

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:

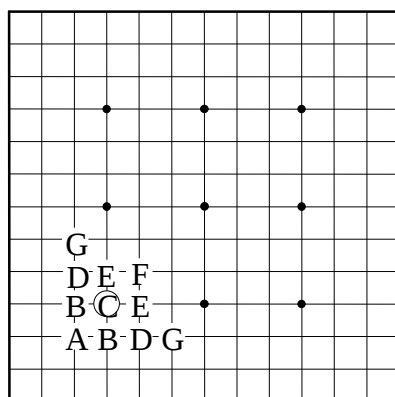


Figura 57

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.

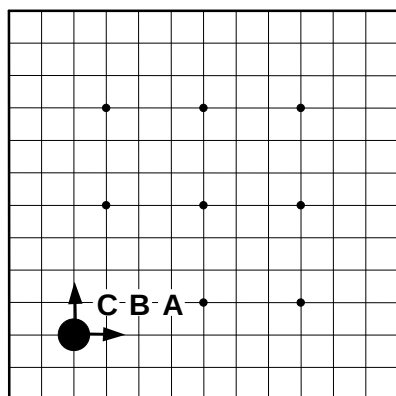


Figura 58

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 (figura 59)

Basti dire che è la pietra di handicap, protesa all'influenza senza tuttavia perdere il contatto con il territorio d'angolo. Riacciacciandoci 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.

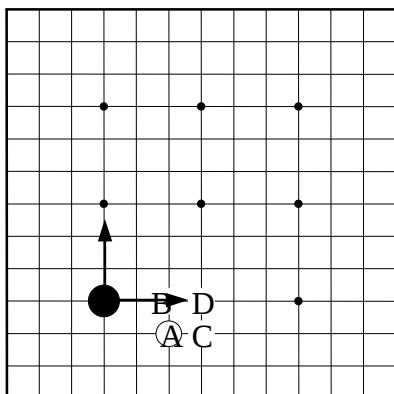


Figura 59

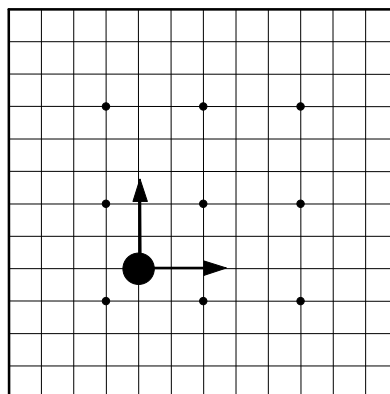


Figura 60

La pietra in 5-5 (figura 60)

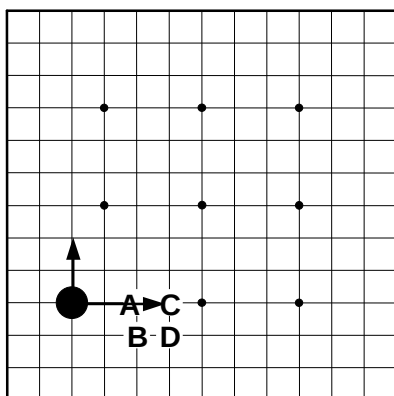
È tutta tesa all'influenza ed è giocata di rado perché difficile da gestire. Non ci sono né *Shimari* né *Kakari* "canonici".

2) I punti asimmetrici.

In questi casi possiamo finalmente parlare di *Shimari*. Il posizionamento asimmetrico crea degli sviluppi/attacchi "naturalmente" 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 è 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.

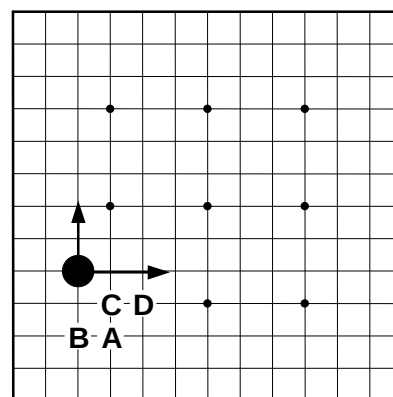


Figura 62

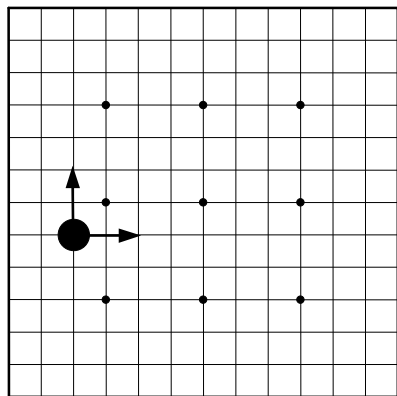


Figura 63

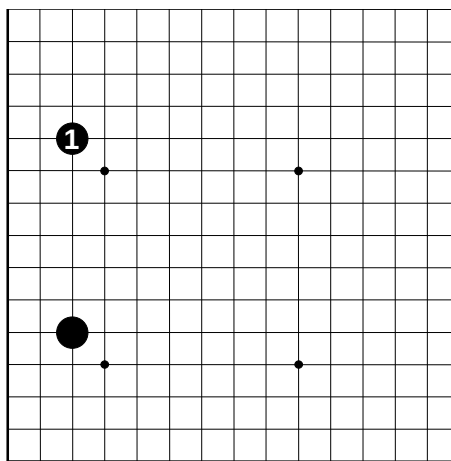


Figura 64

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.

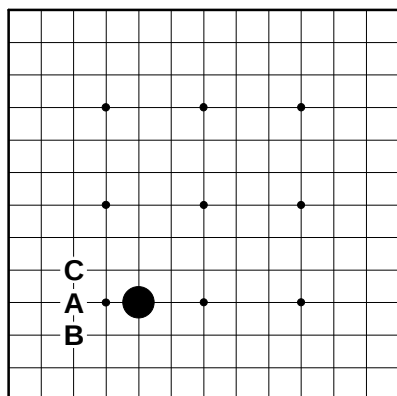


Figura 65

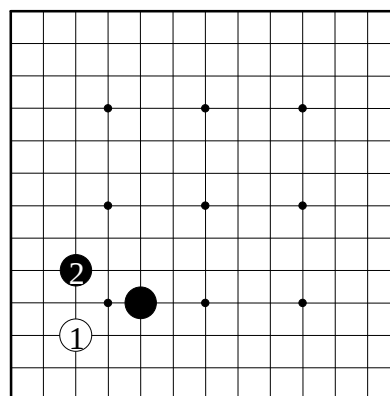


Figura 66

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.

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.

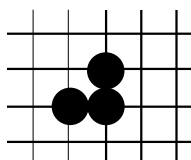


Figura 67

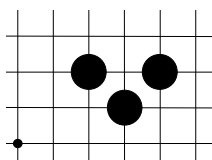


Figura 68

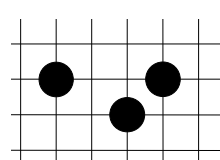


Figura 69

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*.

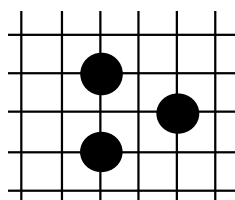


Figura 70

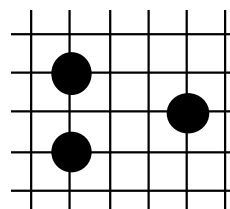


Figura 71

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 subito 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.

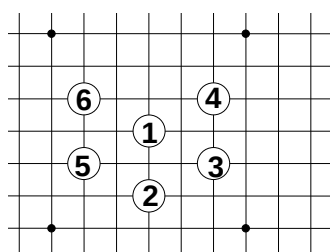


Figura 72

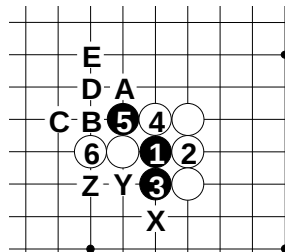


Figura 73

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.

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.

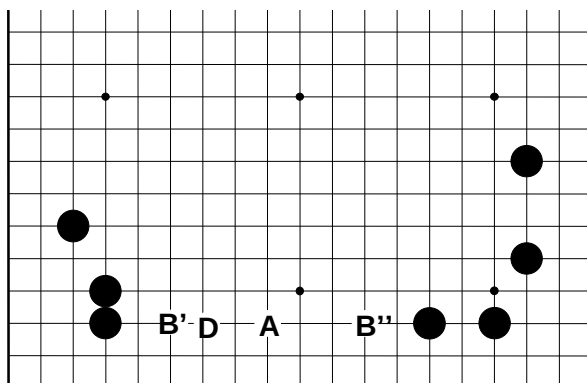


Figura 74

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).

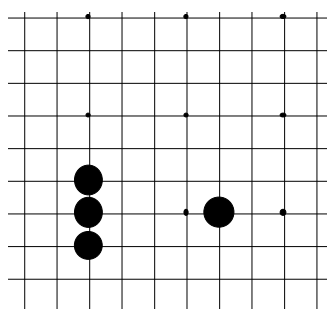


Figura 75

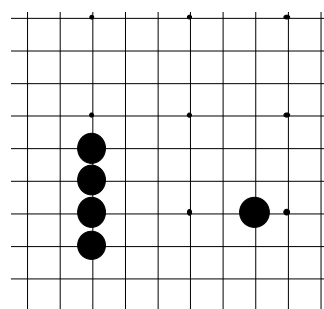


Figura 76

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 va ricercato. Nei problemi di vita e morte di gruppi in angolo l'intorno è spesso determinante.

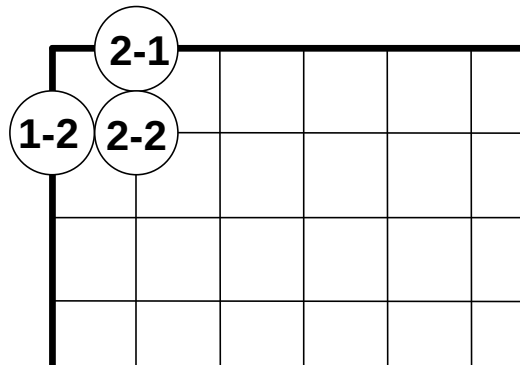


Figura 77

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.