

Richard Bozulich

IL SECONDO LIBRO DEL GO

Quello che è necessario sapere dopo aver imparato le regole

Testo: Copyright (c) 1987 The Ishi Press, Inc. - Tokyo, Japan - <http://www.ishigames.com>
Traduzione: Copyright (c) Federazione Italiana Giuoco Go - Milano, Italy - <http://www.figg.org>

Prefazione

Questo libro è scritto per i giocatori che hanno già acquisito una conoscenza delle regole del Go e delle più elementari nozioni di strategia e tattica, e che forse hanno già giocato alcune partite. L'Autore assume che il lettore capisca i termini "sente" e "gote", che sappia cos'è un "ko" e che sia in grado di riempire i punti neutrali e di eseguire il conteggio dei punti al termine della partita.

L'obiettivo di questo testo è di fornire al giocatore occidentale principiante un'introduzione a ciascuna delle fasi del gioco e di chiarire un certo numero di errati concetti strategici che spesso affliggono i principianti impedendo i loro progressi. Solitamente i principianti enfatizzano eccessivamente la difesa, non realizzando che il miglior modo di difendersi è attaccare. Attaccando le pietre avversarie, spesso si difende allo stesso tempo la propria posizione debole. Comprendere questo concetto fin dal principio della vostra carriera nel go spianerà la strada ad un rapido avanzamento di grado. In quest'ottica, i Capitoli 7 e 9 sono i più importanti e dovrebbero essere di grande valore anche per quei giocatori che hanno lottato per anni per raggiungere il livello di esperti.

Per quelli con poca esperienza, raccomandiamo di abbinare lo studio dei Capitoli da 1 a 4 con quello della serie di quattro volumi Graded Go Problems For Beginners. Risolvendo i primi 1.500 problemi di questa serie, catturare le pietre e determinare quando un gruppo è vivo o morto diventerà quasi una seconda natura.

Infine desidero ringraziare John Power, David Thayer e James Davies per i loro aiuti e suggerimenti nella stesura di questo libro. Un ringraziamento particolare va a Rob van Zeijst per aver contribuito agli esempi dei Capitoli 8 e 9.

Luglio 1987

Chigasaki, Japan

Richard Bozulich

PARTE PRIMA

Le basi

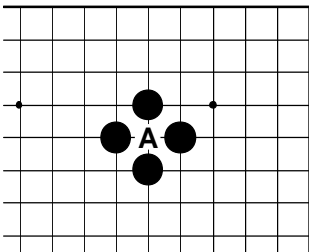
La prima parte comprende cinque capitoli che interessano le tecniche fondamentali per la cattura delle pietre. La padronanza di queste tecniche darà i fondamenti necessari per diventare un forte giocatore. Per progressi più veloci, è raccomandato lo studio dei Vol. da 1 a 4 del testo *Graded Go Problems for Beginners*, di Kano Yoshinori, in concomitanza con lo studio dei primi cinque capitoli di questo libro. Lavorando sui primi 1.500 problemi presentati in quei volumi, in aggiunta allo studio di questo libro, il lettore sarà sulla buona strada per raggiungere il livello di giocatore esperto.

Capitolo 1: Occhi e gruppi vivi

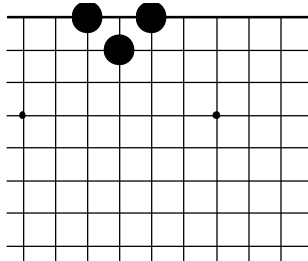
Cos'è un "occhio"?

Quando quattro pietre circondano un'intersezione nel centro del goban, l'intersezione che esse circondano viene chiamata "occhio". Le quattro pietre in Dia. 1 stanno circondando l'intersezione A, così questo punto è un occhio.

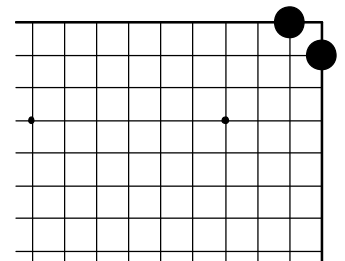
Occhi possono essere formati anche al bordo del goban. In questo caso sono necessarie solo tre pietre, come in Dia. 2. Nell'angolo, due pietre formano un occhio nel punto 1-1, come in Dia. 3.



Dia. 1



Dia. 2

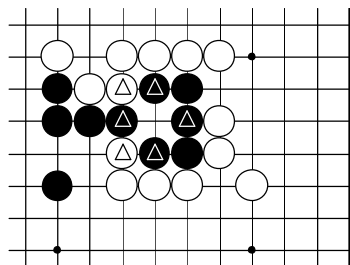


Dia. 3

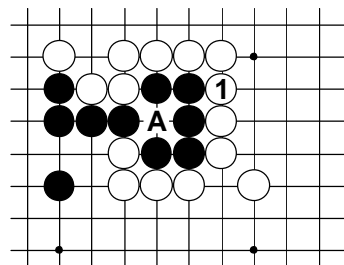
Occhi veri e occhi falsi

Un occhio vero è un occhio che non può mai essere annullato. In altre parole, non potete essere forzati a mettere una vostra pietra nell'occhio né il vostro avversario può mettervi una delle sue pietre, a meno che non catturi tutte le pietre che formano l'occhio.

Un falso occhio, d'altra parte, può facilmente essere annullato. Per esempio, in Dia. 4 le pietre marcate stanno circondando un occhio, ma a causa della presenza delle due pietre bianche marcate, questo non è un vero occhio. Bianco può dare atari con 1 in Dia. 5 e l'occhio scompare quando Nero difende in "A" o Bianco cattura in "A".

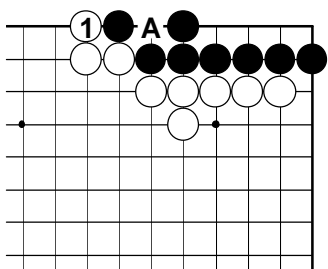


Dia. 4

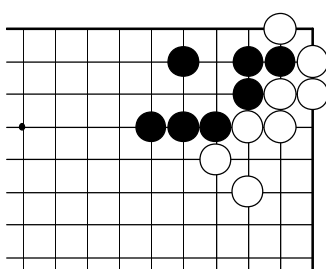


Dia. 5

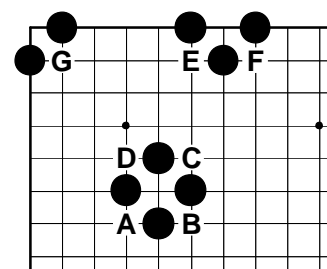
Dia. 6 dà un esempio di falso occhio al bordo del goban. Dopo che Bianco gioca 1, il punto "A" scomparirà alla fine del gioco, sia che venga riempito da Bianco o occupato da Nero. Lo stesso è valido per il punto 1-1 in Dia. 7.



Dia. 6



Dia. 7

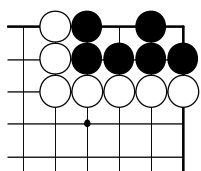


Dia. 8

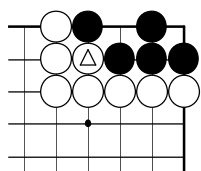
Nel centro del goban un occhio è vero se e solo se tre punti mutuamente adiacenti alle pietre che formano l'occhio sono controllati da pietre amiche. In parole più semplici, in Dia. 8 se Nero occupa almeno tre dei punti marcati "A-B-C-D", l'occhio è vero. Al bordo del goban, i due punti marcati "E-F" devono essere occupati, mentre nell'angolo è necessario occupare il solo punto "G".

Per un gruppo vivo sono necessari due occhi veri

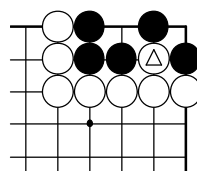
Un gruppo deve avere due occhi veri per vivere. In Dia. 9, il gruppo nero nell'angolo ha due occhi. Questo gruppo è assolutamente vivo; Bianco non può giocare in nessuno di questi due occhi. Tuttavia, se ci fosse la pietra bianca marcata in Dia. 10, il gruppo nero sarebbe morto perché Nero avrebbe un occhio falso sulla sinistra e solo un occhio vero sulla destra. Supponendo che Bianco avesse la pietra marcata in Dia. 11, Nero sarebbe ancora morto, poiché in questo caso entrambi gli occhi sarebbero falsi.



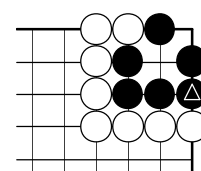
Dia. 9



Dia. 10



Dia. 11



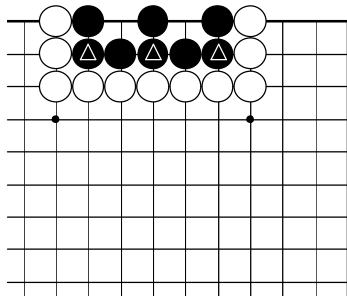
Dia. 12

Dia. 12 illustra un'altra forma nera nell'angolo che ha due occhi veri. Tuttavia se il punto occupato dalla pietra nera marcata fosse occupato da una pietra bianca, il gruppo nero avrebbe un occhio vero (nel punto 1-1) e un occhio falso (nel punto 2-2) e sarebbe morto.

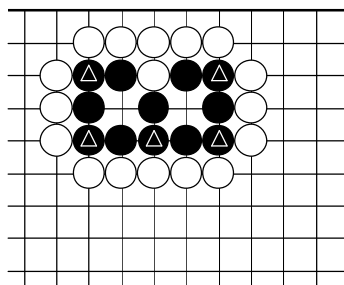
Il gruppo nero al bordo del goban nel Dia. 13 ha due occhi veri. Ma se una qualunque delle pietre nere marcate fosse bianca, il gruppo avrebbe almeno un occhio falso e morirebbe.

Dia. 14 mostra un altro gruppo nero con due occhi veri. In questo caso, ogni pietra nera marcata è essenziale per garantire che ogni occhio sia vero e non falso.

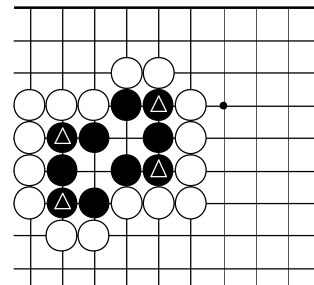
Dia. 15 illustra il più piccolo gruppo nel centro del goban che può formare due occhi. Ogni pietra è necessaria. Se una qualunque delle pietre nere marcate mancasse, almeno uno dei due occhi diventerebbe falso.



Dia. 13



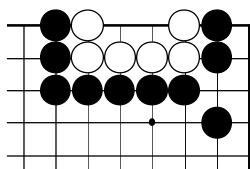
Dia. 14



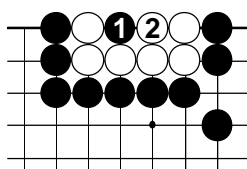
Dia. 15

Grandi occhi

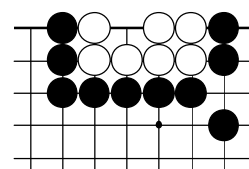
Il gruppo bianco in Dia. 16 sta circondando due punti. Il principiante potrebbe pensare che questo gruppo abbia due occhi, ma questi due punti adiacenti sono in realtà soltanto un unico grande occhio. Nero può ridurre il gruppo bianco ad un solo occhio giocando 1 in Dia. 17. Il gruppo bianco è ora in atari, per cui Bianco deve catturare la pietra nera giocando in "A". Ma dopo la cattura, il gruppo bianco ha solo un occhio vero ed è ancora in atari, come si vede in Dia. 18.



Dia. 16



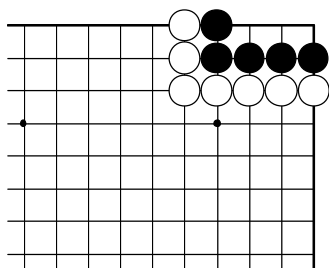
Dia. 17



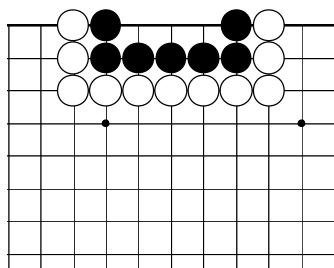
Dia. 18

Dia. 16 è il più semplice esempio di grande occhio. Questo particolare grande occhio potrebbe essere chiamato "occhio a due spazi". Ci sono differenti e più grandi tipi di grandi occhi; alcuni di essi possono essere ridotti ad un solo occhio vero, altri no. Il più ampio grande occhio che può essere ridotto ad un occhio vero è un occhio a sei spazi, chiamato "6 fiorito".

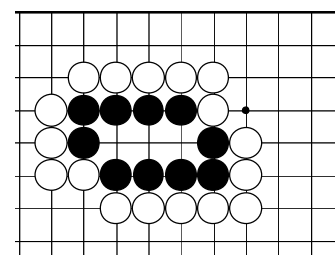
Poiché la comprensione dei grandi occhi è importante nel determinare se un gruppo vive o muore, esamineremo tutti i differenti tipi di grandi occhi fino al "6 fiorito".



Dia. 19

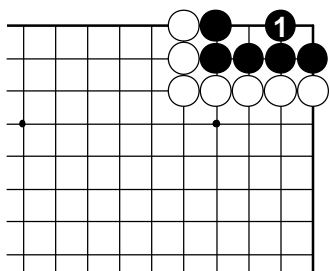


Dia. 20

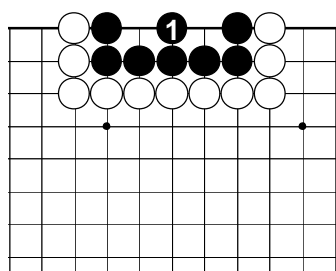


Dia. 21

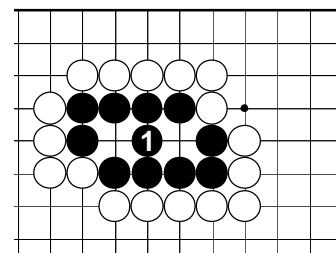
I Dia. 19, 20 e 21 mostrano 3 grandi occhi a tre spazi, nell'angolo, al bordo e nel centro. Se è il turno di Nero, può formare due occhi veri giocando 1 nei Dia. 22, 23 e 24.



Dia. 22



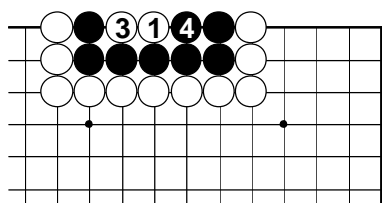
Dia. 23



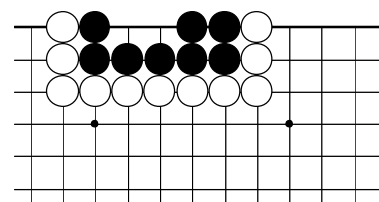
Dia. 24

Se invece fosse il turno di Bianco, potrebbe ridurre ognuno di questi occhi a tre spazi ad un occhio vero e uccidere i tre gruppi neri. Consideriamo la posizione in Dia. 20 come esempio rappresentativo e mostriamo come questi gruppi possono essere catturati.

Prima, Bianco gioca 1 in Dia. 25, il punto vitale dove Nero giocherebbe per formare due occhi veri come in Dia. 23. Se Nero non risponde, Bianco gioca la sua prossima mossa in 3, dando atari al gruppo nero. Nero cattura con 4, formando l'occhio a due spazi del Dia. 26. Questa posizione è simile a quella del precedente Dia. 16. Bianco può giocare in uno qualunque dei due punti all'interno del gruppo nero e catturare tutto il gruppo.

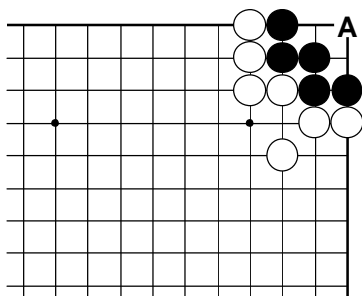


Dia. 25

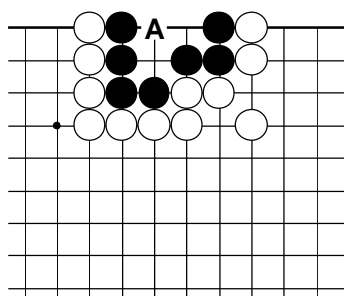


Dia. 26

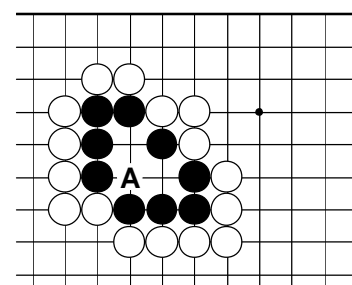
I Dia. 27, 28 e 29 mostrano tre occhi piegati a tre spazi, nell'angolo, al bordo e nel centro. La possibilità che questi gruppi neri possano essere ridotti ad un solo occhio vero dipende da chi ha il turno di gioco. Il punto vitale è ancora quello centrale, marcato "A". Se Nero vi gioca per primo, ottiene due occhi veri e vive. Se Bianco gioca in "A", Nero verrà ridotto ad un solo occhio vero.



Dia. 27

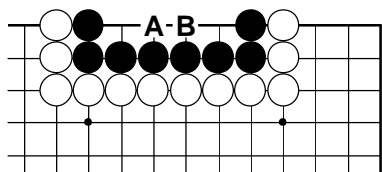


Dia. 28

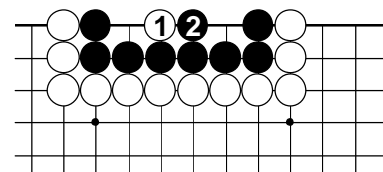


Dia. 29

Ogni occhio a 4 spazi in linea è vivo. Il gruppo nero in Dia. 30 è un esempio rappresentativo ed è sempre vivo, come mostriamo. Se Bianco gioca in uno qualunque dei due punti "A" o "B", Nero giocherà nell'altro. Ad esempio, se Bianco gioca 1 in Dia. 31, Nero risponde con 2 e ottiene un occhio vero sulla destra. Dall'altro lato, sarebbe illegale per Bianco giocare 1 a sinistra (il suicidio non è permesso), così il gruppo nero è definitivamente vivo.

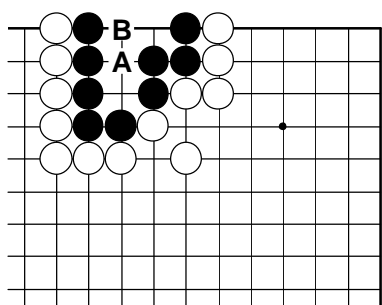


Dia. 30

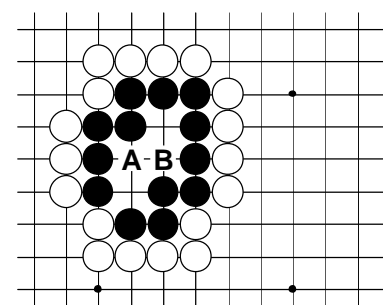


Dia. 31

Un occhio a 4 spazi piegato sul bordo o nel centro è ancora incondizionatamente vivo. Due esempi sono mostrati nei Dia. 32 e 33. In entrambi i casi, se Bianco gioca in uno qualunque dei due punti "A" o "B", Nero giocherà nell'altro e avrà due occhi veri.

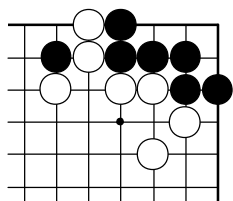


Dia. 32

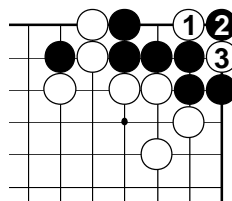


Dia. 33

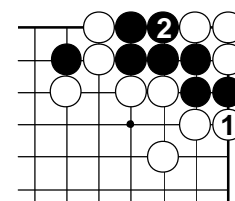
Un occhio a 4 spazi piegato nell'angolo (in breve, un 4 piegato nell'angolo) è piuttosto difficile. Se riuscite a comprenderlo perfettamente, potete considerarvi ben oltre lo stadio di principiante. Nella posizione del Dia. 34, in cui Nero ha soltanto una libertà esterna, la posizione diventa un *ko* se è il turno di Bianco. Bianco prima gioca 1 in Dia. 35 e Nero deve rispondere in 2 per evitare che il suo gruppo diventi un occhio a 3 spazi, che sarebbe morto. Bianco cattura con 3 e la posizione diventa un *ko*. Se Bianco vince la battaglia di *ko* ed occupa il punto 2, il gruppo nero diventa un occhio a 3 spazi morto. In questo caso Bianco può dare atari occupando l'ultima libertà esterna con 1 in Dia. 36, e se Nero cattura con 2 rimane con un occhio a tre spazi.



Dia. 34

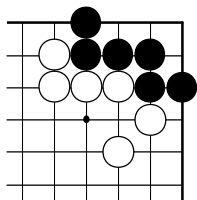


Dia. 35

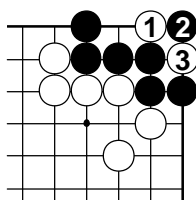


Dia. 36

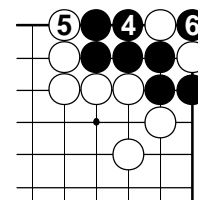
Tuttavia, se Nero ha due o più libertà esterne come in Dia. 37, è sempre vivo. Se Bianco tenta di iniziare un *ko* con 1 e 3 in Dia. 38, Nero darà atari con 4 in Dia. 39 e Bianco non può giocare nel punto 1-1 perché sarebbe un suicidio (e le regole non lo permettono). In seguito, quando Bianco dà atari dall'esterno con 5, Nero cattura due pietre con 6, ottenendo due occhi veri.



Dia. 37

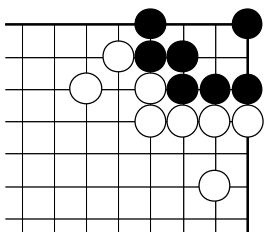


Dia. 38

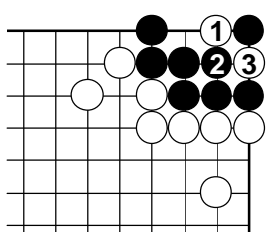


Dia. 39

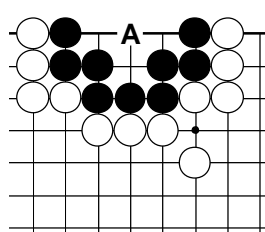
Dia. 40 mostra un altro tipo di occhio piegato a 4 spazi nell'angolo. Se Nero ha una sola libertà esterna, la situazione diventa un *ko*, come mostrato in Dia. 41. Se Nero ha due o più libertà, è sempre vivo come nel precedente Dia. 39.



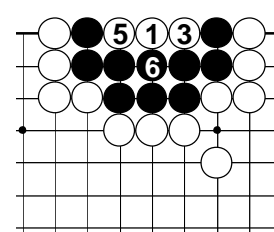
Dia. 40



Dia. 41

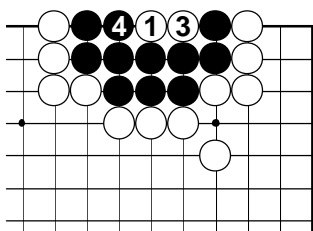


Dia. 42

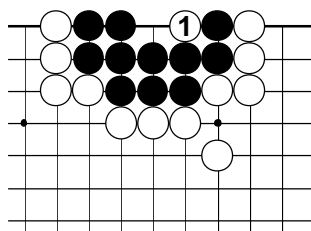


Dia. 43

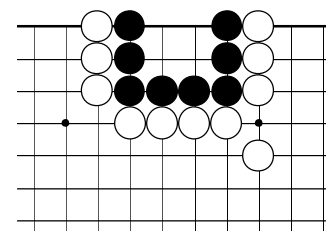
Dia. 42 mostra un grande occhio a 4 spazi in cui la vita o la morte del gruppo nero dipende da chi ha la possibilità di giocare per primo nel punto "A". Se Nero vi gioca per primo, ha tre occhi veri; se invece vi gioca prima Bianco, il gruppo diventa un occhio a 3 spazi e poi un occhio a 2 spazi, come mostrato nei Dia. 43 e 44. Infine Bianco 1 in Dia. 45 dà l'ultimo atari prima della cattura.



Dia. 44



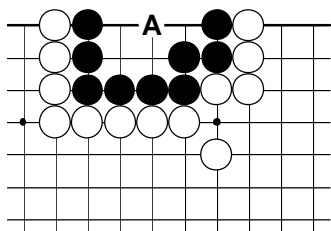
Dia. 45



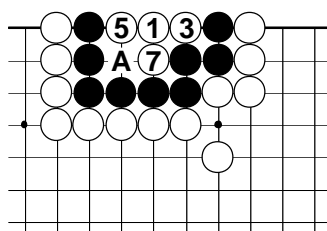
Dia. 46

L'ultimo occhio a 4 spazi è quello mostrato in Dia. 46. In questo caso, il gruppo nero è sempre morto. Qualunque mossa di Nero all'interno del gruppo, lo riduce ad un occhio a tre spazi. Tuttavia Bianco non deve lasciare che Nero giochi due mosse di seguito.

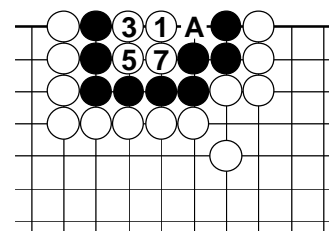
La maggior parte degli occhi a 5 spazi sono vivi. Ce ne sono due, però, che richiedono cautela. Il punto vitale del Dia. 47 è "A". Se Nero vi gioca per primo, vive. Se vi gioca Bianco, Nero muore. Tuttavia, una certa attenzione da parte di Bianco è necessaria. Se Bianco gioca 1, 3 e 5 in Dia. 48, l'ultima sua mossa deve essere atari in 7 per ridurre Nero ad un occhio a 4 spazi, come nel precedente Dia. 42. Se Bianco giocasse 7 in "A", Nero rimarrebbe con un occhio piegato a 4 spazi equivalente a quello mostrato nel Dia. 32 e sarebbe incondizionatamente vivo. D'altra parte, se Bianco gioca la sequenza di Dia. 49, deve poi giocare l'ultimo atari in 7 per creare l'occhio a 4 spazi equivalente a quello di Dia. 46. Dovesse Bianco giocare 7 in "A", Nero otterrebbe lo stesso gruppo vivo di Dia. 32, un occhio piegato a 4 spazi.



Dia. 47



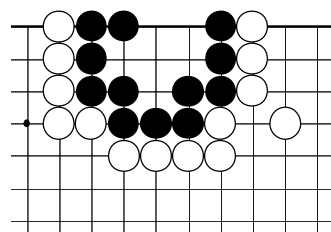
Dia. 48



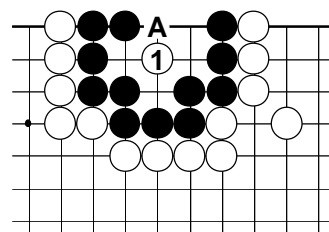
Dia. 49

Con l'eccezione di due casi, quasi tutti gli occhi a sei spazi sono incondizionatamente vivi. Dia. 50 mostra una di queste eccezioni. Questa forma è conosciuta come "6 fiorito". Se il turno di gioco è di Bianco, Nero è morto dopo che Bianco gioca 1 in Dia. 51. Se invece è il turno di Nero, può vivere giocando in 1 (oppure in "A").

L'altra eccezione è l'occhio rettangolare a 6 spazi nell'angolo mostrato in Dia. 52. Se Nero non ha libertà esterne, muore dopo che Bianco gioca 1 e 3 in Dia. 53. Nero non può giocare in "A" senza mettere se stesso in atari.

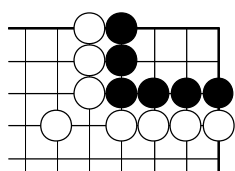


Dia. 50

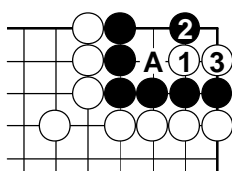


Dia. 51

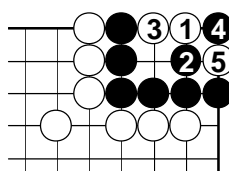
Se Nero ha una libertà esterna come in Dia. 54, Bianco gioca per un *ko* con la sequenza fino a 5. Invece con due o più libertà esterne non c'è *ko*. Nero dà atari con 6 in Dia. 55 e catturerà tre pietre bianche giocando in 4 se Bianco dovesse dare atari in "A" o "B" (notare che sarebbe suicidio, e quindi illegale, per Bianco giocare in 4).



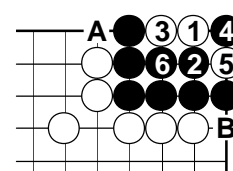
Dia. 52



Dia. 53



Dia. 54



Dia. 55

La comprensione degli occhi e dei grandi occhi è molto importante nel determinare se i gruppi di pietre sono vivi o morti. Spesso uccidere un gruppo di pietre è un problema di riduzione del gruppo ad un grande occhio da cui sia impossibile formare due occhi veri (vedere Cap. 4). Grandi occhi compaiono anche nelle gare di cattura, che sono l'argomento centrale del prossimo capitolo.

Non scoraggiatevi se non avete capito tutto il materiale presentato in questo capitolo. Continuando a leggere, questi concetti diverranno più chiari quando vedrete altri esempi di grandi occhi nei prossimi capitoli e quando li incontrerete nelle vostre partite. Più avanti, quando rileggerete questo capitolo, scoprirete che questo materiale vi sarà diventato perfettamente comprensibile.