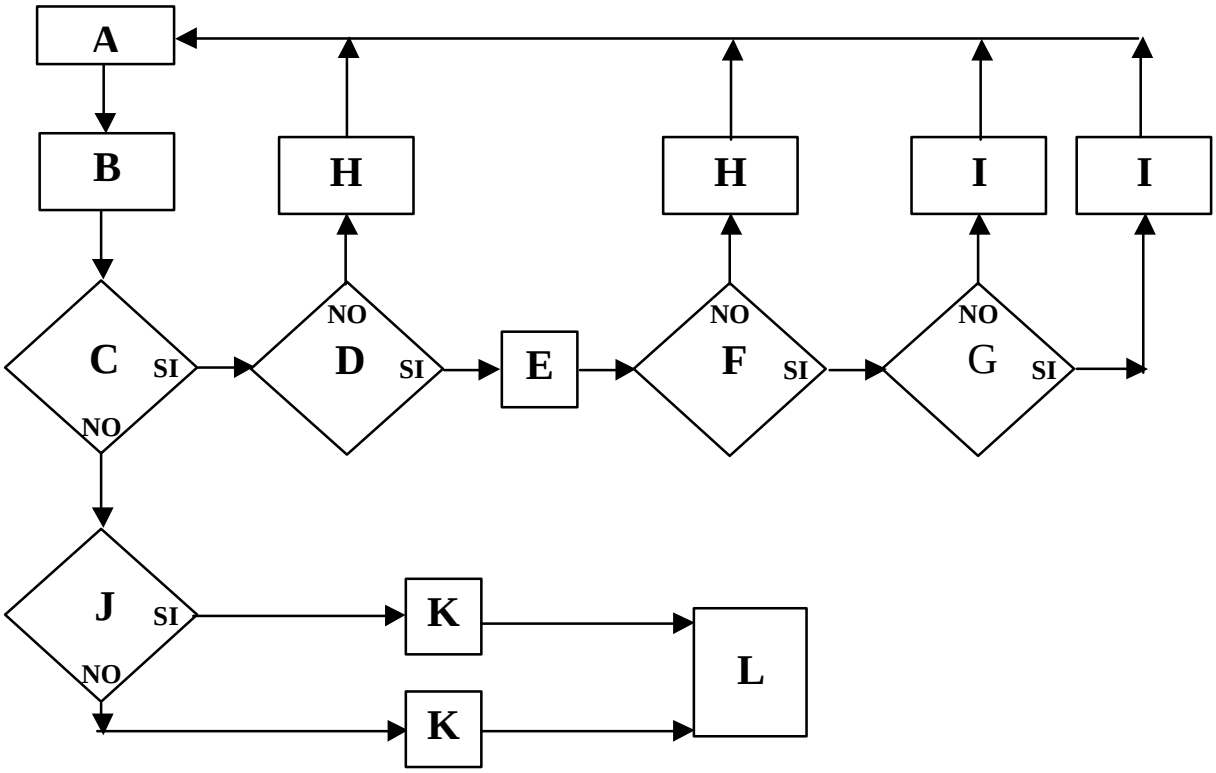
Nero		Bianco	
Mossa A	5	Mossa B	4
Mossa C	4	Mossa E	0
Mossa D	5		
Totale	**14**	**Totale**	**4**

© Federazione Italiana Giuoco Go – www.figg.org

Al Bianco ha giovato questo "loop", bisogna però stare molto attenti: questi conti sono più complessi di quanto non sembrino. E ricordate: quando fate *Tenuki* date al vostro avversario la possibilità di giocare due mosse consecutive nello stesso contesto tattico.

Abbiamo così scoperto che l'algoritmo proposto non è perfetto. Per ovviare a ciò tenteremo di riscrivere la procedura di *Yose*. Questo algoritmo così riscritto dovrà considerare i "loop" e per fare ciò dovrà calcolare i *Tenuki* (riporto il diagramma di flusso così ottenuto).

È facile notare "l'incompiutezza" anche di questo secondo diagramma. Infatti: se ad una nostra mossa l'avversario fa *Tenuki* è vero che ci dà due mosse consecutive in un posto, ma è altrettanto vero che così facendo ne lasciamo fare due anche a lui in un altro posto. Questo discorso vale anche per un secondo, terzo ... etc. *Tenuki.*



A - ho il *Sente*
B - valuto il valore "reale" di ogni mossa G/G ed il valore di ogni mossa S/S, S/G e G/S in modo "parziale"
C - la mossa più grande così calcolata è del tipo S/S o S/G
D - vi sono più mosse con lo stesso valore parziale
E - calcolo il valore "reale" di tali mosse
F - vi sono più mosse con lo stesso valore "reale" massimo
G - tra queste mosse ve nè una del tipo S/S
H - gioco tale mossa
I - delle mosse rimanenti ne gioco una
J - la chiusura più grande è del tipo G/S
K - tra queste mosse gioco la più grande. A parità di grandezza opto per una scelta casuale
L - come risultato cedo il *Sente*

Nota: il "valore parziale" viene calcolato prevedendo un *Tenuki* avversario. È calcolato in modo asimmetrico: ad una mossa avversaria si prevede una nostra risposta; ad una nostra mossa se ne conta un'altra prima della risposta avversaria. Il moltiplicatore viene applicato a tutto il risultato così ottenuto.

© Federazione Italiana Giuoco Go – www.figg.org

Tenterò di chiarire con un esempio: immaginiamo di avere due chiusure una S/S ed una G/S. Riporto qui in colonna il valore di tali mosse:

Mossa	S Io	/S Avversario	G Io	/S Avversario
Valore "grezzo"	1	1	3	3
Valore "reale"	2	2	3	6
punti guadagnati facendo un eventuale *Tenuki*	15	3	6	8
Valore "parziale"	(1+15)x2=**32**	(1+3)x2=**8**	(6+3)x1=**9**	(8+3)x2=**22**

Seguiamo ora lo svolgimento delle mosse:

mossa 1: io gioco la sequenza S/S.
mossa 2: il mio avversario gioca la chiusura G/S, per lui S/G

Adesso ho due scelte: o rispondere a bianco (finendo in *Gote*) o continuare la sequenza S/S iniziata. Opto per il proseguimento della S/S, difatti confrontando i valori parziali noto che la mossa più vantaggiosa resta la continuazione: 34 punti a me contro 22 a lui

mossa 3: io proseguo a giocare la chiusura S/S.
mossa 4: il mio avversario fa altrettanto (avendo fatto dei conti sul secondo *Tenuki*).

Come prima ho due scelte: rispondere alla mossa 4 o continuare con la sequenza S/S (chiamata per chiarezza S/S essendo tale all'inizio, ma ora non sappiamo più come identificarla). Dovrò perciò fare ancora dei conti e valutare l'entità di un secondo *Tenuki* (una specie di valore parziale alla seconda).

Urge una pausa: tutti questi conti noi li dobbiamo fare a mente, ci accorgiamo che i *Tenuki* possono essere due, tre, quattro etc. (aiuto!). Siamo partiti con l'intenzione di chiarificare lo *Yose* e ci troviamo presi in una spirale di conti!

Come uscirne?
Risposta: **Non ne usciamo**

Ignoriamo il tutto e ritorniamo al nostro semplice (e talvolta errato) primitivo algoritmo. Unica differenza una acquisita saggezza.

Già altre volte abbiamo visto come nel Go nulla sia assoluto, non ci deve perciò stupire l'impossibilità di ordinare il cambiamento. Non tutto è perso. Con grandi sforzi abbiamo costruito una procedura decisionale per lo *Yose*, la pensavamo perfetta, ma così non è. L'importante è saperlo, vuol dire che useremo tale schema come "traccia" consci dei limiti e degli ostacoli a noi posti.

All'inizio seguiremo lo schema fedelmente, poi a mano a mano impareremo a giocare "d'istinto", avendo accumulato abbastanza esperienza per poter trascendere i normali schemi.

NOTA Alcuni anni fa è uscito uno splendido libro sulla matematica della fine gioco nel *Go.* Questo dotto trattato matematico scritto dal noto Erwin Berklamp è la migliore trattazione matematica di un pezzo di partita di Go mai scritta (ovvero il fine gioco).

Probabilmente "esaurisce" il problema delle chiusure (in tutto le ultime 10/20 mosse della partita), peccato che richieda : infinitesimi e calcolo matriciale, e che nel suo insieme sia un testo accessibile solo a pochi matematici. Ancora una volta il gusto estetico del goista prevale nella pratica in quante per mettere in opera le teorie di Berkelamp ci vorrebbe un computer e nozioni estensive di matematica.Per dare un'idea della difficoltà del libro riporto di seguito una pagina dello stesso.

CENNI DI TATTICA V - A I *JOSEKI* DI HANDICAP

Dopo aver visto le nozioni di strategia riguar*dan*ti il gioco a handicap, vediamo ora alcuni *Joseki*.

Iniziamo con il dire che, mentre un *Joseki* "normale" dà un risultato equo, un *Joseki* "di handicap" (specialmente ad alti handicap) dà un risultato migliore per il Nero. Questo perchè il risultato del *Joseki* va aggiunto alla precedente influenza nera.

Si studiano i *Joseki* per due motivi fondamentali: primo perchè lo studiarli è il primo passo verso la comprensione del *Fuseki* e perciò del miglioramento in generale; secondo perchè conoscere i *Joseki* vuol dire "punire" le mosse bianche abusive.

Come si studia un *Joseki*? Il *Joseki* per definizione è una sequenza di mosse che come risultato dà una spartizione equa delle variabili territorio/influenza tra i due giocatori nel contesto locale, ne consegue che se uno dei due giocatori opta per un *Tenuki* o gioca diversamente ottiene localmente un risultato peggiore, sempre che l'avversario sappia come trarne vantaggio.

Vorrei far notare che ciò che ho affermato è vero per definizione perchè, se ci fosse una sequenza che desse un risultato migliore per uno dei due giocatori non parleremmo di *Joseki*.

Nella mia esposizione inizierò con il dare l'intera sequenza commentandola. Fatto ciò esaminerò le possibili variazioni da tale schema, analizzando i motivi ed i risultati di tali variazioni.

Nell'analisi qui fatta ho considerato partite e sequenze ad alti handicap. Partite in cui il Nero parte in una situazione di forte predominio dove può tralasciare un analisi "puntuale" del *Fuseki* e concentrarsi esclusivamente sull'attacco locale.

Nelle partite con medi o pochi handicap il discorso *Fuseki* acquista una maggiore importanza, ciò non vuol dire che i *Joseki* qui presentati diventino inutili: vanno solo correlati con la situazione generale.

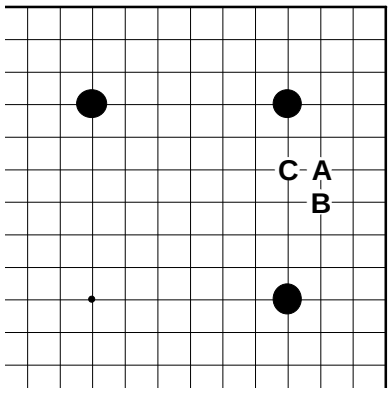


Figura 115

Prendiamo in considerazione un angolo del *Goban*, nella figura 115 vediamo la posizione degli handicap in una partita ad alti handicap.
La posizione in figura 115 è detta "a doppia ala". Notiamo che le pietre posizionate in quarta linea non concretizzano del territorio, ma sviluppano solo una forte influenza. Il Nero giocherà le sue mosse tenendo ciò in considerazione.
Inizieremo con un *Joseki* di invasione, la "classica" invasione in *San-San*, e ne studieremo una variante.

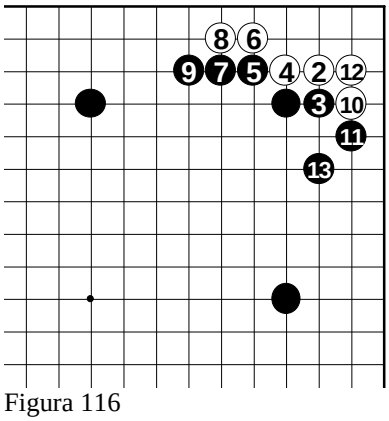


Figura 116

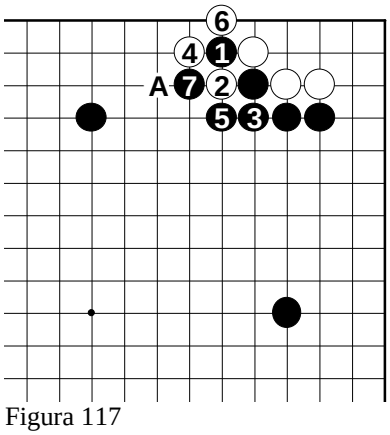


Figura 117

Figura 116 (invasione): la mossa 2 bianca è la più usata, il Nero con 3 blocca un lato, questa mossa è praticamente obbligatoria. Dopo la mossa 7 il resto della sequenza è standard, il Bianco vive in *Sente* mentre Nero guadagna moltissima influenza.

Figura 117 (alternativa): è possibile al posto della mossa 7 nella figura 116 fare un doppio *Hane*. L'intenzione nera non è di prendere le due pietre d'angolo (dopo Bianco 4), ma bensì dare *Atari* con 5 e poi con 7. La connessione 8 termina il *Joseki*. L'estensione "A" è una buona mossa per Nero, anche se spesso esso opta per un *Tenuki*.

Come possiamo osservare, questi due *Joseki* danno poco territorio a Bianco (circa 10 punti) mentre rafforzano molto il Nero. È per questo motivo che raramente Bianco opta per un invasione in *San-San* all'inizio della partita.

Per iniziare un'invasione così "profonda" il Bianco aspetterà che i territori (o *Moyo*) si siano già determinati, per limitare l'apporto dovuto all'acquisita influenza sul piano di gioco. Ciò significa che a un certo punto il nero dovrà rafforzare l'angolo per eliminare l'*Aji* ivi presente.

Vediamo ora alcuni *Joseki* di approccio.

Figura 118: il Bianco attacca con 2, la sequenza 2-7 è *Joseki*, tutte le mosse nere sono forzanti. Se Bianco omette mosse tipo 4 o 6 le giocherà il Nero stringendo bianco in una stretta fatale. A secondo dello scopo prefissatosi il Bianco giocherà A o B. Il risultato del *Joseki* è buono per Nero anche se bisogna ricordare che è ancora possibile un'invasione/riduzione nell'angolo da parte di Bianco.

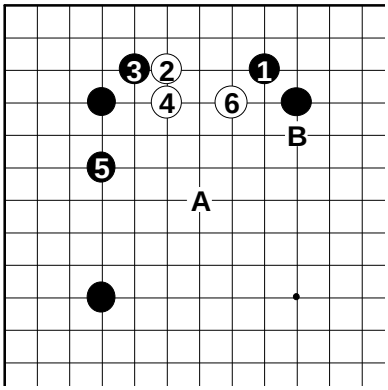


Figura 118

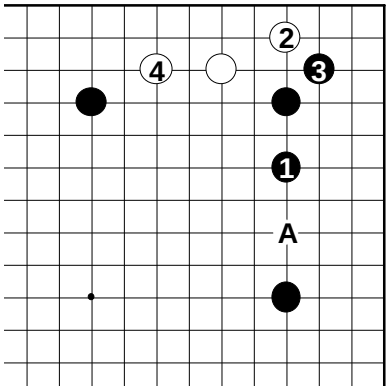


Figura 119

Figura 119 (non basta): l'*Ikken-tobi* 1 è troppo accondiscendente e il Bianco si consolida con 2 e 4 togliendo tutta l'influenza alla struttura nera. Il Bianco un domani potrà ridurre o tentare una bagarre giocando in A, rispondendo in modo troppo passivo il Nero si appresta ad una sconfitta sul piano locale.

© Federazione Italiana Giuoco Go – www.figg.org

CENNI DI STRATEGIA VI - A IL *FUSEKI*

Il vuoto, la creazione: possiamo così riassumere il *Fuseki*.

Da come una persona gioca possiamo dedurne il carattere, infatti troviamo inizi nervosi o calmi, inizi di sfida e persino inizi scortesi.

In questa trattazione mi occuperò più del *Fuseki* in senso pratico che non in senso teorico, cioè mi concentrerò più sugli schemi che non sul perchè delle mosse. Il motivo di tale scelta è dovuto a questioni di semplicità. Infatti per trattare in modo corretto un *Fuseki* servirebbero almeno 100 pagine. È inutile imparare molti *Joseki* senza aver capito come funziona il *Fuseki*.

Prima di iniziare due precisazioni: il *Fuseki* non è la semplice combinazione di *Joseki*, ma è di più. Così come la scrittura non è la semplice combinazione di parole secondo determinate regole.

In pratica tutti i *Fuseki* sono giocabili solo se tutti e due i giocatori lo vogliono. Il *Fuseki* "a senso unico" non esiste (ci si avvicinano solo il Cinese ed il Sanrensei), mi spiego con un esempio: se il Bianco gioca in diagonale la mossa 2 precluderà al Nero la possibilità di fare un *Fuseki* diagonale. Perciò, mentre è vero che è il Nero ad impostare il *Fuseki*, è pur vero che il Bianco può impedirgli di portarlo a termine.

Riporto nelle pagine seguenti una breve esposizione dei *Fuseki* e del loro significato tattico/strategico.

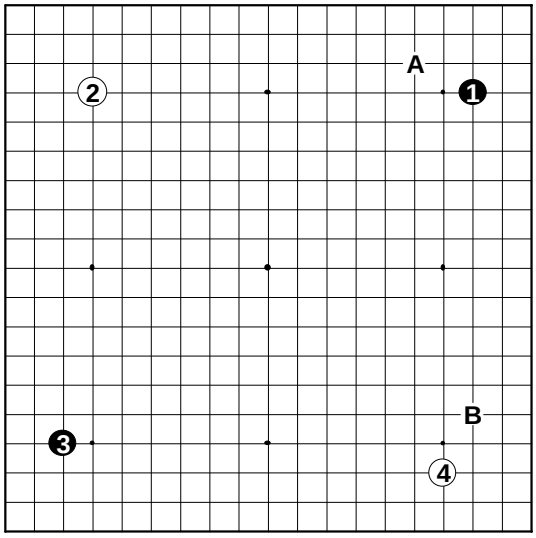


Figura 120

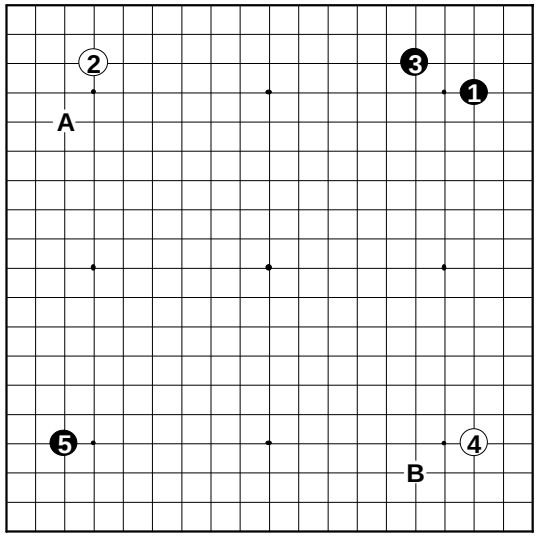


Figura 121

I *Fuseki* diagonali

Questo tipo di *Fuseki* si concentra più sull'attacco che non sui *Moyo*. La presenza di due pietre in diagonale fa sì che tutti gli *Shicho* siano favorevoli al difensore. Questa peculiarità è determinante nella scelta del *Joseki* di approccio.

In Figura 120 riporto un inizio diagonale "moderno": è importante la posizione del Nero con le due pietre in 3-4 contrapposte. Le possibili continuazioni sono: uno *Shimari* Nero in A od un *Kakari* in B.

Un *Fuseki* diagonale può anche nascere da un *Fuseki* di attesa con *Shimari*.

In Figura 121 vediamo un esempio. Le mosse 1-3 sono proprie di un *Fuseki* di attesa, infatti il Nero fa subito *Shimari* ed attende. Con 4 il Bianco invita Nero ad un *Fuseki* diagonale, cosa che Nero fa con 5 (il Nero avrebbe potuto anche scegliere un K*akari* giocando in B). Continuazione nera: un K*akari* in A o B.

Fuseki paralleli senza *Shimari*

Tre sono i *Fuseki* più famosi due dei quali paralleli, il terzo è Shusaku. I due paralleli sono: il *Sanrensei*, così chiamato per la disposizione delle pietre, ed il Cinese, dalla presunta origine della sequenza.

In Figura 122 vedete il *Sanrensei* che è abbastanza usato. Una caratteristica fondamentale del *Sanrensei* è l'influenza. L'attacco bianco è portato quasi sempre dal di fuori e nascono spesso delle partite di *Moyo*. Un esempio di *Fuseki Sanrensei* portato all'estremo è rappresentato in Figura 1.

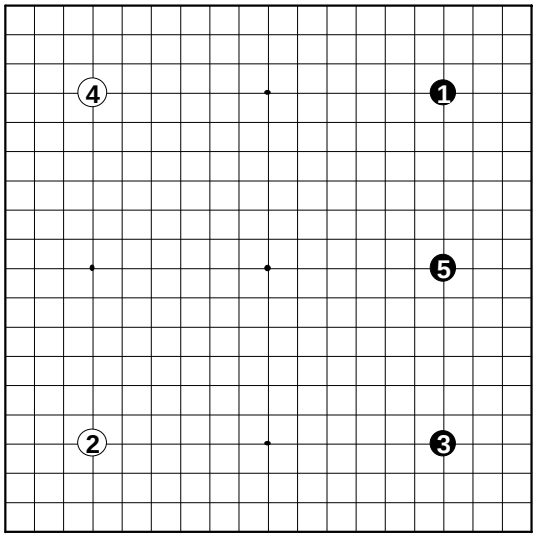


Figura 122

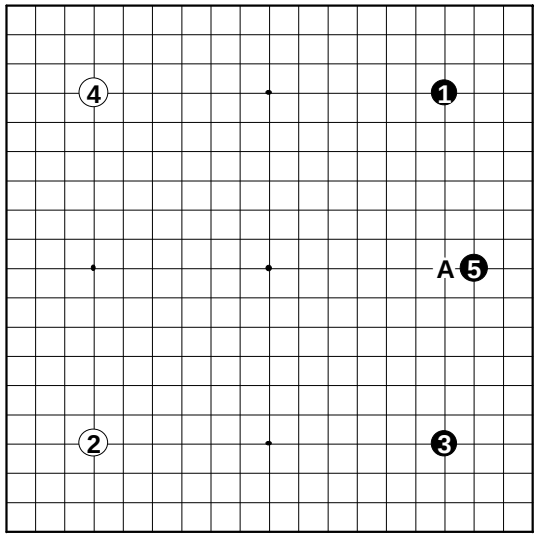


Figura 123

In figura 123 vedete il *Fuseki* Cinese che è molto famoso e molto in voga in questi anni. Una precisazione: i *Fuseki* Cinese sono due, il primo qui riportato ed il secondo con la mossa 5 nel punto A.

Anche se a prima vista sembrano simili, le similitudini tra *Sanrensei* e Cinese si limitano nell'essere tutti e due paralleli. La bellezza del *Fuseki* Cinese sta nell'equilibrio tra territorio ed influenza.

Fuseki parallelo con *Shimari*

Un tipo di *Fuseki* molto usato è quello in cui Nero si assicura un angolo con uno *Shimari*, cedendo così il *Sente* al Bianco. Normalmente lo *Shimari* nero "guarda" la pietra nera, così da abbozzare un inizio di struttura territoriale.

In Figura 124 riporto tale inizio: la mossa 5 chiude la sequenza. .Adesso è Bianco ad impostare la strategia (di norma Bianco farà un K*akari*, essendo considerato buono per Nero riuscire a fare due *Shimari*).

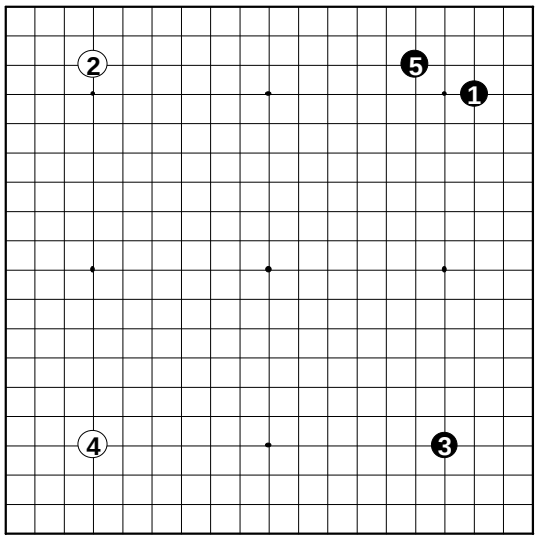


Figura124

© Federazione Italiana Giuoco Go – www.figg.org

Fuseki non classificabili

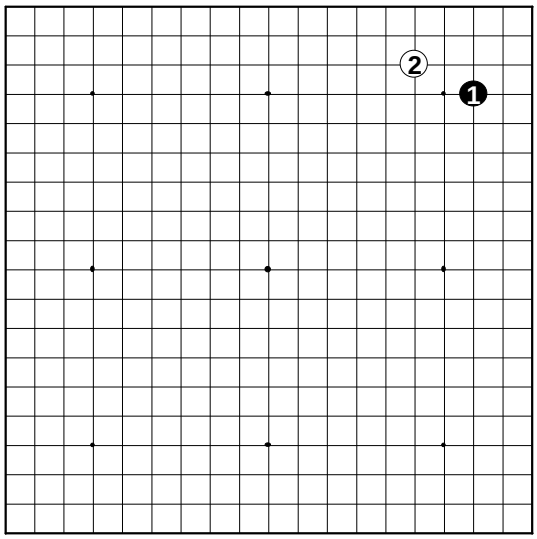


Figura 125

Rientrano in questa categoria tutti gli inizi strani o quantomeno "non normali". Con ciò mi riferisco a partite in cui o inizia subito una lotta o l'inizio non rientra in un caso di *Fuseki* qui trattato (es.: l'inizio in 5-5).

In Figura 125 vediamo un inizio di partita molto aggressivo da parte di Bianco. I seguiti possibili: *Tenuki* nero o lotta nell'angolo. In ogni caso è un inizio difficile da gestire per entrambi.

Fuseki con inizio in 10-10

In questo tipo di *Fuseki* il Nero sceglie la più classica delle mosse di attesa.

Questa mossa pur essendo d'attesa (cede il *Sente*) è in realtà molto aggressiva. Posando una pietra al centro il Nero dichiara la sua predominanza, volendo indicare con tale mossa che tutto il *Goban* è suo territorio. Non è un inizio molto usato, anche se non ingiocabile. Sul piano tattico, il Nero è sicuro di vincere praticamente tutti gli *Shicho* che possono nascere dagli eventuali *Joseki.* È anche la prima mossa del *Mane-Go*, ovvero del *Go* speculare, pur non potendo giocare specularmente sino alla fine (perderebbe per il *Komi*) nero talvolta segue questa via per le prime mosse del *Fuseki*.

In Figura 126 vediamo la prima, ed unica, mossa di questo *Fuseki* anomalo, notate il carattere puramente strategico della mossa.

È anche la prima mossa del *Mane-Go*, cioè del *Go* speculare. Pur non potendo giocare specularmente sino alla fine (perderebbe per il *Komi*) il Nero talvolta segue questa via per le prime mosse del *Fuseki*.

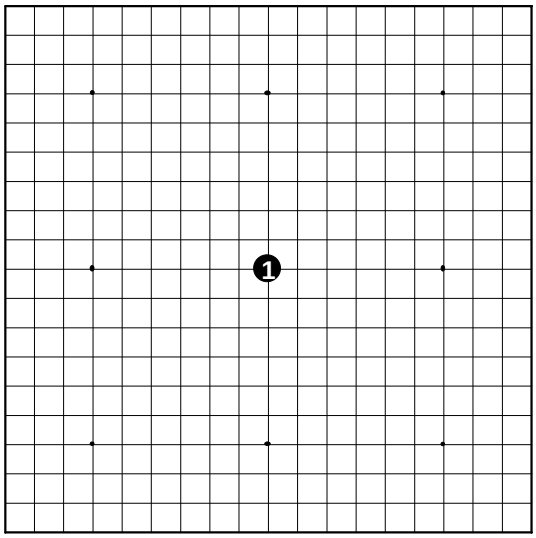


Figura 126

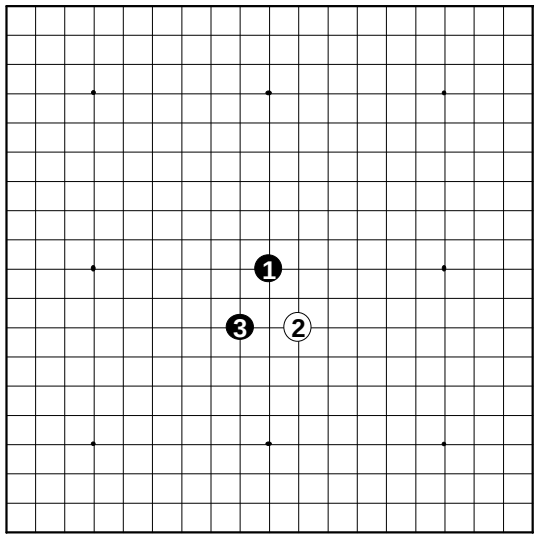


Figura 127

In Figura 127 riporto per curiosità l'inizio della partita tra Yamabe 5-*Dan* (Nero) e Hashimoto 8-*Dan*, partita più unica che rara tra le cronache goistiche. Due personalità si scontrano con violenza sul *Goban*.

© Federazione Italiana Giuoco Go – www.figg.org

Fuseki Shusaku

Pur non essendo stato inventato da Shusaku ne prende il nome in quanto è stato il primo a studiare tale inizio in modo sistematico. Su Shusako (1829-62) si potrebbero dire molte cose, ne ricordiamo una per tutte il suo soprannome: Invincibile, dovuto al suo impareggiabile numero di vittorie. Shusako è il fondatore del *Go* moderno ed il suo *Fuseki* è il primo *Fuseki* moderno.

In Figura 128 possiamo vedere tale *Fuseki*. Le mosse 1-5 sono lo schema base e le possibili continuazioni sono A, B e C. Notate la caratteristica di questo *Fuseki*, cioè, l'andamento "a spirale" delle pietre nere che impongono uno sviluppo "globale" alla partita. Nonostante l'antichità di tale *Fuseki* esso è tuttora giocato abitualmente da professionisti ed amatori.

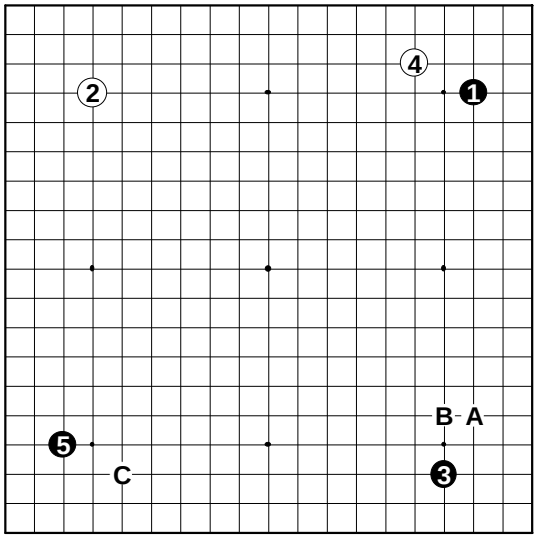


Figura 128

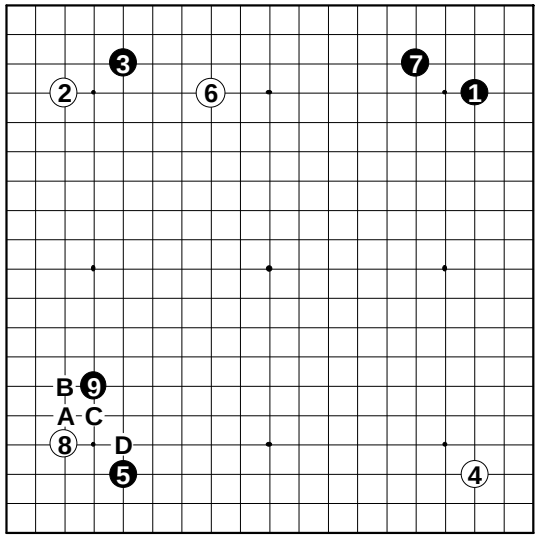


Figura 129

In Figura 129 vediamo un *Fuseki* con Taisha. Anche se non è un *Fuseki* vero e proprio (il Taisha è un *Joseki*) lo si può vedere in tale contesto. Il Taisha è uno dei *Joseki* canonici più complessi; ho voluto qui riportarlo come esempio di *Fuseki* "avanzato". Nella figura il *Fuseki* vero e proprio è da 1 a 8 mentre la lotta inizia con 9, adesso la partita si concentrerà sull'angolo entrando nel vivo della competizione. Possibili continuazioni bianche sono: A, B, C e D.

Fuseki di influenza

Di impostazione radicale privilegiano l'influenza rispetto al territorio; da usare solo se supportati da una estrema coerenza di gioco.

Fuseki Wilcox: (Figura 130) così chiamato per via dell'uso esteso che ne ha fatto B. Wilcox, teorico dell'*Istant Go*. Non è ancora chiaro se sia buono per Bianco, i pareri dei professionisti sono discordi. Nell'esempio in Figura 130 è possibile muovere invece di 5 nel punto A, anche se il risultato è peggiore.

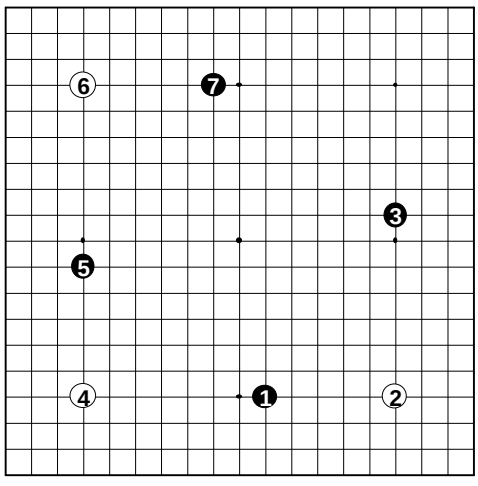
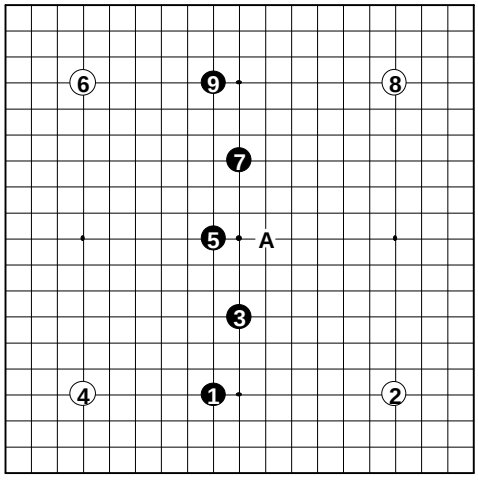


Figura 131

Figura 130



Fuseki Hall: buono per Bianco, ma utilizzabile anche da Nero. I principi strategici di base sono quelli del *Fuseki* Wilcox, l'applicazione tattica è un pò differente. Questo *Fuseki* è bello per la sua configurazione (Figura 131).

© Federazione Italiana Giuoco Go – www.figg.org

CENNI DI STRATEGIA VI – B IL *TEWARI*

Vi sono diversi modi di analizzare una partita di *Go*, per la maggior parte i metodi di analisi prendono spunto e supporto dalle partite dei professionisti. Ci si trova così a confrontarsi con i grandi e a tentare di capire i motivi di eventuali differenze.

Altri metodi, più brutali, si fondano sullo studio elle possibili variazioni; come comprensibile tali metodi sono applicabili solo a posizioni semplici , pena complessità titaniche.

"Terza via" è il *Tewari*, esso segue un approccio diverso, è un metodo comprensibile e usabile da tutti. Si fonda sul concetto cardine del gioco: **l'efficienza**. Produce risultati sia qualitativi sia, in alcuni casi, quantitativi.

Cosa ci dice il concetto di efficienza?
Esso ci dice che dobbiamo usare le pietre al massimo della loro potenzialità

Cosa ci dice la staticità delle mosse?
Ci dicono che le pietre devono sempre essere nel posto esatto ad ogni momento della partita

Il **Tewar**i combina queste due domande offrendoci uno strumento così congeniato: fissata una configurazione sul *Goban*, togliete ogni pietra che non serve o che ha influenza/territorio trascurabile.

Ci serviremo di un esempio: le pietr bianche e nere contrassegnate nelle Figure 132 e 133 sono inutili e per questo rimovibili. Ciò ci fornisce da subito la misura delle mosse che abbiamo buttato via.

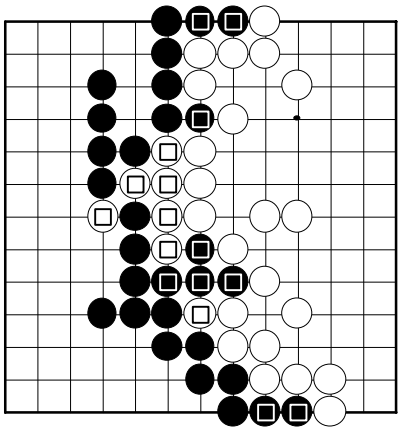


Figura 132

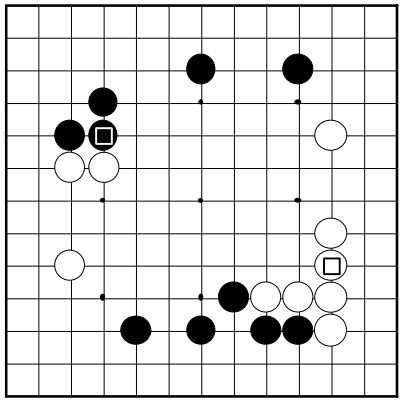


Figura 133

Sapendo il numero delle mosse inutili possiamo fare una serie di discorsi qualitativi e quantitativi, calcolando la percentuale di mosse inutili o, anche, vedendo quanto sono state sfruttate certe posizioni.

Difatti l'analisi *Tewari* ci dice che se in una partita ad handicap, diciamo 5, dopo appena 30 pietre vi sono 4 mosse inutili, ebbene in questo caso Nero non sta più giocando a cinque handicap ma ad uno circa. Possiamo perciò pensare alle mosse inutili come a dei *Tenuki*, in cui uno dei due giocatori a tutti gli effetti passa.

Ma il *Tewari* non solo un'analisi *ex-post*; si possono trarre interessanti deduzioni anche vagliando di tanto in tanto la partita che state giocando sotto questa ottica. Se vi capita di vedere che state giocando mosse a prima vista sensate ma che alla lunga si rivelano inutili, state certamente sbagliando qualcosa nell'impostazione tattica. Saperlo vi aiuterà a correggere gli errori e a migliorare.

Note di Go

E-Stone Book 1

Benvenuti nel mondo del Go, questo antichissimo gioco che non potrà non catturarvi con il suo sottile fascino e la sua profondità!

Come avviene con tutti i giochi di una certa complessità anche chi si avvicina per la prima volta al Go si trova un po' in difficoltà a capire quali siano le strategie migliori da seguire per arrivare a vincere una partita. Le **Note di Go** hanno proprio lo scopo di fornire quest'importantissima impostazione iniziale, senza la quale non si possono fare progressi.

Leggendo le **Note di Go** imparerete i concetti tattici e strategici alla base del gioco. Passerete in rassegna le fasi della partita (apertura, medio gioco, chiusure di fine gioco); capirete come gestire le lotte tra gruppi, con la casistica dei vari modi di catturarli e di salvarli; scoprirete come decidere in che zone della tavola da gioco è più conveniente giocare e mille altre cose.

Al termine della lettura sarete in grado di impostare una partita nel modo migliore, sicuri che tutte le principali tecniche sono nel vostro bagaglio. Ora si tratterà solo di giocare e perfezionarle!