

CENNI DI TATTICA V - A I JOSEKI DI HANDICAP

Dopo aver visto le nozioni di strategia riguardanti 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.

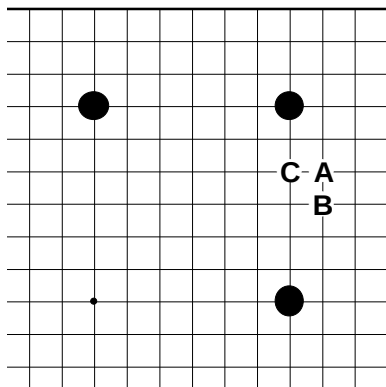


Figura 115

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.

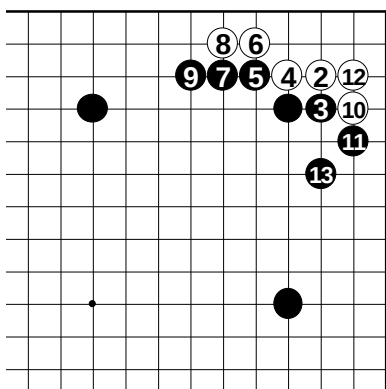


Figura 116

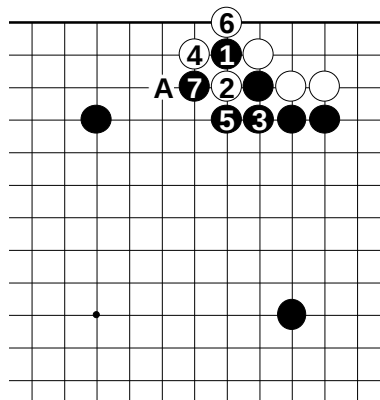


Figura 117

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.

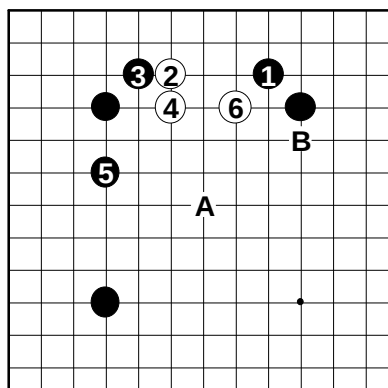


Figura 118

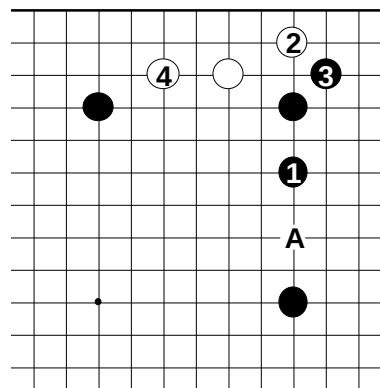


Figura 119

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.

CENNI DI STRATEGIA VI - A IL FUSEKI

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

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

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.

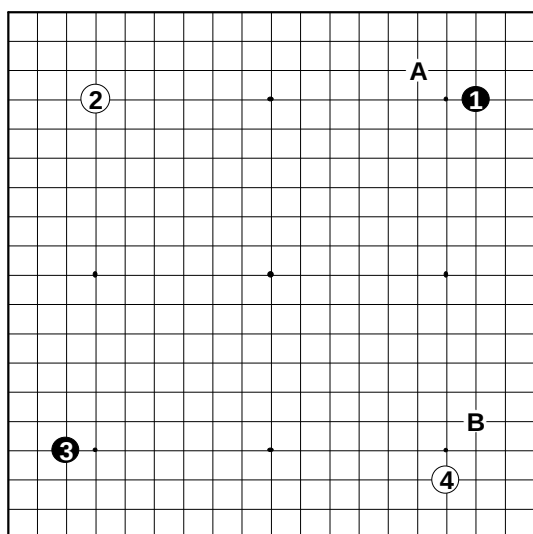


Figura 120

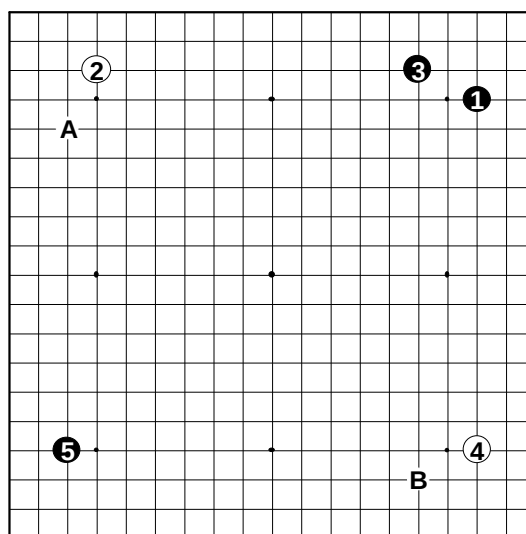


Figura 121

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 *Kakari* giocando in B). Continuazione nera: un *Kakari* 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.

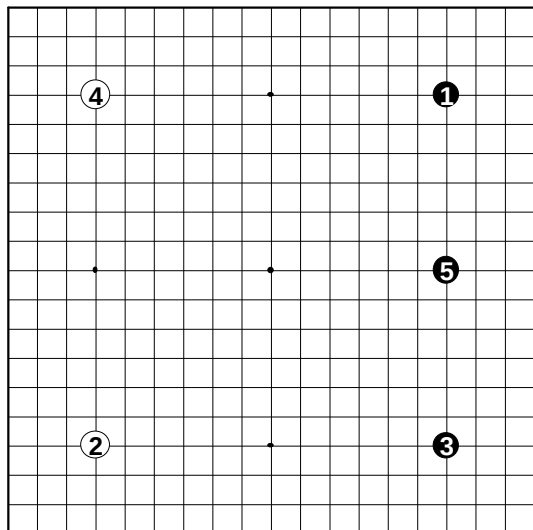


Figura 122

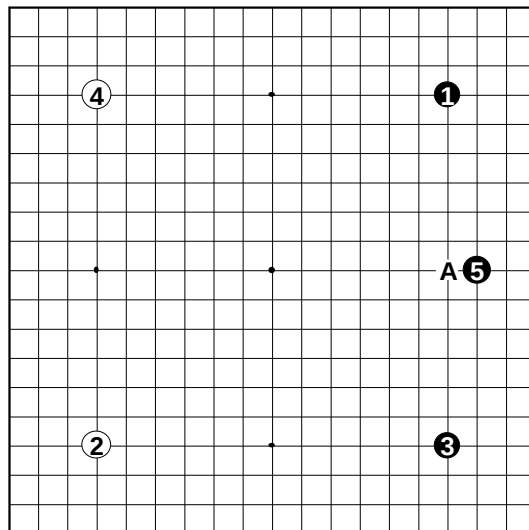


Figura 123

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 *Kakari*, essendo considerato buono per Nero riuscire a fare due *Shimari*).

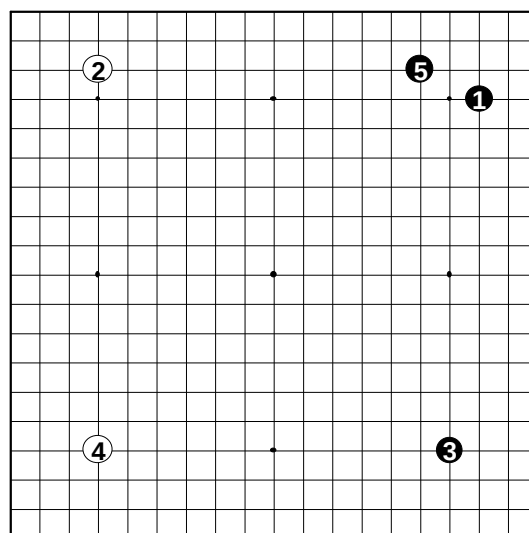
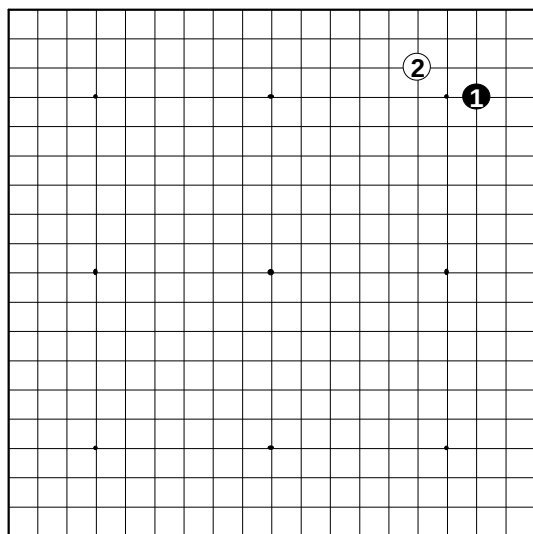


Figura 124

Fuseki non classificabili



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.

Figura 125

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*.

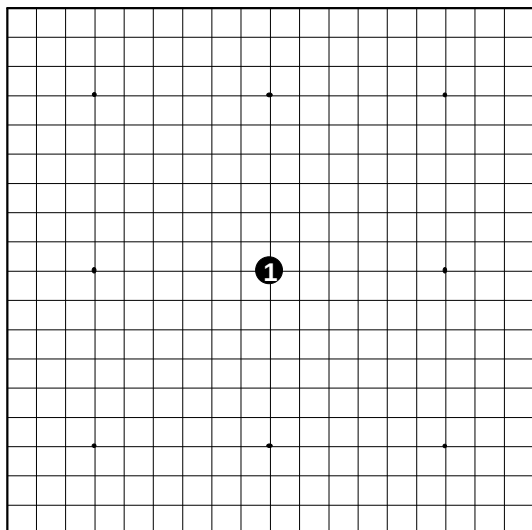


Figura 126

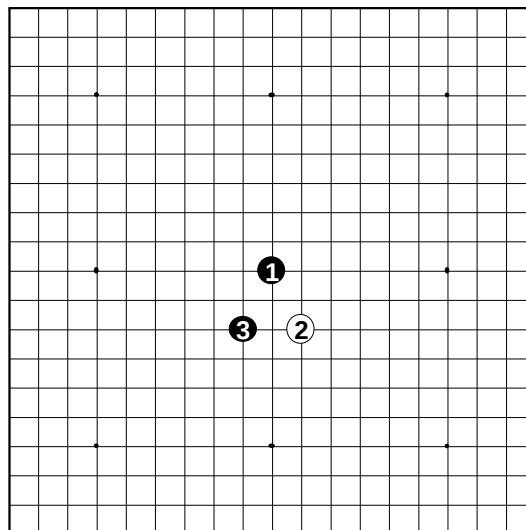


Figura 127

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*.

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 Shusaku (1829-62) si potrebbero dire molte cose, ne ricordiamo una per tutte il suo soprannome: Invincibile, dovuto al suo impareggiabile numero di vittorie. Shusaku 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.

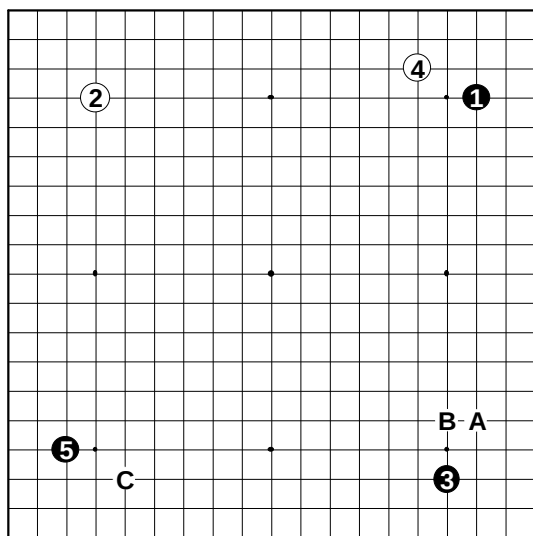


Figura 128

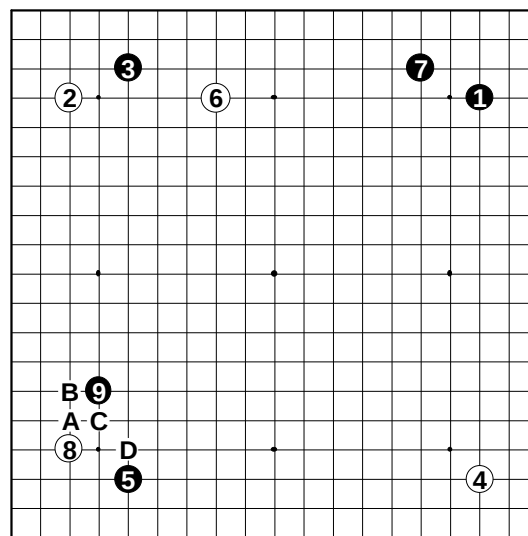


Figura 129

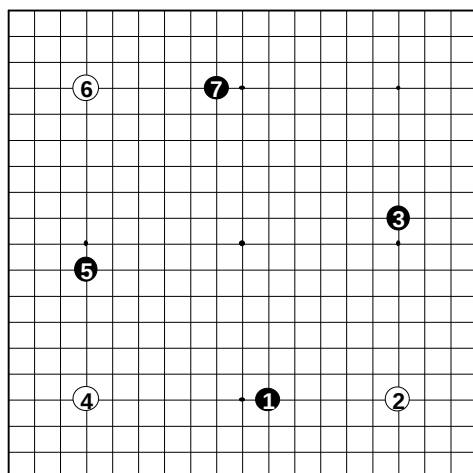
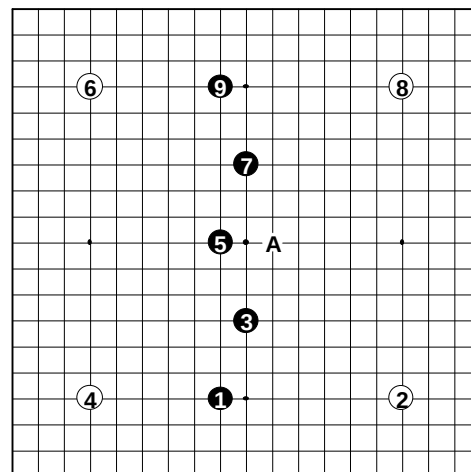
In Figura 129 vediamo un *Fuseki* con Taisha. Anche se non è un *Fuseki* vero e proprio (il Taisha è un *Joseki*) lo si può vedere in tale contesto. Il Taisha è uno dei *Joseki* canonici più complessi; ho voluto qui riportarlo come esempio di *Fuseki* "avanzato". Nella figura il *Fuseki* vero e proprio 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 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).

Figura 131