

Le regole del Go

Introduzione

Il Go si gioca in due. È un gioco di abilità in cui il caso non ha nessun ruolo: vince il più bravo e non il più fortunato. Si tratta di uno dei giochi più antichi al mondo essendo stato inventato in Cina forse addirittura 4000 anni fa. Le regole sono molto semplici e bastano un paio di minuti per spiegarle. In questo documento le regole sono commentate tramite esempi. Se dopo averle lette vi verrà voglia di provare a giocare, cercate il più vicino a casa vostra nell'elenco dei club <http://www.figg.org/clubs-ita.html>

Lo scopo del gioco è costruire dei territori circondando delle aree della tavola di gioco con le pedine del proprio colore. Poiché vince chi ha circondato più territorio ognuno si opporrà ai tentativi dell'altro. Si noti che c'è una notevole differenza rispetto a giochi come dama e scacchi il cui fine è l'annientamento dell'avversario. Nel Go spesso si devono fare dei compromessi grazie ai quali si concede del territorio in una zona, per poterne fare leggermente di più in un'altra; e magari grazie a quella leggera differenza si vince la

partita. L'abilità sta nel saper valutare quale sia lo scambio più vantaggioso.

Il Go è un gioco piacevole a qualsiasi livello di abilità. I giocatori alle prime armi non sono in grado di afferrarne gli aspetti strategici e le loro partite spesso si risolvono in intensi combattimenti per delimitare territori facilmente identificabili. Mano a mano che la conoscenza del gioco migliora si scoprono nuovi modi di condurre la partita. Un amico goista mi ha detto che ogni volta che pensa a come giocava qualche mese prima, si meraviglia di quanto poco avesse capito del Go. E non per questo gli piaceva meno di quanto non gli piaccia ora.

A causa del suo luogo di origine il Go è notevolmente diffuso nell'estremo oriente e in particolar modo in Cina, Giappone e Corea, dove numerosi giocatori professionisti vivono dei premi vinti nei tornei. Negli ultimi secoli il Go si è diffuso anche nel mondo occidentale. Negli Stati Uniti e in Europa si tengono ogni anno dei campionati continentali.

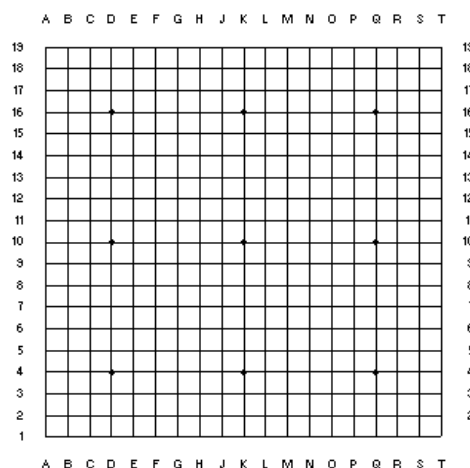
I materiali di gioco

La tavola di gioco del Go è costituita da una griglia di righe orizzontali e verticali.

La dimensione standard è 19 per 19, ma per i principianti ci sono tavole di dimensione ridotta, tipicamente 13 per 13 e 9 per 9. La tavola si chiama *goban*. In figura è mostrato un goban standard. Come potrete notare nove incroci sono marcati in modo speciale. Prendono il nome di *hoshi* (stelle) e sono i punti dove vengono deposte le pietre di handicap. Vedremo in seguito di che si tratta.

I giocatori hanno a disposizione delle pedine da collocare sul goban. Queste pedine si

chiamano *pietre*. Un goban 19x19 ha 361 incroci. Il nero ne ha 181 pietre e il bianco 180.



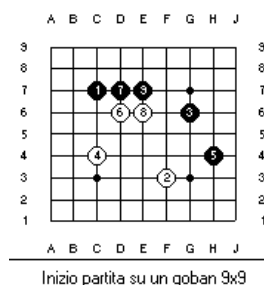
Le mosse

Il gioco è suddiviso in turni. Inizia il nero, colore che per tradizione si assegna al giocatore più debole.

La prima regola è: **al proprio turno ogni giocatore depone una pietra del proprio colore su un incrocio libero del goban** (angoli e lati compresi).

In figura potete vedere una serie di mosse tipica per l'inizio partita. In alternativa si può

passare. Dopo 3 *passo* consecutivi la partita termina e si procede al conteggio dei punti. Questo concetto verrà chiarito più tardi.

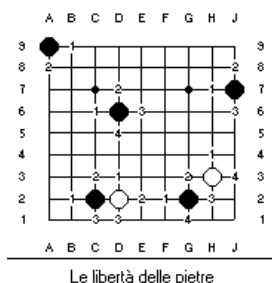


Notate che nel Go le pietre non si muovono dal punto in cui sono state giocate.

La regola di cattura

Le pietre possono essere catturate e alla fine della partita ogni prigioniero vale un punto. Lanciarsi incautamente all'attacco per la cattura delle pietre difficilmente ci farà vincere la partita perché mentre noi giochiamo per catturare l'avversario giocherà per far punti altrove e quasi certamente si troverà in vantaggio. La possibilità di catturare delle pietre ha però un effetto deterrente in quanto se ci esponiamo troppo l'avversario potrà isolare e catturare le nostre pietre con il risultato di toglierci il territorio, di farne del proprio e di poter contare i prigionieri come punti a fine partita. Pertanto la brama di territorio deve trovare un limite nella nostra ragionevolezza. Vediamo dunque come si catturano le pietre.

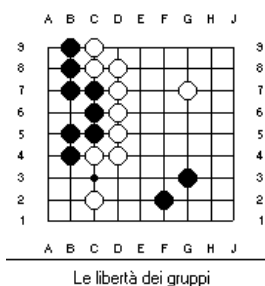
Quando una pietra viene deposta sul goban normalmente si trova ad essere adiacente a degli incroci liberi. Il numero di questi incroci dà il numero di libertà della



pietra. Provate a contare le libertà delle pietre nella prima figura. La pietra in A9 ha due libertà. La pietra in J7 ne ha tre e quella in D6 ne ha quattro. In C2 e D2 ci sono due pietre di diverso colore a contatto. Hanno entrambe 3 libertà. Le due pietre in G2 e H3 non sono invece a contatto ed hanno 4 libertà ciascuna. Le libertà numerate con 2 e 3 sono in comune. Come potete notare le pietre sui lati e negli angoli hanno un numero di libertà

minore di quelle in mezzo al goban. Inoltre giocando a contatto si toglie una libertà all'avversario, ma se ne toglie una anche a noi stessi.

Due o più pietre dello stesso colore collocate su incroci adiacenti formano un gruppo. In figura trovate degli esempi di gruppi. Le

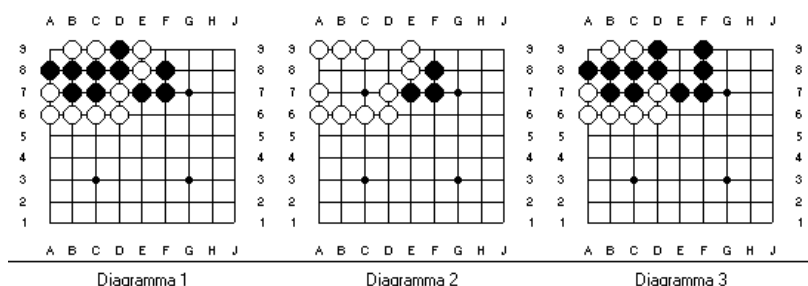


libertà di un gruppo si contano in modo simile alle libertà delle singole pietre. Il gruppo bianco in alto a sinistra ne ha 8, quello nero 7. Le due pietre nere in basso a destra non formano un gruppo perché non sono collegate. In realtà una pietra singola può essere vista come un gruppo di una pietra.

Così siamo finalmente giunti alla seconda regola: **se un gruppo di pietre non ha più libertà viene catturato dall'avversario e rimosso dal goban**. Come è mostrato in figura sul goban rimane un "buco", il calco del gruppo catturato. Quando il bianco gioca in A9 toglie l'ultima libertà al gruppo nero. Le pietre catturate vengono tolte dal goban e si ha la situazione mostrata nel secondo

diagramma. Se il turno fosse stato del nero con una mossa in F9 sarebbe stato il nero a catturare le pietre E9 ed E8. La situazione sarebbe stato quello del terzo diagramma. Le due pietre bianche in alto non hanno scampo.

Quando un gruppo ha una sola libertà si dice che è in *atari*.



Il suicidio

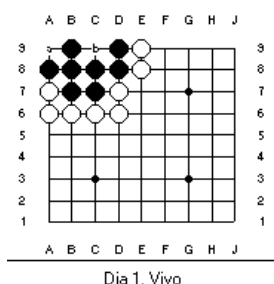
La mossa A9 del bianco ci permette di illustrare un'altra regola. Come avrete notato il gruppo bianco costituito dalle pietre B9 e C9 ha una sola libertà. Giocando in A9 questo gruppo si trova a non averne più. Questa mossa è permessa solo perché serve a catturare il gruppo nero. Infatti dopo aver

rimosso i prigionieri le tre pietre bianche si trovano ad avere ben 4 libertà. La terza regola dice che **una pietra non può essere giocata se il gruppo di cui fa parte si troverà ad avere 0 libertà, a meno che non serva a catturare un gruppo**.

La vita dei gruppi

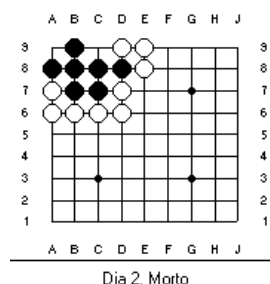
Nella terminologia del go un gruppo di pietre che può comunque essere catturato dall'avversario viene detto *morto*, mentre un gruppo che non potrà mai essere catturato viene detto *vivo*. Prima di illustrare l'ultima regola del gioco, vediamo come ci si può assicurare che i propri gruppi siano vivi.

Nel diagramma 1 per catturare ("uccidere") il gruppo nero, il bianco deve eliminare le due libertà in a e b. Tuttavia, per la regola del suicidio non gli è consentito

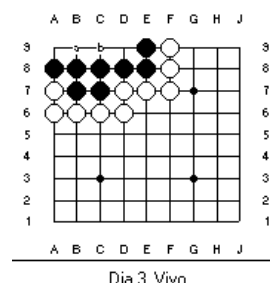


giocare in nessuno di quei punti e così, non potendo fare due mosse per volta il gruppo nero è vivo. I punti a e b sono detti *occhi*. **Un gruppo con due occhi è vivo.**

Il gruppo nero nel diagramma 2 invece non è in grado di fare due occhi perché non ha abbastanza spazio. Si tratta di un gruppo morto. Non essendo stato materialmente catturato rimane sul goban fino al termine della partita.



Non è necessario avere materialmente due occhi: l'importante è poterli fare se necessario. Il territorio del gruppo nero del diagramma 3 non è diviso in due occhi. Il bianco prova a giocare al suo interno per catturarlo. È evidente che deve giocare in a o in b, altrimenti il nero catturerebbe la pietra bianca e farebbe subito due occhi. Però in qualunque punto giochi il nero risponde nell'altro e fa gli occhi. Quindi il bianco non giocherà mai all'interno di quel territorio nero.



Ripetizione - Ko

Immaginiamo di avere una situazione come quella di mostrata in figura. Nel diagramma il nero ha appena catturato la pietra bianca in a giocando in

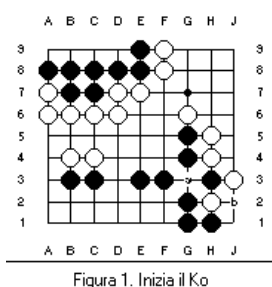


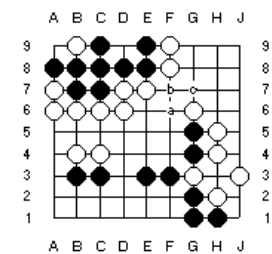
Figura 1. Inizia il Ko

H3. I territori sono già abbastanza delimitati e contando i punti bianco vede che è già in lieve svantaggio. Teme pertanto di perdere la partita se lascia giocare b a nero (provate a capire cosa accade - ci sono delle pietre bianche in atari).

Tra le possibili mosse del bianco ci sarebbe la stessa a. Tuttavia con tale mossa si ricreerebbe sul goban la situazione di due mosse prima: il nero potrebbe nuovamente catturare, il bianco farebbe lo stesso e così via, senza fine. Ad impedire che accadano queste situazioni provvede la quarta ed ultima regola: **una pietra non può essere giocata se riporterà il goban in un posizione già verificatasi nel corso della partita.**

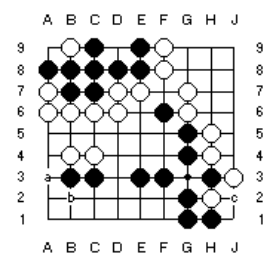
La regola del Ko preclude al bianco di ricatturare subito. Come abbiamo già visto il gruppo nero in alto è vivo, ma se il bianco ci gioca dentro il nero deve

rispondere. Ebbene, il bianco ci gioca e il nero risponde perché non vuole perdere il gruppo (sarebbero 4 punti in meno per lui e 18 in più

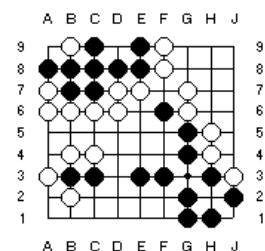
Figura 2. Prima minaccia
1 prigioniero per il Bianco
1 prigioniero per il Nero

per il bianco: 8 prigionieri, gli 8 incroci sotto quelle pietre più A9 e D9; B9 e C9 non contano perché li deve occupare bianco). Ora il bianco ricattura in a. Le due pietre giocate in alto hanno infatti modificato la situazione. La mossa in B9 di bianco è una tipica *minaccia Ko*.

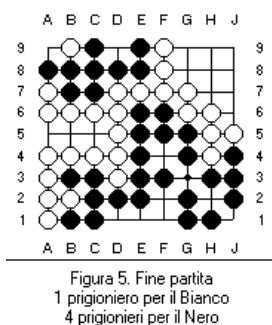
Ora è nero a non poter ricatturare. Deve cercare una minaccia e decide di giocare in a a cui seguirebbero b (separa il bianco in tre gruppi) oppure c. Il nero minaccia di fare molti più punti di quelli in gioco nell'angolo per cui il bianco difende il c. Il nero riprende il Ko.

Figura 3. Seconda minaccia
1 prigioniero per il Bianco
2 prigionieri per il Nero

Adesso il bianco ha bisogno di un'altra minaccia e decide di giocare a. Se il nero connette il Ko potrà poi avanzare i b rifacendosi dei punti persi nell'altro angolo. Il nero fa i suoi conti e decide di ignorare la minaccia bianca perché pensa di guadagnare nello scambio. Cattura in c.

Figura 4. Il Nero chiude
1 prigioniero per il Bianco
3 prigionieri per il Nero

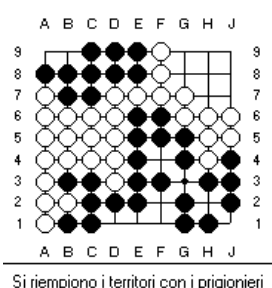
La partita poi prosegue e il nero vince di due punti (vedremo poi come contarli). Grazie al Ko il bianco è però riuscito a ridurre il territorio nero nell'angolo in basso a sinistra compensando in parte il danno subito a destra.



Il calcolo del punteggio

Quando un giocatore pensa che non sia più possibile aumentare il proprio territorio né diminuire quello dell'avversario, anziché muovere passa. Non conviene passare anzitempo perché l'altro giocatore ne approfitterà per muovere ancora e far punti. Una situazione di fine partita è quella appena vista. I territori sono perfettamente delimitati e non è possibile invaderli senza essere uccisi. Entrambi i giocatori passano e si contano i punti.

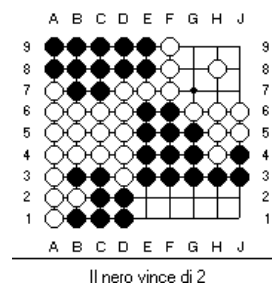
Esistono diversi modi di contare i punti ma tutti arrivano allo stesso risultato. Il modo giapponese di contare i punti prevede che i prigionieri vengano riconsegnati all'avversario che li usa per riempire il proprio territorio. Nella partita usata come esempio per illustrare la regola del ko si avrebbe la situazione mostrata in



Le sequenze di minacce che seguono un Ko sono una delle cose più difficili da analizzare compiutamente anche da parte di giocatori abbastanza esperti. Se non vi sembra di aver afferrato l'esempio precedente sappiate che è più che normale. In caso contrario potreste avere un dono naturale per questo gioco!

figura. Il nero aveva quattro prigionieri e il bianco uno solo. Sono stati inseriti nei territori del giocatore a cui erano stati catturati nelle posizioni indicate.

Su un goban così piccolo è semplice contare i punti, ma su un goban 19 per 19 i punti possono essere molti di più. Per facilitare il conto si spostano le pietre in modo da creare dei territori rettangolari. Ovviamente si deve fare attenzione a non alterare il punteggio. Il nero ha fatto 10 punti e il bianco 8.



In caso di pari (*jigo*) la vittoria è assegnata al bianco che ha recuperato lo svantaggio dovuto all'aver iniziato per secondo. In ogni caso si dice che un pareggio porti fortuna ai due giocatori.

Territori e prigionieri

La maggior parte delle domande fatte alla fine della spiegazione delle regole del go riguardano il come finisce la partita, cosa sia un territorio e se sia necessario andare fisicamente a catturare le pietre avversarie che a fine partita restano nei territori (il che farebbe perdere dei punti a chi li ha circondati!). Abbiamo già visto quando si considera terminata una partita e per affrontare le altre due questioni ragioniamo su un caso concreto, ossia la posizione nella figura 5, che per comodità riproduciamo qui sotto.

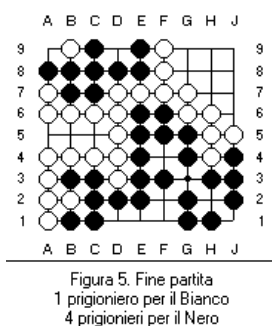
C'è una pietra bianca in b9, ma nero non ha nessuna necessità di catturarla perché sicuramente in quel poco spazio bianco non può né catturare nero né racchiudere un suo proprio territorio. Quella pietra bianca si considera prigioniera e nero conterà tre punti di territorio in quell'angolo.

Questo ci insegna che un'area si considera territorio di un giocatore solo se quel giocatore lo può difendere dagli attacchi dell'altro. Se l'altro giocatore, diciamo che sia bianco, riesce ad invadere e a catturare un pezzo del gruppo di nero o a fare un suo territorio allora vuol dire che quell'area non era un territorio di nero, ma solo un'area qualunque del goban che nero erroneamente

pensava fosse sua.

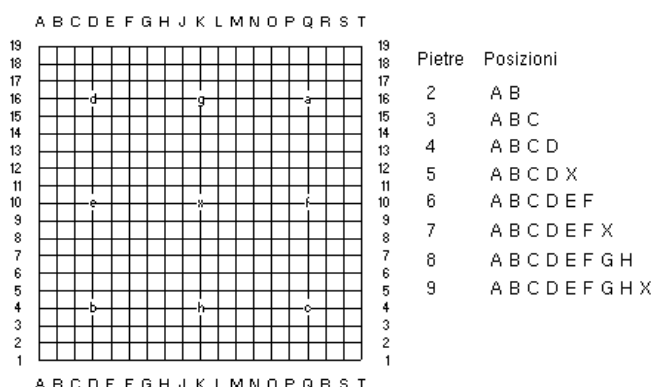
Ora siamo vicini alle risposte che ci servono. Supponiamo che nero giochi una pietra in h8. Bianco dovrà andare a catturarla giocando quattro pietre e sottraendosi così tre punti? (Notate che uno glielo regala nero con quello che diventerà il prigioniero h8.) In questo caso bianco non lo deve fare: nero non può catturare il gruppo bianco perché il gruppo si estende fin sul lato sinistro e non ha problemi a fare occhi, mentre per fare un suo territorio dentro l'angolo nero dovrebbe giocare parecchie pietre, ossia g9, g8, h8, h7, j7 e j9. Bianco può passare tutte le volte e lasciargliele giocare tranne l'ultima (quale che sia) e occupare lui quell'incrocio: nero finirà per essere catturato. A seconda di come nero gioca le sue pietre a bianco potrà convenire fare fisicamente due occhi a sinistra con b5, ma la sostanza è che nero giocherà, e perderà, molte più pietre di quelle che bianco si troverà costretto a giocare.

Questo è il caso normale, ma di rado può capitare che mettendo una pietra dentro un territorio il difensore non possa ignorare la mossa e si trovi anzi obbligato a giocare due o tre pietre per annullare la minaccia. Si tratta però di situazioni abbastanza rare. Nella maggior parte dei casi le invasioni si annullano giocando al massimo lo stesso numero di pietre giocate dall'invasore.



Il sistema di handicap

Quando uno dei giocatori è più forte dell'altro vincerà spesso. Per rendere la partita equilibrata si può dare al giocatore più debole (il nero) un vantaggio che consiste nel deporre un certo numero di pietre sul goban prima di iniziare a giocare. Poiché il nero muove prima del bianco il minimo numero di pietre di handicap è due, mentre il massimo è nove. Quando il bianco è estremamente più forte del nero anche nove pietre di handicap possono essere poche, e allora la partita ha soprattutto un valore didattico: giocare con giocatori più forti è il miglior modo per imparare.



Le pietre di handicap vengono in genere posizionate sugli incroci segnati con un puntino, quelli che abbiamo chiamato *hoshi*. Per tradizione in Cina possono essere invece collocate ovunque. La figura mostra la posizione delle pietre di handicap sul goban 19 per 19. Sui goban più piccoli le posizioni sono analoghe. Tenete presente che le pietre di handicap su un goban piccolo sono molto più difficili da rimontare che sul goban standard.

In una partita senza handicap il giocatore che muove per primo ha un vantaggio che di solito viene quantificato in 6 punti. Per pareggiare le cose al bianco viene dato un vantaggio di 6 punti e mezzo detto *komi*. Il mezzo punto è dovuto al fatto che come si è visto, in caso di parità la partita è assegnata al bianco. Il mezzo punto elimina anche il pareggio. Se un giocatore è più forte dell'altro ma non abbastanza per giocare con due pietre di handicap, può rinunciare al komi. Si dice allora che gioca con una pietra di handicap.

L'uso degli handicap ha prodotto un sistema di gradi. Quando due giocatori devono giocare con 3 pietre di handicap per avere una partita equa allora si dice che il giocatore più forte è tre gradi più forte dell'altro. Se a sua volta ha bisogno di 4 pietre per giocare alla pari con un terzo giocatore più forte di lui, la differenza in gradi tra quest'ultimo e il giocatore più debole dei tre sarà di 7 gradi, a cui corrispondono 7 pietre di handicap.

Il sistema dei gradi è strutturato in modo che ad un giocatore che conosce solo le regole ma non ha mai giocato una partita viene assegnato il trentesimo grado dei principianti. I gradi dei principianti sono chiamati *kyu*. Basta giocare un po' di partite e ascoltare le spiegazioni dei giocatori più forti e si arriva in fretta a 20 kyu. Per arrivare a 10 kyu occorre più tempo e un certo impegno, ma non occorre giocare intensamente. I giocatori medi di club hanno un grado intorno ai 5 kyu e per arrivare a 1 kyu ci vuole parecchio

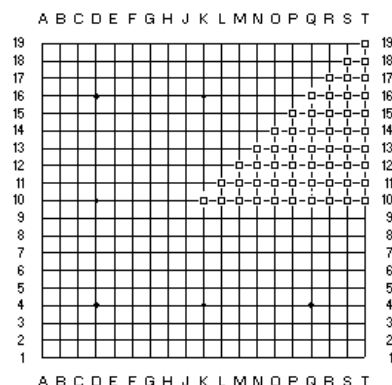
impegno e probabilmente si devono studiare un po' di libri. In fondo il grado successivo è 1 dan, il primo grado dei maestri, e come in qualsiasi disciplina per essere dei maestri ci si deve dar da fare. Ma non occorre certo essere un maestro per divertirsi! I dan hanno un'organizzazione opposta rispetto ai kyu, in quanto salgono da 1 fino a 6. Dopo il sesto dan, anche se si può divertar così forti da dar delle pietre agli altri sesti dan, non ci sono

ulteriori gradi.

I giocatori professionisti hanno un sistema di gradi proprio che va da 1 a 9 dan. I loro gradi sono più ravvicinati, così che tra un primo e nono dan ci sono 3 o forse 4 pietre di handicap. Un nono dan professionista è grosso modo equivalente ad un ipotetico nono dan amatoriale.

Il galateo del Go

Quando si gioca a Go vanno rispettate almeno due regole di buona educazione. La prima è che il nero inizia la partita giocando in alto a destra del goban, nell'area indicata in figura (dalla parte della mano sinistra di bianco). La seconda è che in ogni caso, che si abbia vinto o che si abbia perso, si deve ringraziare l'avversario per la partita che ha giocato insieme a noi. Il Go non è una guerra!



E adesso?

Adesso ti sarà probabilmente venuta voglia di giocare almeno una partita per capire sul serio che tipo di gioco è il Go. Ti consigliamo di andare sul nostro sito a <http://www.figg.org/corso/>

Lì spieghiamo come giocare da solo contro il computer e come trovare altri giocatori su Internet o nei Go Club italiani. Inoltre ci sono corsi più avanzati di questo che ti aiuteranno a diventare più bravo.

Infine, se ti è piaciuto questo corso (o anche se non ti è piaciuto), se hai dei commenti o dei suggerimenti, se hai bisogno di maggiori informazioni, se ti serve un aiuto per trovare qualcuno con cui giocare o se non sai come fare a trovare tavola da gioco e pietre, insomma per qualsiasi cosa che riguardi il Go, vai sul sito a <http://www.figg.org/corso/una-pagina/> e riempi il modulo in fondo alla pagina. Ti risponderemo rapidamente.