

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.

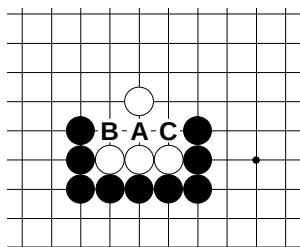


Figura 31

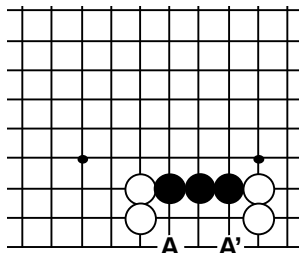


Figura 32

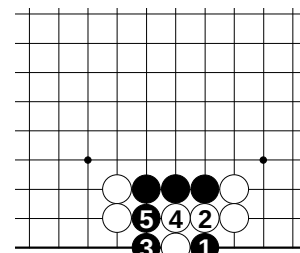


Figura 33

Nella figura 31 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*.

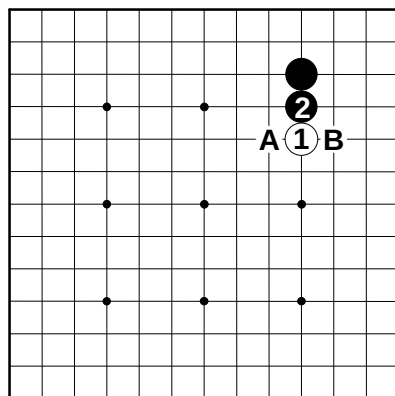


Figura 34

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).

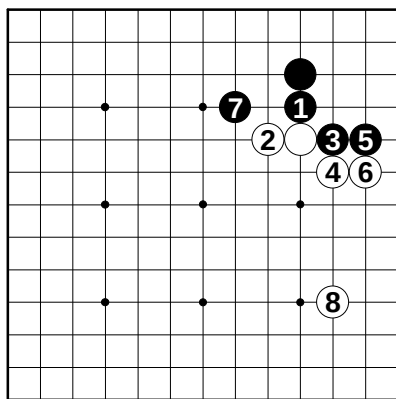


Figura 35

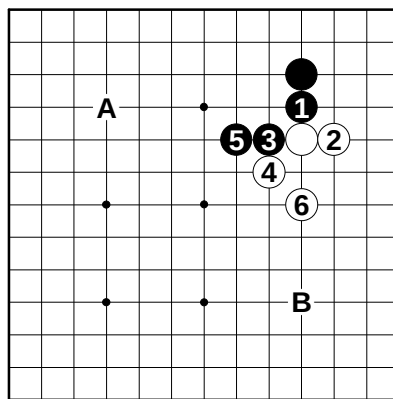


Figura 36

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.

CENNI DI TATTICA II - A LE LIBERTÀ'

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.

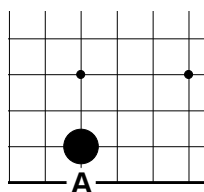


Figura 37

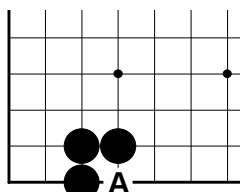


Figura 38

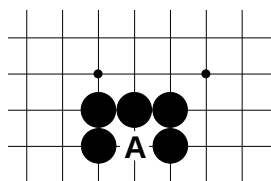


Figura 39

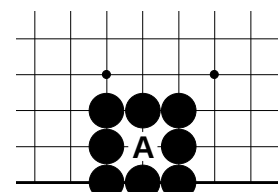


Figura 40

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 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.

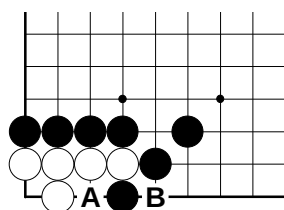


figura 41

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.

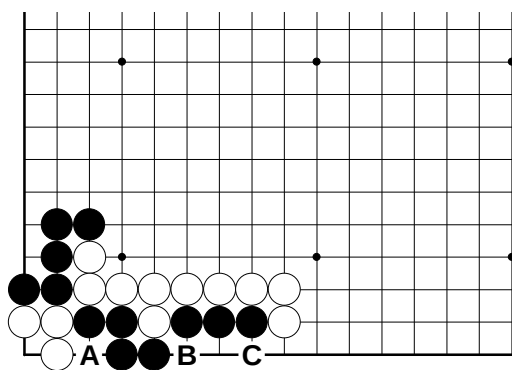


Figura 42

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, dà 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).

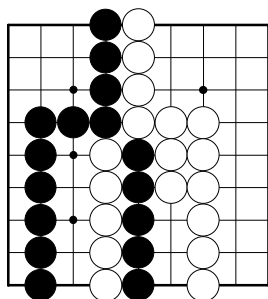


Figura 43

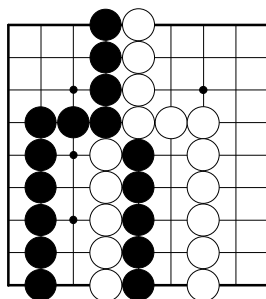


Figura 44

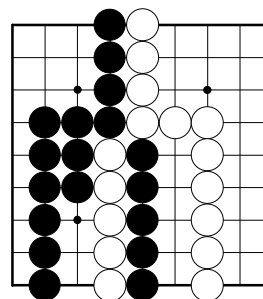


figura 45

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 **FONDAMENTALE** 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 sarà forse più chiaro il perché delle tre facoltà 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 - Costatare se le libertà possedute dal gruppo coincidano numericamente con le mosse necessarie per catturare lo stesso (problema di lettura).