

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'impossibilità 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.

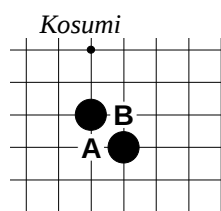


Figura 17

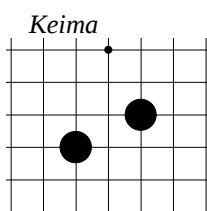


Figura 18

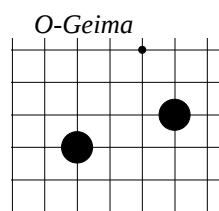


Figura 19

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).

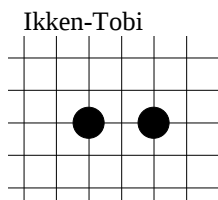


Figura 20

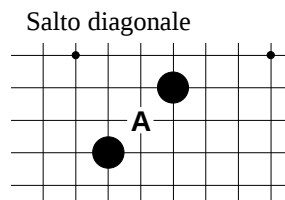


Figura 21

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".

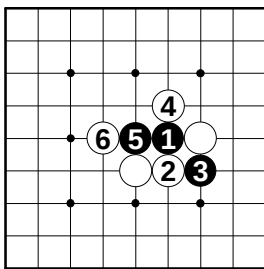


Figura 22

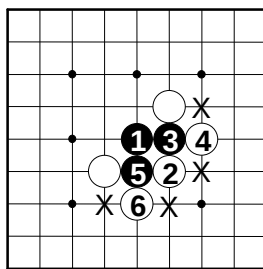


Figura 23

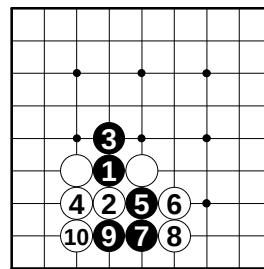


Figura 24

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".

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.

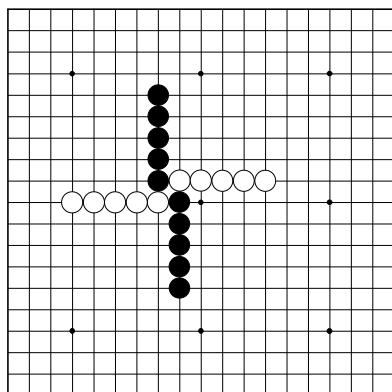


Figura a1

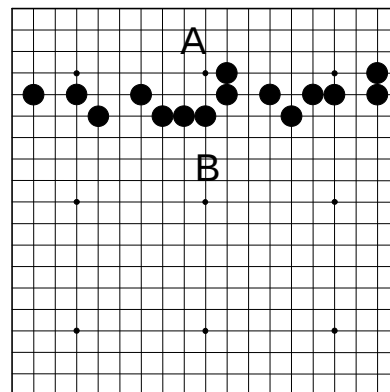


Figura a2

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'espedito 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 dà 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.

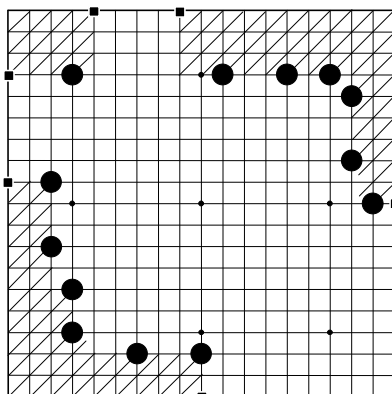


Figura a3

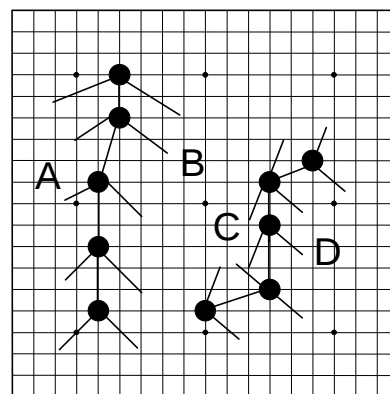


Figura a4

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, probabili 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 perché quando si invade in 3-3 il gruppo risultante rimane (di solito) 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 sa 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.

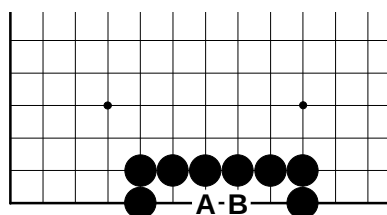


Figura 25

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 prendere 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.

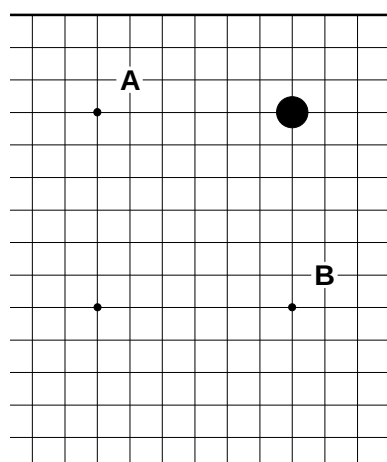


Figura 26

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.

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*.

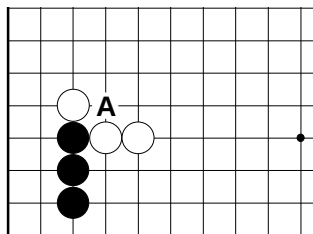


Figura 27

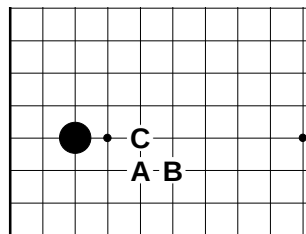


Figura 28

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 cristallizzerete la situazione, concretizzando la posizione. Fatto ciò non resta che vedere il risultato. Un *Aji* di "fine gioco" se giocato nel *Fuseki* aggungerà pochi punti e porterà alla probabile perdita del *Sente*.

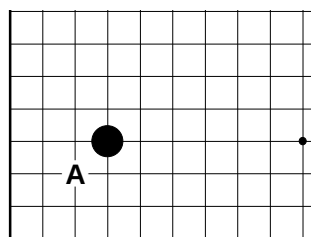


Figura 29

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.

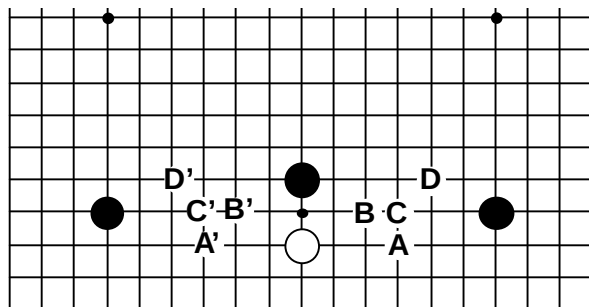


Figura 30

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".