

Haris Kaposlos

Un ghid de GO

de la un începător

Un ghid de GO de la un începător



Autor: Haris Kaposlos
Traducător: George Stihl

Copyright © 2018 de către Charalampos (Haris) Kapolos

Toate drepturile rezervate.

Această carte este distribuită gratuit în diferite limbi prin intermediul website-ului **www.gobook.eu** unde este explicat mai detaliat întregul proiect.

Când distribuiți această carte, vă rugăm să faceți **referire la website-ul original**, pentru ca toată lumea să poată contribui la înfrumusețarea traducerilor disponibile și a cărților furnizate.

Versiunea originală a fost publicată în Grecia, 2018, de Charalampos Kapolos
Stereia Ellada, Grecia

www.gobook.eu; ISBN 978-618-00-0799-3

Ultima actualizare: 7 septembrie 2019

Versiunea românească a fost publicată în septembrie 2023.

Compoziție și diagrame realizate de Haris Kapolos

Pentru diagrame a fost folosită aplicația gratuită KGS.

Copertă: Pixlebun (<https://www.redbubble.com/people/pixlebun>)

Dedicații

Această carte este dedicată lui **Nick Sibicky** care mi-a arătat că nu trebuie să fii un jucător profesionist de top pentru a fi util și a răspândi cunoșterea și bucuria de a juca GO.

Indiferent de cunoștințele pe care le deținem cu toții, acestea sunt prețioase și oricât de mic ar fi serviciul și ajutorul pe care îl putem oferi, este întotdeauna mai bine decât să nu oferim nimic înapoi.

Mulțumiri

Aș dori să mulțumesc:

- **Tuturor celor cu care am jucat GO** pe aplicațiile DGS și OGS. Fără ei nu ar fi existat conținut pentru a scrie o carte și nu aș fi devenit un jucător mai bun.
- **Aplicației KGS** pentru că a oferit gratuit serviciile GO-client și a făcut ca realizarea tuturor acestor diagrame să fie un proces ușor.
- **Prietenilor mei** pentru sprijin și pentru că m-au ajutat să corectez primul capitol al acestei cărți când am scris-o în 2017. M-au ajutat să observ unele lucruri care nu erau corecte din punct de vedere estetic înainte de a mă hazarda să fac aceleași greșeli pentru restul celor 180 de pagini. Gândindu-mă la corecturile pe care ar fi trebuit să le fac, mă înfior (și primul capitol încă are câteva diagrame de dimensiuni ciudate, dar restul cărții este destul de bine).
- Lui **Pixlebun** pentru coperta ei uimitoare și creativă și lui **Ailin Hsiao** pentru că mi-a permis să folosesc acea fotografie frumoasă de la pagina 5.
- Și nu în ultimul rând, **tuturor oamenilor care au ajutat la proiect**, de la lansarea sa publică în decembrie 2018.

Apreciez foarte mult aceste lucruri.

Cuprins

Capitolul 1 - Introducere

De la un începător pentru începători	pagina	1
Ce este GO-ul		
♦ Trecut și prezent	pagina	3
♦ Dar de ce ar trebui să ne intereseze?	pagina	4
Reguli de bază		
♦ Tabla de joc și așezarea pietrelor	pagina	6
♦ Capturarea pietrelor inamice	pagina	8
♦ Un singur ochi nu este suficient...	pagina	9
♦ ... sunt necesari doi ochii!	pagina	10
♦ Cazul rar de seki	pagina	11
♦ Capturarea este bună, dar...	pagina	12
♦ Evitarea repetărilor	pagina	12
♦ Calcularea scorului și victoria	pagina	14
♦ Ranguri în GO și jocuri cu handicap pentru toți	pagina	15

Capitolul 2 - Forme

Și acum, ce facem?	pagina	17
Relații între două pietre	pagina	18
Relații între mai multe pietre	pagina	23
♦ Influență și ziduri	pagina	23
♦ Gură de tigru	pagina	26
♦ Scara	pagina	28
♦ Nodul de bambus	pagina	31
♦ Forma mesei	pagina	32
♦ Gura dragonului	pagina	34
♦ Hane/Hane dublu	pagina	35
♦ Stâlpul de fier	pagina	36
♦ Triunghiul gol	pagina	36
♦ Hasami (Clește)	pagina	37
♦ Glosar (până acum)	pagina	38

Capitolul 3 - Să jucăm

Deschiderea	pagina	39
Jocul de mijloc	pagina	45
♦ Grup ușor și greoi	pagina	50
Finalul partidei	pagina	55

Capitolul 4 - Joseki și Fuseki

Ce sunt Joseki și Fuseki	pagina 63
Joseki-ul punctului stea 4-4	pagina 65
♦ Joseki-ul de invazie pe punctul 3-3	pagina 66
♦ Joseki-ul de apropiere prin săritura de cal	pagina 68
Joseki-ul punctului 3-4	pagina 81
Fuseki-ul lui Kobayashi	pagina 89
Fuseki-ul chinezesc	pagina 93
Fuseki-ul San Ren Sei	pagina 97

Capitolul 5 - Atac și apărare

Despre luptă în general	pagina 101
Invazii	pagina 103
♦ Mutări de contact	pagina 109
Reduceri	pagina 113
Folosirea influenței pentru a ataca	pagina 129

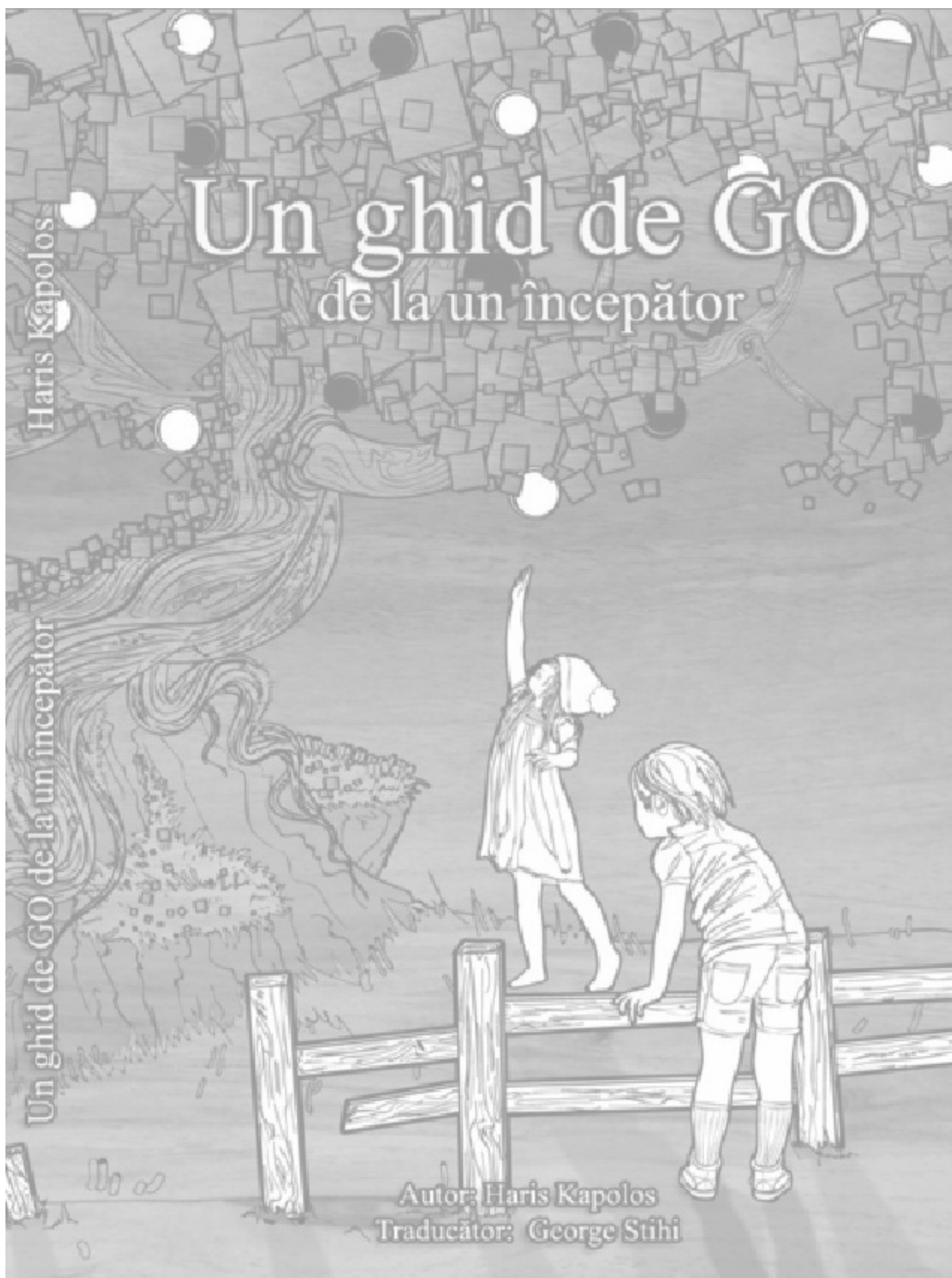
Capitolul 6 - Viață și moarte

Despre viață și moarte	pagina 141
Forme vii și moarte	
♦ Forme ale spațiilor cu trei puncte	pagina 142
♦ Forme de spații de patru puncte	pagina 144
♦ Forme de spații de cinci puncte	pagina 146
♦ Forme de spații de șase puncte	pagina 147
♦ Forme de șapte sau mai multe puncte de spații	pagina 149
Tesuji (mutări abile)	pagina 150
Rezolvarea problemelor (metodologie)	pagina 163
♦ Grupul L	pagina 165
♦ Grupul J	pagina 167

Capitolul 7 - Câteva subiecte avansate

Acesta este doar începutul	pagina 171
Învăță să renunți	pagina 172
Mai multe despre subiectul „Grupuri ușoare și greoaie”	pagina 175
Sabaki	pagina 179
Evitați să creați prea multe grupuri	pagina 183
Nu vă reduceți fără motiv propriile libertăți	pagina 187
Epilog și ceea mai urmează	pagina 191
Despre autor	pagina 192

Pagina lăsată goală în mod intenționat



Haris Kápolos

Un ghid de GO

de la un începător

Un ghid de GO de la un începător

Autor: Haris Kápolos
Traducător: George Stîhi

► De la un începător pentru începători

Simt că trebuie să explic - această carte are două motive principale de existență. Pentru versiunea sa în limba engleză, primul și cel mai important motiv de existență este că nu am găsit niciodată o carte scrisă cu o mentalitate de începător.

GO-ul are reguli extrem de simple de învățat și memorat, dar complexitatea sa este pur și simplu uluitoare. În același mod în care un student la arte se simte copleșit în fața unei pânze goale, **un începător este copleșit în fața unei table goale**. Simțim că nu avem o strategie clară și nici un motiv clar pentru a juca anumite mutări. Știm, de asemenea, că nu avem abilitățile sau gândirea profundă sau capacitatea de a juca o „mutare grozavă” sau de a desfășura o strategie măreață pe toată tabla. Fiecare nouă mutare pe care o întâlnim (și sunt atât de multe) ne face să fim nervoși. Ne simțim pierduți și căutăm să ne perfecționăm, dar munca este grea, ascensiunea nu este garantată cu „doar studiind”, iar jucătorii mai puternici par să înțeleagă mult mai multe decât noi.

Cunoștințele vaste ale unui profesionist sau ale unui jucător de rang DAN puternic par să ne depășească și mulți oameni „disperă” sau „se epuizează” încercând să asimileze forțat cât mai multe cunoștințe despre joc. Dar GO-ul nu este un astfel de joc, din (ne)fericire, așa că poate ar trebui să facem ocazional un pas înapoi și să revizuiem cunoștințele fundamentale dintr-o perspectivă mai simplă sau diferită. În acest sens, această carte va încerca să acopere cât mai multe din aceste lucruri și să le mențină cât mai simple și mai clare posibil. Deci, de ce ar trebui să citiți această carte? Ea se adresează la două tipuri diferite de oameni:

a) cei care doresc să își inițieze prietenii care nu știu nimic despre joc și să le prezinte o abordare prietenoasă pentru începători care, sperăm, nu îi va descuraja să joace și să experimenteze mutări și stiluri de joc;

b) jucători de tărie medie [de rang KYU cu două cifre] care, sper, vor găsi în această carte câteva idei de bază, cu care își pot îmbunătăți jocul, scrise cu un mod de gândire asemănător cu al lor și, astfel, mai ușor de asimilat.

Al doilea motiv este că, din câte știu eu, nu pare să existe o carte gratuită pe care să o putem distribui în mod legal dacă dorim să răspândim cunoștințele despre joc către noi jucători din fiecare țară. Am vrut să ofer ceva care să poată fi împărtășit ușor și legal. O carte care să nu aibă nevoie de negocieri și de editorii care să se coordoneze pentru a fi tradusă și distribuită.

Există atât de multe țări și atât de multe limbi și nu toți oamenii cunosc suficient de bine engleza pentru a studia o lucrare scrisă într-o limbă străină. Dar resursele și cărțile în fiecare limbă maternă nu sunt disponibile cu ușurință, așa că am simțit că trebuie făcut ceva.

Această carte face parte dintr-un proiect care își propune să umple acest gol.

Scopul meu este să o pun gratuit la dispoziția a cât mai multor persoane și în cât mai multe limbi posibil.

Trebuie să recunosc că această carte este, din câte știu eu, singura scrisă de o persoană care nu este un jucător profesionist de GO sau un amator de nivel Dan puternic. Dar nu trebuie să fii profesionist pentru a scrie un ghid pentru începători. Sper că toate grupurile țintă menționate mai sus o vor găsi utilă și că multe alte persoane vor încerca să mi se alătore și să mă ajute cu această idee/proiect.

Situația GO-ului din țara mea natală, Grecia, a fost crucială în crearea acestui proiect. În timp ce scriu aceste rânduri, în Grecia nu există nicio „asociație” oficială de GO, nici măcar un singur club de GO înființat în țară. Există doar 20-30 de persoane care, în fiecare an, joacă efectiv acest joc și care fac în mod activ tot ce pot pentru a reprezenta jocul în interiorul și în afara țării noastre.

Cu toții facem tot ce putem, dar *putem răspândi cuvântul despre acest joc minunat fără cluburi, fără o organizație, fără modalități de predare? Nu putem.* Avem nevoie de o modalitate de a preda. O modalitate de a face cât mai mulți oameni să aprecieze acest joc și să participe. Cred că cea mai bună unealtă pentru această sarcină este o carte, așa că am făcut una, pentru că gândesc că asta era tot ce puteam oferi mai bun pentru efortul nostru colectiv. **În afara acestui context, această carte poate părea vanitoasă și ar putea fi la limita blasfemiei în ceea ce încercă,** dar nu a fost niciodată o chestiune de vanitate. Pentru GO-ul din țara noastră este doar o chestiune de necesitate. Și poate că și alte țări cu alte limbi au nevoie de o carte. Am observat echipele din campionatul PandaNet EU. Multe echipe, în țări ca a noastră, nu par să aibă în componență mulți jucători tineri.

A le oferi tinerilor o carte în limba lor ar putea ajuta foarte mult.

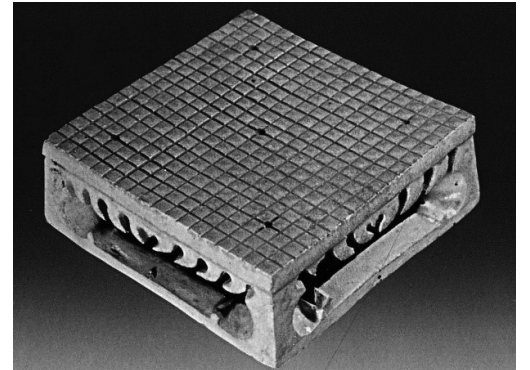
Un ultim lucru înainte de a trece la conținutul propriu-zis al cărții. În activitatea mea ca profesor de programare pentru școlari, am observat ceva: copiii se plictisesc ușor atunci când le spui ceva nou fără să le explici de ce acest lucru nou este important, util și interesant. Ei consideră că este împovărător sau inutil. Ei cred că este doar „mai multă muncă” pentru ei. Soluția pe care am găsit-o pentru această problemă a fost să le arăt imediat **aplicarea practică** a acestei idei noi pe care tocmai le-am explicat-o, într-un program real. Desigur, acest lucru înseamnă că **în acel moment** nu pot înțelege pe deplin ce s-a întâmplat exact, dar curiozitatea lor este stârnită. Își dau seama că ceea ce tocmai au fost învățați este **de fapt util** și nu ceva vag și plictisitor. Așadar, am folosit exact aceleași idei în carte și, atunci când prezint ceva nou, încerc să ofer imediat un exemplu de joc real și gândurile și deciziile care au stat la baza efectuării acelor mișcări. Îi îndemn pe toți cei care citesc exemplele mai complexe să încerce să joace mutările prezentate în diagrame pe o tablă reală sau pe un editor de GO pe calculator și sper că acest lucru va avea același efect benefic pe care l-a avut pentru studenții mei. Dacă nu înțelegeți totul imediat, nu vă faceți griji. La sfârșitul acestei cărți, la fel ca la sfârșitul semestrului studenților, totul va fi mult mai clar.

Vă mulțumesc pentru timpul și încrederea acordată acestei cărți,
Haris Kapolos, 3 Kyu DGS

► Trecut și prezent

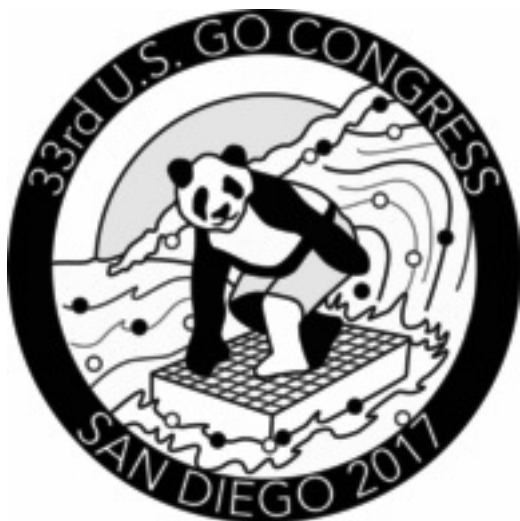
GO (japoneză)/WEIQI (chineză)/BADUK (coreeană) este un joc cunoscut și sub numele de „jocul de înconjurare” - el este un joc de strategie abstractă pentru doi jucători, inventat în China în urmă cu aproximativ 4500 de ani și, probabil, este cel mai vechi joc de societate care se joacă și astăzi.

Legenda spune că a fost creat fie de către împăratul chinez Yao, fie de către consilierul său, pentru a-l educa pe moștenitorul împăratului în căile lumii și pentru a-l învăța disciplina și echilibrul. Alții spun că a evoluat de la vechii conducători războinici și de la hărțile lor în care foloseau pietre pentru a-și trasa strategia. Oricare ar fi adevărul despre originile sale, cert este că jocul de GO a fost atât de important încât în China antică era considerat una dintre cele patru arte cultivate de clasa nobiliară, alături de caligrafie, pictură și cântatul la instrumentul muzical *guqin*.



Tablă de GO antică

Jocul de GO a atins un statut înalt și în Japonia, unde, în perioada Edo (1603-1868), Shogunatul a înființat funcția de ministru al jocului de GO („GO dokoro”) și patru case ereditare pentru a preda jocul de GO. Versiunea modernă a jocului se bazează în mare parte pe acea perioadă de timp și de aceea în această carte ne vom concentra mai ales pe regulile japoneze, pentru a păstra lucrurile simple pentru jucătorii noi. Astăzi, desigur, jocul nu mai are miniștri, dar este în continuare foarte apreciat și, în multe locuri, ca o formă de artă, iar deținătorii de titluri ereditare de GO, care nu mai există în prezent, sunt încă foarte respectați.



În S.U.A. s-au organizat peste treizeci de campionate de GO

În China, Japonia și Coreea există multe titluri și cupe în jurul cărora se învâрте lumea profesionistă a GO-ului, precum și multe competiții internaționale atât pentru profesioniști, cât și pentru amatori.

În 2008 s-a estimat că peste 40 de milioane de persoane joacă acest joc, majoritatea rezidente în Asia de Est, dar de atunci jocul a progresat rapid în afara centrului său tradițional, în special în Statele Unite ale Americii, unde Asociația Americană de GO a început să certifice jucători profesioniști din 2012, în timp ce în Europa primul jucător profesionist de GO a fost certificat în 2014 de către Federația Europeană de GO.

Jocul s-a aflat în centrul atenției când un program de calculator [o inteligență artificială], numit AlphaGO, a reușit să-i învingă pe doi dintre cei mai buni jucători de GO din acest deceniu, Lee Sedol și Ke Jie, provocând o agitație semnificativă atât în comunitatea de GO, cât și în comunitatea informatică care a răspândit vestea despre joc în întreaga lume.

►► Dar de ce ar trebui să ne intereseze?



Yasutoshi Yasuda 9p:
Un pionier în promovarea
GO-ului la școli

Ei bine, de ce ar trebui să ne intereseze vreun joc?

Cred că aceasta este întrebarea la care trebuie să răspundem mai întâi. În multe țări din lumea modernă, jocurile au fost considerate ca ceva rezervat timpului liber al copiilor și adolescenților, în timp ce adulții sunt considerați imaturi sau nepotriviți atunci când își petrec vremea învățând sau jucând un joc. Chiar și în cazul copiilor, majoritatea părinților consideră jocurile ca fiind ceva ce copilul ar trebui să facă pentru a se distra și a oferi părinților un pic de timp liniștit sau ceva care se folosește pentru joacă împreună cu copiii lor pentru a crea o legătură personală și a avea în același timp o distracție. Dar sunt jocurile o adevărată distracție?

Înainte de a trece la abordarea științifică a problemei, merită menționat faptul că jocurile în general sunt încă una dintre principalele modalități prin care o generație a oricărei specii poate transmite cunoștințe urmașilor săi mai tineri. Așadar, chiar și fără niciun suport științific, simpla observație empirică ar trebui să ne spună că jocurile reprezintă o problemă mai serioasă decât își imaginează sau cred majoritatea oamenilor. Introducând știința în ecuație, există o multitudine de studii care indică faptul că jocurile pot îmbunătăți, de fapt, comportamentul copiilor, memoria, concentrarea, intuiția, autocontrolul și inteligența lor în general. Bineînțeles că nu toate jocurile fac toate acestea, dar GO-ul se apropie foarte mult de asta prin faptul că oferă majoritatea acestor beneficii în același timp. Antrenarea minții urmează același principiu de bază ca și antrenarea corpului nostru.

În același mod în care vizăm creșterea noastră fizică prin încordarea unor mușchi, jocurile ne antrenează „mușchii mentali”.

Așadar, haideți să vedem o mică recapitulare a ceea ce poate face GO-ul:

- Ne face să ne reevaluăm comportamentul și caracterul, deoarece este un joc care pedepsește în mod activ lăcomia, invidia, furia și nesăbuința;
- Ne antrenează memoria, pentru că, în cele din urmă, va trebui să ne amintim formele care ne-au făcut să câștigăm o luptă și cele care ne-au făcut să o pierdem;
- Ne îmbunătățește concentrarea și intuiția, deoarece tabla de GO și situațiile care apar în ea sunt adesea complexe și unice;
- Ne stârnește imaginația, pentru că trebuie să fim capabili să gândim în perspectivă;
- Ne învață să planificăm, pentru că nu este un joc în care putem câștiga din întâmplare, așa că trebuie să elaborăm o strategie pe termen scurt și lung pentru a ne atinge obiectivele;
- Ne pune la încercare inteligența, pentru că stabilirea obiectivelor menționate mai sus nu este un lucru ușor;
- Îmbunătățește simțul nostru de evaluare, pentru că pe tabla sa vastă posibilitățile sunt multiple și trebuie reevaluate în mod constant.

„Cum reușește să facă toate astea?”, ați putea întreba. Ei bine, rămâneți prin preajmă și veți vedea, vă promit că va fi o călătorie interesantă. Dar stați puțin, toate aceste lucruri sunt doar pentru copii? Vrem și noi să participăm!

De ce nu putem și noi, adulții, să ne bucurăm de toate aceste beneficii? Societatea ne spune că jocurile sunt pentru copii, dar nu este așa. Este doar o percepție eronată cu privire la ceea ce ar trebui să facă adulții și ceea ce nu ar trebui să facă și, aparent, societatea crede că un adult a terminat de crescut și s-a terminat cu distracția. Ei bine, este adevărat că s-ar putea să nu mai putem crește cu ritmul și eficiența pe care o poate face un copil, dar putem într-adevăr să ne îmbunătățim ca ființe umane la orice vârstă sau, cel puțin, să încercăm să conservăm acele capacități mentale pe care le-am acumulat deja.

Dacă un joc de cuvinte încrucișate este considerat un exercițiu mental suficient de bun pentru a-ți menține mintea sprintenă, de ce nu și un joc atât de complex și provocator precum GO-ul? De ce nu, într-adevăr.

Dar ajunge cu vorbăria! Haideți să vedem cum se joacă jocul.

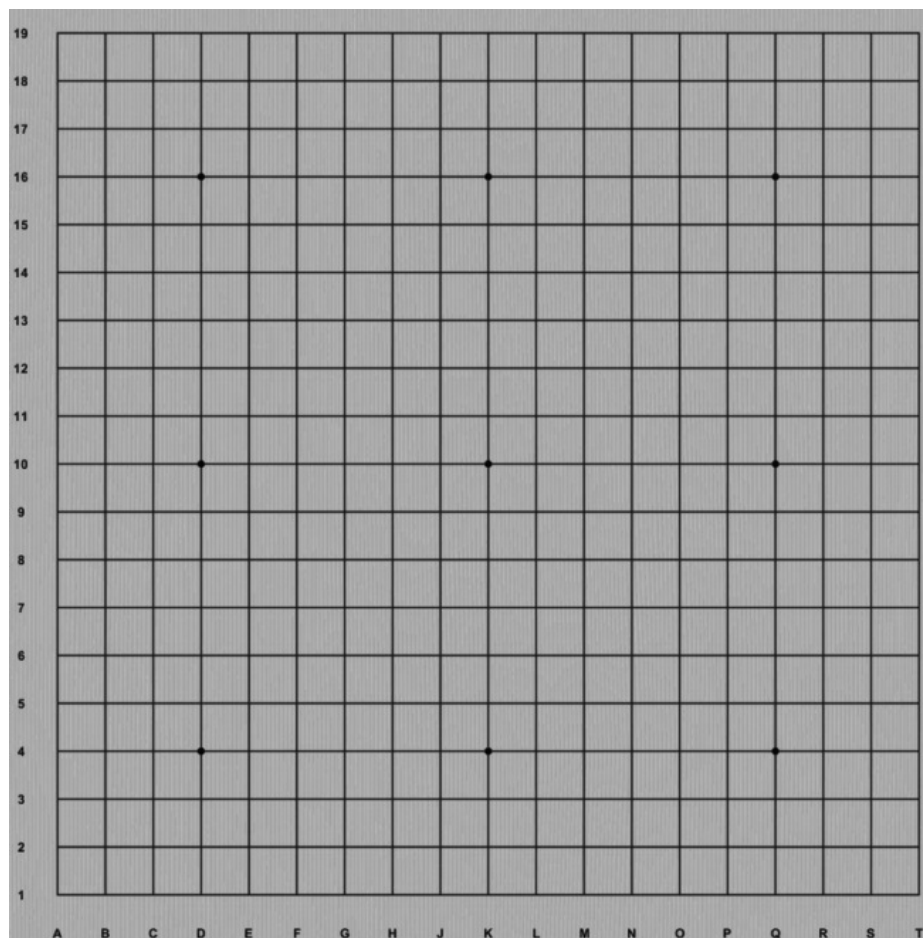


Merge peste tot și poate fi jucat oriunde.

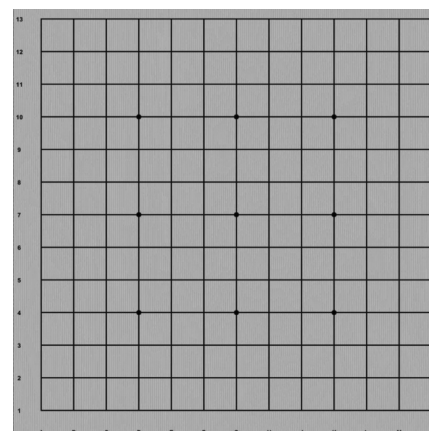
Sursa: Ailin Hsiao (Taiwanese 2p)

►► Tabla de joc și așezarea pietrelor

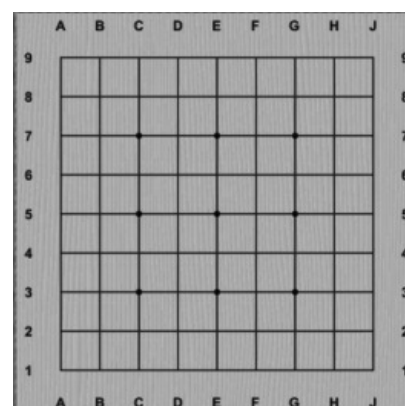
GO-ul se joacă pe o suprafață plană din lemn, pe care este desenată o grilă dreptunghiulară de linii cu dimensiunile **9 x 9**, **13 x 13**, **17 x 17** sau **19 x 19** (cele mai comune în timpurile moderne). Dimensiunea orizontală este notată de obicei prin litere, iar cea verticală prin cifre.



O tablă goală de 19 x 19

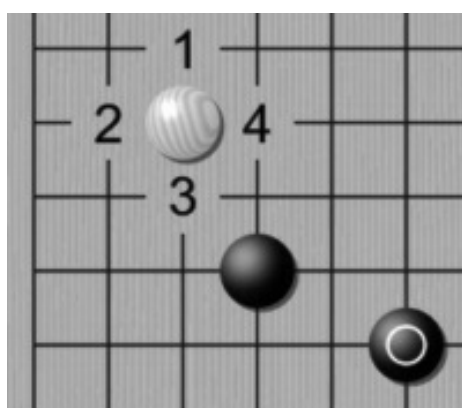


O tablă goală de 13 x 13

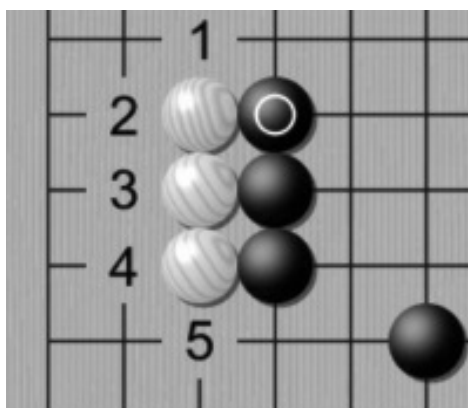


O tablă goală de 9 x 9

Piesele pe care cei doi jucători le folosesc pentru a juca se numesc **pietre** și sunt de două culori, alb și negru. Pietrele sunt jucate pe intersecțiile grilei (inclusiv marginile și colțurile tablei) și sunt toate egale între ele. Punctele adiacente ale grilei care se intersectează cu poziția unei pietre și sunt neocupate sunt numite **libertățile** pietrei. De asemenea, o piatră nu poate fi mutată odată ce este pusă pe tablă și nu poate fi jucată într-o poziție **în care nu va avea libertăți**. Pietrele care sunt conectate cu o linie de grilă sunt considerate un **grup** și au în comun toate libertățile.



Fiecare piatră are maximum patru libertăți



Grupuri de pietre împărtășesc libertățile

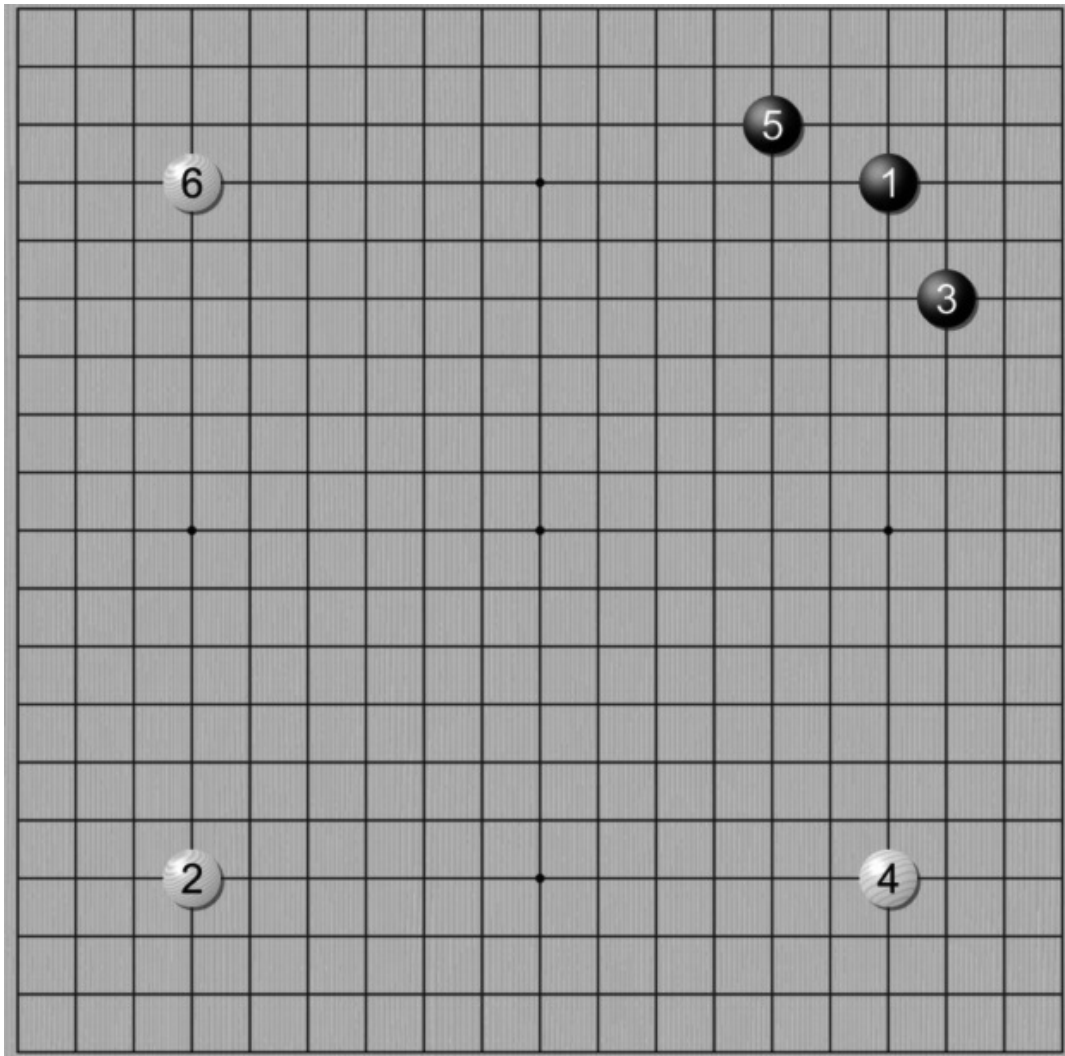


Negrul nu poate juca acolo

În jocul GO nu există niciun alt tip de piesă de joc specială, ceea ce face ca regulile de bază să fie ușor de învățat. Dar fiecare piatră poate fi plasată aproape oriunde pe tablă, ceea ce creează o complexitate imensă a jocului. Fiecare jucător ia pietre de o culoare și se joacă alternativ câte o piatră, încercând să înconjoare cât mai mult teritoriu (puncte de grilă libere, care se numesc **puncte**) de pe tablă.

În mod normal, jocul începe cu o tablă goală, iar jucătorul care are pietrele negre joacă primul. Pentru ca jocul să rămână echilibrat, deoarece prima mutare este considerată avantajoasă, jucătorul alb primește câteva puncte drept compensație (numite **komi**). Numărul exact de puncte komi este stabilit de jucători înainte de joc și variază de obicei între 5,5 și 7,5, jumătatea de punct fiind adăugată pentru a evita egalitatea (care este numită **jigo**).

În concluzie, până acum ne putem plasa pietrele aproape oriunde dorim, iar scopul jocului este de a înconjura cât mai mult teritoriu posibil. Vom detalia în capitolul următor care este cel mai eficient mod de a face acest lucru și de a atinge acest obiectiv în diferitele faze ale jocului, dar pentru moment să ne concentrăm pe ideea evidentă că dorim ca mutările noastre să asigure și să cuprindă cât mai mult teritoriu cu cât mai puține mutări posibile. Să ne uităm la un exemplu:

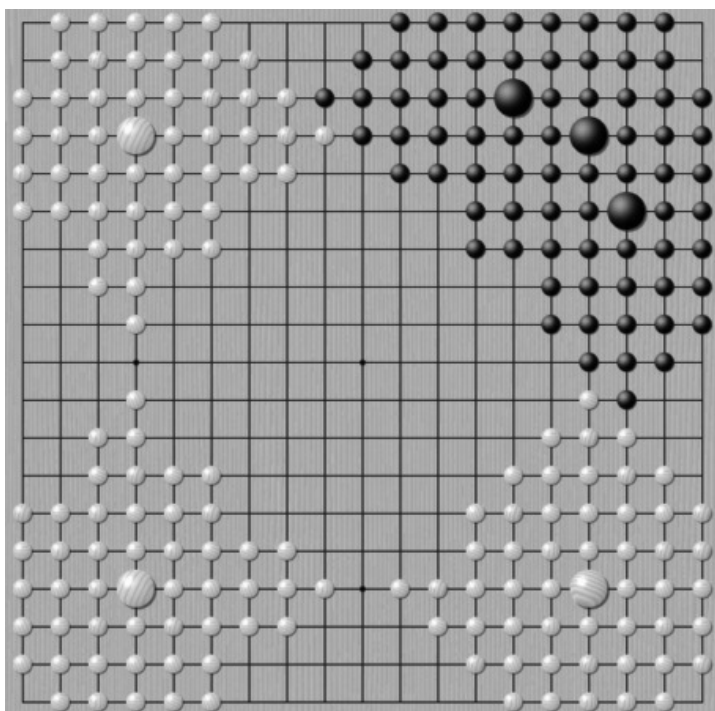


Un exemplu clasic de mișcări ineficiente ale Negrului*.

Avem nevoie să ne întindem aripile și să zburăm, ca Albul*.

Asigurarea unei mici părți a tablei este mai rea decât plasarea primelor pietre pe cât mai multe zone ale tablei.

*** Pentru comoditate, vom denumi jucătorii numai cu culoarea pietrelor cu care joacă.**



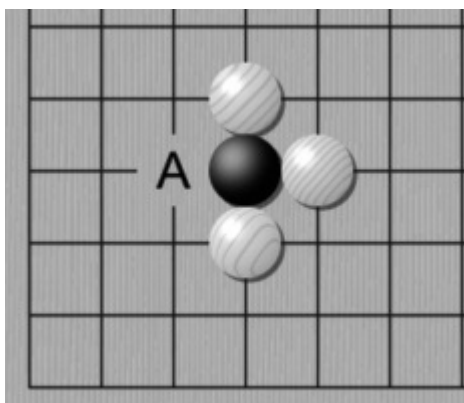
O estimare a punctelor sau a influenței

Ambii jucători au jucat câte 3 mutări fiecare și este rândul Negrului, dar care dintre cei doi jucători este mai eficient cu mutările sale? Negrul pare să-și fi asigurat un colț, dar Albul s-a grăbit să-și plaseze mai întâi pietrele pe o zonă mai largă, asigurându-se că Negrul va trebui să lupte din greu pentru a recăpăta de la Alb controlul asupra zonei respective.

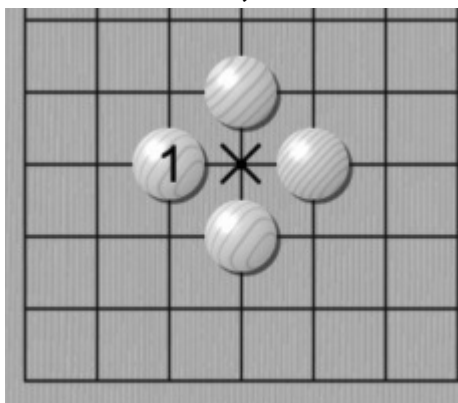
Desigur, Albul nu va păstra toate acele puncte marcate până la finalul jocului, dar faptul de a fi capabil să joci prima mutare într-o zonă liberă îți oferă un mare avantaj pentru restul jocului.

► Capturarea pietrelor inamice

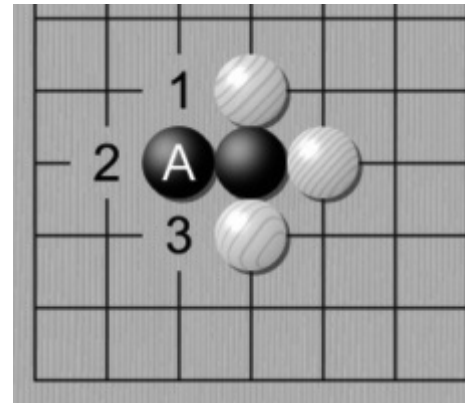
Următoarea regulă se referă la capturarea pietrelor adversarului. Atunci când o piatră sau un grup de pietre mai au doar o singură libertate, ele sunt gata să fie capturate. Această situație se numește **atari**. Capturarea se realizează prin înconjurarea completă a pietrelor și ocuparea tuturor libertăților. Odată ce o piatră sau un grup de pietre inamice este capturat, acestea sunt eliminate de pe tablă. Acele pietre sunt considerate **prizonieri** și sunt adăugate la scorul tău final.



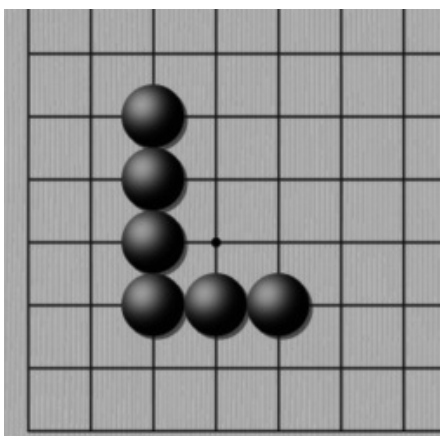
Piatra neagră are o singură libertate la **A** - este în **atari**.



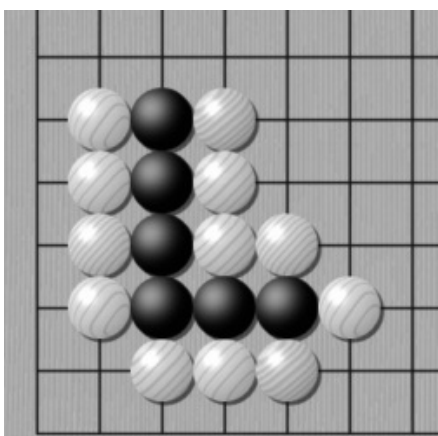
Când Albul joacă în **1**, piatră este capturată și îndepărtată de pe tablă.



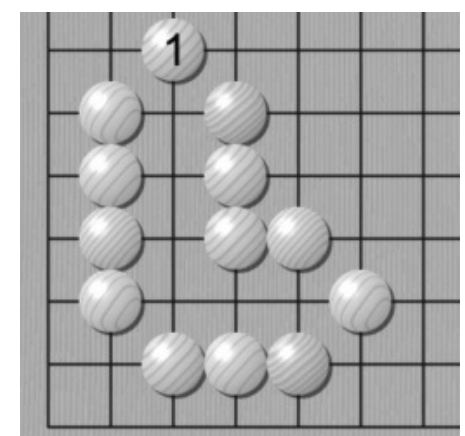
Așa că Negrul rezistă prin extindere cu o altă piatră în **A** și acum are trei libertăți.



Grupurile mari își pun în comun libertățile..

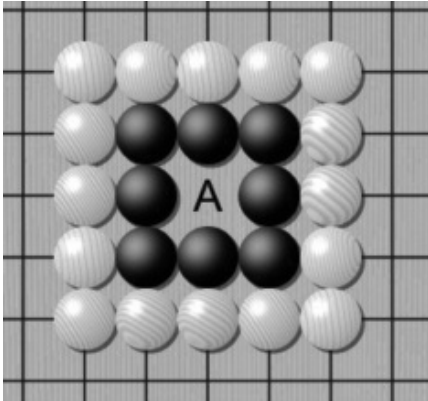


dar ele pot fi capturate, dacă sunt înconjurare complet...



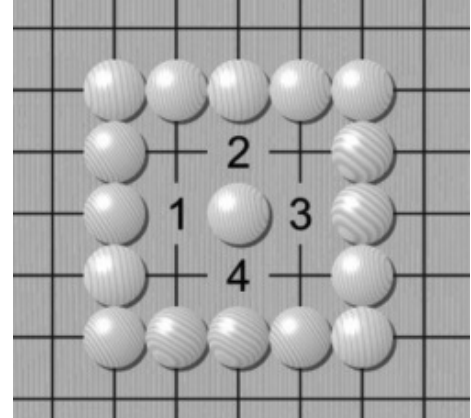
și sunt îndepărtate de pe tablă !

Am menționat mai devreme că, în regulile japoneze, o piatră nu poate fi jucată acolo unde **nu va avea** nicio libertate, dar, din moment ce nu am vorbit încă despre capturare, nu am putut explica de ce. Acum este evident că așa ceva ar constitui o **sinucidere** pentru acea piatră, sau pentru grupul de pietre la care a fost adăugată, și ar determina auto-eliminarea lor. Efectiv, a juca o astfel de mutare nu ne oferă nimic (cu excepția unor cazuri obscure) și, prin urmare, este interzisă în multe versiuni ale jocului.



Dacă Negrul ar juca la **A**, grupul său ar avea zero libertăți, așa că el **NU** poate juca acolo...

Această regulă înseamnă, de asemenea, că putem juca într-o poziție care nu avea libertăți atunci când am jucat-o, dar care a dobândit cel puțin o libertate prin capturarea unei pietre a adversarului

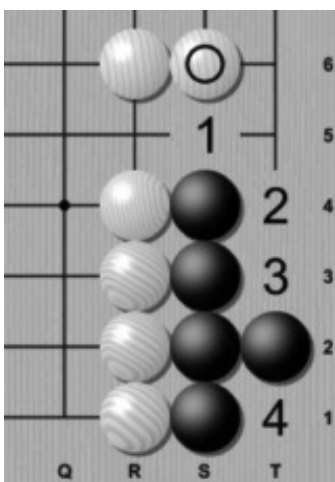


...dar Albul **POATE!**

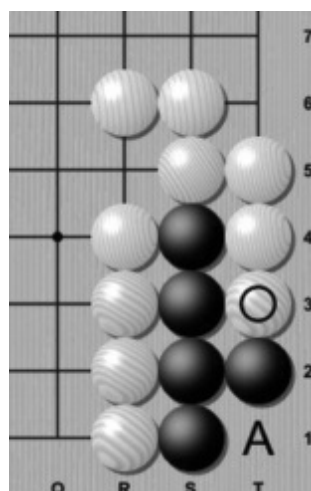
Piatra lui elimină grupul Negru de pe tablă și câștigă libertăți. Capturarea este singura modalitate de a juca o piatră în astfel de cazuri.

► Un singur ochi nu este suficient...

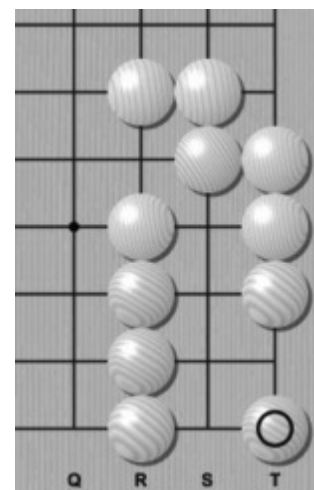
Orice libertate pe care adversarul nu o poate ocupa din cauza sinuciderii se numește **ochi**, dar nu este suficient pentru grupurile noastre de pietre să aibă doar un singur ochi pentru a fi la adăpost de captură. A avea un singur ochi ne oferă un avantaj, dar dacă grupul nostru este complet înconjurat și se află în **atari**, atunci adversarul poate juca în interiorul ochiului și poate captura întregul grup. În multe situații, existența unui ochi sau potențialul creării acestuia, ne dă un fals sentiment de siguranță care poate duce la distrugerea (sau **moartea**) grupurilor noastre, dacă nu suntem atenți.



Grupul negru pare în siguranță cu patru libertăți și un ochi la **4**. Albul nu poate juca la **4**...
Totuși!



Dacă neglijăm grupul s-ar putea să fie înconjurat. Odată redus la o singură libertate Albul poate juca în ochiul **A**...

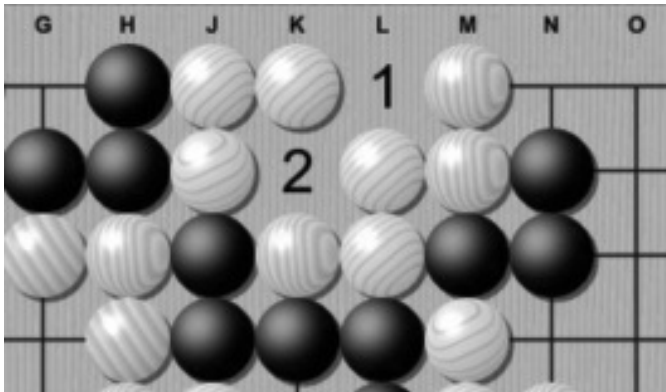


... și captura grupul nostru.

►► ... sunt necesari doi ochi!

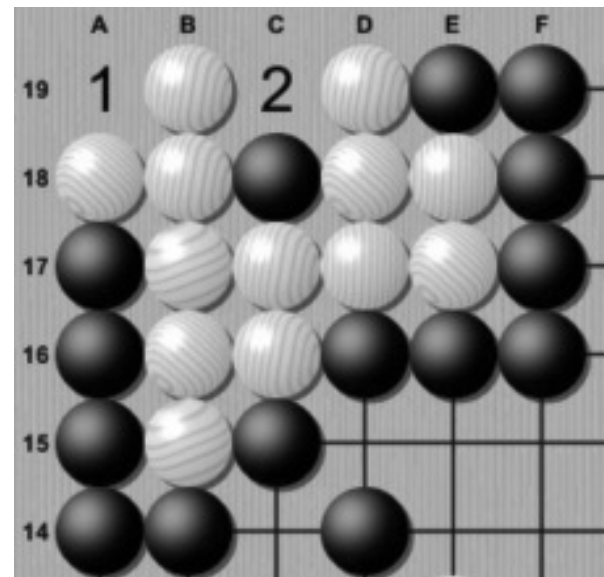
Astfel, pentru ca un grup să fie în siguranță atunci când este înconjurat, trebuie să-și asigure două libertăți separate pe care adversarul să nu le poate ocupa.

În acest fel, grupul nu poate fi capturat cu o singură mutare și să creeze libertăți suplimentare pentru piatra care îl capturează, așa cum a făcut Albul în pagina anterioară. În concluzie, *grupurile cu un ochi pot fi capturate, dar grupurile cu doi ochi nu pot fi capturate*. Astfel de grupuri se numesc **vii**.

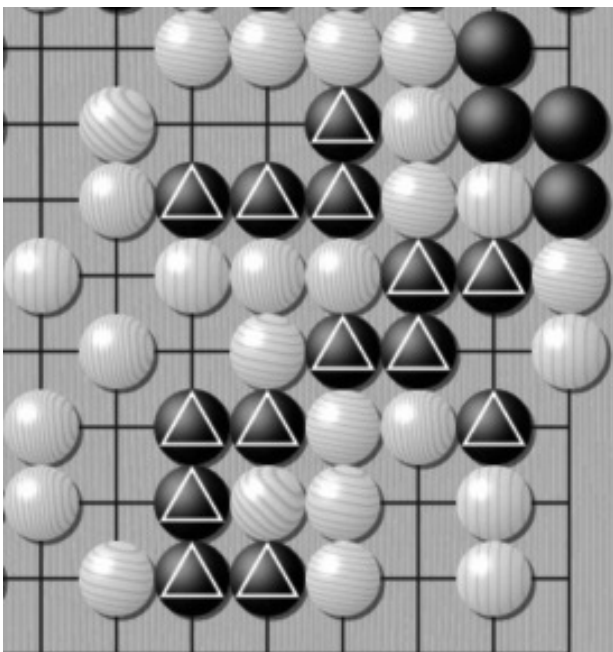


Exemple tipice de grupuri cu doi ochi.

Observați că Negrul nu poate umple libertățile din punctele **1** sau **2**, astfel încât grupurile albe nu pot fi niciodată în atari și sunt **vii**.

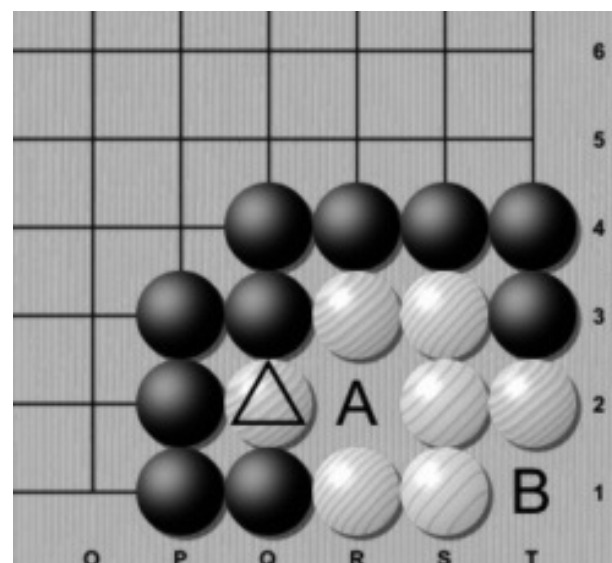


Regula de capturare, împreună cu cea de **doi ochi**, creează situații și lupte foarte interesante. Pe măsură ce jocul avansează, zonele celor doi jucători se vor ciocni și, în funcție de modul în care sunt plasate pietrele lor, se poate exercita o presiune semnificativă asupra lor și pot fi pierdute sau capturate de-a dreptul. De mare interes sunt cazurile în care există formațiuni care arată ca niște ochi, dar de fapt au un defect care le permite să fie capturate. Acestea se numesc **ochi falși** și le vom discuta într-un capitol ulterior, mai avansat.



Rezultatul final al unei lupte la colț.

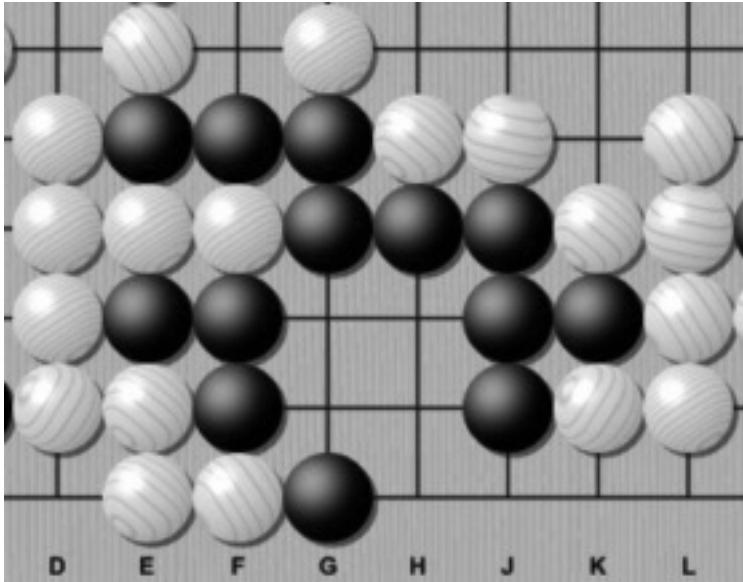
Toate pietrele negre marcate sunt moarte pentru că nu există loc pentru a forma doi ochi.



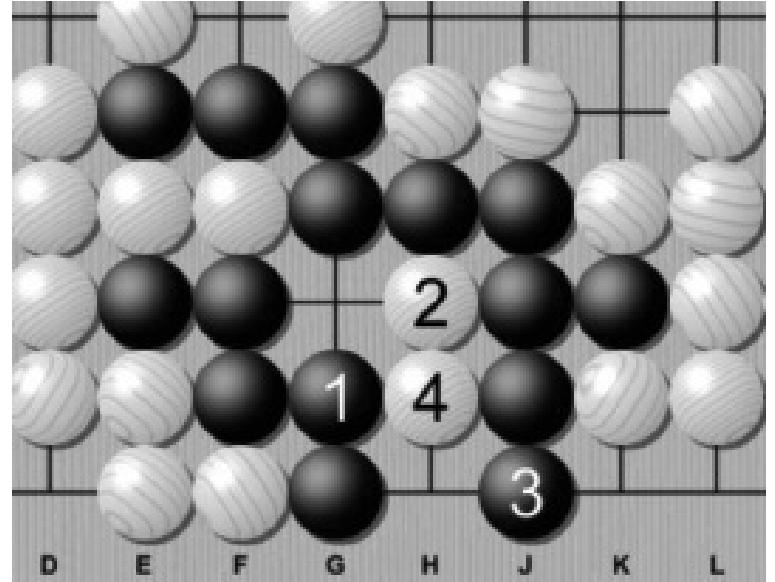
Punctul **A** arată ca un ochi, dar este un ochi fals, întrucât piatra marcată poate fi capturată, plasând tot grupul în **atari**.

Punctul **B** este un real ochi, dar un ochi nu este suficient.

Capturarea unui grup advers se mai numește și **uciderea unui grup**. Procesul de ucidere este adesea lăsat neterminat, atunci când se consideră că acel grup nu are nicio șansă de a fi salvat. Uneori, pe măsură ce partida avansează, grupurile **moarte** pot amenința să fie salvate și să revină la viață. Așa ceva nu este ușor de planificat, iar cea mai bună practică este să evitați ca grupurile dvs. să ajungă într-o astfel de stare de incertitudine.



Este rândul Albului și grupul negru este mort. Nu poate forma doi ochi în niciun fel...



...chiar dacă era rândul Negrului să joace. Negrul poate încerca și alte mutări, dar nici-una nu funcționează.

În general, un grup de piese care nu poate fi salvat chiar dacă jucăm noi prima mutare este considerat **mort** și nu merită să mai depunem efort de gândire și mutări pentru a încerca să-l salvăm, deoarece știm că adversarul îl va captura.

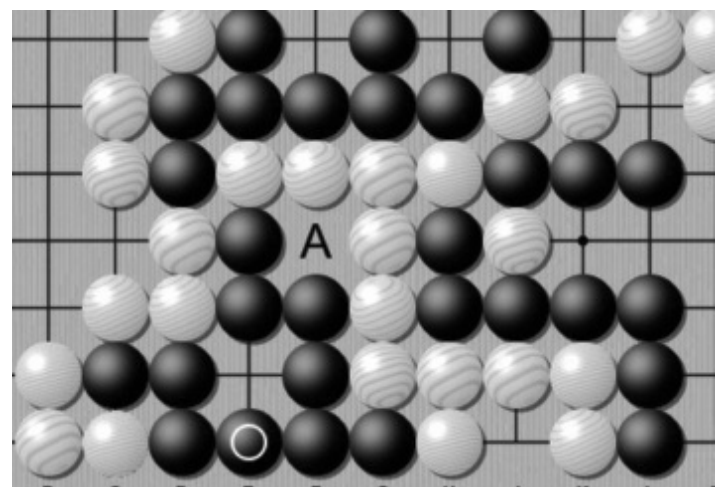
În mod similar, nici nu ar trebui să irosim mutări pentru a încerca să ucidem grupuri care nu pot fi capturate, chiar dacă jucăm noi primii. După cum am explicat deja, astfel de grupuri sunt considerate **vii** și ar trebui să ne investim mutările în altă parte.

► Cazul rar de seki

Uneori, grupurile ambilor jucători au două libertăți și dacă se joacă în oricare dintre ele, ar umple și una dintre libertățile proprii, ceea ce ar duce la capturarea propriului grup în locul celui al adversarului.

Acest caz în care niciun jucător nu poate continua practic tentativa de a captura se numește **seki**.

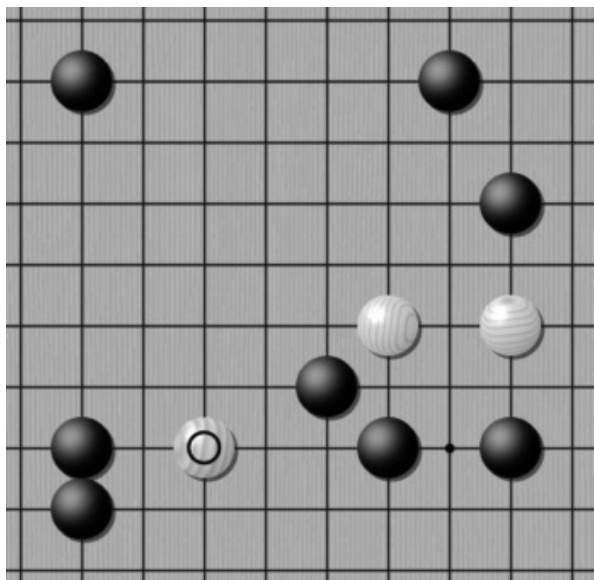
Totuși, un astfel de caz într-o partidă reală este rar, mai ales dacă ambii jucători sunt conștienți de această posibilitate și încearcă în mod activ să o evite.



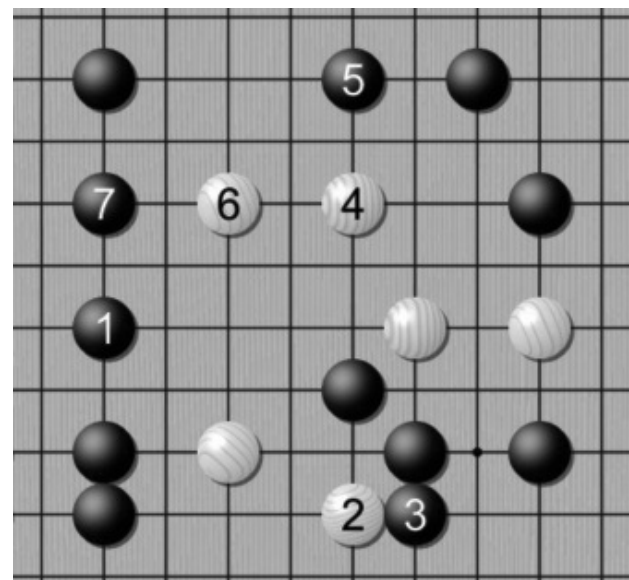
Primul jucător care joacă în A își va pune propriul grup în atari. Așadar, niciun jucător nu este dispus să ocupe această libertate și niciun grup nu poate fi ucis.

► Capturarea este bună, dar...

Cu toate acestea, scopul principal al jocului nu este de a captura pietrele adversarului, ci de a-ți asigura (prin înconjurare) cât mai mult teritoriu posibil. Așadar, este de obicei mai fructuos să hărțuiești și să ameninți grupurile adversarului cu capturarea, decât să faci efectiv acest lucru. Acesta este un concept mai avansat, pe care îl vom dezvolta mai târziu, dar este foarte important să îl rețineți chiar acum, deoarece a fi **lacom și agresiv** pentru a obține tot ce are adversarul este cea mai frecventă greșeală pe care o poate face un jucător.



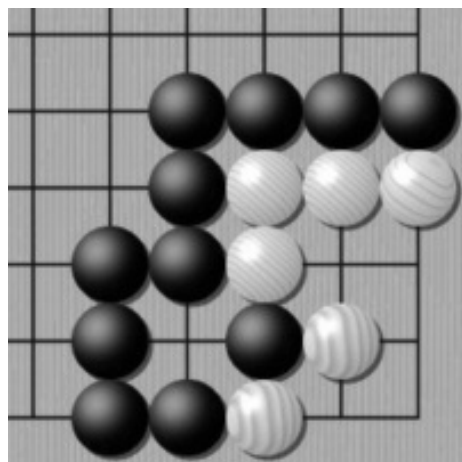
Instinctul ne cere o luptă severă împotriva acelor pietre albe rătăcite din interiorul teritoriului nostru, dar adesea este mai benefic să le ataci de la distanță...



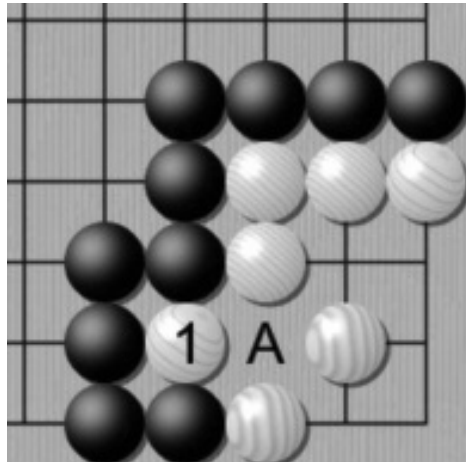
Rezultatul Negrului este excelent. Pietrele albe NU sunt încă vii, iar el a obținut mutări libere pe exteriorul grupului cu care fie a câștigat teritoriu, fie a întărit propriile grupuri.

► Evitarea repetărilor

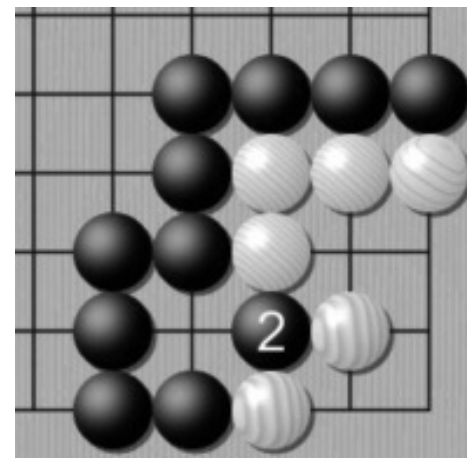
Ultima regulă a jocului este că **nu putem plasa pe tablă o piatră care să repete o poziție care a mai apărut anterior**. Asta duce la o situație specială, numită **Ko**, în care, teoretic, pietrele ar putea continua să se captureze reciproc la nesfârșit. Această regulă pune capăt acestei situații repetitive și creează o problemă strategică specifică: **de a fi nevoit să joci în altă parte**.



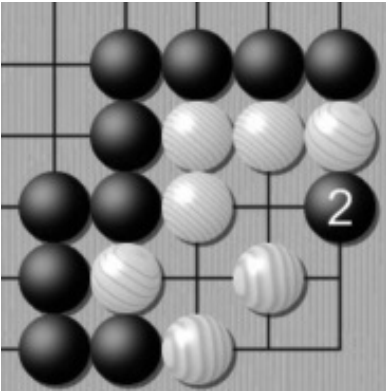
Este rândul Albului și el poate captura o piatră...



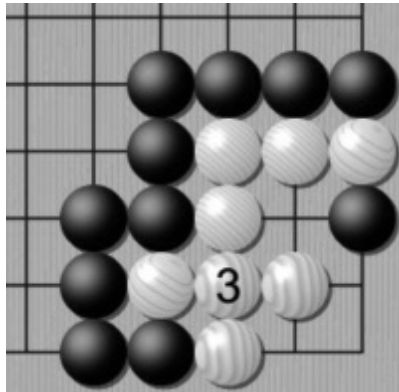
...dar acum și piatra lui este în atari. Însă, datorită regulii Ko-ului...



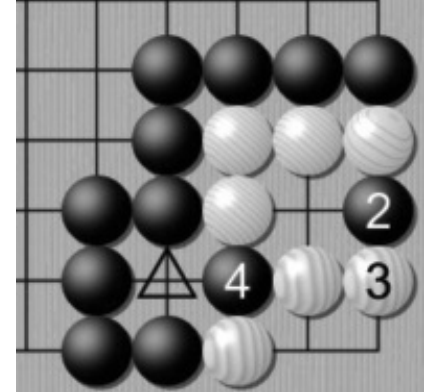
...aceasta nu poate fi capturată imediat, pentru că se ajunge la situația inițială. Așa că...



...Negrul este forțat să joace o mutare în altă parte...

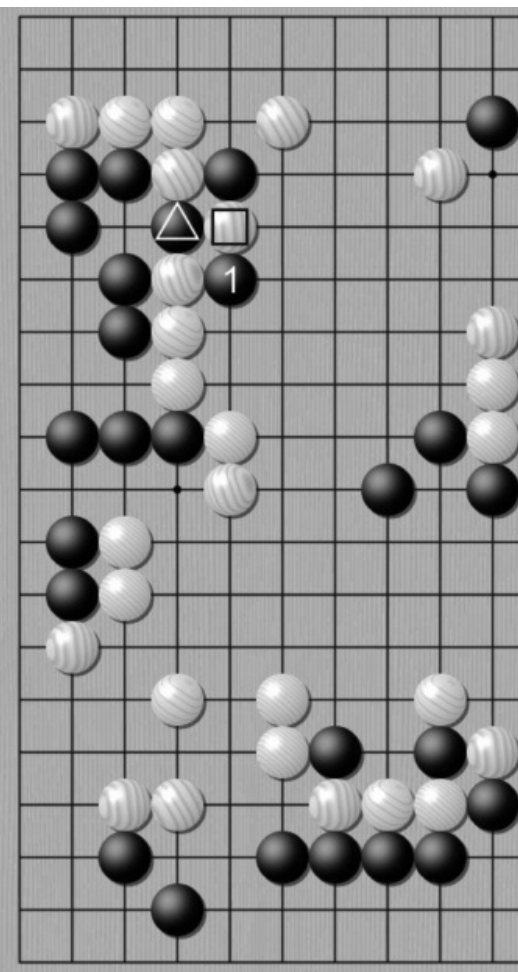


...iar dacă Albul o ignoră, atunci el se poate lega cu **3** și câștigă lupta.

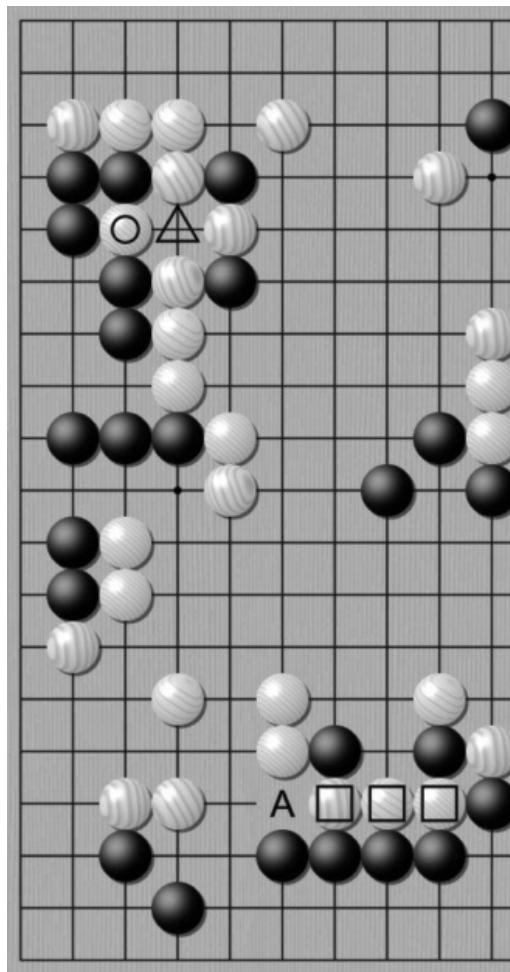


Dacă Albul cu **3** nu o ignoră, atunci Negrul poate captura acum. E rândul Albului să găsească o mutare în altă parte înainte de a o recaptura.

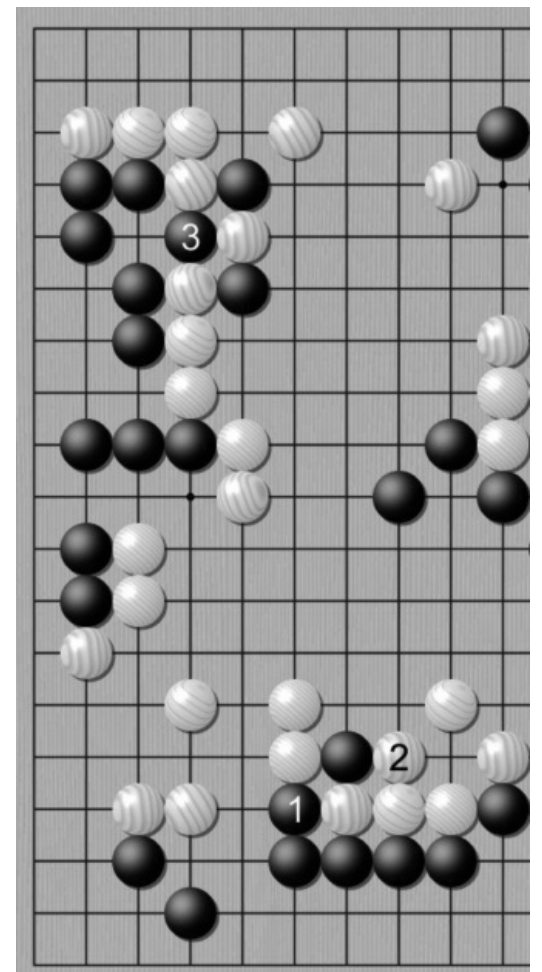
Această mutare, care se numește **amenințare de Ko**, trebuie să fie o amenințare semnificativă pentru ca adversarul tău să **NU** o ignore și să umple libertatea pietrei din Ko. Evaluarea valorii Ko-ului și a amenințărilor de Ko este o problemă avansată, care este rareori ușor de rezolvat. Poate părea complicat, dar este mult mai ușor să o explicăm practic, așa că, pentru a ilustra ideea de amenințare de Ko, să ne uităm la un exemplu dintr-o partidă reală:



Negrul joacă **mutarea 1** și creează un Ko cu cele două pietre marcate. Negrul amenință să intre în teritoriul din dreapta al Albului când capturează acea piatră.

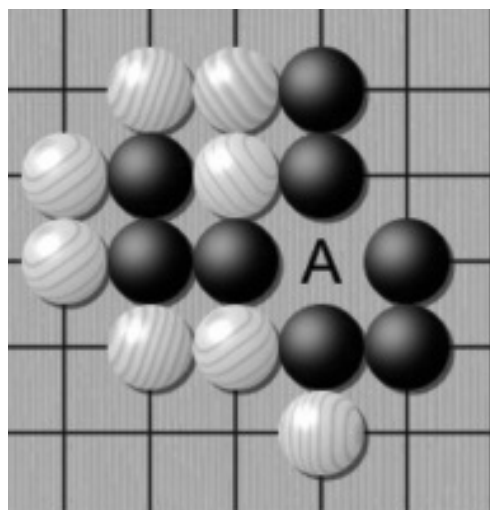


Atunci Albul capturează piatra și începe Ko. Negrul nu poate rejuca imediat în punctul marcat cu triunghi, așa că are nevoie de o mutare pe care Albul să nu o ignore. Mutarea din **A** amenință o captură cu o mulțime de puncte...

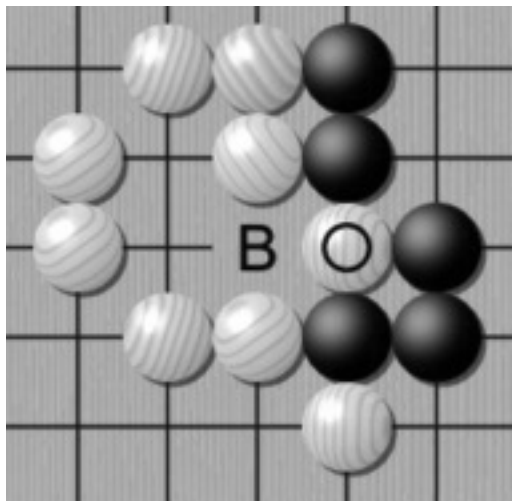


Așa că Negru joacă mutarea **1**. Cu siguranță, Albul răspunde cu **2** și Negrul recapturează cu mutarea **3**. Acum Albul trebuie să găsească el o amenințare și jocul pentru Ko se continuă.

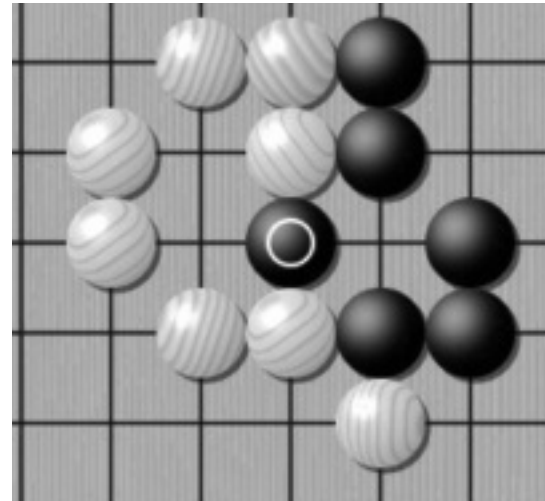
Un alt lucru care nu este evident este faptul că, deși regula împiedică repetarea pozițiilor de pe tablă, ea nu se aplică în cazul în care se capturează mai mult de o piatră, deoarece recapturarea nu creează o poziție similară pe tablă.



Albul, jucând la **A**, poate că seamănă cu începutul unui Ko, dar...



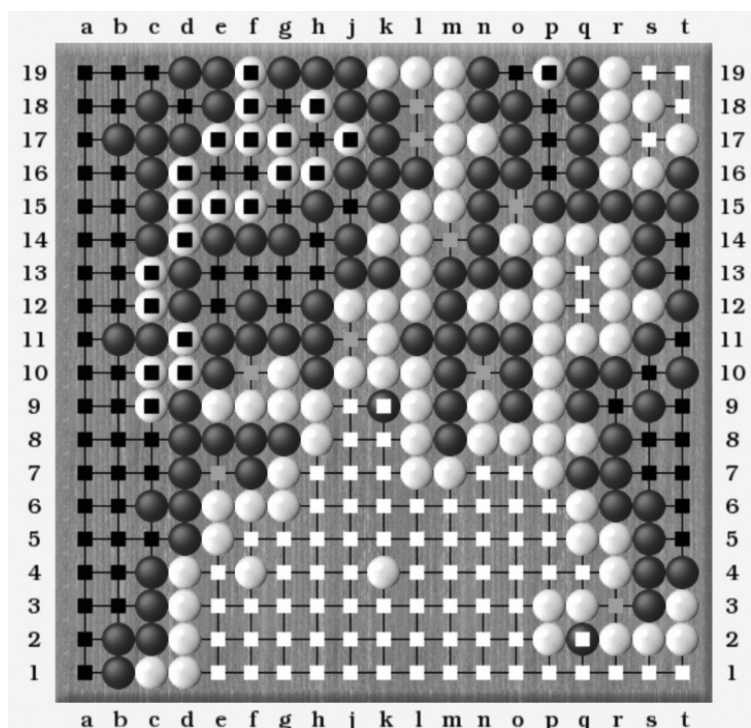
...Negrul poate de fapt să joace imediat la **B**...



...pentru că nu se creează exact aceeași poziție pe tablă ca la început.

► Calcularea scorului și victoria

Ultima problemă, dar nu cea din urmă, este chestiunea scorului. Atunci când un jucător consideră că nu mai are nicio mutare de jucat, el renunță la rândul său (se numește **pas**). Atunci când ambii jucători spun **pas**, jocul se termină, iar jucătorul cu cele mai multe puncte câștigă. După cum am explicat deja, scopul jocului este de a aduna cel mai mare teritoriu, iar acest teritoriu este reprezentat de numărul de intersecții pe care jucătorul le-a înconjurat. La aceste puncte se adaugă numărul de pietre capturate și orice pietre pe care ambii jucători sunt de acord că sunt moarte, precum și komi.



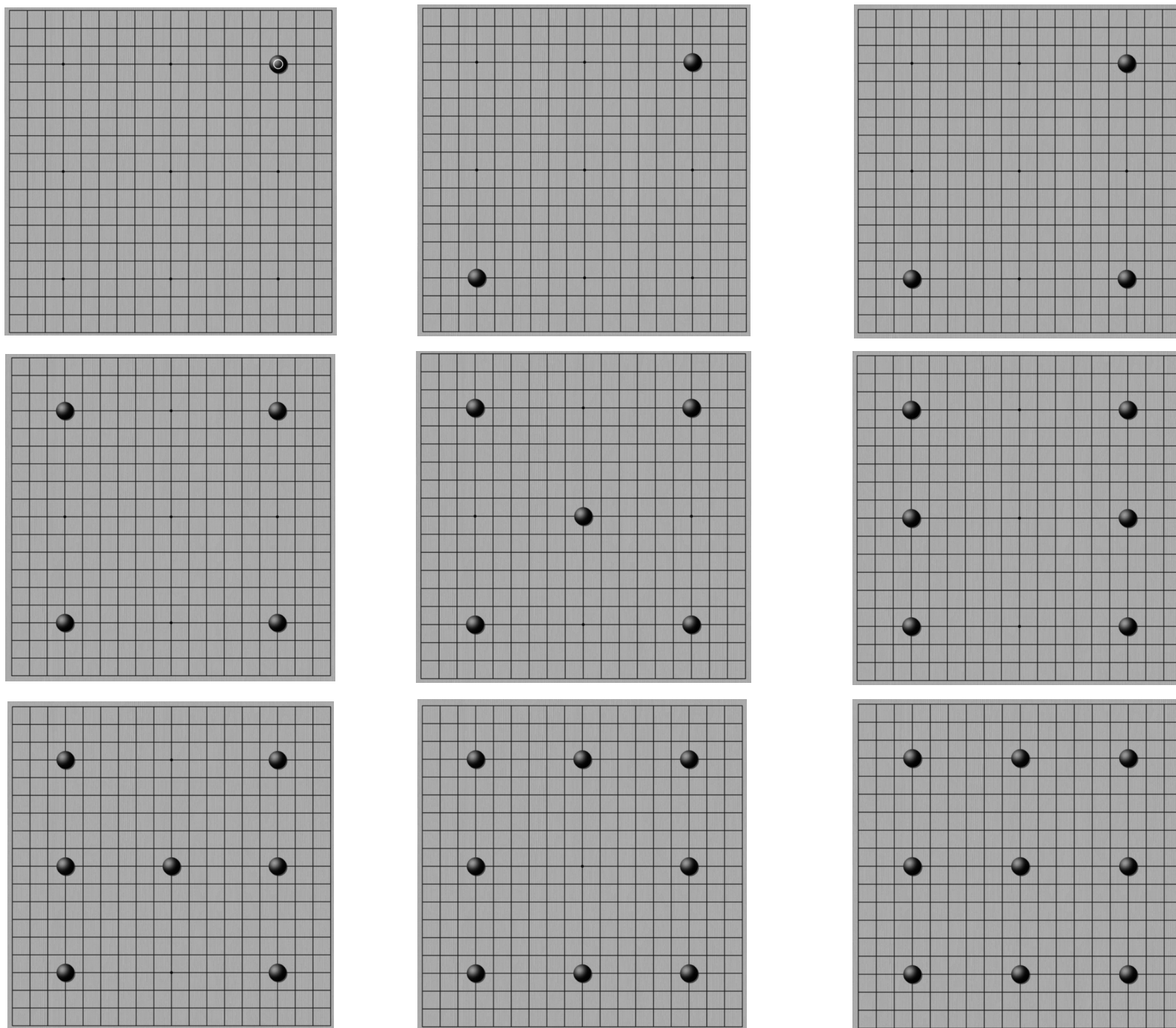
Informație asupra scorului		
Reguli Japoneze		
Calcularea teritoriului		
	●	○
Teritoriu	+68	+77
Pietre moarte	2	21
	+2*21	+2*2
Prizonieri	+3	+1
Komi		+6.5
Scor	113	88.5
REZULTAT	Negru + 24.5	

Acesta este un exemplu tipic de partidă. Semnele albe și negre reprezintă punctele fiecărui jucător. Pietrele marcate cu culoarea opusă celei proprii sunt considerate moarte. Semnele gri sunt considerate puncte **neutre** pe care niciun jucător nu le înconjoară.

Când totul este numărat și adunat, Negrul câștigă cu 25 de puncte.

► Rangurile în GO și jocurile cu handicap

Spre deosebire de multe alte jocuri în care jucătorul mai abil va câștiga cu ușurință împotriva unui jucător mai slab, GO-ul are un mecanism foarte interesant de echilibrare a diferențelor de tărie, oferindu-i jucătorului mai slab pietrele negre și permițându-i să joace câteva mutări libere pe tablă fără ca albul să joace deloc. Acestea se numesc jocuri cu handicap, iar numărul de mutări libere este decis de diferența dintre rangul celor doi jucători. Pentru fiecare diferență de rang se acordă o piatră liberă, cu un maxim obișnuit de nouă pietre.



Plasarea tipică pentru jocurile cu handicap, de la o piatră de handicap la nouă pietre

În mod tradițional, rangurile în GO sunt împărțite în nivelurile **Kyu** (student) și **Dan** (maestru) pentru amatori, în timp ce profesioniștii au propriul nivel de ranguri **Dan**, care se situează deasupra amatorilor. Sistemul funcționează în ordine **descrescătoare pentru rangurile kyu și ascendentă pentru rangurile dan**, 30 kyu fiind cel mai mic rang și 7 dan fiind cel mai înalt rang pentru amatori, iar pentru profesioniști cel mai înalt rang este 9 dan.

30-20 kyu	reprezintă rangul unui jucător începător. Un jucător de acest nivel, de obicei, cunoaște pur și simplu regulile pe care le-am abordat deja și puține aplicații practice ale acestora.
19-10 kyu	reprezintă rangul unui jucător ocazional care a petrecut ceva timp citind despre unele dintre elementele de bază ale jocului, fie jucând multe partide și dobândind cunoștințe practice ale jocului.
9-1 kyu	reprezintă rangul unui jucător care a început să studieze mai serios GO-ul și începe să exploreze complexitatea jocului. 9-8 kyu este, de asemenea, rangul pe care această carte speră să îi ajute pe cititorii începători să îl atingă prin studierea ei.
1-7 dan amatori	sunt cei care au depășit bariera jucătorilor ocazionali și sunt, de obicei, mai riguroși în studiul jocului.
1-9 dan profesioniști	sunt deasupra rangurilor de amatori și trebuie să reușești la examene speciale sau concursuri pentru a le obține. Aceste ranguri și eligibilitatea de a participa la competiții profesionale sunt acordate doar de asociațiile naționale.

Cea mai comună distincție între nivelurile kyu este cea a jucătorilor de 30-10 kyu care sunt adesea catalogați drept „kyu cu două cifre” (**DDKs**) și jucătorii de 9-1 kyu care sunt numiți „kyu cu o singură cifră” (**SDKs**).

Între nivelurile de kyu și dan amator, diferența este egală cu valoarea pietrelor de handicap pe care ar trebui să le primească jucătorul de rang inferior pentru a asigura o partidă mai corectă.

Între gradele profesioniste, diferența nu este atât de strictă și, de obicei, se acordă o piatră de handicap la fiecare trei sau patru grade de diferență.

►► Și acum, ce facem?

Cea mai dificilă întrebare în jocurile de societate este, de obicei, „ce joc în continuare”. Regulile jocului de GO nu sunt multe, dar simplitatea lor și dimensiunea tablei fac ca această întrebare să fie deosebit de importantă și dificilă.

„Unde să joc pe o tablă goală, ori de ce?”

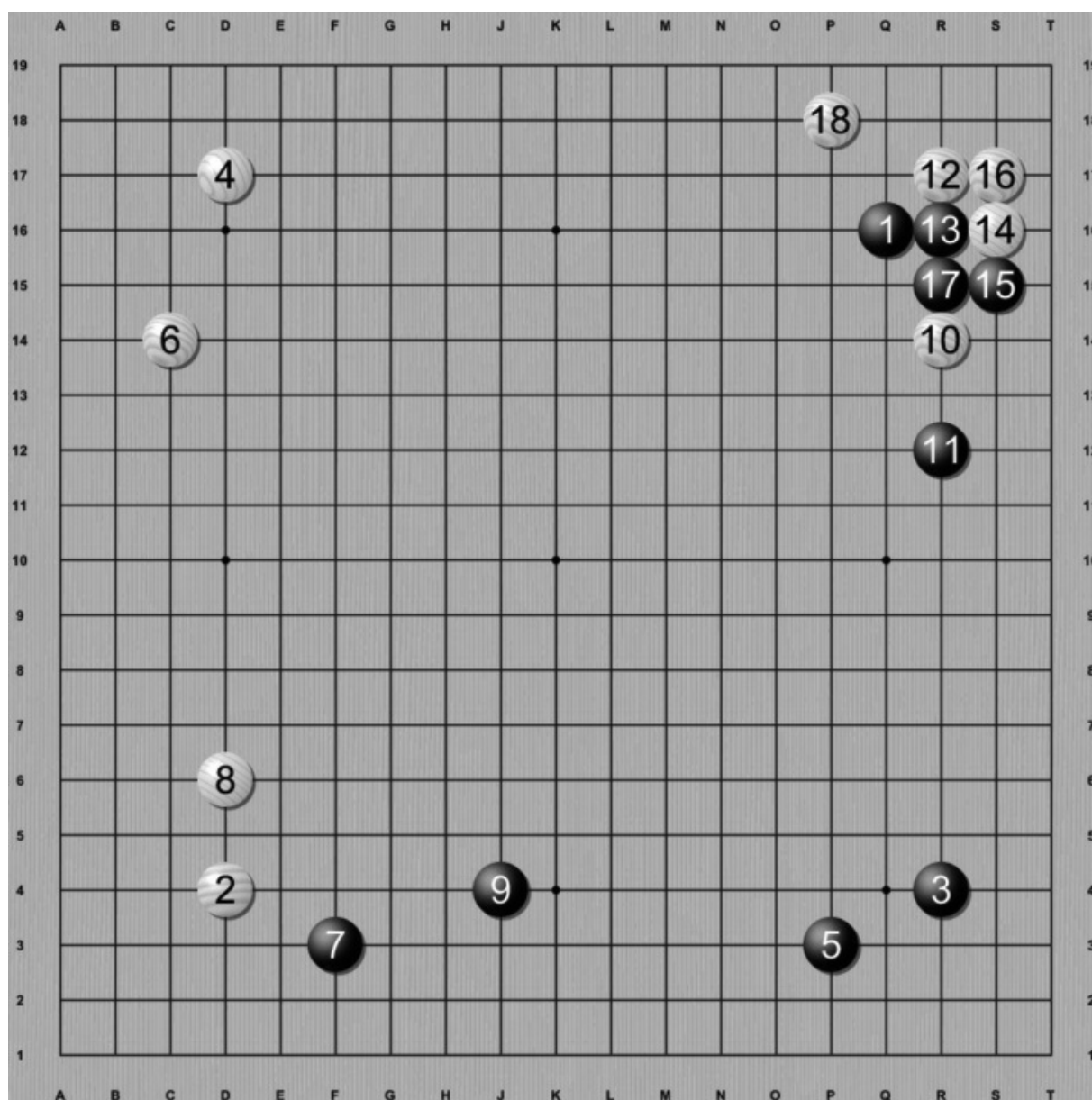
„Unde și cum răspund la mutările adversarului, de ce le-a jucat în primul rând?”

„Care este cel mai bun loc pentru a juca și câte pietre investesc acolo?”

„Ce vreau să realizez pe tablă, care este strategia și obiectivul meu?”

Toate acestea, și multe alte întrebări, apar în timpul unui joc.

De exemplu, această diagramă prezintă o partidă după câteva mutări:



Atât de multe mutări pe tablă... dar de ce?

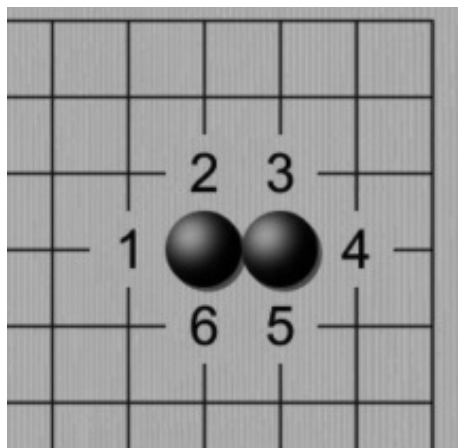
Cum ne hotărâm asupra lor?

GO-ul are câteva instrucțiuni generale, forme și relații între pietre pe care le putem avea în vedere și folosi în funcție de situația și scopul pe care dorim să îl atingem. Suntem încă în primele etape de învățare a jocului, așa că, deocamdată, vom prezenta numai formele și modul în care acestea funcționează în general.

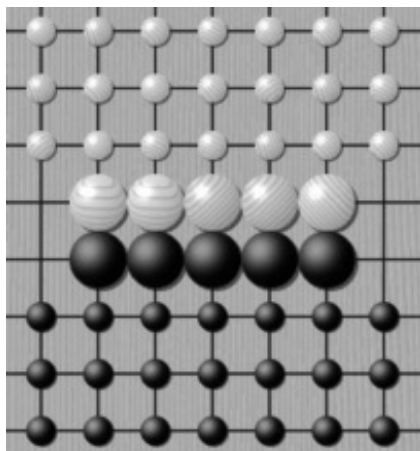
Fiți siguri că vom folosi aceste forme în multe cazuri, astfel încât să puteți vedea avantajele și dezavantajele lor. Dar să vedem mai întâi care sunt aceste forme.

► Relații între două pietre

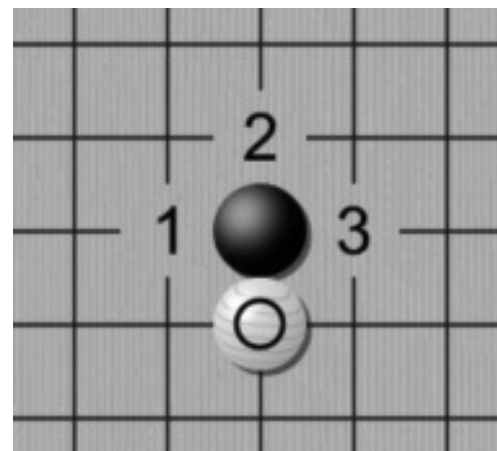
Instrumentele primare din mâinile noastre sunt cele mai comune și stabile relații dintre două pietre. Există șase poziții care pot fi folosite de ambii jucători în raport cu o piatră. Două pietre aliate aflate în aceste poziții relative lucrează la unison, în timp ce o piatră inamică plasată în acest fel se poate spune că atacă (sau se apropie) de una dintre pietrele noastre. Prima dintre relații este **legătura directă**:



Două pietre conectate direct reprezintă cea mai solidă și mai lentă mișcare din joc.

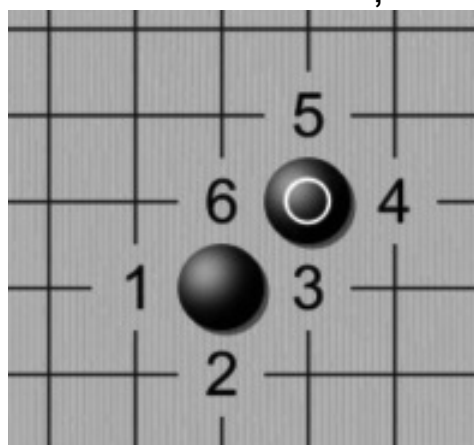


De obicei, este folosită pentru a crea ziduri de influență sau a înconjura o zonă.

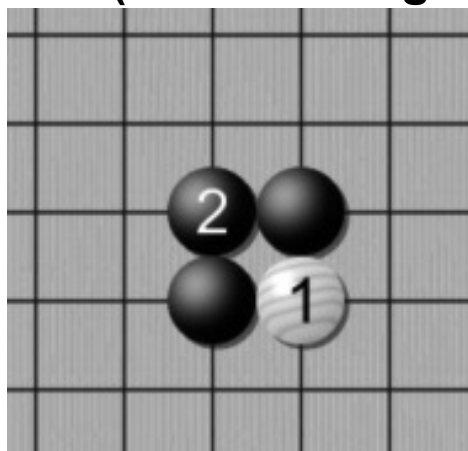


Atunci când adversarul plasează una dintre pietrele sale lângă a noastră, face un atașament (**tsuke**).

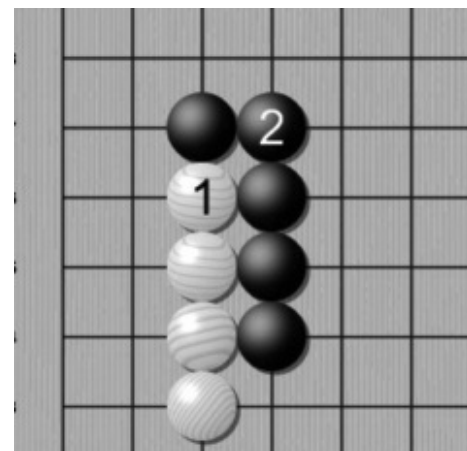
A doua dintre relații este **kosumi (extensia diagonală)**:



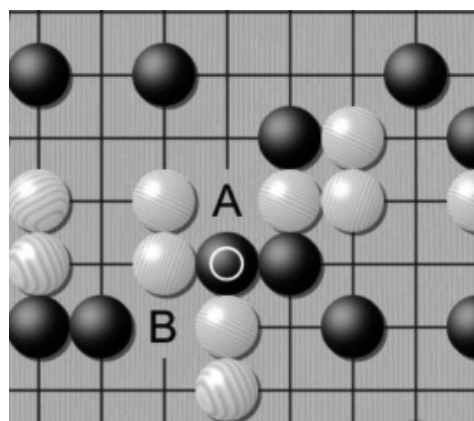
Două pietre așezate diagonal una față de cealaltă sunt considerate conectate...



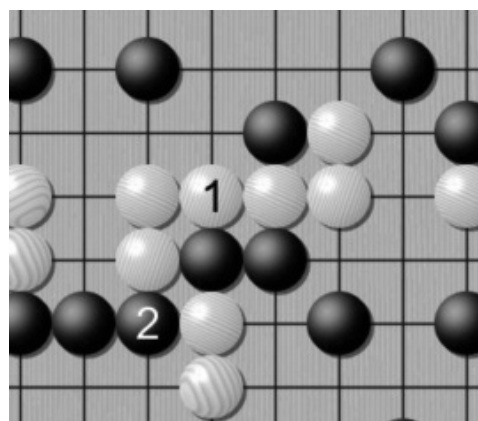
...pentru că adversarul nu poate juca o mutare care să le despartă...



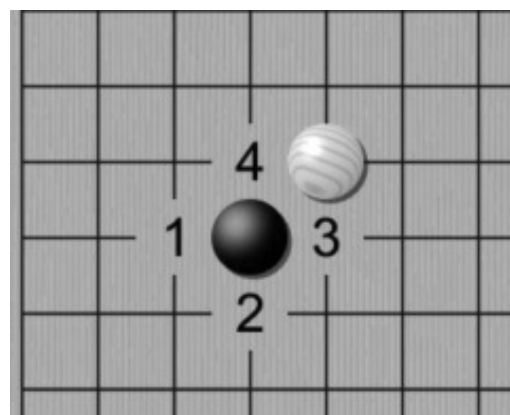
...în exemple ca acestea, în care pietrele există în grupuri și în părți izolate ale tablei.



Dar în cazul în care o mutare amenință două poziții diferite în același timp (**A** și **B**)...

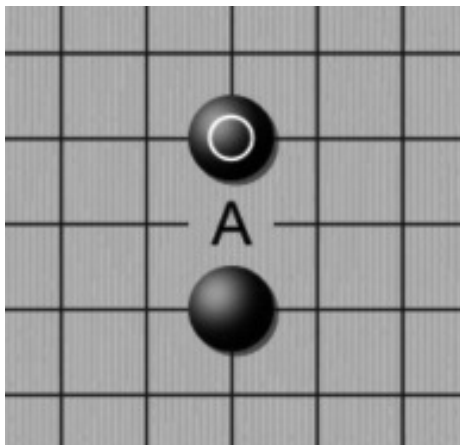


...diagonala poate fi separată. Cele două poziții dintre care putem alege cu rezultat egal se numesc **miai**.

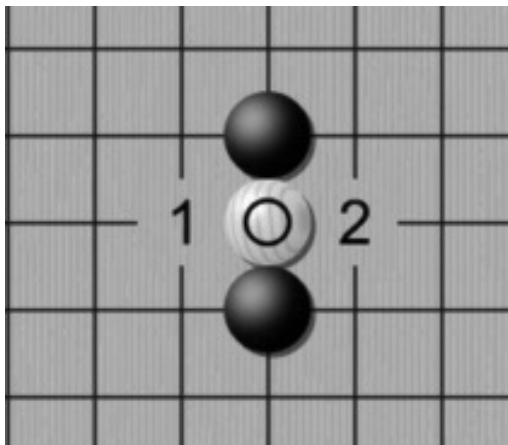


O mutare de apropiere pe diagonală de o piatră a adversarului se numește **kata-tsuki** (lovitură la umăr).

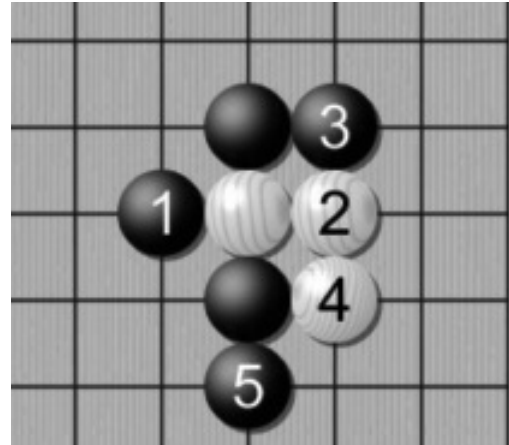
A treia relație este **ikken tobi** (saltul de un spațiu). Aceasta înseamnă o extindere de la o piatră cu lăsarea unui punct gol între ele. Spre deosebire de primele două relații, care sunt fie solid conectate, fie foarte rar posibil de a fi rupte, această relație și toate cele următoare, pot fi „tăiate” și sunt un motiv foarte obișnuit de conflict în cadrul jocului. Aceste lupte fie sunt începute imediat după ce aceste mutări sunt jucate, fie punctele slabe ale acestor relații sunt expuse pe măsură ce jocul avansează și ne bântuie cu slăbiciunea lor atunci când ne așteptăm mai puțin.



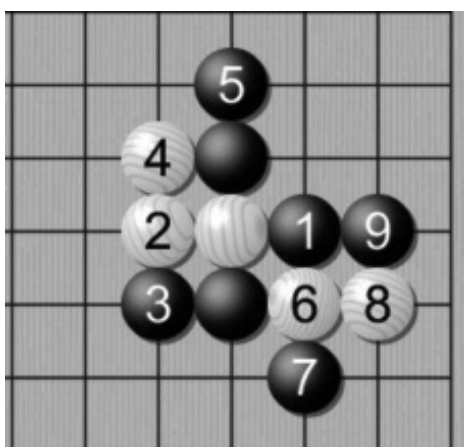
Se pare că **ikken tobi**-ul este foarte solid, cu doar un singur punct de tăiere la **A**...



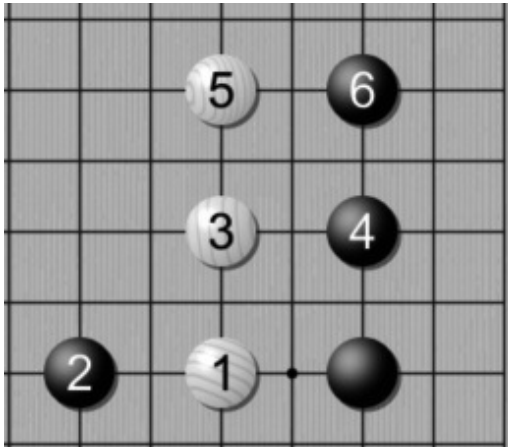
...dar nu este prea mult loc acolo, așa că de obicei evităm să jucăm acolo prea devreme...



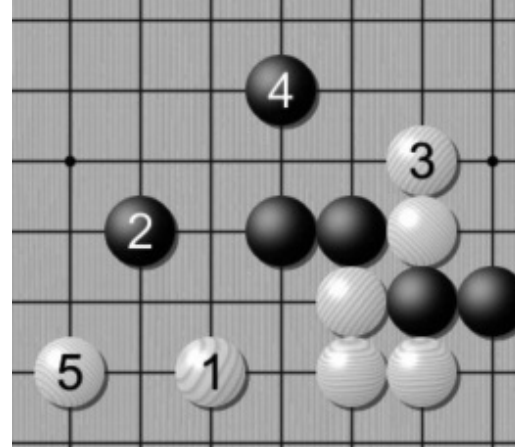
...deoarece majoritatea variațiilor duc la un rezultat prost, ca în acest exemplu.



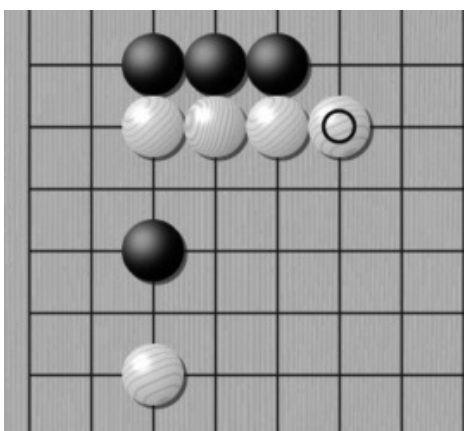
Iată un alt exemplu de încercare de tăiere, fără a avea pietre ajutătoare în jur.



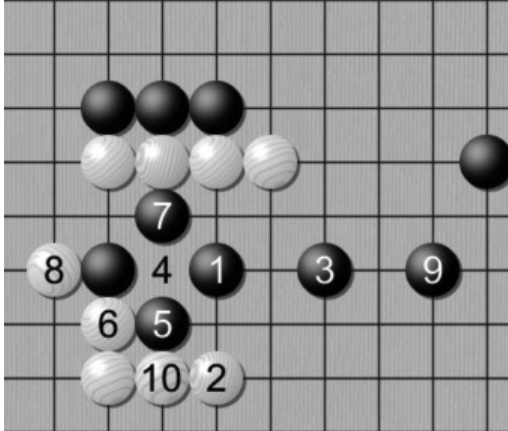
De obicei, ambii jucători se urmăresc unul pe celălalt cu **ikken tobi**.



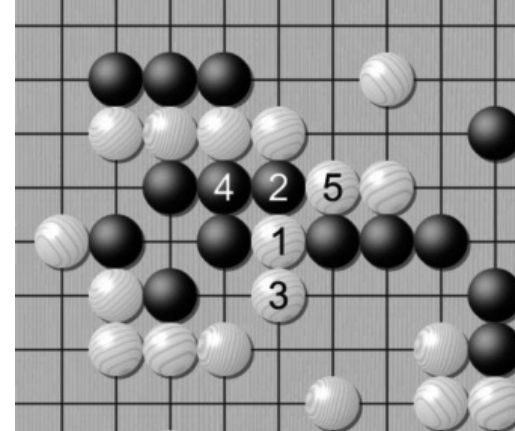
Ikken tobi-ul poate fi folosit repetat, pentru a te extinde mai repede pe tablă



sau poate scoate pietrele din situații dificile.



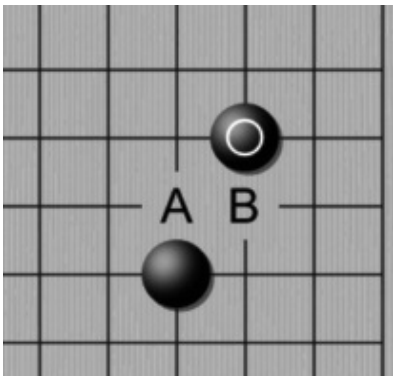
Aici piatra neagră este în pericol și trebuie să fugă. **Ikken tobi**-ul este ideal...



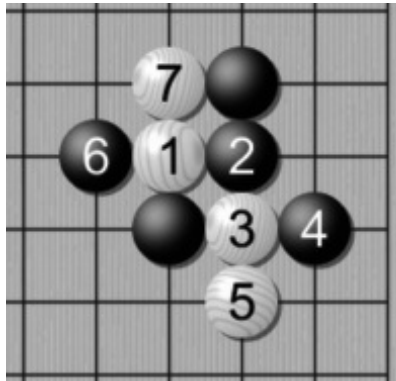
...dar ar trebui să ne amintim că mai târziu poate fi tăiat dacă există alte pietre adverse în jur.

A patra relație este **keima** (**saltul de cal**). Această mutare își trage numele de la mișcarea similară din șah - este o extensie ca și **ikken tobi**, dar piatra este plasată într-o poziție diagonală.

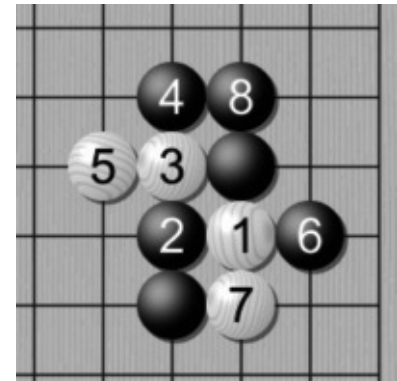
Spre deosebire de **ikken tobi**, **keima** are două puncte slabe în care poate fi tăiată. Chiar dacă, de obicei, una din aceste două tăieturi este mai serioasă decât cealaltă, o mutare în oricare dintre aceste puncte duce la lupte grele, așa că trebuie să alegem cu grijă când și cum să tăiem.



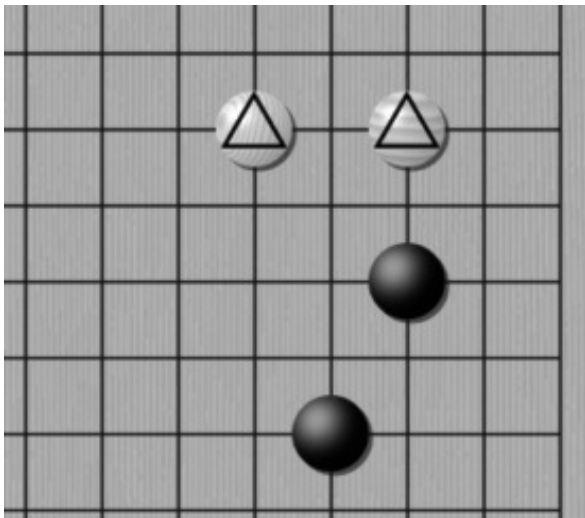
Keima are două puncte de tăiere în **A** și **B**.



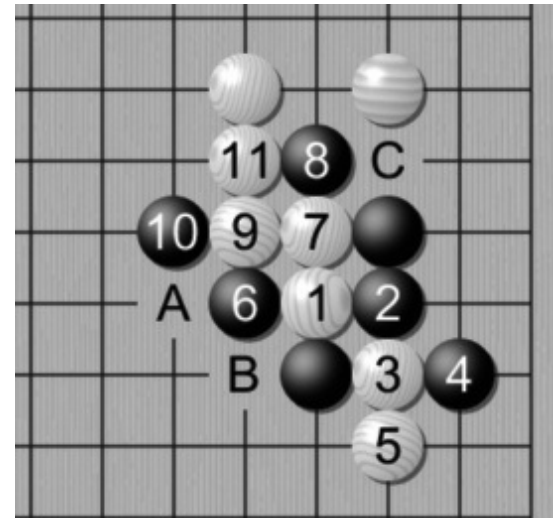
Rezultatele fiecărei tăieturi sunt foarte diferite. Aici am tăiat la **A**...



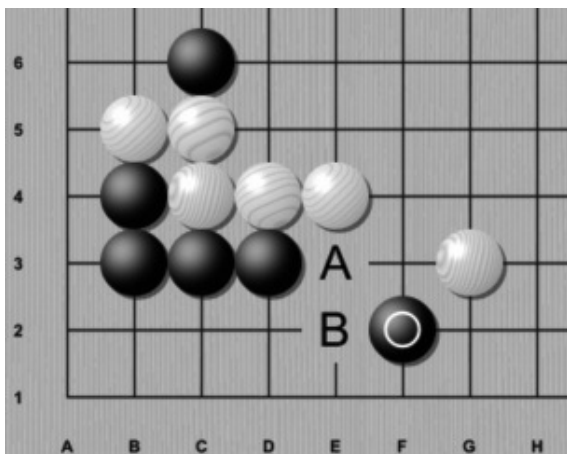
...și aici la **B**. Care este cel mai bun punct de tăiere este o chestiune decisă de pietrele din apropiere.



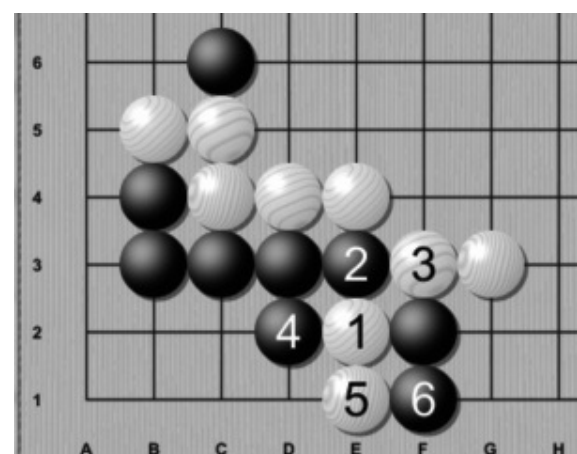
În stânga: Rezultatele anterioare nu sunt bune pentru Alb, așa că avem tendința de a tăia atunci când avem pietre de sprijin în jurul nostru. Cele două pietre marcate cu triunghi fac aici o mare diferență.



În dreapta: După tăietură, Albul este conectat, iar Negrul trebuie să apere cu următoarea mutare trei puncte de tăiere, în **A**, **B** și **C**. Acest lucru este imposibil de făcut, așa că Albul este mulțumit de rezultat.

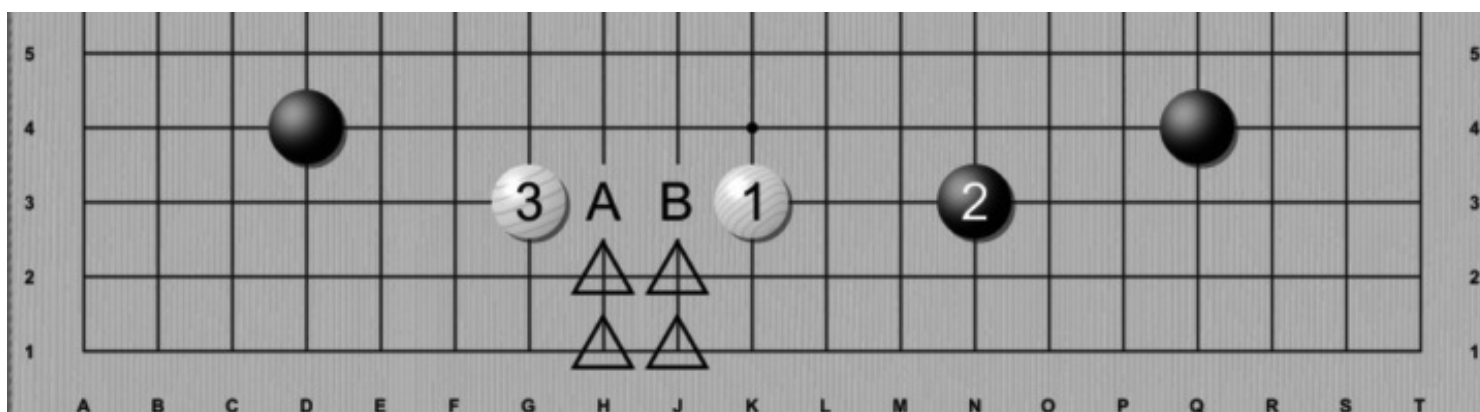


În stânga: În multe cazuri, nu putem tăia **keima**, mai ales la marginile tablei. Aici Negrul joacă keima. Dacă Albul joacă **A**, Negrul blochează ușor la **B**.

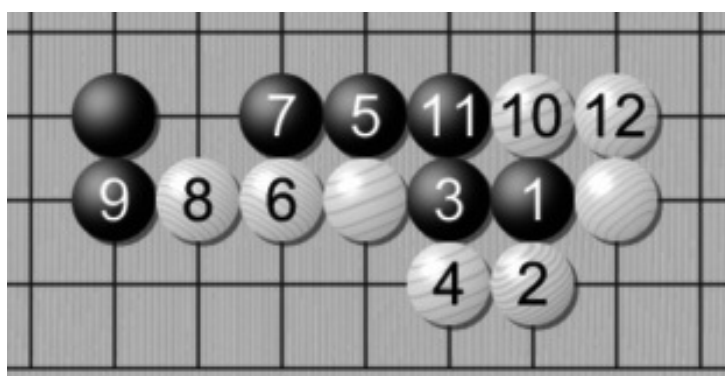
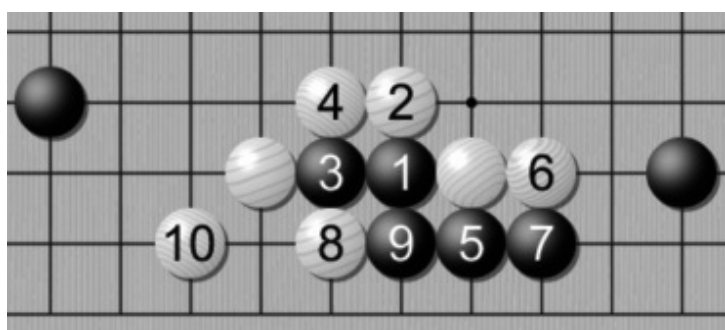


În dreapta: Nici încercarea la celălalt punct de tăiere nu funcționează. Pietrele albe sunt moarte, iar Negrul este în siguranță. Vom vedea mai târziu în detaliu cum putem judeca când și unde să tăiem pietrele adversarului.

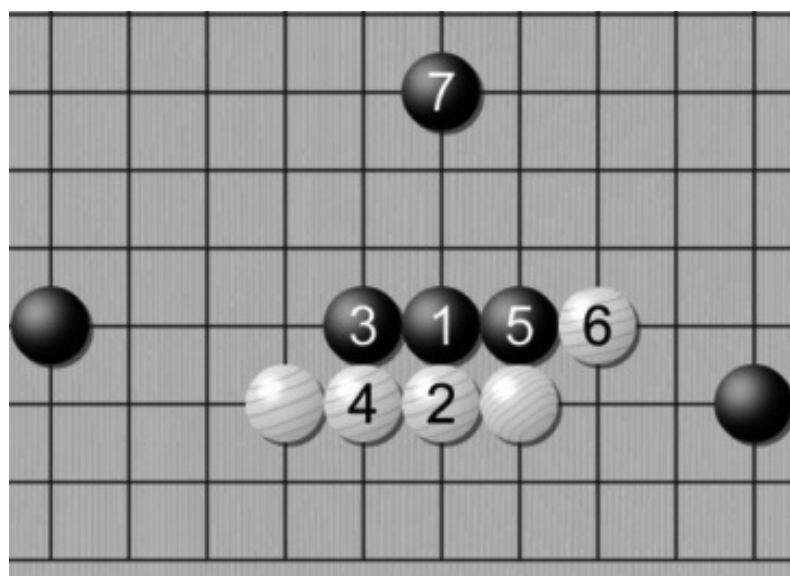
A cincea relație este **niken tobi** (saltul de două spații). Acesta este o extensie de două spații de la o piatră. Dacă este făcută pe linia a 3-a, este folosită în primul rând pentru a crea spațiu pentru ca o piatră să trăiască (**crearea unei baze** pentru un grup). Dacă este făcută pe linia a 4-a, este folosită adesea și pentru a ne extinde de la pietrele noastre în diverse situații, de obicei spre centrul tablei, mai rapid decât **ikken tobi**, dar tot într-un mod relativ sigur. Desigur, **niken tobi** este mai ușor de tăiat decât **ikken tobi**, dar compensează această slăbiciune suplimentară prin viteza sa. În multe cazuri, chiar dacă pietrele noastre se separă, obținem o compensație din apărarea acelei conexiuni.



Acesta este cel mai frecvent caz de **niken tobi**. Albul joacă la **1** ca să împiedice Negrul să joace acolo și să transforme toată această latură într-o zonă în care Negrul are avantaj. Negrul încearcă să obțină cât de mult poate într-un mod sigur jucând mutarea **2**, iar Albul joacă **niken tobi 3** pentru a crea loc în spațiul marcat cu triunghiuri pentru cei doi ochi de care are nevoie pentru a-și asigura grupul. Rețineți că, deși există două puncte de tăiere evidente la **A** și **B**, în acest stadiu incipient al jocului, Negrul nu are suficiente pietre în jur pentru a amenința cu tăierea imediat. Vom vorbi despre astfel de cazuri și despre cum funcționează ele în capitolul despre atac și apărare, dar să vedem un exemplu deocamdată.

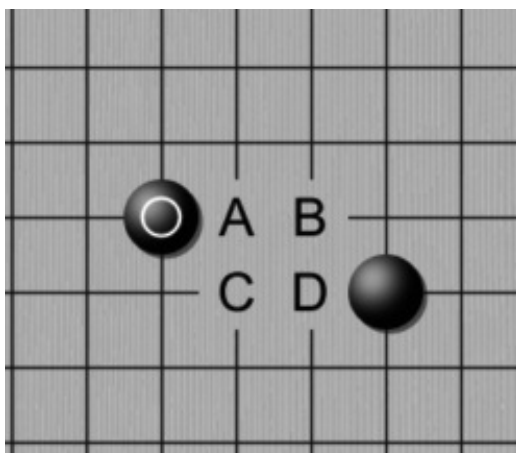


Într-adevăr, dacă Negrul încearcă așa ceva, majoritatea rezultatelor posibile nu sunt foarte bune. Dacă Albul blochează de sus, el câștigă atât influență în afară și un teritoriu mic, iar dacă blochează de jos, Albul încă obține un rezultat bun...

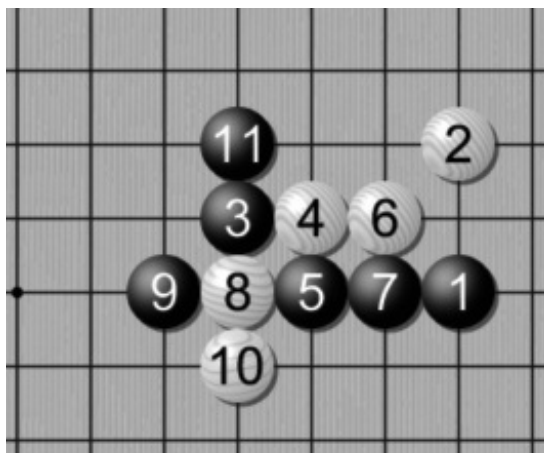


De obicei, Negrul fie va lăsa aceste pietre în pace pentru o etapă ulterioară a jocului, când va avea un obiectiv mai clar de atins în zonă și mai multe pietre care să îl ajute să gestioneze astfel de mutări, fie va interveni imediat cu un **katatsuki** pe una dintre pietrele albe pentru a le ține în poziție joasă. Atunci Negrul folosește de obicei și el un **niken tobi** la **7**, pentru a se extinde rapid spre mijloc. Proverbele spun: dacă vrei să fugi, trebuie să fugi „repede”.

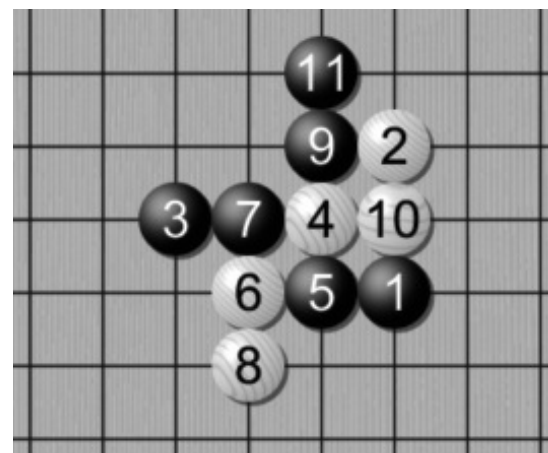
A șasea relație este **ogeima (saltul mare de cal)**. Această mutare este similară cu cea **keima**, dar cu o linie în plus între cele două pietre. Dintre toate conexiunile, aceasta este cea mai slabă și are cele mai multe puncte care pot fi atacate. Totuși, este utilă, mai ales când este folosită pentru a se extinde în lateral sau în obținerea de sprijin pentru a conecta două grupuri de pietre. Adversarul nostru nu poate tăia imediat această formă, dar ar trebui să ținem întotdeauna cont de faptul că acest lucru s-ar putea schimba pe măsură ce partida avansează.



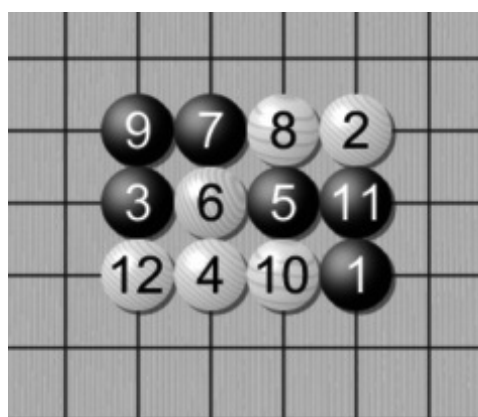
Mutarea **ogeima** are patru puncte de tăiere, în funcție de pietrele din jur.



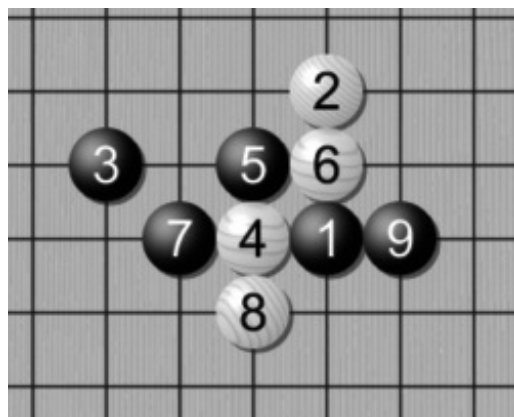
Aproape întotdeauna poate fi tăiată sau poate fi un punct în care adversarul va dori să atace (aici tăietura este la **A**)...



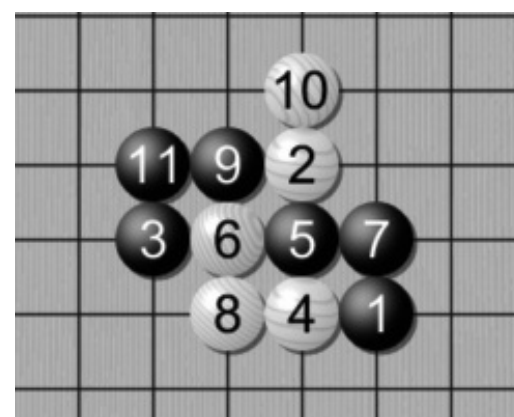
...deci în funcție de situație și de variațiile posibile, noi am putea dori să evităm aceasta mutare (aici tăietura este la **B**).



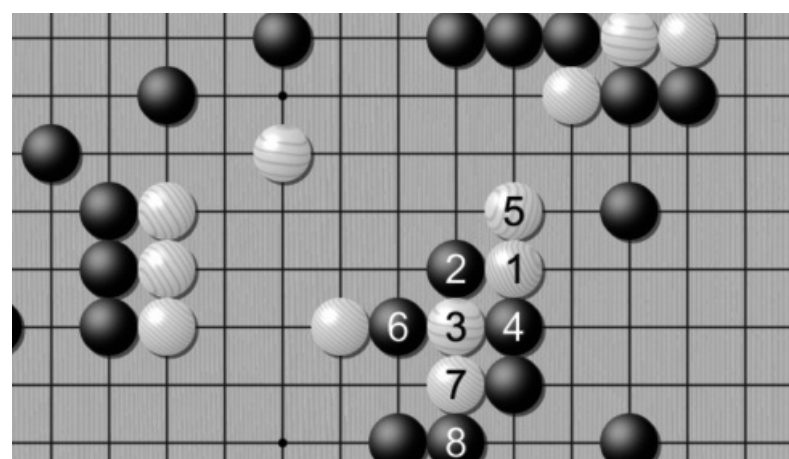
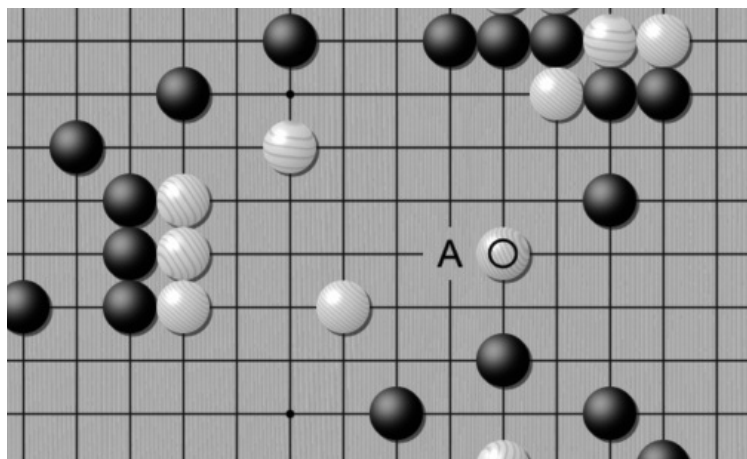
Iată varianta pentru o tăietură la **C**...



și alta la **D**...



...și sunt mai multe posibilități, deoarece piatra de ajutor a Albului poate fi oriunde.



În stânga: Așadar, mutarea **ogeima** poate fi periculoasă. În exemplul de mai jos, o mutare mai puțin lacomă pentru Alb ar fi mutarea normală **keima** de la **A**, o alegere mai sigură în multe situații.
În dreapta: Dacă totuși insistăm să jucăm **ogeima**, nu putem face nimic pentru a împiedica Negrul să ne taie pietrele și, dintr-o dată, toate grupurile noastre sunt în pericol de a nu mai avea ochi și să sfârșească prin a muri.

► Relații între mai multe pietre

După ce am stabilit principalele relații și forme între două pietre, le putem folosi pentru a crea forme mai complexe care implică mai multe pietre. Fiecare dintre aceste forme are propriile puncte tari și puncte slabe, iar alegerea între ele nu ține doar de situația locală, ci de întreaga tablă și de obiectivele pe care atât noi, cât și adversarul nostru, dorim să le atingem.

Să începem cu cea mai evidentă formă: **Zidul**.

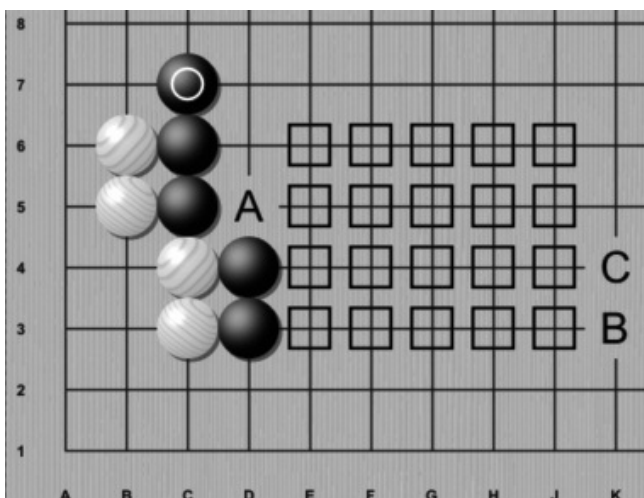
Cea mai imediată imagine care ne vine în minte atunci când auzim despre un zid este aceea a mai multor pietre legate una după alta în linie dreaptă. Acesta este, într-adevăr, zidul ideal în ceea ce privește conectivitatea și rezistența, dar de multe ori crearea unui astfel de zid poate fi extrem de lentă, așa că, în jocurile reale, zidurile tind să aibă defecte sau chiar părți lipsă. De obicei, adversarul va încerca să își manevreze pietrele într-o poziție care să exploateze aceste părți lipsă, dar, dacă suntem atenți, acest lucru poate fi evitat. Oricum ar fi, dilema alegerii între „zid perfect, dar lent” sau „zid imperfect, dar rapid” este una dintre cele mai importante din joc, așa că vom vorbi pe larg despre ea mai târziu în carte, deoarece trebuie să o avem mereu în minte și să încercăm să găsim echilibrul potrivit.

În acest scop, să introducem conceptul de **influență**.

Am văzut deja că **teritoriul** este numărul de puncte sigure sau aproape sigure pe care le-am înconjurat și pe care adversarul nu le poate recupera. De obicei, teritoriul este ușor de reperat pe tablă, dar influența nu este la fel.

Influența este „câmpul” generat de puterea care emană din pietrele noastre și de la formele lor.

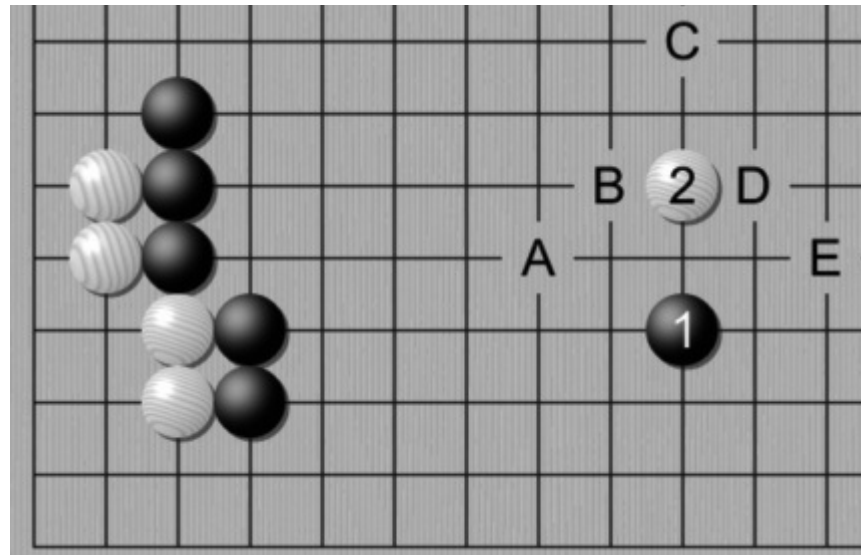
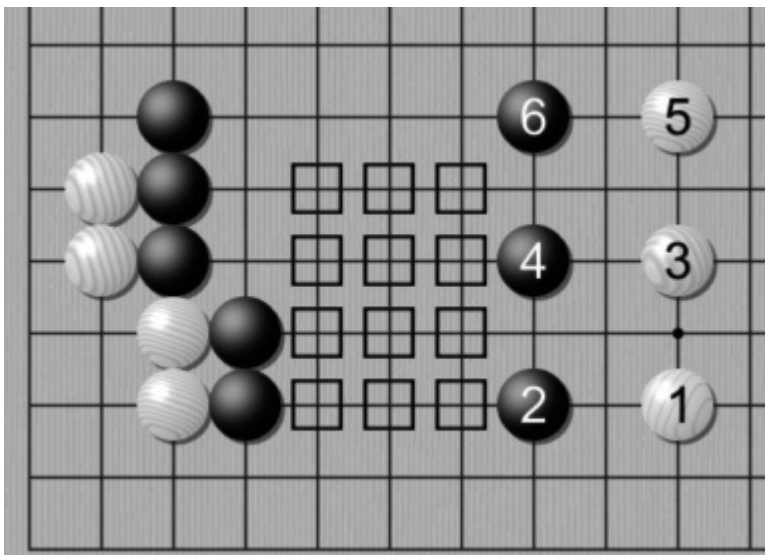
Cu cât aceste forme sunt mai solide și mai largi, cu atât influența este mai bună. De obicei, trebuie să renunțăm la teritoriu pentru a dobândi influență și este greu de decis dacă a meritat sau nu, deoarece utilizarea ideală a influenței nu este de a o transforma în teritoriu, ci de a zădărnici expansiunea și mutările adversarului.



Aici avem un zid, cu un posibil punct de tăiere în **A**.

Zidurile proiectează influența nu spre direcția în care se extind (în acest caz, în sus), ci spre partea goală spre care sunt orientate (în acest caz, spre dreapta). Regula generală este că influența unui zid se extinde aproximativ pe atâtea spații cât este lungimea sa - în acest caz, cinci spații, marcate cu pătrate. Este evident, așadar, că următoarea mutare cheie pentru Negru este în jurul lui **B** sau **C**, și dacă reușește să joace acolo, va fi pe cale să creeze o zonă pe care Albul o va invada sau reduce cu greu. Dar, din moment ce acum este rândul Albului, acesta se grăbește să joace fie **B**, fie **C**, în funcție de situația de pe restul tablei, pentru a zădărnici planurile Negrului.

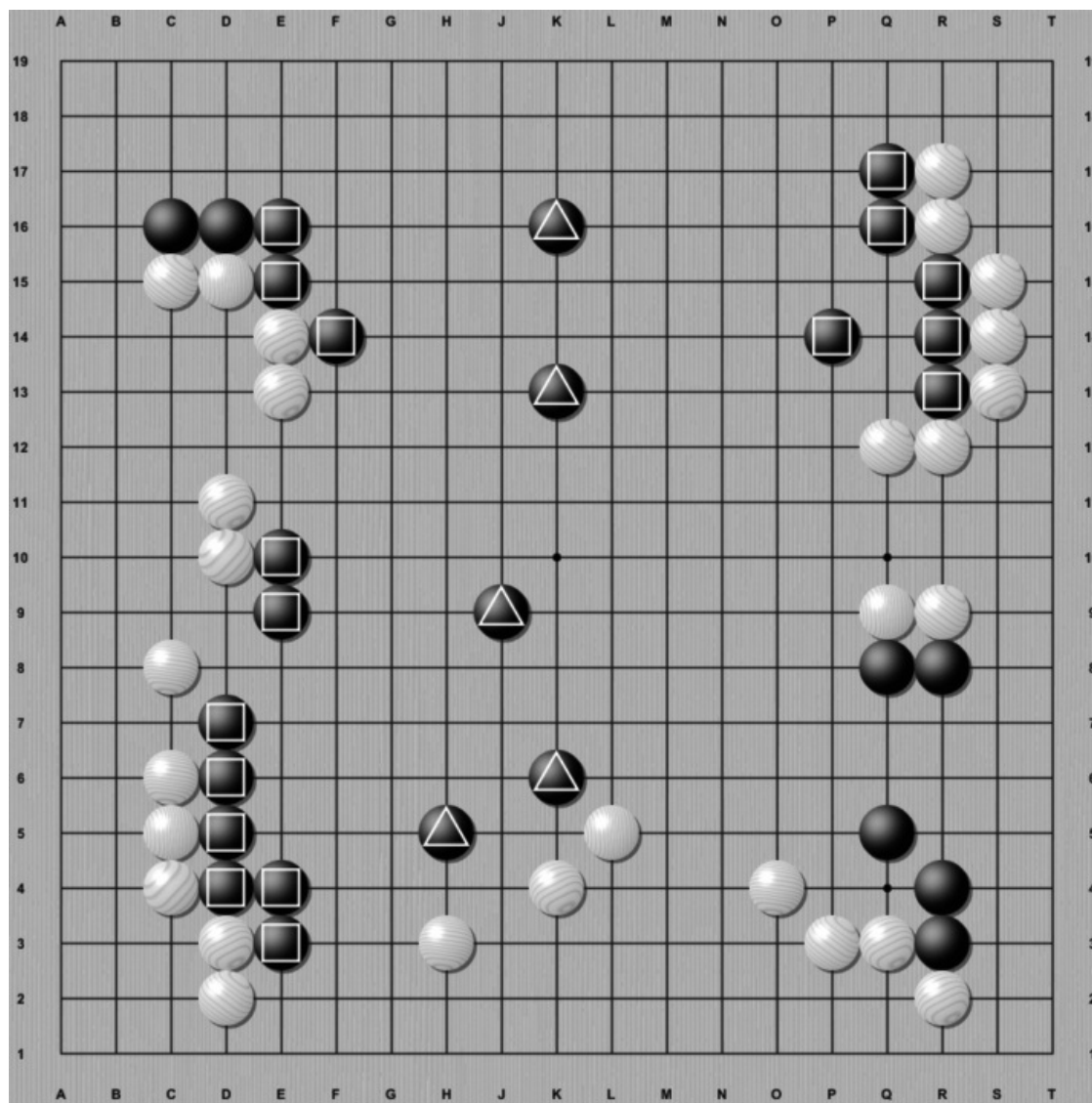
Acesta pierde atât teritoriul din colț, cât și o parte semnificativă din influența laterală...



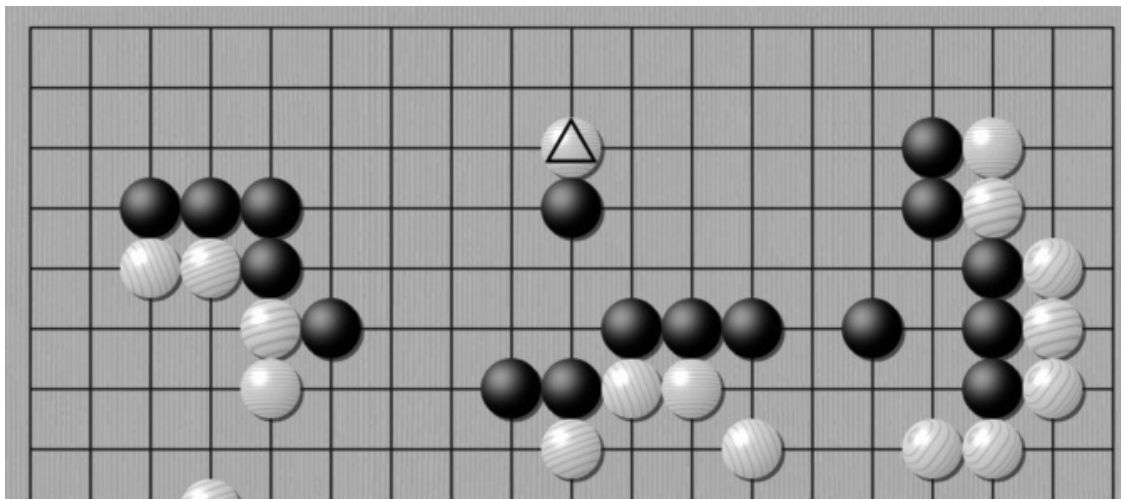
În stânga: Acesta este un rezultat posibil și sigur. Albul reduce influența și câștigurile potențiale ale Negrului, obținând în același timp un zid propriu.

În dreapta: Dacă Albul ratează șansa, atunci Negrul va juca primul acolo. Acum Albul trebuie să reducă influența Negrului și, în funcție de situația de pe restul tablei, Negrul are cel puțin cinci mutări posibile pentru a ataca acea piatră.

Trebuie să fim mereu conștienți de astfel de șanse și să nu le ratăm, altfel adversarul ar putea obține prea multă influență și să o transforme în teritoriu, fără ca noi să primim suficient în schimb. De exemplu:

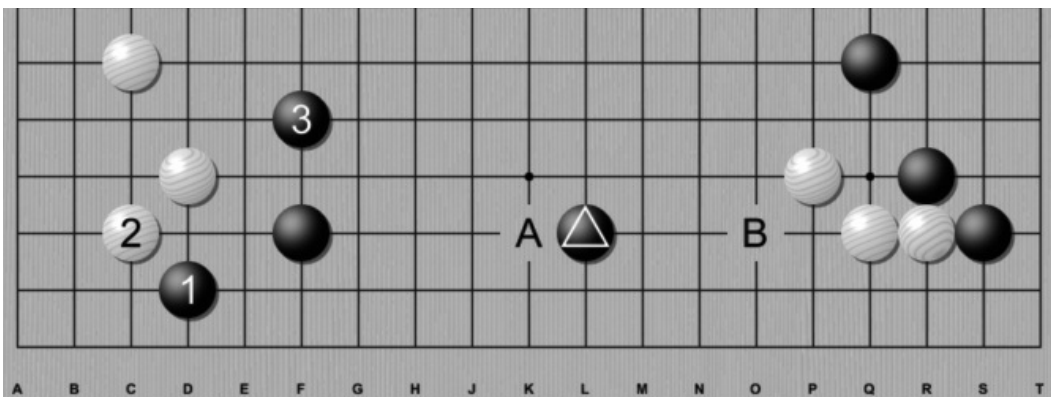


Acesta este un scenariu aproape ideal pentru Negru. El a renunțat la teritoriul de colț și lateral pentru trei ziduri (marcate cu pătrate). Combinate cu cele cinci pietre marcate cu triunghiuri, acestea au creat mai mult decât suficient teritoriu în centru pentru a compensa acest risc. Totuși, dacă Albul ar fi jucat primul în acele locuri, Negrul ar fi fost ruinat. Să joci pentru influență nu întotdeauna dă roade, așa că poate fi o alegere cu risc ridicat.

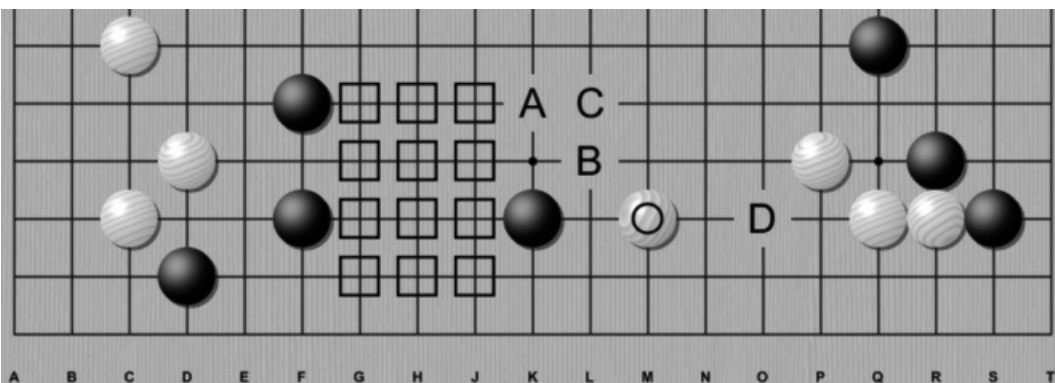


În cele din urmă, Albul va dori să recupereze o parte din teritoriu, dar pe măsură ce jocul continuă, devine din ce în ce mai greu să facă acest lucru, deoarece sunt din ce în ce mai multe pietre în joc. Mișcări precum piatra albă marcată nu funcționează decât dacă Negrul face o greșală. O singură piatră, printre atâtea adversare, rareori funcționează.

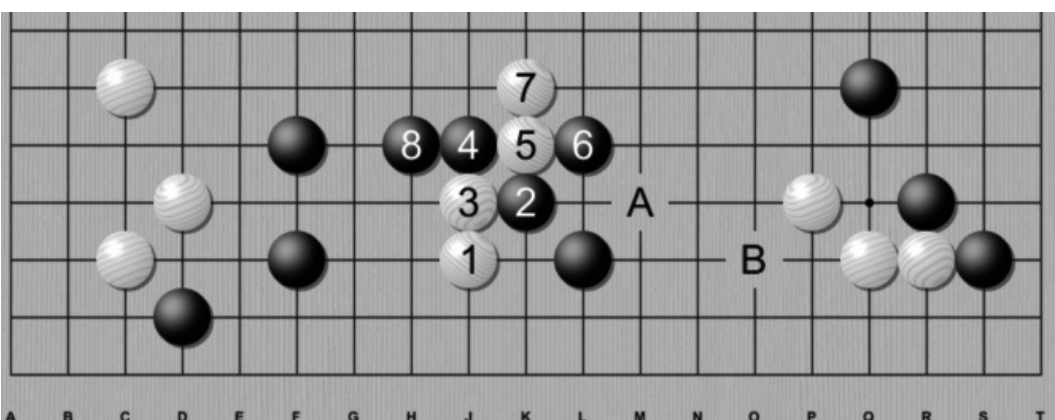
În ochii noștri, un zid mare este doar ca o jumătate de cutie care poate fi transformată în teritoriu și, de obicei, avem impresia că influența este ceva ce trebuie să apărăm și, în cele din urmă, să transformăm în teritoriu, așa că ajungem să jucăm prea aproape de zidurile noastre sau să consumăm mutări încercând să ne facem adversarul să se îndepărteze de el, **dar aceasta este o abordare greșită a utilizării influenței**. Este greu de ieșit dintr-o astfel de mentalitate și este și mai greu de folosit corect, dar influența și zidurile nu sunt acolo pentru ca noi să le apărăm. Ele sunt acolo pentru ca noi să le folosim pentru a ne extinde de la ele sau pentru a-l atrage în capcană pe adversarul nostru sau pentru a-l ataca în alte locuri. Acesta este un subiect mai avansat despre care vom vorbi mai târziu, dar, deocamdată, un exemplu:



Negrul joacă **1** și **3** pentru a crea un mic zid, abia suficient de mare pentru a conlucra cu piatra neagră marcată cu triunghi. Dacă acea piatră ar fi fost la **A**, ar fi fost mai „sigură”, dar nu ar fi conlucrat cu zidul așa cum era intenționat. Acum se află în poziția ideală pentru a-l atrage pe Alb și a amenința baza Albului la **B**.



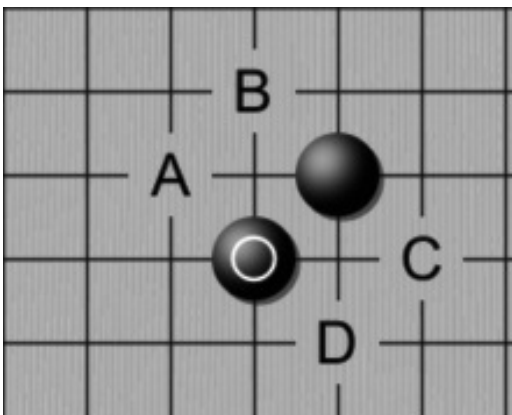
Iată cum ar arăta tabla cu piatra neagră la **A**. Albul s-ar extinde imediat de la pietrele sale, iar Negrul poate juca acum fie la **A**, **B** sau **C**, fiind acum foarte restricționat. Tăietura la **D** este încă posibilă, dar mult mai puțin amenințătoare și mai greu de realizat.



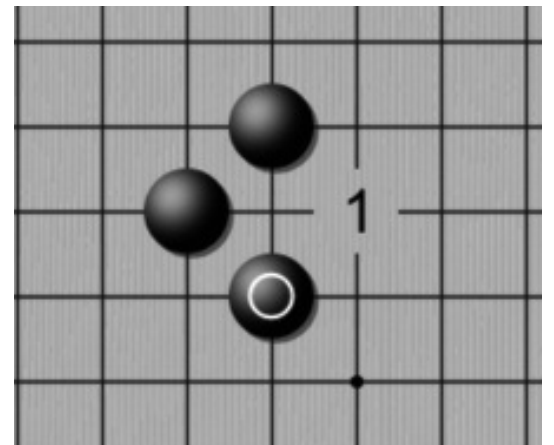
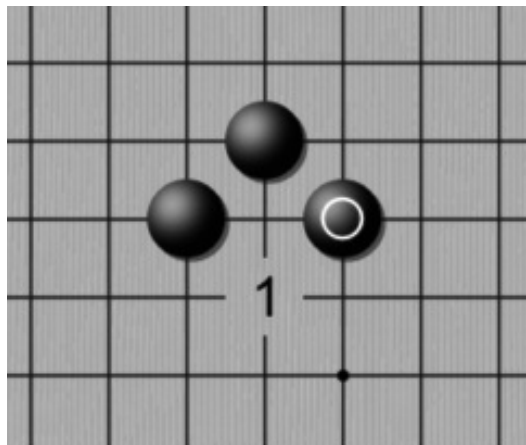
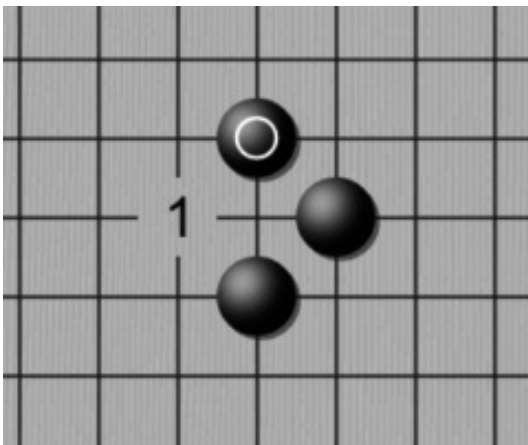
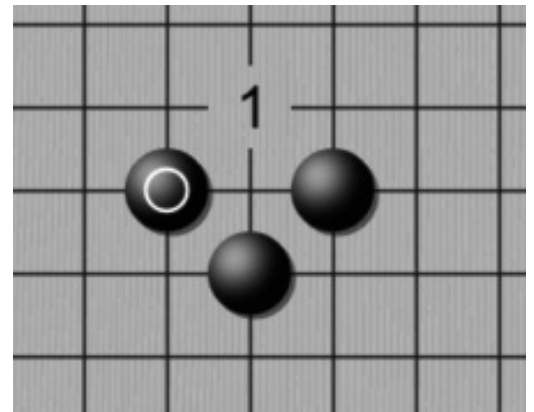
Acesta este o partidă reală.

Albul a vrut să invadeze zona Negrului, iar toate grupurile sale au fost izolate unele de altele. Zidul negrului este suficient de puternic pentru ca el să atace agresiv și, dacă Albul nu joacă în apropierea lui **A**, amenințarea ca Negrul să joace **B** este încă o problemă serioasă, cele trei grupuri ale Albului fiind total separate.

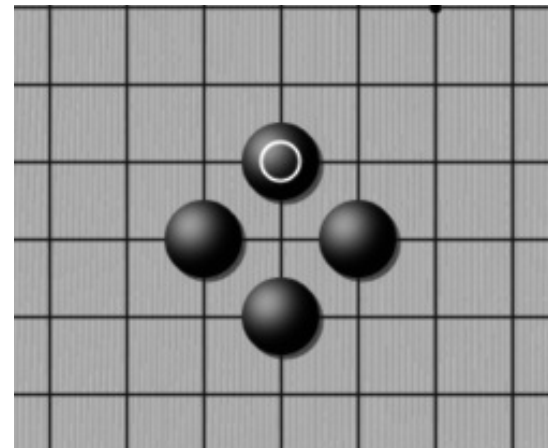
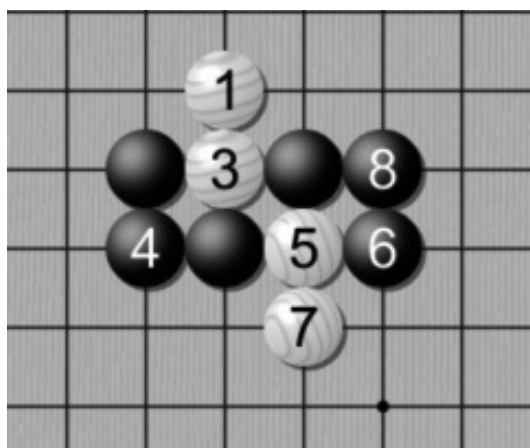
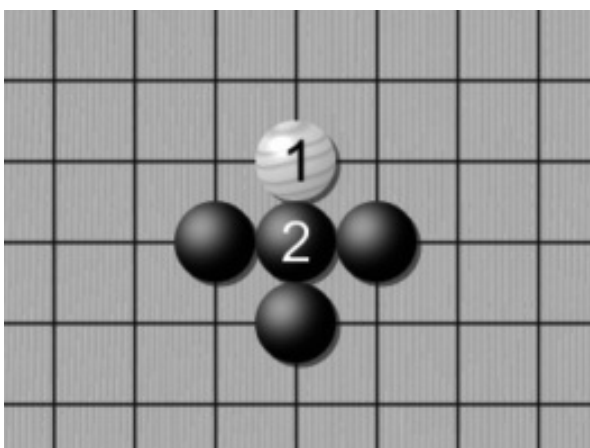
Dar de ce să joci o mutare la A în diagrama anterioară? Este aceasta o mutare bună? Răspunsul vine de la a doua formă cu multe pietre: **Gura de tigru**.



În stânga: **Gura de tigru** este forma creată din cele două pietre conectate pe diagonală, la care se adaugă o altă piatră într-unul din punctele **A, B, C** sau **D**. În celelalte imagini de mai jos se poate vedea rezultatul, iar marcat cu **1** este punctul slab al gurii de tigru. O mutare în acel punct se numește **nozoki**.



Există un proverb în GO: **punctul slab al adversarului este punctul nostru puternic**, iar acest lucru este valabil și pentru gura de tigru. Bineînțeles că nu ne învârtim în jurul tablei și nu facem această formă de unul singur. Forma trebuie să aibă un anumit context și să rezulte în mod natural din mutările ambilor jucători și de aceea punctul slab este adesea principalul considerent pentru a decide dacă să folosim sau nu această formă.



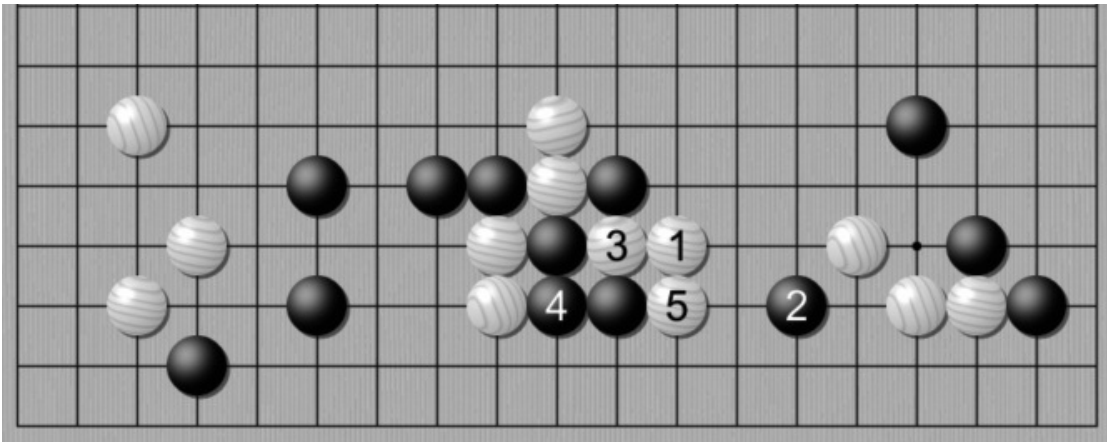
În stânga: Când Albul joacă la punctul slab, Negrul trebuie să răspundă aproape întotdeauna prin conectarea pietrelor. Astfel de **mutări de forțare (kikashi)** sunt întotdeauna bune pentru noi. Aici, dacă jucăm cu Albul, putem să o folosim, iar dacă jucăm cu Negrul, să fim atenți la această posibilitate ce poate fi exploatată.

În centru: Dacă Negrul ignoră amenințarea și joacă tenuki cu **2**, de obicei sfârșește cu pietrele sale împărțite în două grupuri. Având în vedere că aproape întotdeauna astfel de forme au pietre adverse ce le înconjoară, acest lucru înseamnă că unul dintre grupurile Negrului ar putea muri.

În dreapta: Dacă Negrul decide să joace el însuși pe punctul slab, atunci se creează o formă numită **ponuki**.

Încă o dată, nu ne plimbăm pe tablă creând singuri această formă, ci ea trebuie să apară din schimburile de mutări de pe tablă, pentru a fi cu adevărat utilă.

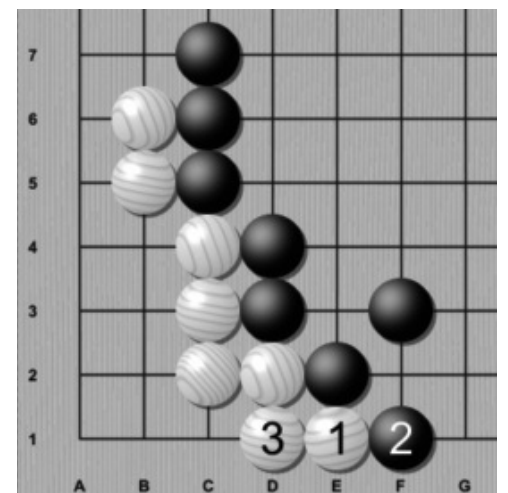
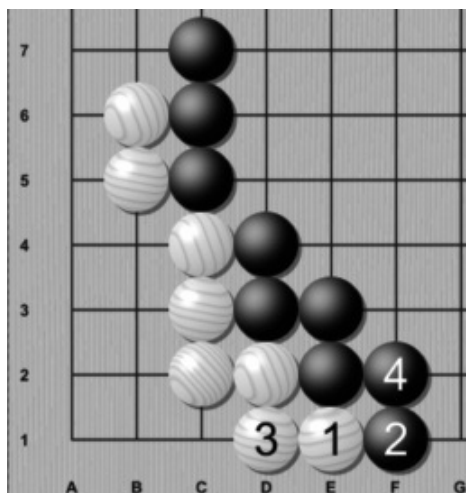
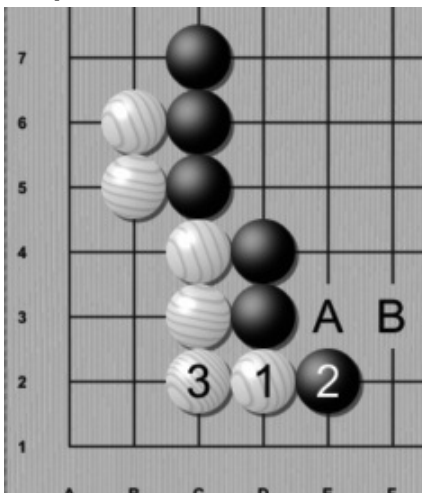
Să presupunem că, în exemplul anterior de partidă, Albul execută un **nozoki** la gura de tigru în **1**, iar Negrul ignoră amenințarea.



Odată ce Negrul joacă tenuki cu **2**, chiar dacă este o mutare în apropiere, Albul poate profita imediat de amenințarea sa și poate ataca grav pietrele negrului. Mișcările **4** și **5** sunt inevitabile, iar cele trei pietre negre sunt în mare încurcătură și sunt despărțite una de cealaltă.

De obicei, jucăm o gură de tigru atunci când este mai sigur pentru noi că ne putem conecta pietrele în mod indirect, iar jucând flexibil se acoperă mai multe din punctele noastre slabe decât acel singur punct slab ce se creează prin gura de tigru.

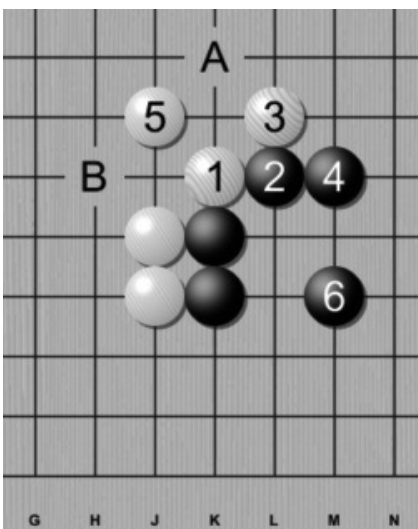
Acest lucru se aplică, de obicei, în colțurile tablei, unde adversarul nostru nu are pietre adiacente și nu se poate conecta cu nicio piatră care execută un nozoki la punctele noastre slabe.



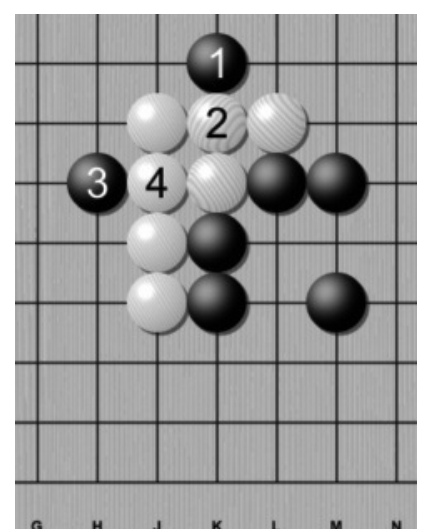
În stânga: Am văzut această situație mai devreme. Albul joacă **hane** peste piatra neagră **1**. Negrul blochează și Albul conectează. Acum, Negrul are două opțiuni: **A** sau **B**.

În centru: Din conexiunea solidă la **A** rezultă că Negrul este în siguranță, dar spre sfârșitul partidei va avea nevoie de două mutări pentru a-și asigura o formă bună, iar acum Albul are sente.

În dreapta: Dacă însă Negrul joacă gura de tigru la **B**, spre sfârșitul partidei poate bloca direct prin crearea unei alte guri de tigru, cu o singură mutare. Și acum Negrul are sente. Această chestiune ar putea părea banală, dar obținerea și păstrarea inițiativei este o chestiune foarte importantă în partidă.

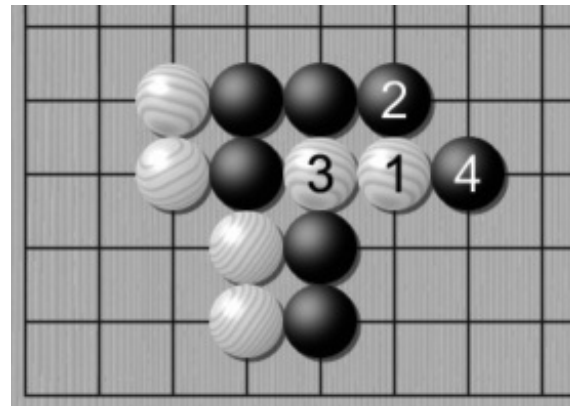
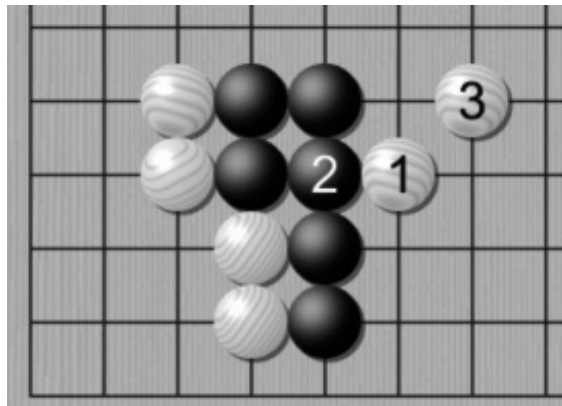
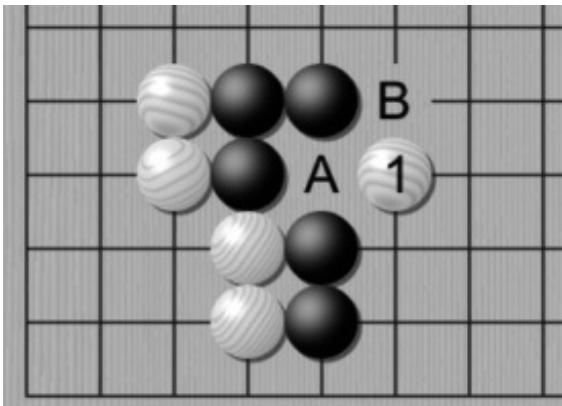


Atunci când se găsește în mijlocul tablei, gura de tigru albă este o formație mult mai slabă, deoarece oferă posibilitatea unor mutări forțate ale Negrului. Aici, Albul a făcut dublu hane la **1** și **3** și o gură de tigru dublă la **5**, lăsând puncte slabe la **A** și **B**. Cu siguranță, Negrul va juca în cele din urmă aceste mutări forțate și va distruge forma pietrelor albe. Spre deosebire de exemplele din colțuri, aceste două pietre negre sunt orientate spre centrul tablei și, în funcție de restul pozițiilor pe tablă, s-ar putea să se conecteze cu alte grupuri negre.



Conectarea pietrelor din gura de tigru nu este singura apărare posibilă. Uneori, putem doar să extindem una dintre pietrele „fălci” care alcătuiesc gura de tigru și să ne apărăm celălalt punct slab prin crearea unei **scări (shicho)**.

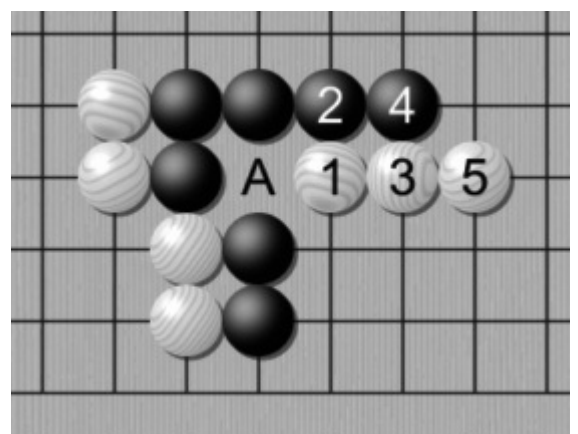
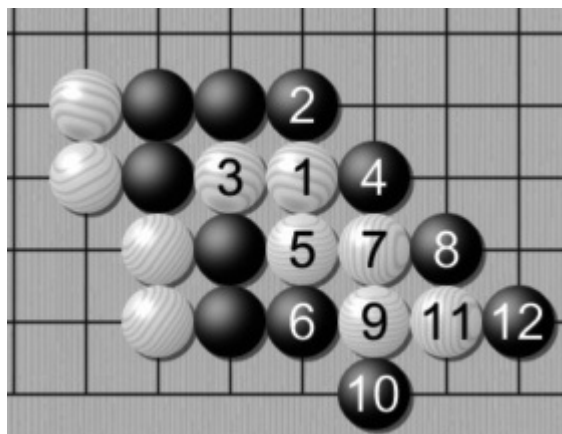
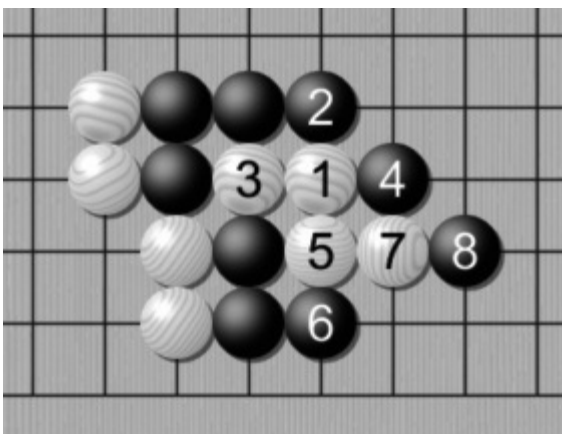
Scara nu este esențial o anumită formă, ci o capcană din care pietrele adversarului nu mai pot scăpa dintr-o serie de atari consecutive, cu excepția cazului în care o piatră prietenoasă (numită „spărgător de scară”) se află în cale. Să vedem câteva diagrame și să explicăm toate acestea mai bine:



În stânga: Albul amenință să taie pietrele negre. Negrul **A** este alegerea tipică, dar el poate juca și la **B** și poate crea o scară dacă Albul taie la **A**.

În centru: Dacă Negrul doar se conectează iată ce se întâmplă. Forma lui este doar o grămadă ciudată de piese, iar Albul poate fugi spre centru sau lateral și nu poate fi oprit.

În dreapta: Acum, dacă Negrul nu se conectează și Albul taie, acesta este începutul scării. Negrul joacă mutarea **4**, iar Albul se află în atari.



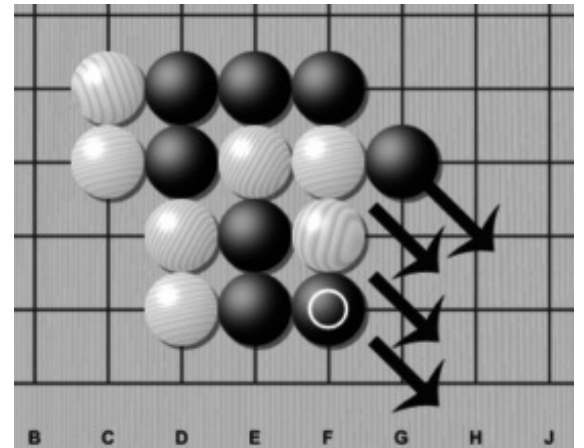
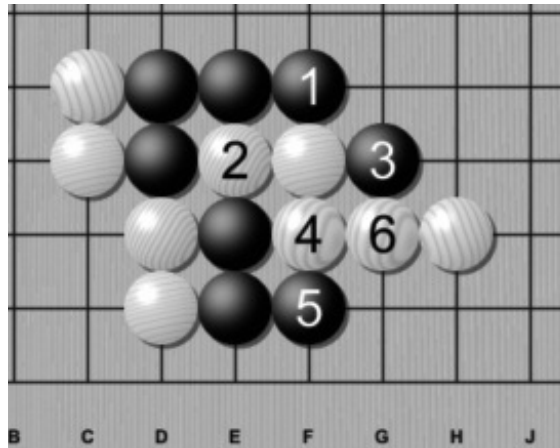
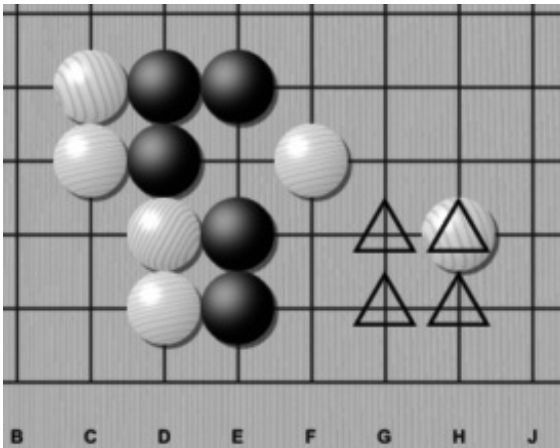
În stânga: Dacă Albul încearcă să reziste, mutările până la **8** completează încă o „treaptă” din scară și Albul se află din nou în atari.

În centru: Albul poate persista, dar totul este în zadar. La mutarea **12**, Albul este din nou în atari și nu mai poate ieși din scară.

În dreapta: Așadar, Albul trebuie să fugă și începe urmărirea. Negrul va trebui în cele din urmă să se conecteze cu mutarea **6** la **A**, dar forma sa de acum este mult mai bună în comparație cu alegerea tipică inițială, iar Albul este pe fugă.

Astfel, se creează o scară de fiecare dată când există pietre prinse într-o serie de mutări care le face să fie în permanentă în atari, fără a putea scăpa. Este foarte important să fim conștienți de posibilele scări în GO, pentru că de multe ori, dacă acestea sunt în favoarea noastră, atunci putem juca mutări mai puternice și riscante. Chiar și atunci când nu sunt asemenea mutări, amenințarea de a plasa o piatră în calea scării și de a întoarce avantajul ne poate oferi mutări libere cu care să dezvoltăm alte poziții pe tablă și să obținem un avantaj în altă parte. Să ne îndreptăm spre următoarele două pagini și să vedem un exemplu dintr-o partidă reală.

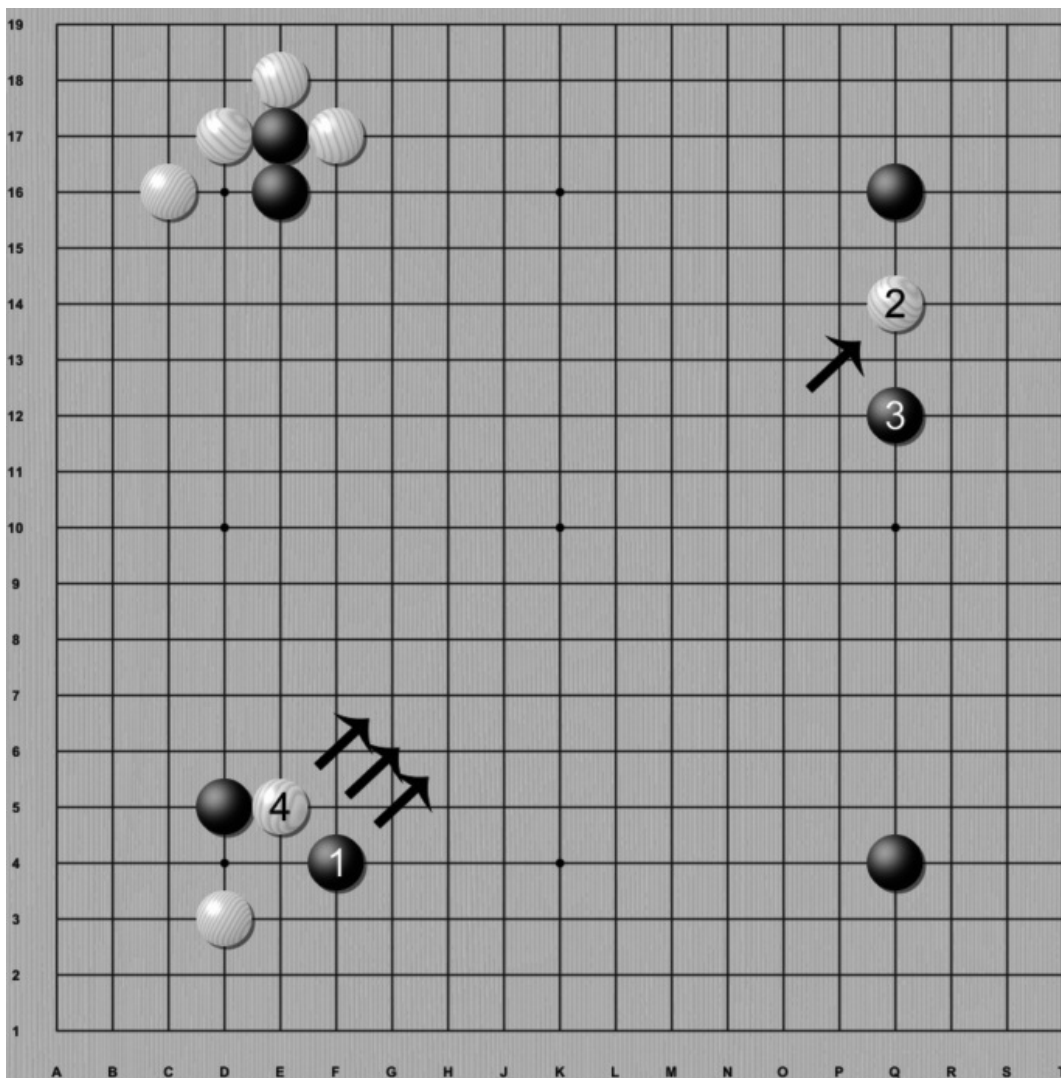
Dar mai întâi, să vedem un exemplu local de cum arată un spărgător de scară și de ce funcționează. Să extindem imaginea anterioară și să plasăm o piatră albă în plus și apoi să aplicăm ideea la partidă.



În stânga: Orice piatră albă plasată de-a lungul scării poate schimba rezultatul față de cel anterior. Să alegem unul dintre locurile marcate.

În centru: Și vom vedea că scara este într-adevăr ruptă. Am jucat aceleași mutări ca mai înainte, dar acum Albul are un aliat care îi oferă libertăți suplimentare, ceea ce face ca scara să eșueze.

În dreapta: Regula generală este că orice piatră a adversarului, plasată de-a lungul celor patru diagonale implicate în scară, servește drept spărgător de scară.



Să vedem acum situația dintr-o partidă reală. Negrul joacă o keima la **1** pentru a pune presiune pe singura piatră a Albului, dar acesta ignoră această mutare și joacă **tenuki** pentru a-l amenința pe Negru. Totul înainte de a răspunde la Negru **1**. Negrul se lasă păcălit și răspunde jucând mutarea **3**, dar nu-și dă seama că Albul **2** este acum un „spărgător de scară” pentru o tăietură în cealaltă parte a tablei. Albul își continuă planul și joacă mutarea **4** și, după cum se poate vedea din săgeți, dacă Negrul încearcă să captureze acea piatră, eforturile sale vor fi blocate de Alb **2**.

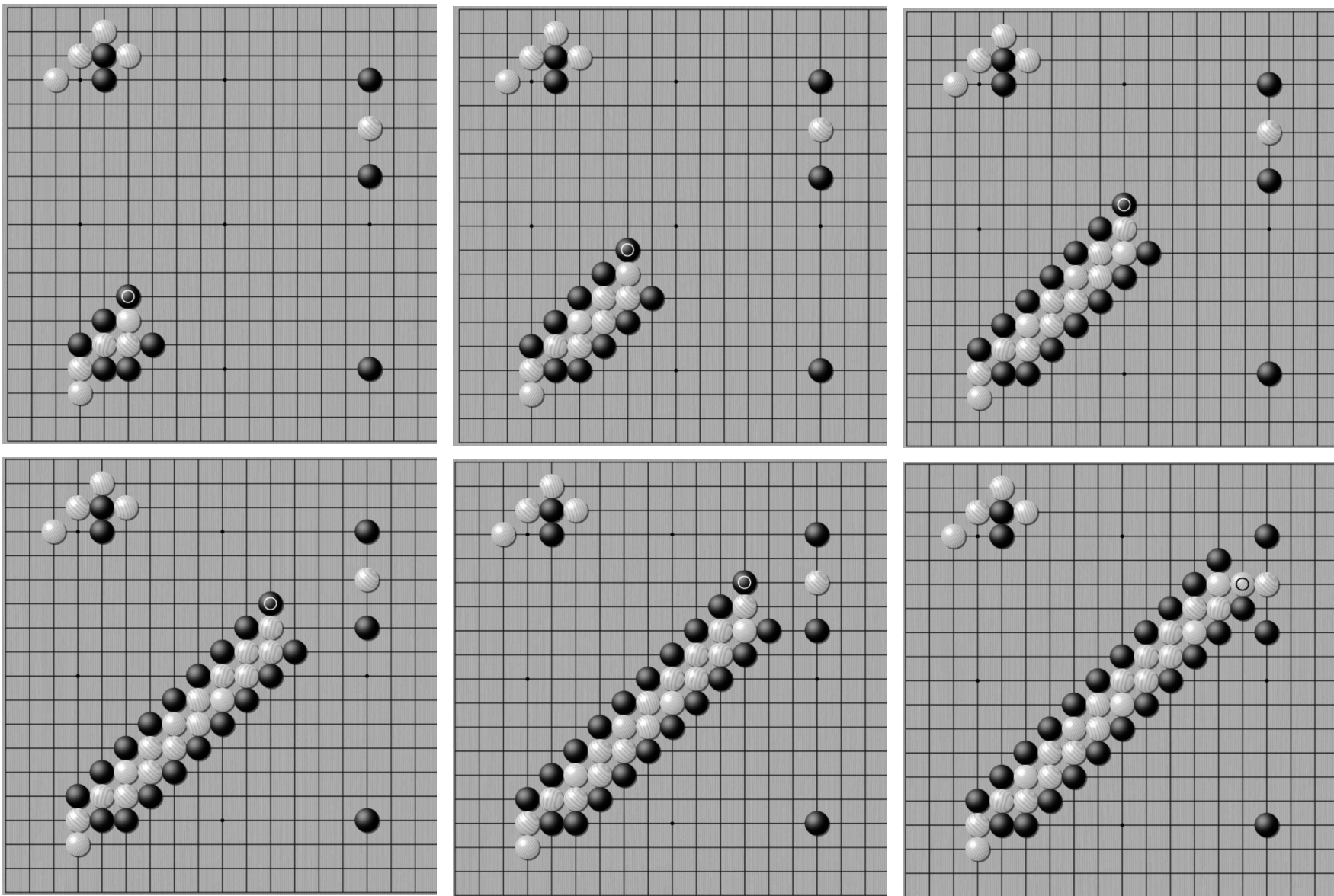
Merită să observăm că în acest joc, autorul este jucătorul păcălit. Știam despre scări, dar totuși am făcut o greșală, dar aceasta este frumusețea jocurilor.

Fiecare greșală pe care o faceți este o șansă de a învăța ceva.

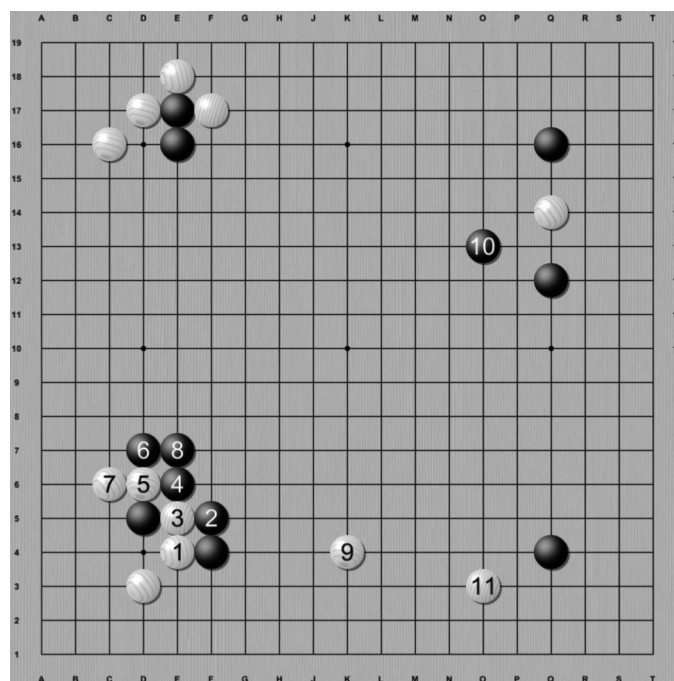
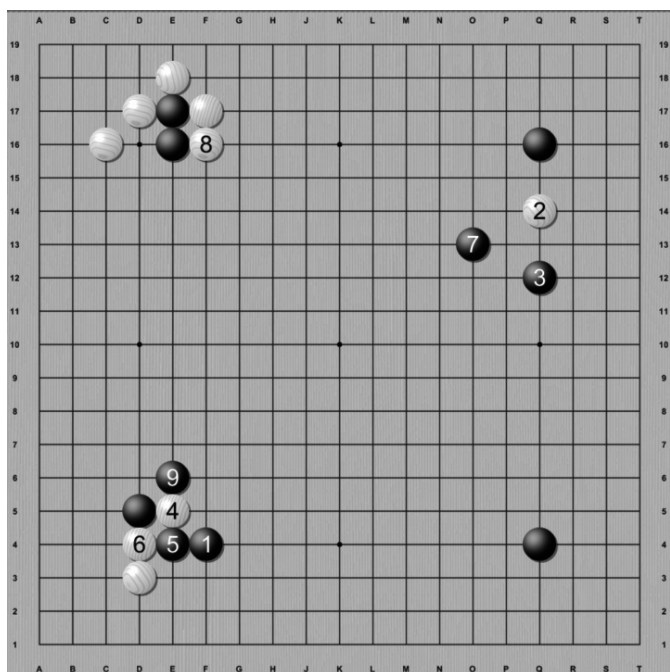
Deci, nu vă faceți griji că trebuie să înțelegeți totul despre aceste forme.

Scopul nostru, deocamdată, este să învățăm că aceste forme există.

Desigur, vom discuta mai târziu în detaliu despre fiecare subiect în parte, dar jocul este cel care ne va învăța până la urmă majoritatea nuanțelor subiectelor, iar experiența este cea care ne va face să le căutăm.



Dar, a vorbi doar despre pietre spărgătoare de scări nu este suficient. Haideți să vedem de ce scara chiar nu funcționează. Dacă Negrul ar fi ignorat existența pietrei spărgătoare de scară, atunci el nu ar fi putut niciodată să captureze acea piatră de tăietură și acum toate pietrele sale sunt în pericol. Albul poate face dublu-atari și să le captureze pe cele mai multe dintre ele, motiv pentru care aproape nimeni nu joacă cu adevărat o scară care poate fi spartă. Cel puțin nu toate mutările sale, ca în acest caz.

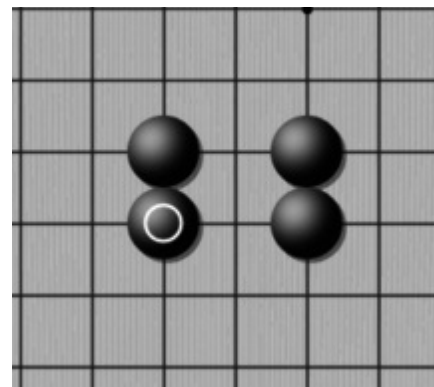


Deci, ce s-a întâmplat?

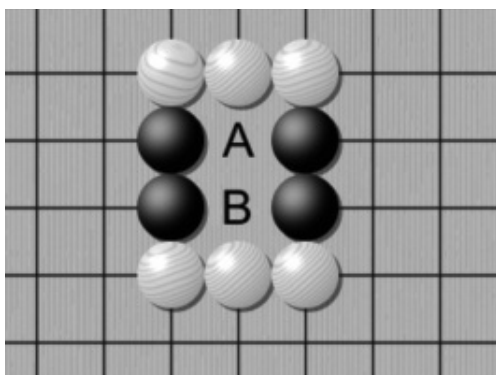
În stânga: Acesta este partida reală. Negrul a atacat cu 7 piatra albă 2 pentru a face scara să funcționeze din nou, Albul a jucat din nou **tenuki** cu 8, aproape asigurând colțul din stânga sus, iar Negrul s-a grăbit să încheie afacerea în stânga jos. Nu sunt sigur dacă alegerea Albului de a face tenuki a fost corectă.

În dreapta: Această variație ne oferă o altă posibilă situație, care pare mai bună pentru Alb și asta este ceea ce este interesant la GO. O singură nouă alegere poate crea un alt joc și posibilități cu totul noi.

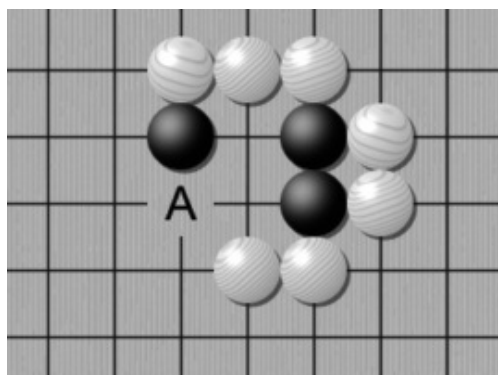
O altă formă importantă și foarte comună este **nodul de bambus**. O legătură tip nod de bambus este compusă din două seturi paralele de câte două pietre conectate și este una dintre cele mai stabile forme, deoarece, de obicei, nu poate fi tăiată odată ce este formată. Există multe cazuri în care o folosim în loc să conectăm pur și simplu pietrele. Ideea din spatele acestui lucru este că ne dorim ca pietrele noastre să fie mai versatile și mai influente pe tablă. Să vedem cum funcționează toate acestea în practică:



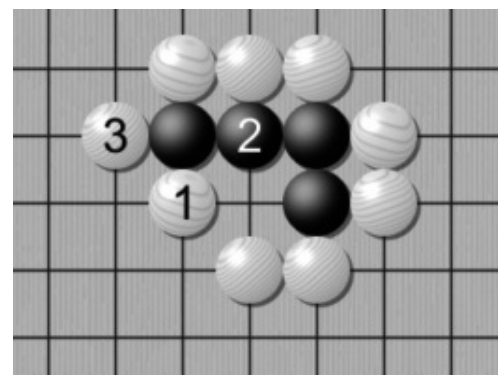
Nodul de bambus



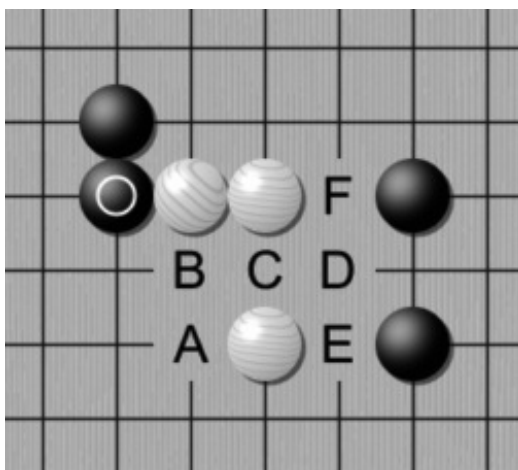
Nodul de bambus nu poate fi tăiat după ce este format. Punctele **A** și **B** sunt **miai**. Dacă Albul joacă la **A**, Negrul joacă la **B** și invers.



Cu toate acestea, nodul de bambus are o slăbiciune la **A** dacă nu este complet format.

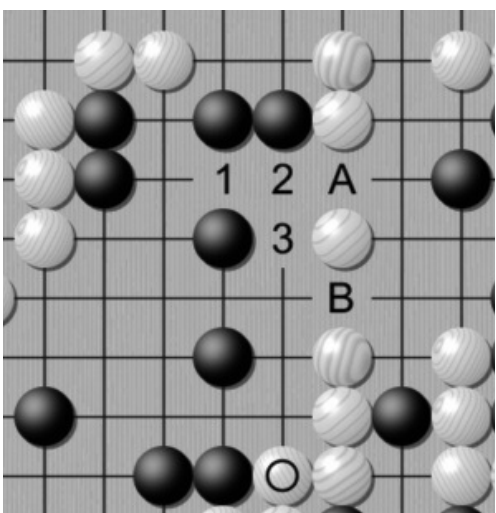
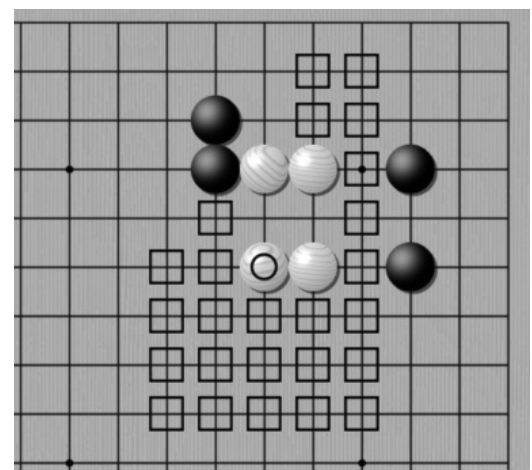


Dacă pietrele nodului sunt înconjurare și Albul joacă în **1**, Negrul nu mai poate salva pietrele.



În stânga: Albul vrea să își conecteze pietrele. În funcție de situație, orice mutare de la **A** la **F** este posibilă. Mutarea care este cea mai stabilă, nu poate fi tăiată și radiază forță spre toate părțile este nodul de bambus la **A**.

În dreapta: După **A**, orice mutare în punctele marcate cu pătrat este posibilă și Negrul nu poate găsi ușor răspuns pentru ea.



Să vedem o aplicație practică a tuturor acestor lucruri. Ceea ce ne dorim cu ardoare să realizăm atunci când încercăm să găsim o mutare, este să jucăm într-un punct de pe tablă unde piatra noastră **realizează mai multe obiective în același timp**.

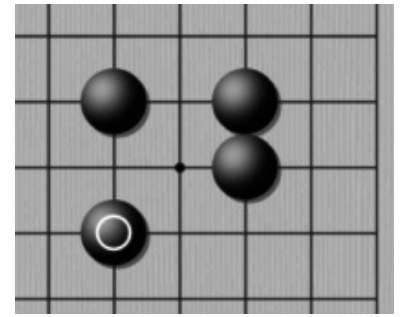
Negrul dorește să-și conecteze pietrele. Să vedem câteva dintre alegerile pe care le are. Jucând mutarea **1**, se conectează pietrele, dar nu se realizează nimic altceva, astfel încât Albul poate ignora mutarea și poate prelua inițiativa. Acest transfer de inițiativă se numește **a avea sente**. Albul poate juca în alt loc pe tablă și deci câpătă avantaj în altă parte.

O mutare la care trebuie să răspundem obligatoriu este o mutare **sente**. Pe de altă parte, o mutare care poate fi ignorată este o mutare **gote**.

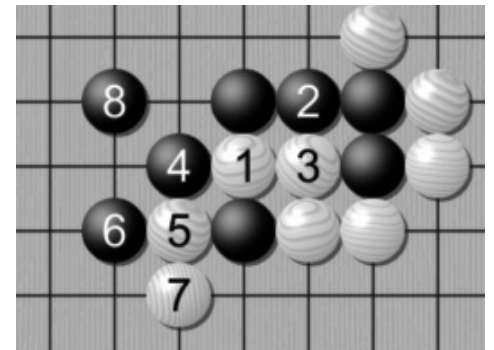
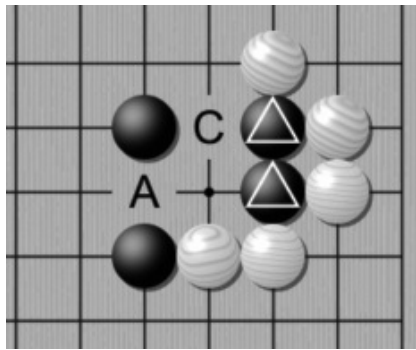
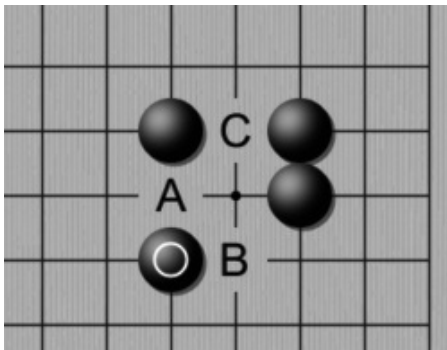
Jucând mutarea **2**, Negrul își conectează pietrele și face un **nozoki** la **ikkentobi**-ul alb din **A**, dar lasă în urmă un **aji** (o slăbiciune potențială), astfel că Albul poate să atace mai târziu și să reducă spațiul pentru făcut ochi. Jucând însă mutarea **3**, se obțin trei lucruri. Se conectează solid, se asigură spațiul pentru un ochi și amenință cu mutări ulterioare atât la **A**, cât și la **B**. Astfel, din moment ce este generată o amenințare semnificativă, atunci Albul trebuie să răspundă la mutarea noastră și astfel Negrul păstrează **sente-ul** pentru a juca o altă mutare amenințătoare, în altă parte.

O variantă a nodului de bambus este **forma mesei***, care este mai diversă și apare mai des în partide, datorită stabilității sale și a modului natural în care este creată pe tablă.

Spre deosebire de nodul de bambus, această legătură poate fi tăiată sau amenințată, dar numai atunci când adversarul are multe pietre în jurul ei sau poate plasa pietre pe două părți ale formei în dublu atari.



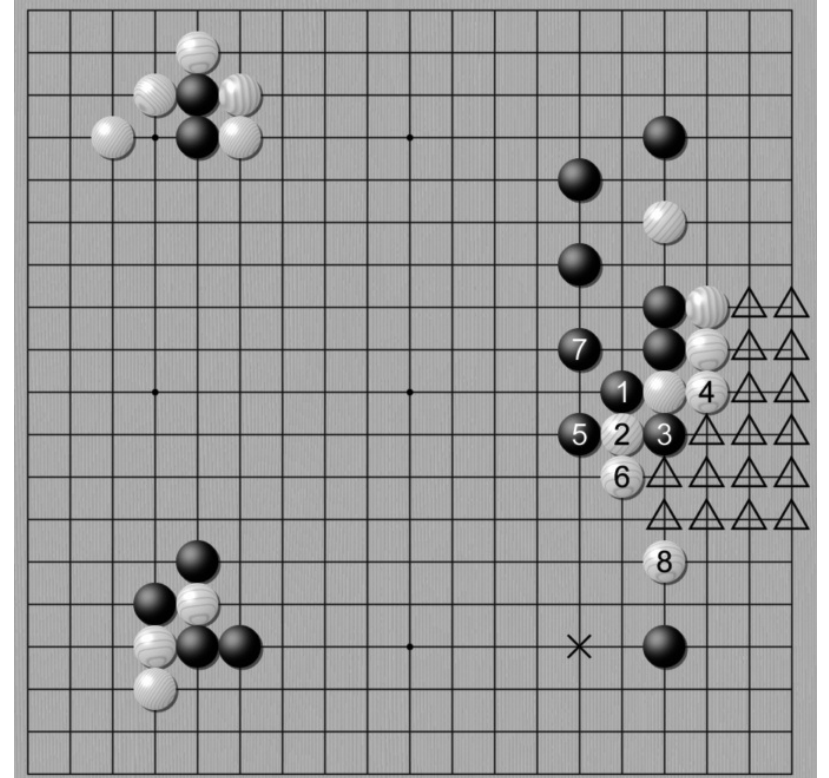
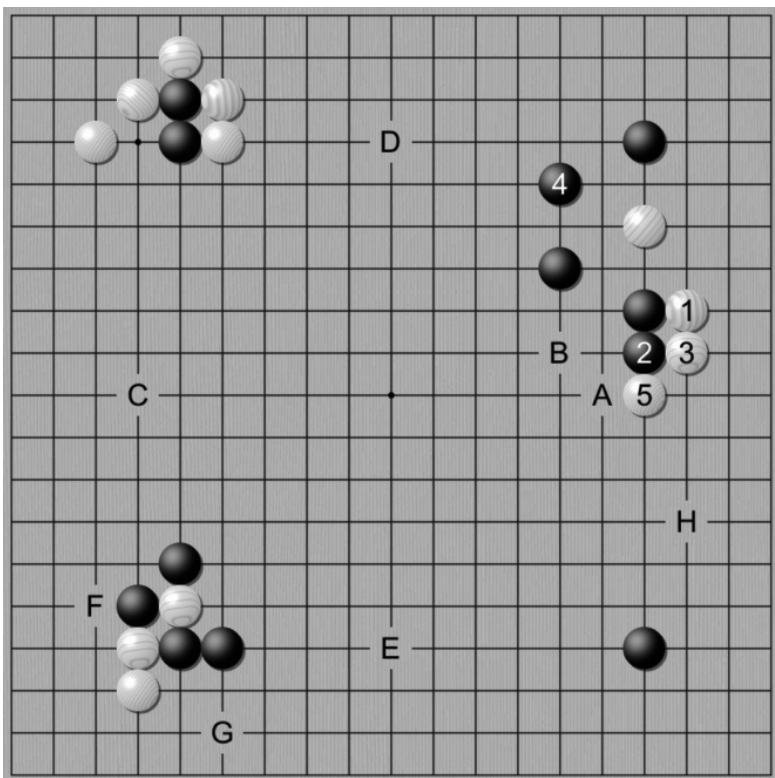
Plecăm de la forma mesei.



Forma mesei are trei puncte slabe, principalele fiind **A** și **B**, dar este foarte dificil să le exploatezi deoarece...

...cel puțin jumătate din formă trebuie să fi înconjurată pentru ca reducerea să lucreze. Jucând la **C** se capturează cele două pietre marcate...

...în timp ce jucând la **A**, rezultă această variantă, unde pietrele negre sunt separate.

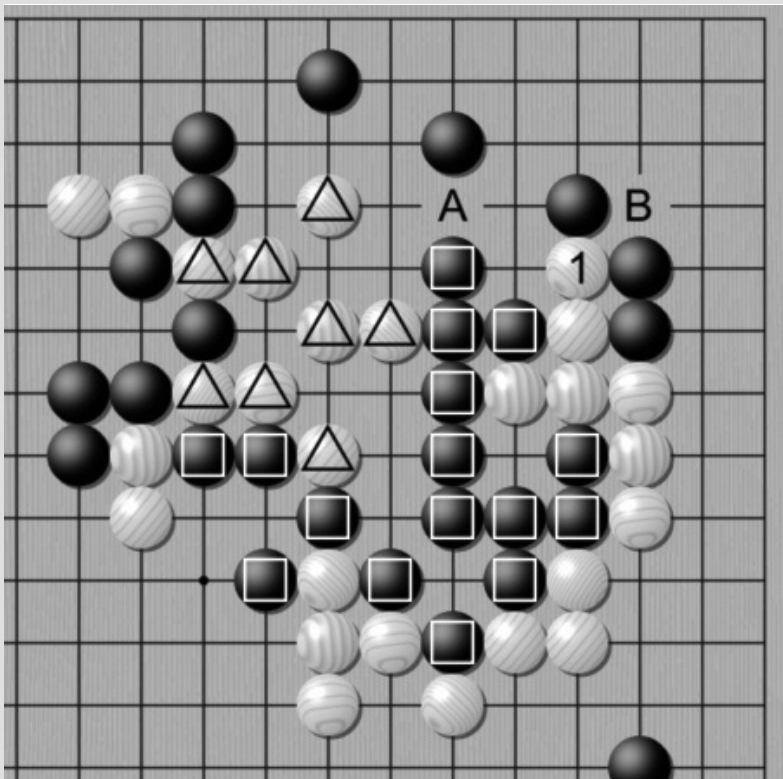


Revenind la partida anterioară. **În stânga:** de fapt Albul încearcă să trăiască pe latura dreaptă și a făcut hane deasupra celor două pietre negre. Pentru Negru **6** există multe mutări bune posibile, de la **A** la **G**, majoritatea dintre ele implicând să joace **tenuki**. Pietrele negre nu au probleme serioase, așa că poate face asta și să se mute în altă parte, ca să ia un punct mare, dar dacă vrea să joace local, jucând **B**, creează o formă a mesei și este și mai în siguranță. Jucând **A**...

În dreapta: ...ar putea crea complicații. Nu este neapărat o mutare mai proastă decât forma mesei (mutarea **7** din această variantă creează și ea una), dar este dezavantajoasă în unele cazuri pentru Negru. Vom explica aceste mutări mai în detaliu ulterior, dar acesta este unul dintre cele mai posibile rezultate. Situația pare echilibrată. Negrul are o formă excelentă pentru pietrele sale care sunt orientate spre centru, dar a renunțat la o mare parte din teritoriu (marcat cu triunghiuri) pentru aceasta și încă trebuie să se apere împotriva mutării **8** a Albului, eventual la **X**.

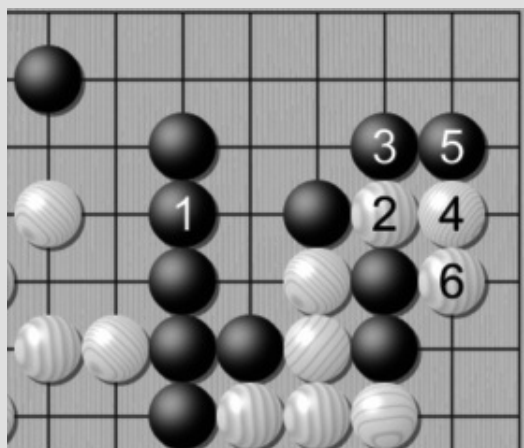
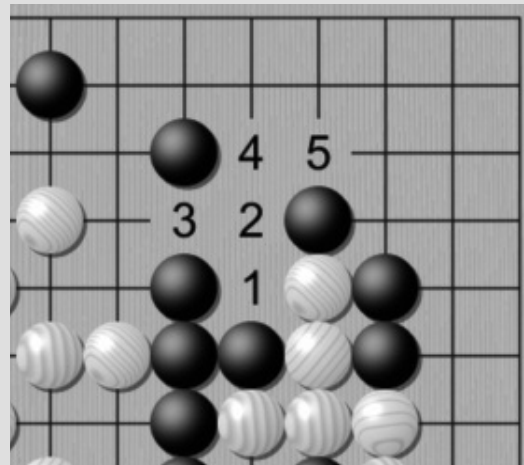
* Este o formă fundamentală (în mod normal o formă bună) care nu are un nume japonez și folosim aici numele englez propus de Charles Matthews.

Conținut suplimentar pentru referințe viitoare



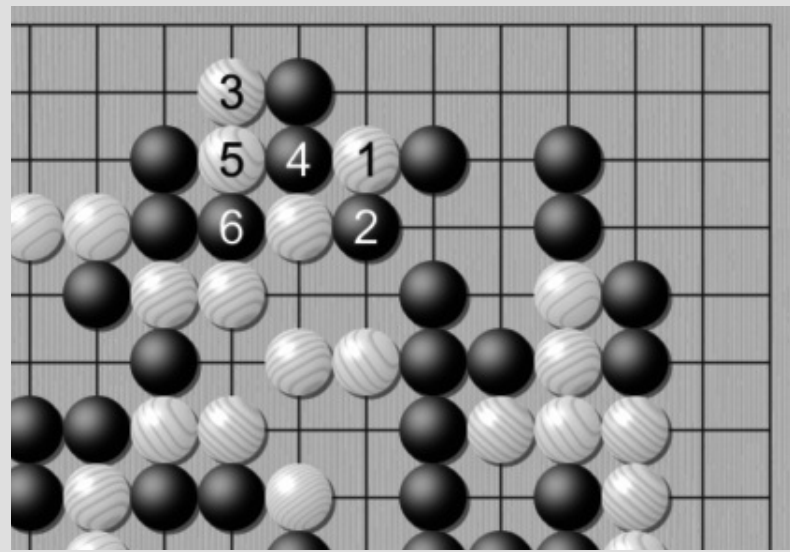
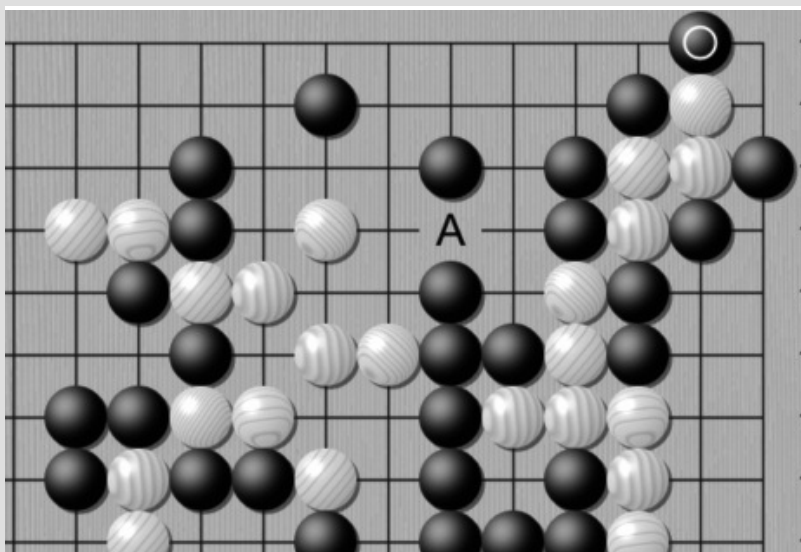
În partidă, Negrul a jucat forma mesei și și-a considerat pietrele sigure. Acest lucru a dus ulterior la o situație în care Albul a încercat să-l înconjoare pe Negru, iar acum ambii jucători se luptă pentru a izola și a ucide grupurile marcate ale celuilalt. Dacă Albul reușește să îl taie pe Negru la **A**, va câștiga lupta, așa că joacă **1** pentru a amenința două tăieturi: la **A** sau la **B**.

Tăietura la **A** este un lucru dificil de realizat, așa că Albul va fi mulțumit dacă își pierde grupul din mijloc, dar în schimb obține prin compensație colțul Negrului.



Imaginea de sus: Așadar, Albul a găsit una dintre acele mutări râvnite care fac mai multe lucruri în același timp. Acum Negrul trebuie să găsească o mutare care să poată apăra ambele tăieturi în același timp. Negrul are cinci alegeri pentru a se apăra, dar cele mai multe se termină cu ceva pierderi.

Imaginea de jos: De exemplu, jucând **1** în **3** nu funcționează și Negrul pierde multe puncte.



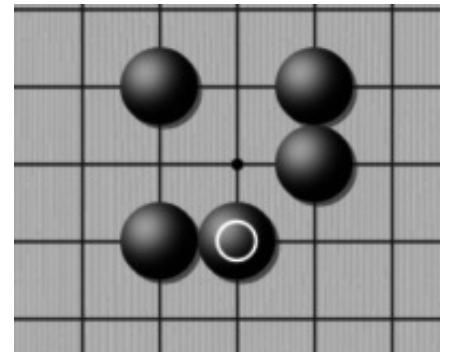
În stânga: Cu toate acestea, jucând forma mesei la **5** funcționează. Punctul de tăiere de la **A** este întărit, nu mai poate fi tăiat, și acum tăietura anterioară de la **B** duce la o scară în favoarea Negrului. Reacția Negrului la dubla amenințare a Albului a fost găsirea unei mutări care să apere ambele puncte, astfel că Albul nu poate juca niciuna dintre aceste mutări. Așadar...

În dreapta: Albul încearcă din nou cu un ultim efort să amenințe tăierea, dar Negrul face o gură de tigris la **2**. Albul încearcă să ucidă micul grup negru de deasupra, dar din cauza gurii de tigris nu reușește și Albul se resemnează. Acesta a fost un exemplu mai complex decât ar trebui să aibă începutul unei cărți, dar există o lecție importantă aici, și anume aceasta:

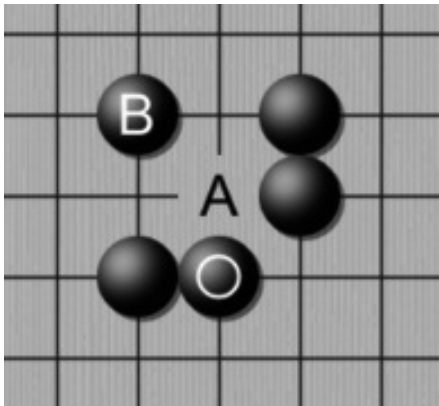
**A face și a menține o formă bună contează.
Căutați întotdeauna puncte care fac o formă bună.**

O variație a formei mesei este **gura dragonului**.

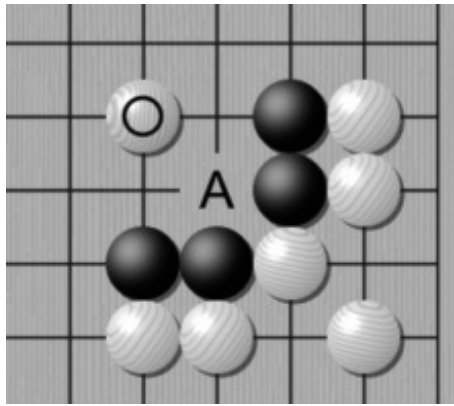
Încă o dată, ca în cazul oricărei forme, nu o creăm singuri pe tablă, ci trebuie să fie creată în urma unei secvențe rezonabile de mutări. Avantajul gurii dragonului este că, de obicei, ne garantează un ochi, astfel că putem continua să luptăm eficient pentru supraviețuire dacă e cazul.



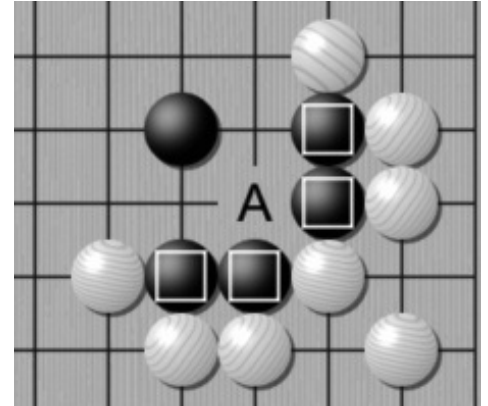
Am obținut „Gura dragonului”



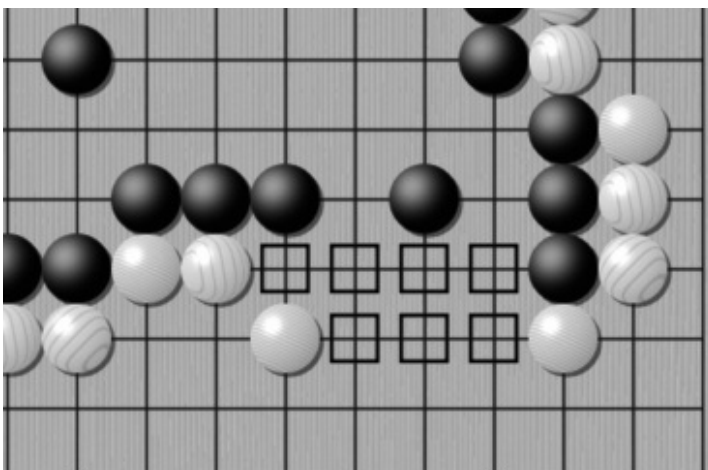
Ochiul se formează uzual în **A**. Punctul **B** este și punctul slab al formației.



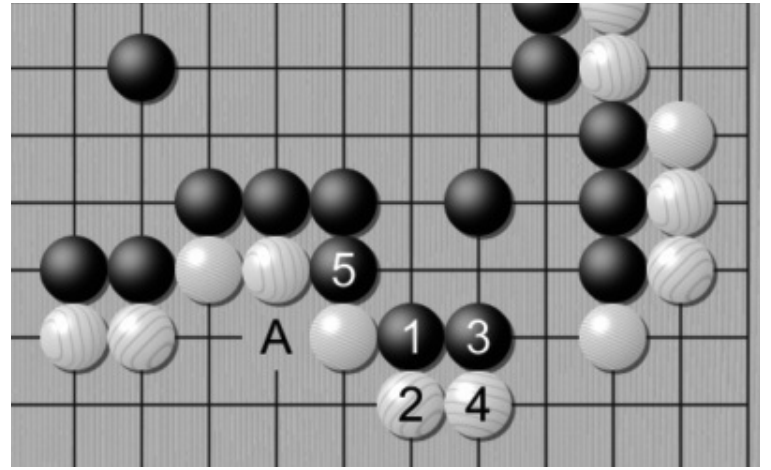
Dacă Albul joacă acolo, pietrele negre pot fi tăiate, așa că el trebuie să se conecteze la **A**.



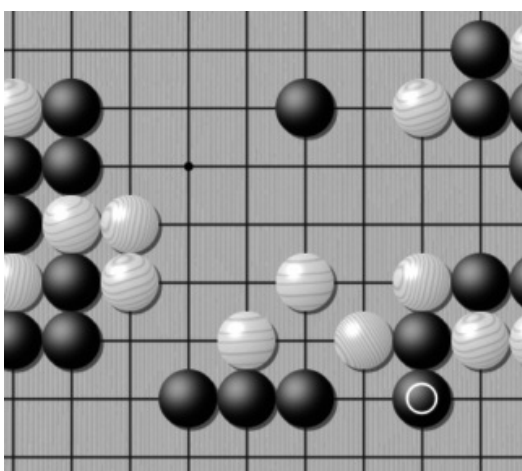
De asemenea, trebuie să avem grijă să nu fim înconjurați, altfel adversarul ne va da un dublu atari la **A** și va captura două pietre din ochi.



În stânga: Să presupunem că Negrul vrea să își consolideze forma în zona marcată. O modalitate ușoară de a face acest lucru este să încerce să formeze o gură a dragonului.



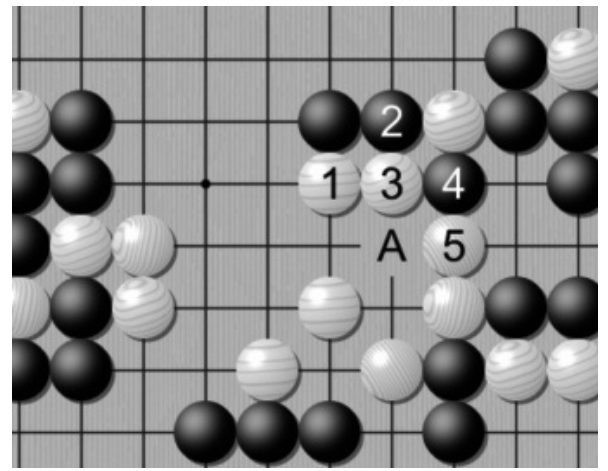
În dreapta: Negrul joacă **1**, iar Albul trebuie să își apere forma și zona proprie. Mutările **3** și **4** urmează aceeași logică, iar mutarea **5** creează gura dragonului și amenință un dublu atari la **A**, așa că Albul trebuie să răspundă. Negrul a făcut o formă bună și a păstrat sente-ul.



Un alt exemplu:

În stânga: Albul este înconjurat și trebuie să supraviețuiască.

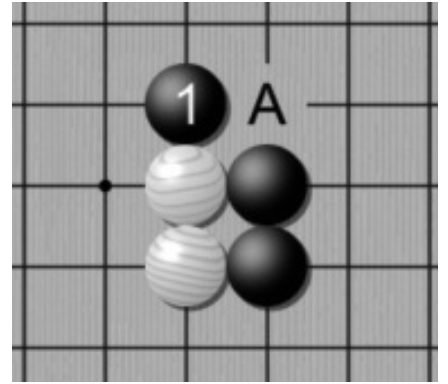
În dreapta: Albul face tsuke la piatra neagră și amenință să se conecteze cu piatra sa singuratică din dreapta sus. Negrul se apără, iar mutările până la **5** îi dau Albului cel puțin un ochi cu gura de dragon la **A** astfel încât el poate să-și păstreze speranțele și să lupte pentru un al doilea ochi și să trăiască.



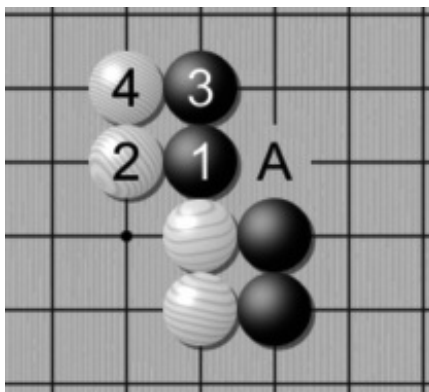
Revenind la idei mai simple, am văzut deja că un **hane** este o mutare pe diagonală peste pietrele adversarului, iar un **dublu hane** este, evident, două mutări **hane** la rând.

Mulți începători se tem foarte mult să joace oricare dintre ele, din cauza punctelor de tăiere evidente pe care le lasă în urmă, mai ales la hanele dublu, dar, după cum veți vedea, de obicei nu este nimic de care să ne fie teamă, iar faptul de a fi tăiat ne oferă o compensație suficientă.

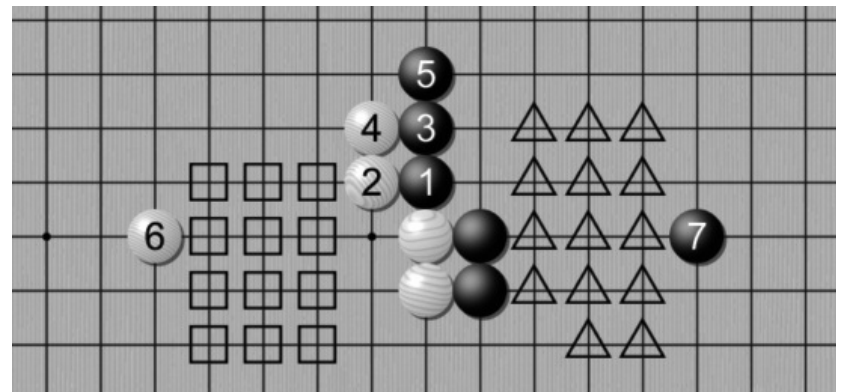
Când jucăm un hane peste două sau trei pietre, mutarea se numește **lovirea capului** acestor pietre și de aici putem fie să jucăm pasiv, fie să continuăm pentru profit maxim cu dublu hane. Haideți să vedem cum funcționează aceste două idei.



Negrul face hane peste aceste două pietre. Punctul evident de tăiere este **A**.

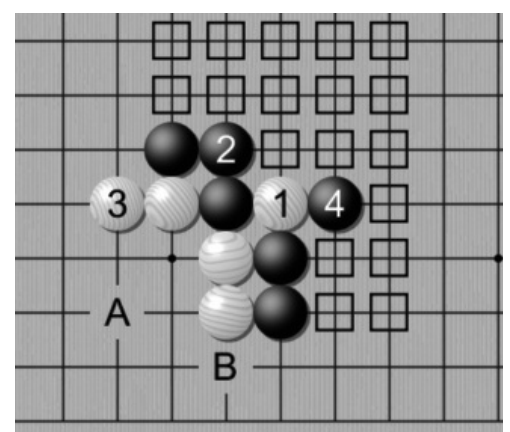
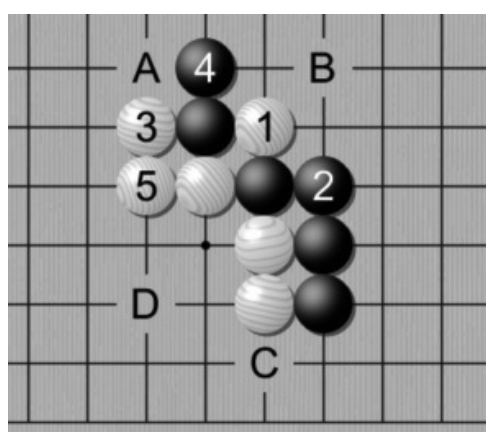
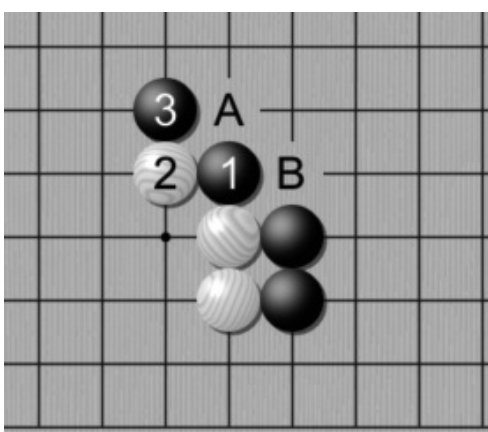


Alegerea pasivă. Negrul se teme de tăierea din **A**, așa că se extinde pentru a se dezvolta și a se apăra în același timp. Acest lucru este bun atunci când pietrele sunt aproape de colțurile tablei...



...dar când acest lucru se întâmplă în centrul tablei, Albul este mulțumit de rezultat din moment ce câștigă un zid frumos de la care se poate extinde și care este doar cu puțin mai mic decât al Negrului.

În funcție situația de pe întreaga tablă, Negrul s-ar putea să nu beneficieze cu adevărat de un joc atât de prudent.



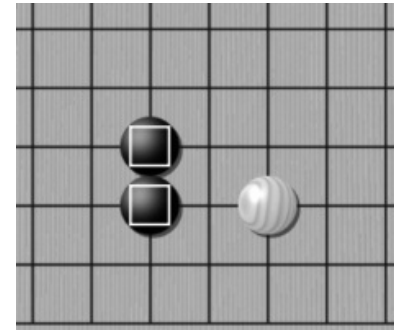
În stânga: Deci, aceasta este **dublu hane**. Există acum două puncte de tăiere, la **A** și **B**, dar deoarece Albul nu are un ajutor semnificativ de la alte pietre din apropiere, niciuna dintre aceste tăieturi nu-i oferă cu adevărat un rezultat bun.

În centru: Tăietura din **A** duce de obicei la acest rezultat. Negrul este în mare parte în siguranță, iar piatra albă de la **1** este în mare parte moartă. Punctele de la **A** la **D** sunt mutări cheie pentru atac sau apărare pentru ambii jucători și, în funcție de situație, Negrul obține un zid frumos și o mulțime de **aji**.

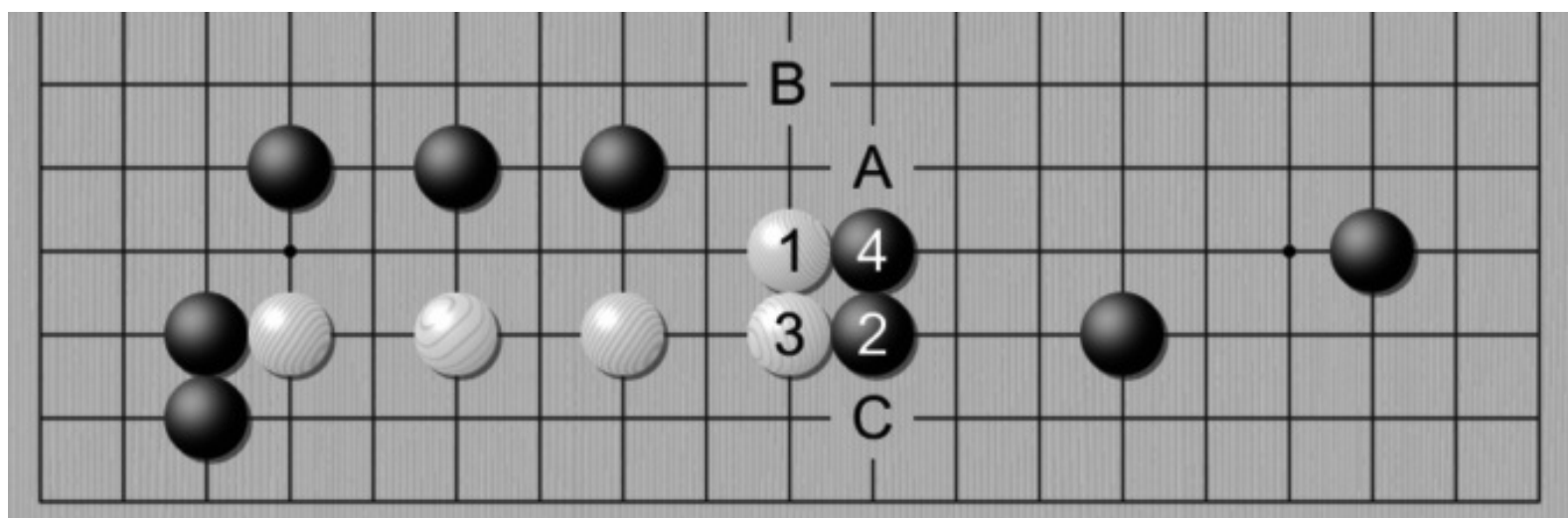
În dreapta: A doua tăietură din **B** este mai severă, deoarece piatra albă **1** este moartă numai dacă scara este în favoarea Negrului. Chiar dacă scara nu este favorabilă, Negrul are două puncte, **A** și **B** pentru viitoare atacuri și a obținut o influență mult mai mare decât în varianta „sigură”.

Dublu hane este o săgeată foarte importantă în tolba noastră de mutări.

Înceind acest capitol, vom vedea câteva forme care apar în mod regulat în joc, dar nu le vom analiza mai mult, fie pentru că avantajele și dezavantajele lor sunt evidente, fie pentru că vor fi explicate mai mult atunci când vom prezenta când și unde sunt folosite. Una dintre ele este **stâlpul de fier**. În ciuda numelui său impresionant, este format din doar două pietre conectate în linie. Principalul său avantaj este forța sa, deoarece pietrele nu pot fi separate, și faptul că poate apăra latura foarte eficient. Dezavantajul evident este că este o mișcare foarte lentă. Totuși, este foarte utilă, deoarece vă puteți folosi de stabilitatea sa pentru a face mișcări puternice, cum ar fi dublul hane pe care tocmai l-am menționat.

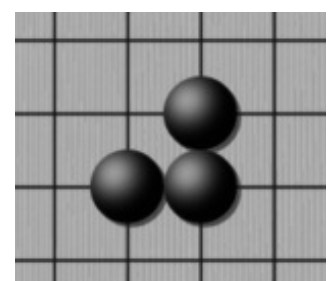


Stâlpul de fier

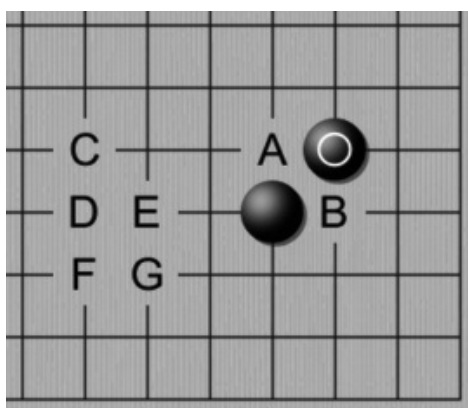


Albul joacă **1** pentru a încerca să iasă sau să se extindă spre lateral. Negrul răspunde cu mutarea **2** pentru a ocupa latura și a submina baza pietrelor albe. Acesta joacă pilonul de fier la **3** pentru a-și apăra expansiunea și baza, iar Negrul joacă și el pilonul de fier, la **4**. Acum este rândul Albului și poate merge mai departe și să încerce să facă hane la **A** sau **C** sau să sară afară cu **B**, deoarece pilonul de fier este o formă atât de stabilă.

Următoarea formă este **triunghiul gol**. De data aceasta, este vorba de o formă proastă pe care, de obicei, evităm să o facem, deoarece nu este un mod eficient de a ne folosi pietrele. În cele mai multe cazuri, formarea unui triunghi gol este doar o risipă de mutări și îl folosim doar atunci când este singura alegere sigură disponibilă.



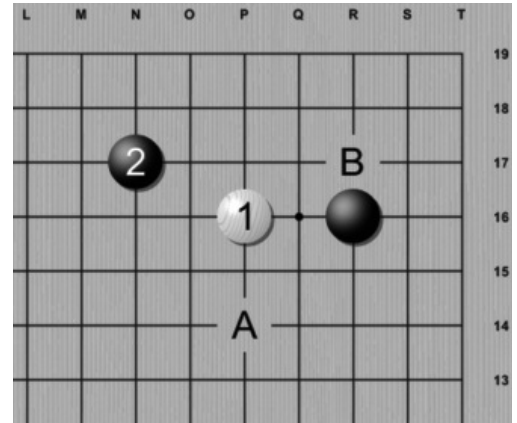
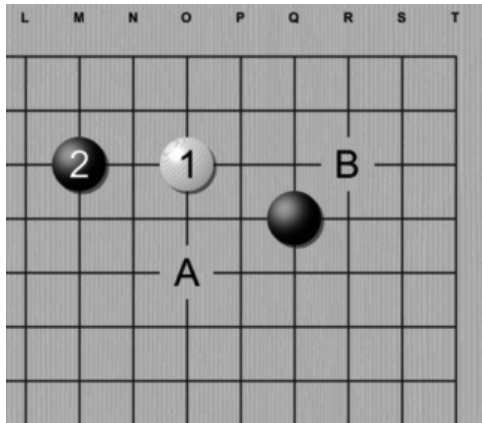
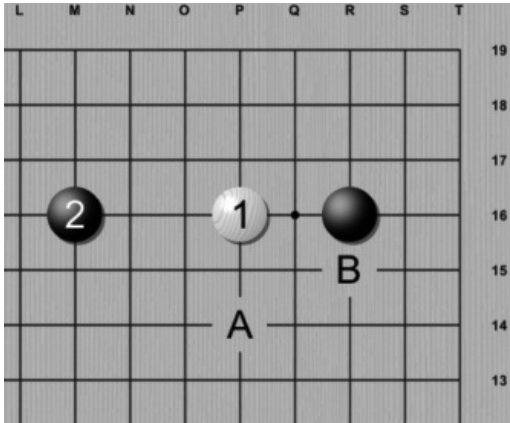
Triunghiul gol



Motivul pentru care triunghiul gol este considerat atât de rău este că nu contribuie cu nimic la forma grupurilor sau a pietrelor tale, în comparație cu pietre simplu plasate în diagonală. Plasarea unei pietre în **A** sau **B** face un triunghi gol, dar pietrele tale erau deja conectate, așa cum am văzut anterior. Așadar, triunghiul gol este de obicei rezervat doar în cazurile în care trebuie să ne apărăm pietrele și nimic altceva nu funcționează.

O altă problemă serioasă cu triunghiul gol este că este o mișcare foarte lentă. În diagramă, orice mutare de la **C** la **G** este mult mai bună, mai rapidă și mai eficientă.

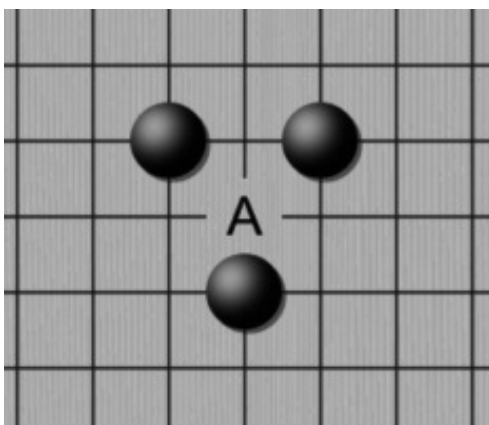
O mutare importantă este **hasami** (**clește**). Ideea de **clește** constă în a presa o piatră slabă a adversarului din ambele părți și în a încerca să îl privezi de spațiul necesar pentru a crea o bază care să le permită să trăiască acolo. Un hasami este conceput pentru a-ți pune adversarul pe fugă, astfel încât tu să poți profita în timp ce îl urmărești. Aceste mutări apar de obicei în faza de deschidere a jocului și vom vorbi pe larg despre ele mai târziu în carte, dar deocamdată haideți să vedem cum arată trei forme tipice de hasami.



În fiecare diagramă, mutarea **2** este un hasami asupra pietrei albe cu ajutorul pietrei negre deja existente. Albul vrea de obicei să joace în jurul lui **2** pentru a avea suficient spațiu pentru o bază, dar Negrul jucând acolo îl privează de această opțiune sigură, astfel că Albul are de obicei numai două opțiuni: poate fie să fugă (mutarea **A**), fie să lupte (mutarea **B**). Acestea sunt, evident, câteva exemple de mutări posibile pentru fiecare alegere și, în funcție de situație, există de obicei diverse mutări pentru fugă și luptă.

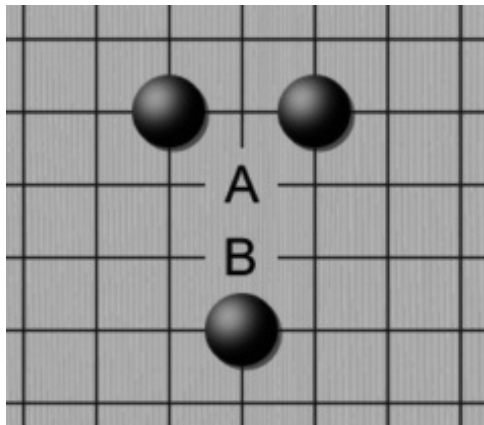
Ultimele forme pe care le vom prezenta sunt combinațiile de două **keime** și două **ogeime**. Ele sunt evident mai puternice decât o singură asemenea mutare, dar pot fi totuși tăiate. În general, punctele slabe ale majorității formelor pe care încercăm să le realizăm sunt **fie centrul lor de simetrie**, **fie orice piatră care lipsește** din completarea formei. Un proverb pe care ar trebui să îl ținem minte este:

Punctul slab al adversarului nostru este punctul nostru forte și invers.



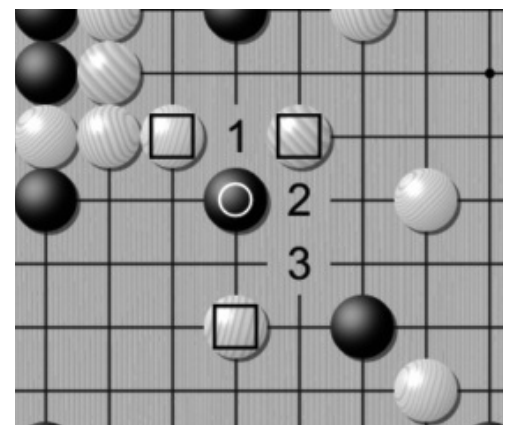
Două keime combinate.

Punctul slab de la **A** amenință să taie forma pe jumătate, în orice direcție, în funcție de pietrele care le înconjoară.



Două ogeime combinate.

Această formă are două puncte slabe. la **A** și **B**, care pot fi folosite. Din nou, pietrele care le înconjoară decid de unde vine pericolul...



De exemplu: atunci când Negrul joacă în punctul slab al formei albe, acesta trebuie să apere trei puncte cu o singură mutare, ceea ce este imposibil. Deci, Albul poate fi tăiat, iar Negrul își poate conecta piatra cu unul dintre grupurile sale din apropiere.

Până aici, totul e bine, dar nu sunt toate aceste lucruri cam mult? Unde este joaca, distracția?

Acum știm suficient pentru a înțelege ce se întâmplă, așa că este timpul să ne uităm la o partidă reală și să experimentăm frumusețea jocului de GO. Înainte de a ne îndrepta spre capitolul următor, însă, aș dori să vă ofer un mic „glosar” al termenilor pe care i-am folosit deja, astfel încât să nu trebuiască să îi căutați în paginile anterioare și să consumați timp prețios și să vă pierdeți concentrarea cu o astfel de sarcină.

Libertăți	Numărul de pietre pe care un jucător trebuie să le plaseze pentru a captura un grup de pietre al adversarului.
Teritoriu	Numărul de puncte pe care le-a înconjurat un jucător.
Influență	O zonă de pe tablă în care adversarul ezită să joace, care este generată atunci când există multe pietre ce formează un zid sau echivalentul lui.
Komi	Numărul de puncte acordate jucătorului cu pietrele albe drept compensație pentru că a jucat al doilea.
Atari	Atunci când un grup mai are o singură libertate [pietrele grupului sunt la o mutare distanță de a fi capturate].
Ochi	Este un punct în care adversarul nu poate juca, cu excepția cazului în care grupul nostru se află în atari.
Grup mort	Un grup cu unul sau fără ochi, care poate fi plasat în atari și poate fi capturat.
Grup viu	Un grup cu cel puțin doi ochi. Nu poate fi plasat niciodată în atari.
Seki	Un caz rar de două grupuri opuse de pietre care nu au doi ochi, dar care nici nu pot fi plasate în atari, deci sunt amândouă vii.
Tenuki	Ignorarea mutării adversarului și jucarea unei mutări în altă parte.
Sente	O mutare care nu poate fi ignorată fără a pierde ceva semnificativ pe tablă.
Gote	O mutare care poate fi ignorată sau o mutare care cedează inițiativa adversarului.
Miai	Două mutări care se „reflectă” una pe cealaltă și au un rezultat similar. Ori-care ar fi mutarea făcută, rezultatul este de obicei același.
Ko	Situație în care pietrele ar fi putut să se captureze reciproc la infinit, dar nu li se permite să facă acest lucru. Prin urmare, recapturarea imediată este interzisă.
Amenințare de Ko	O mutare care reprezintă o amenințare semnificativă pentru adversar, astfel încât acesta nu-și poate salva piatra care face parte dintr-un Ko.
Atașare	Este o mutare prin care se elimină o libertate de la o piatră sau un grup advers. Este neobișnuit să atașezi pietre la grupuri mari de pietre adverse.
Lovitură de umăr	Este o mutare care este plasată pe diagonală de la o piatră sau un grup advers. Putem executa o astfel de mutare la grupuri mari, dar nu este la fel de eficient.
Sparge scara	O piatră care se află de-a lungul traiectoriei diagonale a unei scări și care împiedică formarea scării.

► Să jucăm - Deschiderea

În sfârșit, suntem gata să ne uităm la o partidă reală completă. Vom încerca să trecem în revistă majoritatea mutărilor făcute pe tablă și să vedem modul de gândire din spatele lor. Pentru un rezultat mai bun, v-aș îndemna să urmăriți mutările pe o tablă de GO reală sau digitală și **să nu vă faceți griji dacă nu înțelegeți încă pe deplin o parte din conținut.**

Scopul este de a prezenta fazele partidei, împreună cu cât mai multe gânduri, astfel încât să puteți vedea ce face GO-ul atât de interesant. Dacă citiți acest capitol pentru prima dată și lucrurile devin prea complicate pentru dumneavoastră, vă recomand să ignorați toate părțile etichetate cu „alegeri la mutarea” și să reveniți la ele după ce ați terminat cartea.

Partida are trei faze: deschiderea, mijlocul și finalul. Voi discuta și voi explica fiecare dintre ele în timp ce vom trece în revistă partida. După cum am menționat mai devreme, partida are câteva linii directoare care ne ajută să navigăm prin cantitatea imensă de mutări posibile.

În cazul deschiderii, avem aceste idei generale cu care să lucrăm:

1) Jucăm mutările de la a treia până la a șasea linie (numărând de la marginea tablei). Mutările inițiale pe linia a treia și a patra sunt cea mai comună strategie. De obicei, jucăm pe linia a cincea și a șasea doar atunci când extindem de la pietre pe care le-am așezat anterior pe liniile inferioare.

2) A treia linie este locul în care punem o piatră atunci când vrem să ne concentrăm pe obținerea **teritoriului**. A patra linie este locul în care ne punem pietrele pentru a ne concentra pe **influență**. A avea numai pietre de linia a patra sau numai de linia a treia nu este considerată o idee bună: un echilibru între cele două este, în general, cea mai bună opțiune.

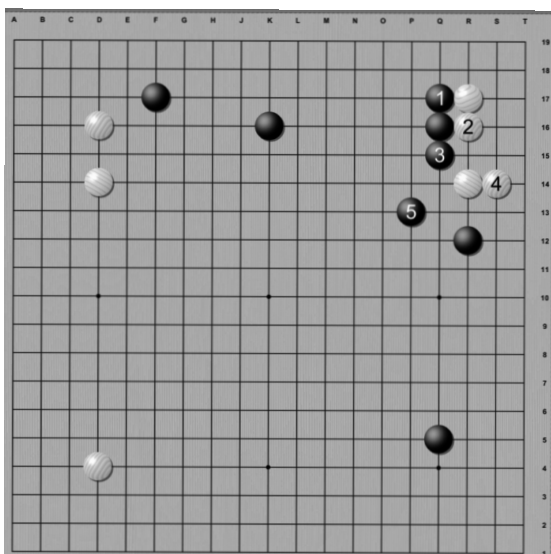
3) Primele noastre mutări trebuie să fie la colțuri, în jurul punctelor negre de pe tablă, care se numesc **Hoshi**. Așadar, mai întâi jucăm o mutare într-un colț liber, încercând să ne impunem asupra lui. Există mai multe moduri de a juca în colț și există secvențe de mutări stabilite care produc un rezultat echilibrat pentru ambii jucători. Aceste secvențe se numesc **joseki**, iar noi le vom analiza pe cele mai comune dintre ele după partidă.

Rețineți întotdeauna că accentul nostru nu este pus pe memorarea mutărilor, ci pe înțelegerea modului în care acestea funcționează și de ce.

4) Odată ce colțurile sunt ocupate, fie jucăm o altă mutare într-un colț pe care deja l-am revendicat, închizându-l, fie ne apropiem de colțurile adversarului.

5) După colțuri, ne extindem spre laterale. Decizia asupra cărei laturi dorim să ne concentrăm va depinde de **direcția de joc** creată de mutările pe care noi și adversarul le-am făcut anterior. Direcția de joc reflectă ideea că dorim ca toate pietrele noastre să aibă cea mai bună colaborare posibilă și, în același timp, să se extindă și să revendice spațiul gol cel mai mare aflat în prezent pe tablă.

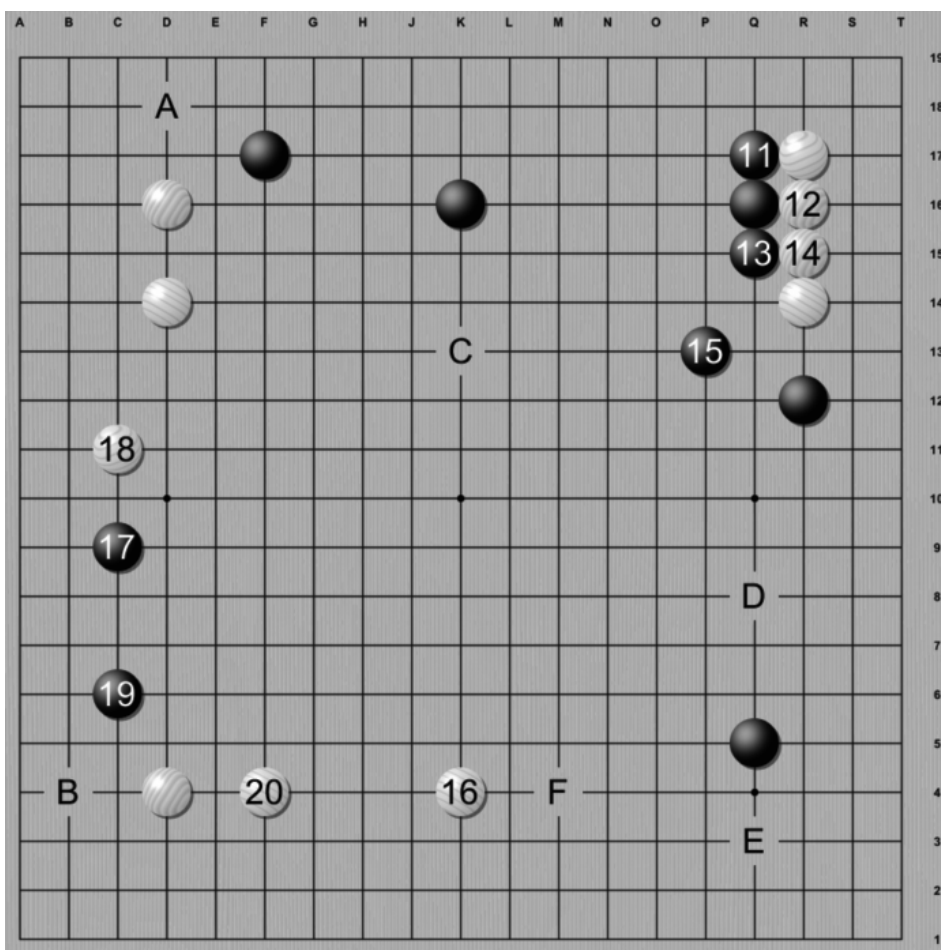
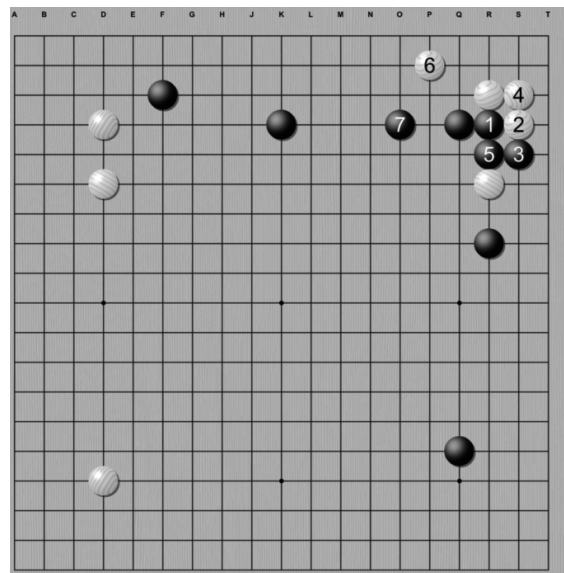
Țineți minte aceste cinci lucruri și hai să începem partida!



Alegeri la mutarea 11

Negrul are în vedere aceste două secvențe de mutări. În stânga sunt cele mai probabile mutări dacă alege **A**, și în dreapta dacă alege **B**.

Jocul în **A** pare mai sigur și întărește latura de sus, dar permite Albului să își conecteze toate pietrele. În mod ideal, vrem să păstrăm pietrele Albului separate, iar partea dreaptă este mai mare, așa că **B** pare a fi cea mai bună alegere în ceea ce privește ofensiva. **Ce ați alege?**



Mutările 11 - 15: Negrul alege siguranța. Cu mutările **5** și **7** a investit în latura de sus a tablei și vrea să ajute aceste pietre. De asemenea, cu această variantă, latura dreaptă este mai slabă, dar încă se poate obține profit. Ambele alegeri au avut meritele lor și, în funcție de stilul propriu, puteți alege să riscați sau să jucați la siguranță.

Mutările 16 - 17: Albul păstrează sente și joacă o altă mutare mare, luând un punct pe latura de jos cu **16**. Negrul simte că ar trebui să îl oprească pe Alb să facă același lucru și pe latura stângă, așa că ignoră mutarea Albului și atacă pe latura stângă cu **mutarea 17**, pentru a reduce potențialul Albului de acolo.

Mutările 18 - 20: Albul trebuie să aleagă dacă să își apere latura din stânga sus sau stânga jos.

El a investit mai multe mutări pe latura de sus, așa că alege să preseze Negrul dinspre latura de sus, cu **18**. Negrul face imediat o bază cu **mutarea 19** și în același timp se apropie de colțul stânga jos. Întotdeauna dorim să găsim mutări care fac mai multe lucruri pentru a rămâne în avantaj față de adversar. **Albul 20** răspunde la abordarea Negrului în același mod în care a făcut-o cu **mutarea 6**, doar că de data aceasta are un aliat pe acea parte [piatra **16**], așa că Albul a făcut și el o mutare care a realizat două lucruri: apărare și o extindere pe laterală.

Următoarea mișcare? Negrul are acum mai multe opțiuni pe tablă (de la **A** la **F**), dar vrea să continue să fie activ, așa că vrea să joace mai multe mutări **sente** la care Albul trebuie să răspundă.

Pe pagina următoare puteți vedea o mică analiză a alegerilor sale.

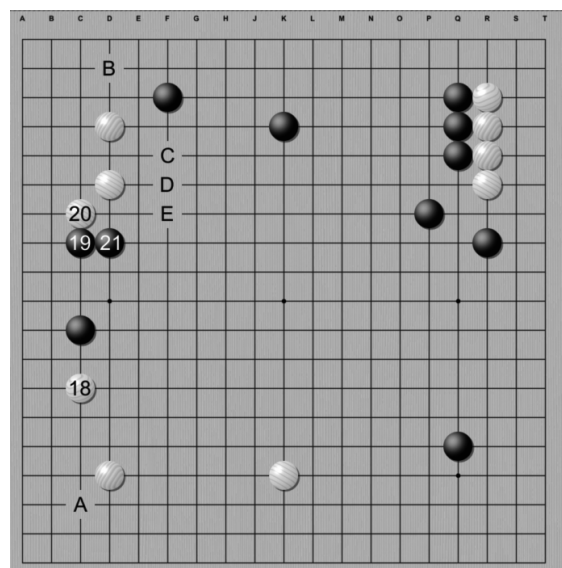
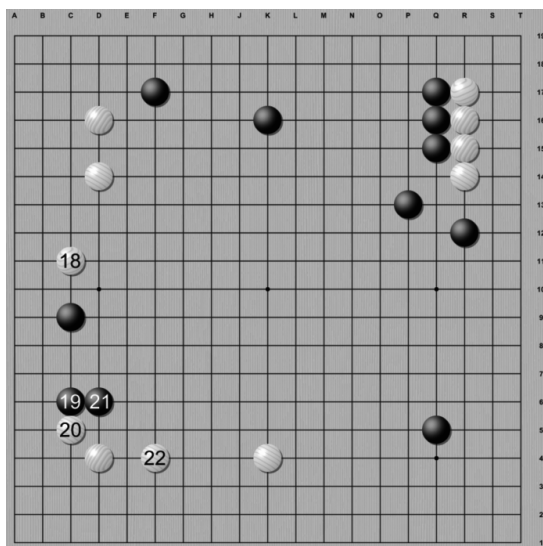
Nu uitați: dacă doriți deocamdată să păstrați lucrurile simple, citiți pagina următoare după ce terminați cartea.

Alegeri la mutarea 18

Albul are două secvențe de mutări.

În stânga este o variantă a ceea ce ar fi putut juca, în care obține colțul. **În dreapta**, Albul joacă **18** pentru a se apăra în stânga jos, obligând Negrul să se extindă în sus. Dar latura albă este încă vulnerabilă la **A**, iar latura de sus poate fi redusă la **B** sau amenințată cu înconjurarea completă la **C**, **D** sau **E**.

Alegerea Albului de a apăra latura stângă de sus pare corectă.



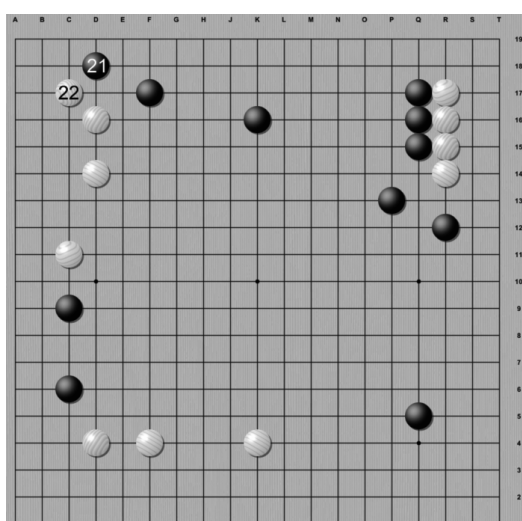
Alegeri la mutarea 21

Negrul are în minte următoarele opțiuni. Opțiunile **A** și **B** sunt foarte asemănătoare. Negrul amenință să ocupe un colț pe care Albul a încercat să îl revendice. Albul nu poate cu adevărat să-și abandoneze pietrele și strategia de până acum și să facă **tenuki** ca să lase colțurile să fie pierdute fără luptă, așa că de obicei se apără.

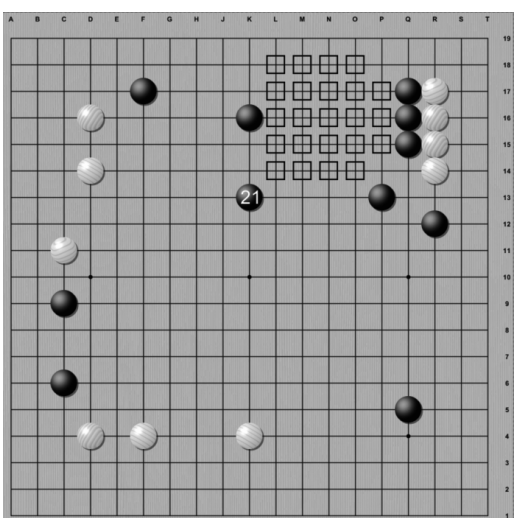
Opțiunea **C** nu amenință cu adevărat în mod direct, dar transformă o parte semnificativă de influență a zidului negru în teritoriu (pătrățelele marcate) și întărește singura piatră neagră din stânga sus. În ciuda tuturor acestor lucruri, Albul nu trebuie să răspundă direct la această mutare și, de obicei, va juca în altă parte.

Opțiunile **D** și **E** sunt similare cu **C**. Ambele extind teritoriul negru fără a amenința Albul, deci nu sunt **sente**.

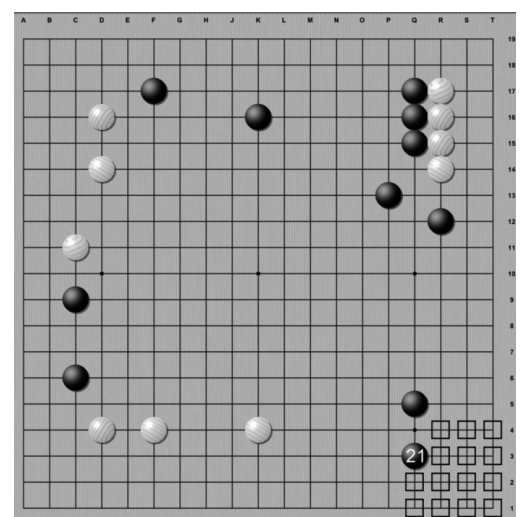
Opțiunea **F** este un pic riscantă și lacomă. Încearcă să atace și să submineze Albul în latura de jos, dar pietrele negre sunt prea îndepărtate, iar Albul poate de fapt să joace în oricare dintre punctele marcate cu un triunghi și să înceapă o luptă complexă, al cărui învingător nu poate fi prezis în acest stadiu.



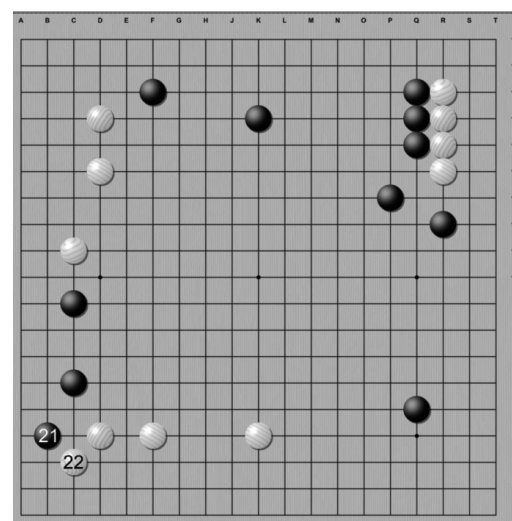
Alegerea A



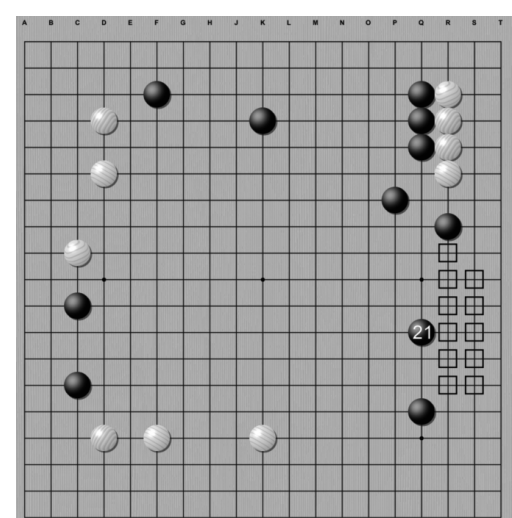
Alegerea C



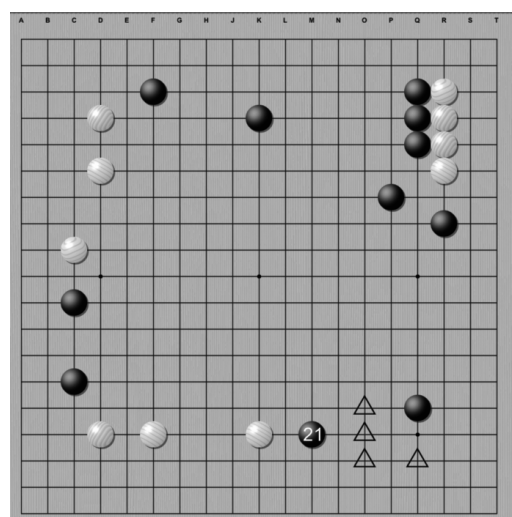
Alegerea E



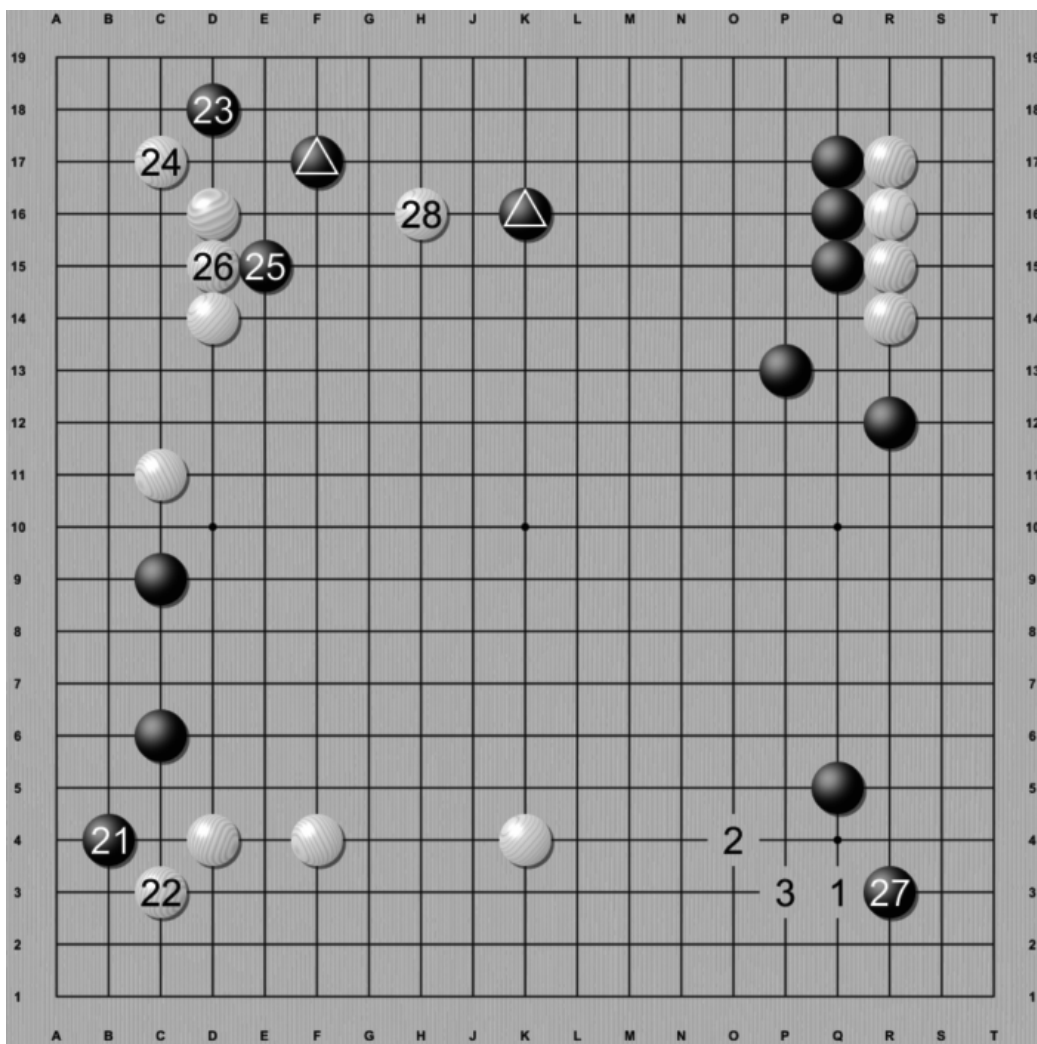
Alegerea B



Alegerea D



Alegerea F

**Mutările 21 - 24:**

Negrul încearcă să realizeze cât mai multe mutări **sente** dintre opțiunile pe care le-am descris și începe cu colțurile, jucând **21** în **B4**.

Albul trebuie să răspundă la **22**, pentru a-și apăra colțul, așa că Negrul are ocazia să joace din nou spre un alt colț, cu un alt schimb similar cu mutările **23** și **24**.

Mutările 25 - 26:

Negrul a executat două mutări (**A** și **B**) dintre opțiunile menționate în pagina anterioară și încă mai are la dispoziție patru.

În schimb, el alege **nozoki** de la **mutarea 25**, amenințând să taie prin singurul punct slab al unui **ikken tobi**.

El crede că astfel își întărește propriul grup și își acoperă punctul slab de la **H16**. Albul răspunde prin conectare la **26**, deoarece rareori este o idee bună să-ți lași adversarul să-ți taie pietrele, așa că Negrul va avea din nou **sente**, dar, după cum se poate vedea în diagramă, asta nu împiedică atacul Albului.

Mutarea 27: Negru **27** este o mutare atât de deplasată încât chiar merită o pagină proprie dedicată ei. Orice altă alegere, **1**, **2** sau **3** ar fi fost mult mai bună, dar Negrul a făcut o greșeală uriașă care îi va cauza probleme pentru tot restul jocului!

Mutarea 28:

Albul s-a săturat de mutările Negrului și acum, că acesta a renunțat la sente, lansează o invazie (pe care o vom analiza în **capitolul 5**).

Aceasta este prima dată când vedem așa ceva și, de obicei, prima luptă sau invazie marchează sfârșitul fazei de deschidere și ne introduce în **jocul de mijloc**.

Am menționat că punctul **H16 (Alb 28)** este un punct slab pentru Negru, atunci când a încercat să întărească latura cu mutarea **25**, dar de ce a fost un punct slab?

Am analizat diferitele tipuri de relații pe care le pot avea două pietre, așa că veți observa că cele două pietre negre marcate cu triunghi nu au stabilit **nicio relație**.

Pare a fi o foarte mare **extindere** gen **ogeima** și am explicat deja că acest tip de relație este cea mai slabă dintre toate, cu patru puncte slabe, mai ales dacă adversarul are pietre în apropiere. Iar Negrul s-a extins și mai mult, mărand acel decalaj, astfel că acum punctul din mijlocul distanței dintre aceste pietre este atât de slab încât poate fi invadat, chiar și atunci când pietrele inamicului sunt mai departe (deși invadatorul are nevoie în continuare de câteva pietre prietene în jurul acelei zone pentru a obține cel mai bun rezultat, așa cum vom vedea în mutările următoare).

Mutarea 27: Pare bună pentru tine, dar de fapt este bună pentru adversarul tău

(Nu ezitați să săriți peste această pagină până după ce terminați cartea.)

Este un noroc că am fost Negru în această partidă, pentru că altfel mi-ar fi greu să explic acea mutare. Înseamnă, de asemenea, că pot să o arăt cu degetul și să afirm că a învăța din propriile greșeli este una dintre cele mai eficiente modalități de a ne dezvolta ca jucători. Ar fi fost grozav să evităm cu totul greșelile, dar știm cu toții că acest lucru este imposibil. **Așadar, care a fost ideea aici?**

Negrul s-a gândit că mutarea face trei lucruri:

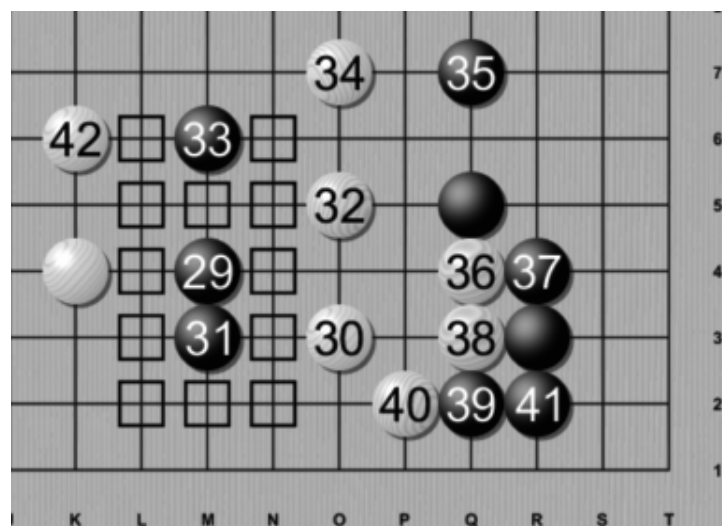
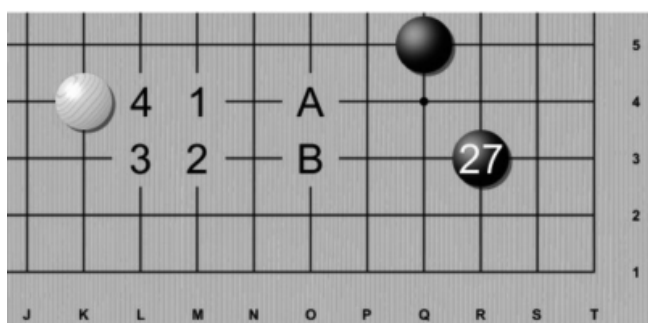
A) Asigură colțul;

B) Întărește piatra sa singuratică de la **Q5** și ajută partea dreaptă cât de cât;

C) Proiectează influență pe latura de jos pentru o posibilă extindere acolo.

În realitate, însă, reușește doar să asigure colțul (și asta în cel mai redus și mai puțin eficient mod posibil) și eșuează în tot ceea ce credea că va realiza această mutare.

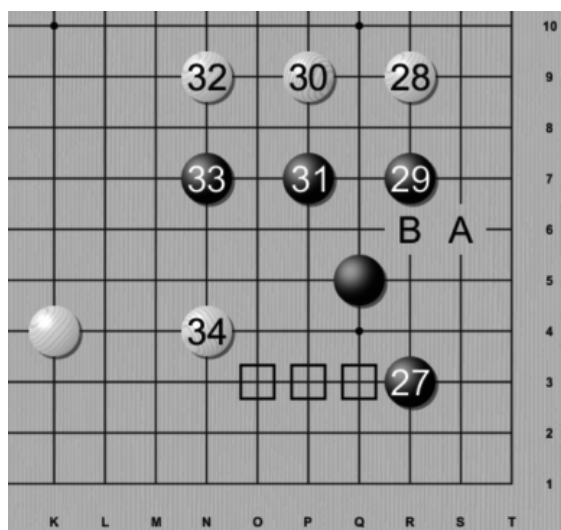
Mutarea 1 din diagrama anterioară ar fi realizat toate aceste lucruri în mod eficient, dar Negrul nu a jucat-o, așa că haideți să vedem care sunt problemele cu **mutarea 27**.



Nu ajută latura de jos. Să verificăm imaginea de mai sus și să presupunem că Negrul joacă **1, 2, 3** sau **4**.

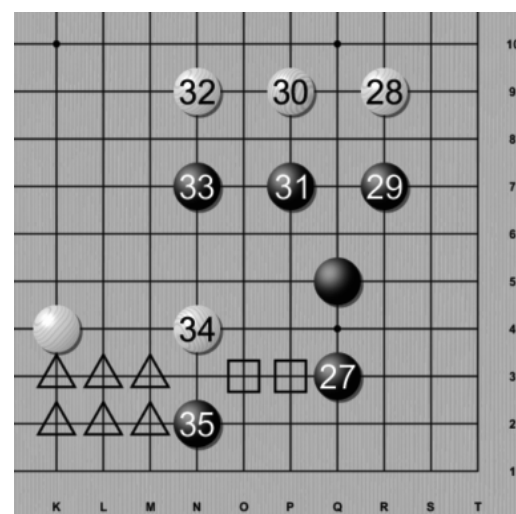
Cum protejează **mutarea 27** aceste pietre de o eventuală ripostă a Albului la **A** sau **B**? Un exemplu din diagrama din dreapta arată clar că nu este așa. Pietrele marcate ale Negrului sunt înconjurare deoarece Albul ar putea invada și amenința **mutarea 27** a Negrului cu mutările **36** și **38**, creând spațiu pentru pietrele sale. Există multe variante posibile pentru toate aceste alegeri, dar **Negrul 27** nu ajută atât de mult pe cât ar fi ajutat o mutare în **Q3** în oricare dintre aceste variante.

Nu ajută latura dreaptă. Comparați cele două diagrame. În ambele cazuri, Negrul trebuie să reacționeze la **Alb 28**, altfel următoarea mutare a Albului, fie la **A**, fie la **B**, va cauza multe probleme.



În stânga, Negrul **27** este prea departe pentru a reacționa eficient la Alb **34**. O distanță de **3** puncte este mare și Negrul trebuie să joace aproape de **27**, ceea ce nu este suficient de bine.

În dreapta, mutările sunt similare, dar **Negrul 27** este la locul potrivit pentru a contracara imediat cu **35**. Negrul are pietrele conectate cu **ogeima** și acum Albul este cel în pericol. Dacă nu răspunde, punctele marcate în triunghiuri vor fi pierdute la următoarea mutare a Negrului.



► Să jucăm - Jocul de mijloc

Odată ce apare prima luptă pe tablă și pietrele încep să se amestece, deschiderea este considerată încheiată și trecem la jocul de mijloc, unde totul începe să devină confuz. Liniile directoare ale deschiderii nu mai sunt la fel de valabile ca înainte (deși a juca mutări cu o formă bună este întotdeauna o idee valabilă) și toată tabla este gata să fie disputată. Acum, merită menționat faptul că alegerile și strategia noastră preferată în timpul deschiderii vor da tonul pentru tipul de partidă pe care o vom juca în jocul de mijloc. Dacă am jucat multe pietre de linia a patra în timpul deschiderii și am urmărit influența, ar trebui să rămânem la această temă și să încercăm să o facem să funcționeze. Dacă am jucat pietre de linia a treia pentru teritoriu, este un pic cam târziu să luptăm pentru influență și ar trebui să încercăm să reducem influența pe care a obținut-o adversarul nostru și să câștigăm cu teritoriul pe care l-am revendicat. În acest sens, este o idee bună să avem un amestec de toate tipurile de pietre în timpul primelor mutări și să ne păstrăm opțiunile deschise, **dar fiecare stil de joc este rezonabil.**

Nu ezitați să încercați, să experimentați și să vedeți ce vă place și ce funcționează, ce nu vă place și ce eșuează. Nu vă temeți să fiți înfrânți. Explorați și bucurați-vă de joc, iar cunoștințele vor veni în cele din urmă, pe măsură ce, încet-încet, o strategie și un stil preferat cresc în voi.

Atât de multe lucruri se întâmplă în jocul de mijloc. Avem **invazii**, **reduceri**, lupte pentru teritorii mici și mari, **probleme de viață și de moarte**, curse de capturare, mutări **tesuji**, grupuri care fug spre siguranță sau se îngheșuie spre margini încercând să supraviețuiască.

Cele mai multe dintre cele enumerate mai sus există în partida pe care o analizăm în prezent, așa că vom avea o primă imagine a ceea ce sunt și cum funcționează în practică aceste lucruri, dar nu vă faceți griji: majoritatea acestor componente ale jocului au propriile părți dedicate mai târziu în carte, unde le vom examina mai în detaliu.

Deci, din moment ce regulile de deschidere relativ pașnice au nevoie de o extindere, ce facem acum? De data aceasta avem un alt set de orientări, mai generale:

1) Întotdeauna întrebați-vă: următoarea mea mutare este **sente sau **gote**?**

Dacă adversarul tău a jucat o mutare la care trebuie să răspunzi, atunci ar trebui să o faci. Nu este o idee bună să jucăm **tenuki** atunci când propriile noastre grupuri și pietre nu sunt sigure. Când ești în siguranță, grăbește-te să iei inițiativa pentru tine.

2) Când este grupul nostru în siguranță? Un grup este sigur atunci când fie are mai multe moduri de a face doi ochi (are o bază), fie se poate lega cu ușurință cu un alt grup de pietre. Când toate grupurile voastre sunt sigure, este rândul vostru să treceți la ofensivă.

3) Nu creați prea multe grupuri! Dacă aveți prea multe grupuri, este dificil să obțineți puncte. Păstrați grupurile apropiate sau încercați să le conectați. În același timp, încercați să vă țineți adversarul separat.

4) Rămâneți la propria strategie! Nu vă lăsați ademenit de adversar. Fiți adaptabil la mutările adversarului, dar nu intrați în panică și nu încercați să vă schimbați întregul plan în mijlocul partidei.

5) Întotdeauna întrebați-vă: „unde este punctul vital?”. De obicei, acesta se află în centrul de simetrie dintre forme sau în apropierea punctelor de tăiere.

6) Nu uitați direcția de joc! Țintiți cea mai mare latură și cele mai mari zone.

7) Nu vă luptați pentru lucruri mărunte. Învățați să renunțați. Dacă adversarul tău cheltuiește trei mutări pentru a captura două dintre pietrele tale, **lasă-l să le aibă și joacă mutări mari în altă parte pe tablă** care îți vor aduce mai mult decât acele câteva puncte.

8) Numărați-vă libertățile și jucați forme bune.

9) Nu fiți lacomi și nu fiți geloși sau speriați de o zonă mare a adversarului, dacă puteți dezvolta o zonă similară a voastră. Nu puteți avea totul. GO-ul este un joc în care trebuie obținută o înclinare ușoară a balanței în favoarea ta, nu este un joc de avariție distructivă.

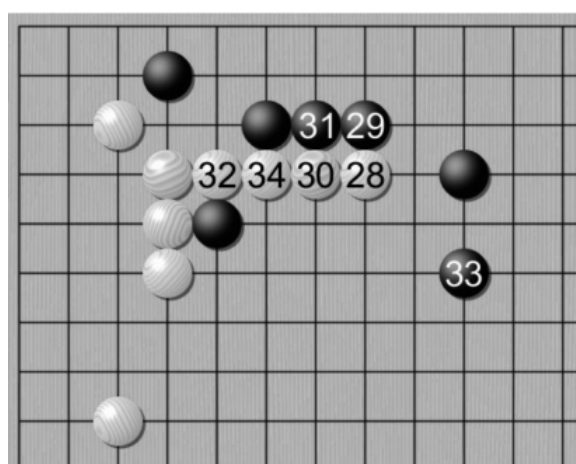
Se numește **joc de înconjurare**, nu **joc de ucidere**.

10) Dezvoltând punctul anterior, uneori, urmărirea grupurilor care sunt slabe și nu au încă ochi este de obicei mai bună și mai profitabilă decât încercarea de a le ucide. Întotdeauna încercați să obțineți mutări gratuite de la adversarul dvs. și hărțuirea grupurilor slabe este cea mai ușoară modalitate de a realiza acest lucru.

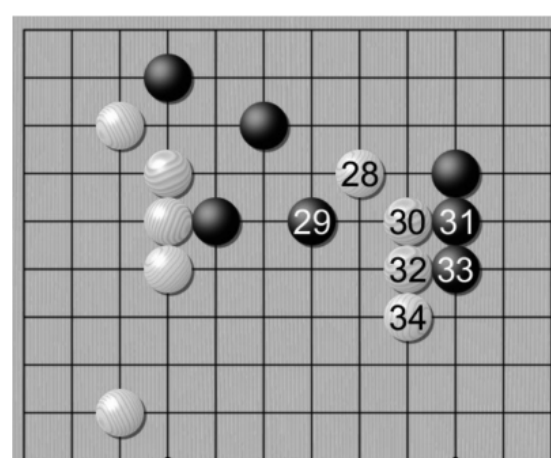
11) Nu în ultimul rând, joacă întotdeauna cu un scop în spatele mutărilor tale. Nu plasați doar pietre și nu sperați că va fi bine.

Încercați să planificați în avans și să citiți cum se vor desfășura probabil mutările, așa cum facem în exemplele din această carte.

Încercați să vă imaginați alegerile, să le evaluați și să alegeți pe cea pe care o considerați cea mai bună. Acum, cu toate acestea în minte, să ne întoarcem la partida noastră.



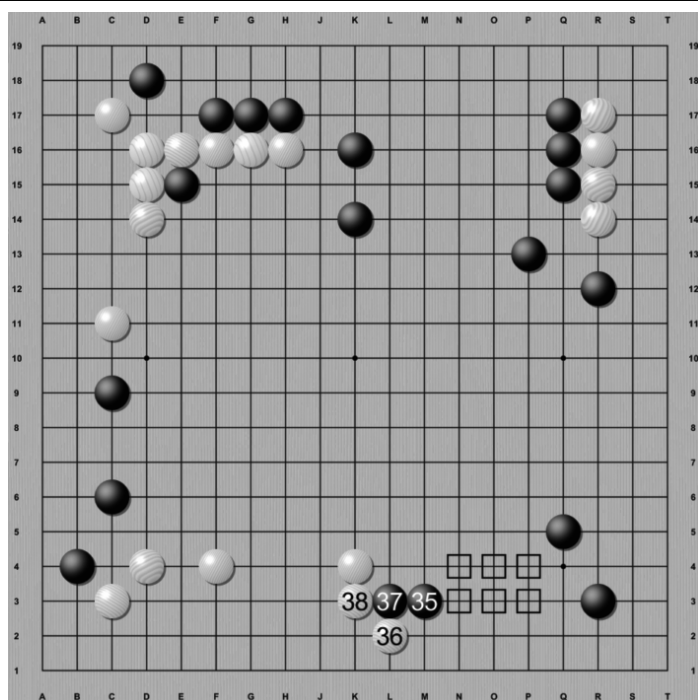
Alegeri pentru mutarea 29: Albul a invadat cu **mutarea 28**, încercând să separe pietrele negre. Negrul are multe opțiuni aici, dar grupul său ar putea fi în cele din urmă despărțit dacă nu este atent.



În stânga: Aceasta este abordarea pașnică, în care Negrul se apără, ia latura de sus și influență în dreapta și lasă Albul să își conecteze propria piatră invadatoare la grupul său din apropiere.

În dreapta: Avem un grup alb ce fuge. Negrul încearcă să păstreze tot ceea ce credea că a revendicat și luptă pentru a distruge pietrele invadatoare ale Albului. El preia din nou latura din dreapta și Albul fuge, separând pietrele negre.

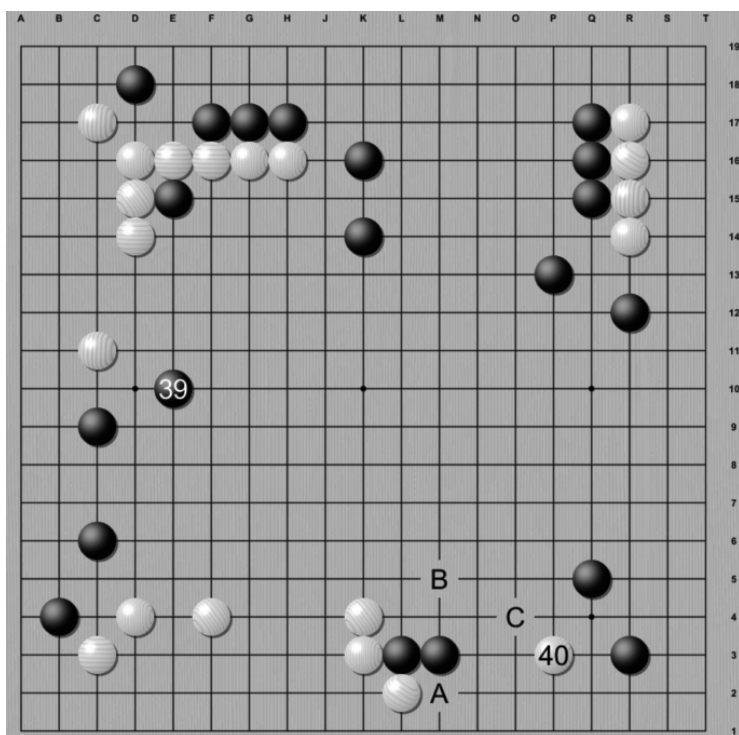
După tot ce am discutat, pe care dintre variante ai alege-o?



Mutarile 35 - 38: Negrul 35 se extinde trei spații de la pietrele sale, dar distanța este prea mare și forma este greșită. Poziția greșită a mutării 27 face ca mutarea 35 să pară ciudată. Dacă 27 ar fi fost în poziția corectă, sub hoshi, această extindere ar fi fost ideală, dar acum punctele marcate sunt o zonă de pericol pentru Negru.

Albul 36 apără zona și pregătește terenul pentru un contraatac și pedepsirea Negrului pentru forma sa proastă. Negrul își dă seama că piatra sa este în pericol serios și caută să o întărească cu o mutare sente, așa că joacă 37, amenințând să taie pietrele albe și să le captureze.

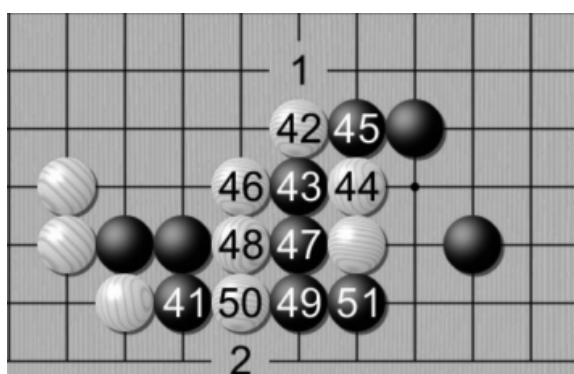
Albul 38 blochează pur și simplu amenințarea de tăietură și își conectează și întărește pietrele. Dar, Negrul are încă sente.



Mutarile 39 - 40: Negrul crede că zona din dreapta jos este sigură, așa că decide să joace în altă parte pentru a încerca să rămână în avantaj. Își schimbă zona de atenție și joacă mutarea 39 pe latura stângă. În mod normal, o astfel de mutare amenință să reducă aria potențială a Albului sau chiar să amenințe cu o invazie directă. Dar, după schimburile din stânga sus, Albul are acolo un zid foarte puternic, iar pietrele și zona sa nu pot fi atacate eficient. Așadar, Negrul a făcut o greșeală comună aici.

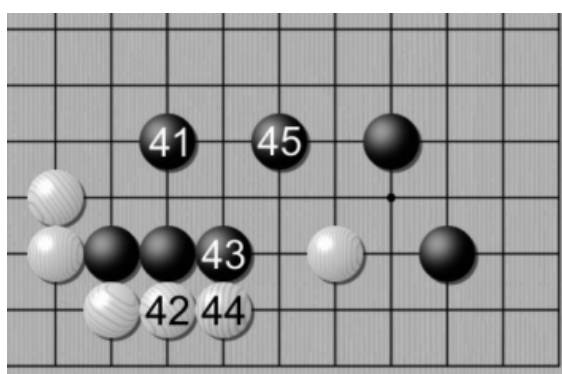
Nu ar trebui să încercăm niciodată să amenințăm sau să atacăm pietrele puternice.

Albul este suficient de puternic pentru a putea ignora mutarea Negrului și, în cele din urmă, obține sente pentru el. Invazia cu Alb 40 este rezultatul unei serii de mici erori de joc ale Negrului. Albul invadează între pietrele negrului în zona pe care am marcat-o anterior ca fiind periculoasă, iar Negrul are trei opțiuni: A, B și C.



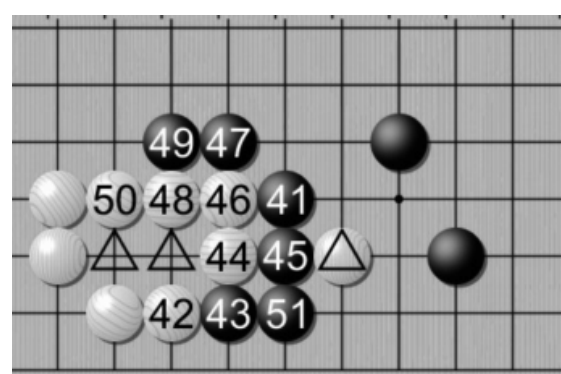
Alegerea A

Aici Negrul încearcă să taie pietrele albe și să-și apere direct zona lui cu mutarea 41. După această variație Albul are sente și se poate extinde la 1 și să se îndrepte spre centru, sau să continue reducerea zonei Negrului sau să se extindă la 2 și să captureze cele trei pietre negre.



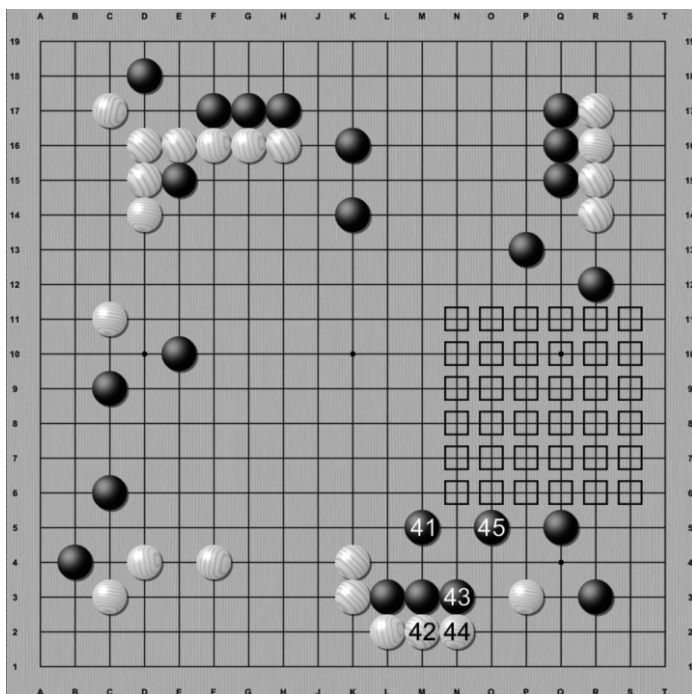
Alegerea B

Negrul încearcă să-l închidă pe Alb, forțându-l să joace 42 pe a doua linie. Dacă nu joacă acolo, Negrul poate să joace și să revendice toată zona, capturând piatra invadatoare albă. Acum, Negrul câștigă influență laterală și centrală.



Alegerea C

Aici Negrul încearcă să blocheze accesul Albului spre centru. Pierde pietrele inițiale marcate cu triunghi, dar captează piatra invadatoare albă. Astfel câștigă un colț mare și în același timp închide trecerea Albului spre laterala dreaptă și centru.

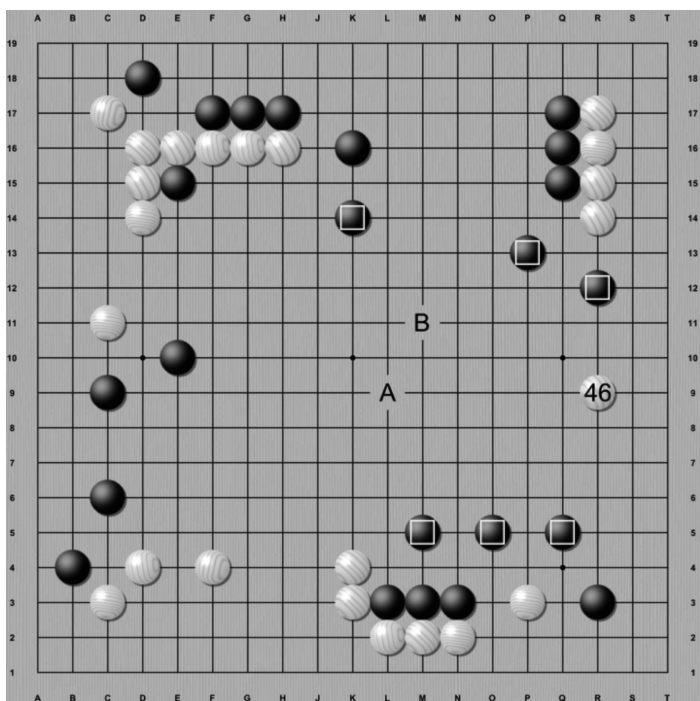
**Mutările 41-45:**

Negrul alege **B**. Rezultatul de la **C** pare a fi mai bun, dar mutările din această variantă nu sunt toate sente, iar Negrul este speriat de invazie și se teme că Albul are o mutare în mânecă la care el nu s-a gândit. **Acesta nu este un motiv nerezonabil de îngrijorare.** Cazurile în care nu putem prezice următoarea mutare a adversarului vor fi destul de multe pe măsură ce învățăm să jucăm, așa că nu este o idee rea să fim grijulii. În varianta aleasă, toate mutările sunt sente, ceea ce înseamnă că Albul trebuie să răspundă la ele exact acolo unde a jucat, altfel riscă să-și piardă piatra invadatoare. Imaginați-vă că de fiecare dată când Albul este la mutare, el joacă în altă parte și Negrul plasează o piatră acolo unde trebuia plasată o piatră Albă. Ar fi fost un dezastru pentru Alb. Așadar, Negrul alege ceea ce crede că este cea mai sigură și previzibilă variantă, plus că **mutările 41 și 45** creează un zid flexibil. Punctele marcate ilustrează influența Negrului, care este la doar câteva mutări distanță de a le transforma în teritoriu.

Mutarea 46:

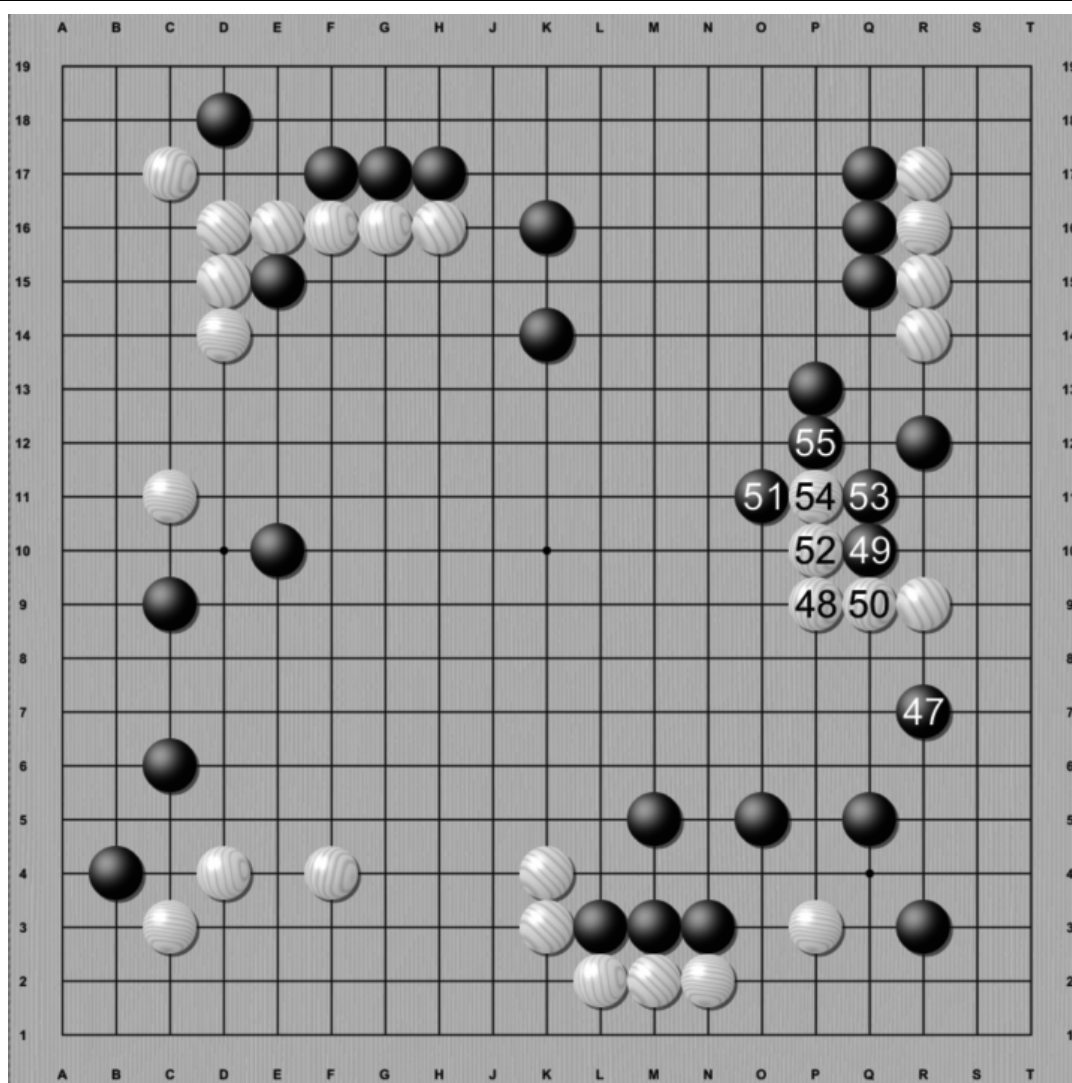
Negrul a pierdut câteva puncte, dar a obținut influență spre o zonă pe care încerca deja să o dezvolte. Albul, care a fost forțat să joace **mutările 42 și 44** pe linia a doua, nu este foarte mulțumit acum de decizia sa inițială de a invada. El trebuie să distrugă acea zonă imensă. În astfel de cazuri, avem de obicei două opțiuni.

Fie o altă invazie adâncă în zona adversă, fie o reducere ușoară de deasupra sau în jurul influenței adversarului. Vom discuta pe larg despre aceste opțiuni în **capitolul 5** și despre cum putem alege când să reducem și când să invadăm, dar deocamdată povestea pe scurt este că atunci când adversarul are multe pietre puternice într-o zonă, atunci ar trebui să tratăm situația flexibil și să încercăm să reducem de la distanță, în loc să ne aruncăm și să încercăm să facem viață cu forța, înconjurați de pietre adverse.



Așadar, o reducere jucând în jurul lui **A** sau **B** este o alegere bună, unde Albul poate fie să trăiască, fie să-și conecteze pietrele cu un alt grup. Dar Albul se teme că punctele potențiale ale Negrului pe latura dreaptă sunt prea multe pentru a le ignora și ar putea să-l coste partida, așa că își asumă riscul și joacă o altă invazie la **46**, chiar dacă invazia sa anterioară a întărit Negrul în zonă. **Albul 46** este complet înconjurat de pietrele negre marcate.

Atenție! Invadarea unei părți a tablei poate îngreuna efectuarea altei invazii în apropiere, deoarece, de obicei, în timp ce luăm puncte de la adversar, suntem forțați să le schimbăm cu influență externă, ceea ce face ca următoarele noastre mutări să fie mai puțin eficiente.

**Mutările 47 - 48:**

Negrul este încă nesigur în legătură cu ceea ce se întâmplă și încearcă în continuare să rămână în siguranță.

El joacă **hasami** la **47** pentru a împiedica Albul să creeze o bază acolo și să trăiască printre pietrele lui.

Albul se află sub un atac sever, iar saltul spre centru cu **mutarea 48** este aproape singura alegere atunci când o piatră este

Mutările 49 - 50:

Negrul 49 încearcă să amenințe că strecoară o piatră între **46** și **48** și să facă grupul Alb greoi (a se vedea mai jos pentru definiție). Albul **50** este un răspuns aproape automat, deoarece Albul nu-și poate permite să fie tăiat în timp ce este atacat.

Mutările 51 - 52:

Negrul sare și el în față cu **mutarea 51**, încercând să țină grupul alb înconjurat, iar **Albul 52** amenință două lucruri: să se îndrepte spre grupul alb din dreapta sus sau să captureze **Negrul 49**, făcând astfel ca grupul Albului să câștige un ochi și eventual să reușească invazia.

Mutările 53 - 55:

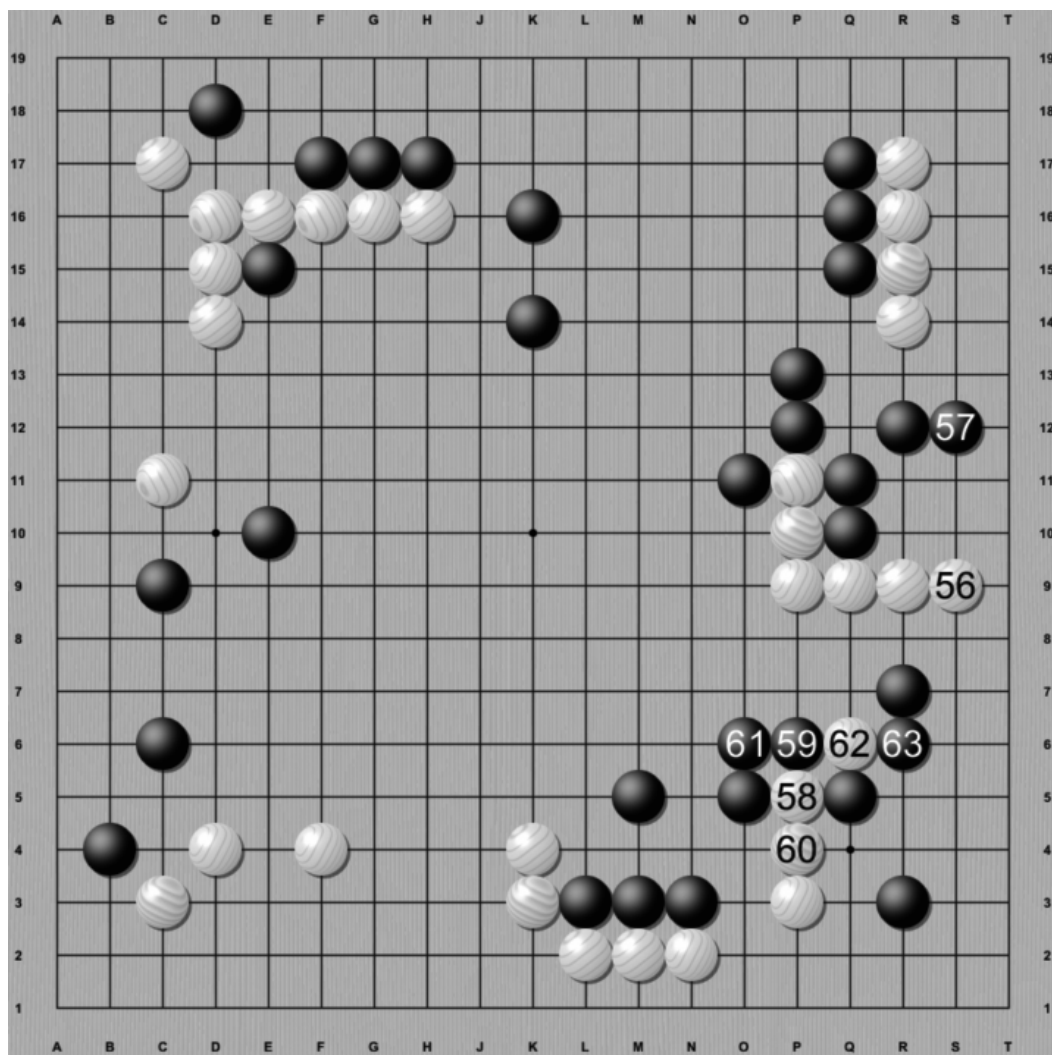
Negrul rezistă la captura cu **53**, dar Albul insistă cu **54**. El face un efort să ajungă cu grupul său în siguranță prin conectare cu grupul alb din dreapta sus.

Negrul **55** oprește această posibilitate spre acea direcție și asigură forma bună a pietrelor negre.

Acum, Albul este încet-încet tot mai înconjurat și are cinci pietre grele conectate și niciun ochi. Lucrurile se anunță sumbre pentru Alb.

Grup ușor este un grup de pietre care nu sunt legate direct și din care poate fi tăiată o parte fără să plătim un preț mai mare decât pierderea pietrelor tăiate. Te poți gândi la un grup ușor ca la un grup care conține pietre de unică folosință pe care le putem sacrifica pentru binele mai mare al întregului grup sau al strategiei noastre.

Grup greoi este un grup de pietre care sunt conectate între ele, dar care nu este încă viu, care poate avea unul sau chiar niciun ochi. Toate pietrele sunt conectate, deci nu putem abandona în urmă o mică bucată din el și să scăpăm cu o parte din el, ca în cazul grupurilor ușoare. Un grup greoi trăiește sau moare ca un întreg, așa că este în interesul nostru să facem un grup al adversarului greu înainte de a-l ataca, forțându-l să îl salveze pe tot și să investească o mulțime de mutări pentru a-l aduce pe tot în siguranță.



Imaginea din dreapta: Dacă Negrul joacă **57** pentru a înconjura Albul, apare o variantă în care i se oferă acestuia posibilitatea de a juca o mulțime de mutări **sente** și de a crea un ochi în punctul marcat cu pătrat.

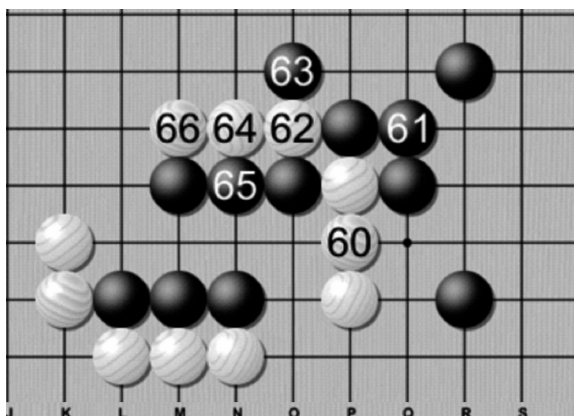
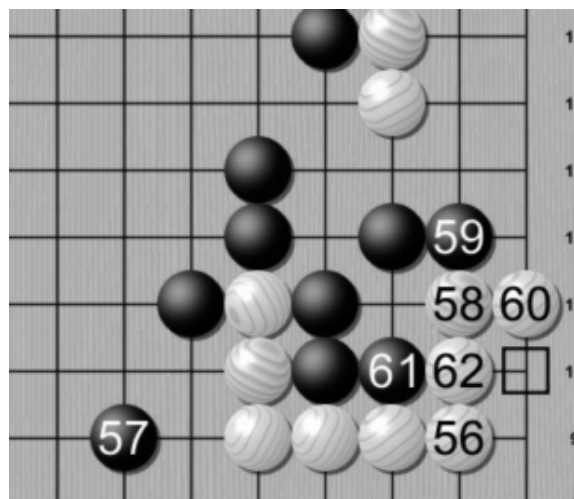
Mutările 58 - 60:

Albul nu poate consuma o mutare pentru a-și întări grupul din colțul din dreapta sus, deoarece grupul invadator este în pericol critic, așa că încearcă să spargă extensia Negrului cu mutarea **58**, dar aceasta nu funcționează. **Negrul 59** plasează piatra albă în atari, astfel că el trebuie să se conecteze cu **60**.

Mutările 61 - 63:

Negrul trebuie să își conecteze pietrele, dar cum să decidă între a juca în **O6** sau **Q6**? În aceste cazuri, întărim piatra care este mai în pericol dacă este atacată.

Dacă Negrul joacă **mutarea 61** în **Q6**, atunci varianta din **imaginea din dreapta** este un rezultat posibil. Albul ar înconjura și ar ucide cele șase pietre Negre și ar câștiga o luptă uriașă. Negrul nu poate permite acest lucru, așa că, revenind la diagrama principală, joacă mutarea **61** în **O6**. Albul încearcă să taie oricum cu **62**, dar pietrele negre nu sunt în pericol în această parte, așa că **Negrul 63** plasează Albul în



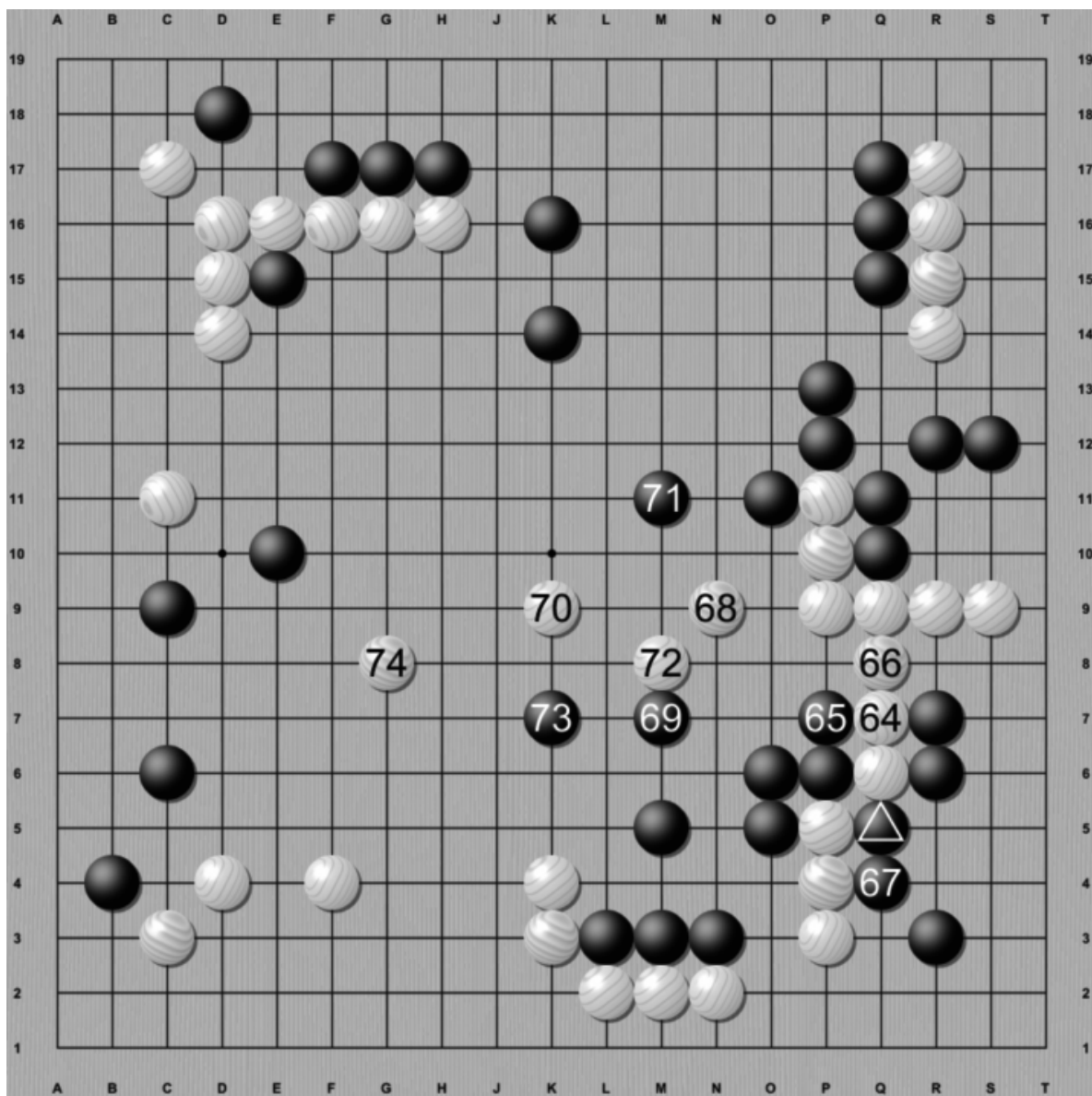
Mutările 56 - 57:

Albul joacă mutarea **56** amenințând că se conectează cu grupul său din dreapta sus sau că reușește să creeze spațiul pentru un ochi și să își consolideze poziția, dacă Negrul îi ignoră mutarea și joacă **tenuki**.

Negrul vrea să îl țină separat pe Alb, așa că joacă **57** la **S12**, care pune capăt posibilității ca Albul să se conecteze în acest fel și amenință și el grupul din dreapta sus.

Rețineți întotdeauna:

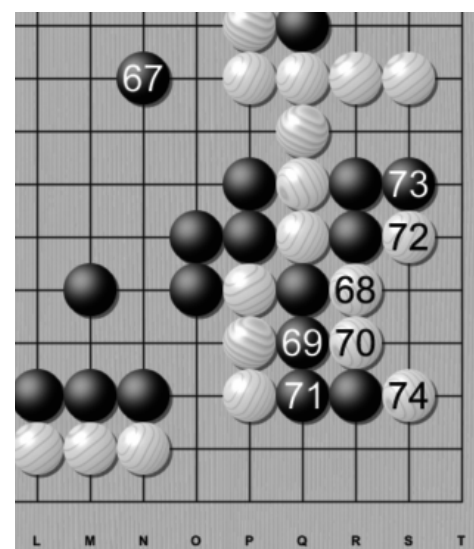
Împiedicarea conectării grupurilor adverse este adesea un obiectiv important în joc. Chiar dacă trebuie să sacrificăm câteva puncte, merită să încercăm să le ținem separate și slabe, pentru a putea profita de pe urma atacului lor mai târziu.

**Mutările 64 - 67:**

Albul se extinde cu **mutarea 64** încercând să-și salveze piatra de tăietură, iar **Negru 65** îl plasează în atari, astfel că **Alb 66** este inevitabil.

Pietrele albe sunt acum conectate, dar grele, aproape complet înconjurată și fără ochi.

Dar acum piatra marcată cu triunghi a Negrului este însă în mare dificultate, așa că Negrul nu poate omorî grupul alb și trebuie să se apere cu **mutarea 67**.



Varianta din dreapta: dacă Negrul nu se apără, Albul dă atari cu **68** și secvența continuă până la **74**.

Pietrele negre ar fi capturate, iar invazia Albului s-ar transforma imediat dintr-un grup slab înconjurat, într-un grup puternic viu.

A ataca este distractiv, satisfăcător, dar dacă nu te oprești pentru a-ți apăra punctele slabe, atacurile vor fi lipsite de sens.

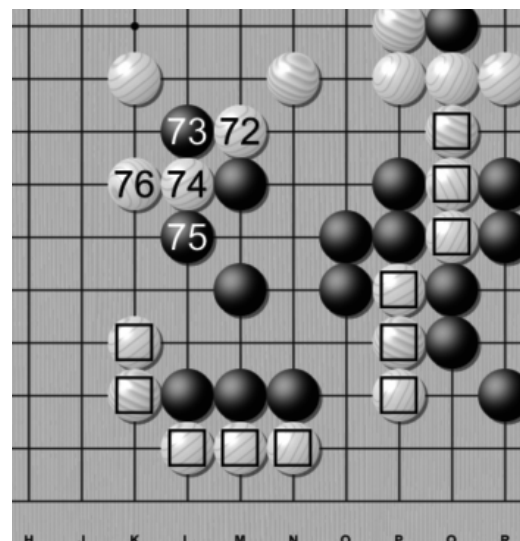
Mutările 68 - 74: Cu o altă opțiune dispărută, acum Albul nu mai poate decât fugi spre centru, așa că sare cu **68**. Negrul îl urmează și menține presiunea cu **69**, iar Albul sare mai departe cu **70**. Negrul joacă **71** pentru a-l împiedica pe Alb să se întoarcă spre latura de sus a tablei, așa că Albul joacă **72** pentru a-și apăra extensia **niken tobi 68 - 70** și pentru a-l atrage pe Negru într-o cursă.

Așa cum se vede în **imaginea din dreapta**, un **hane** peste piatra **72** este un **exces** care ar duce **din nou** la o grupare neagră înconjurată!

Negrul este îngrijorat de faptul că Albul evadează, dar nu poate face altceva în acest moment decât **să joace sigur și să-și mențină forma bună**.

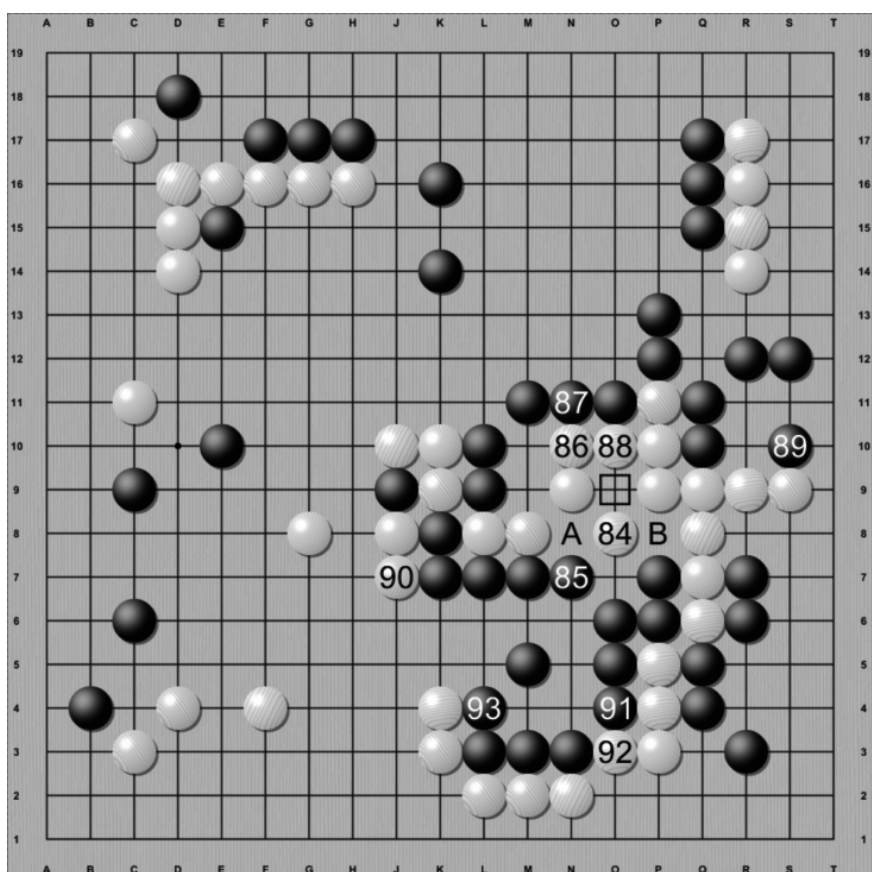
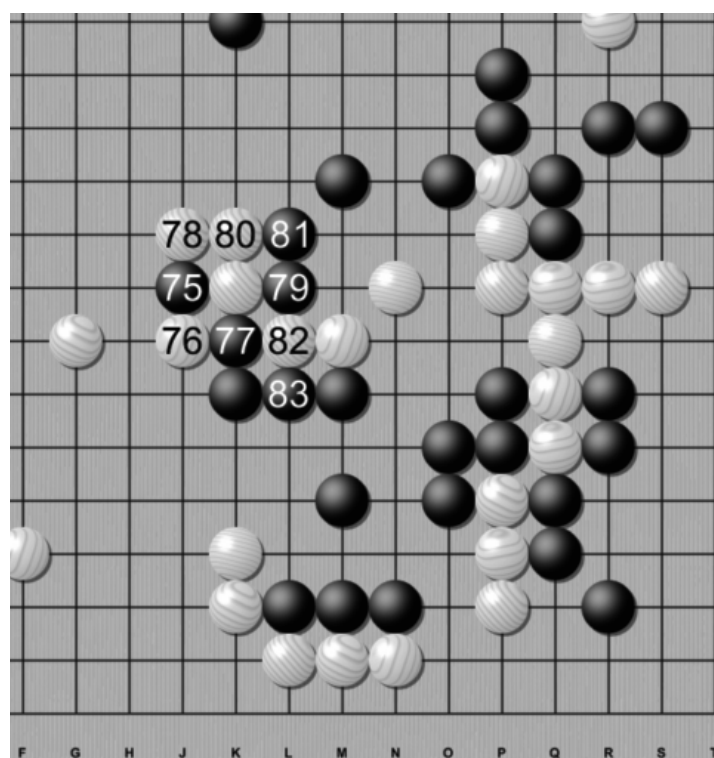
Așadar, Negrul joacă **ikken tobi** cu **73**, pentru a menține presiunea pe Alb și pentru a oferi propriului grup un spațiu de respiro.

Albul devine îndrăzneț și de data aceasta sare și mai departe, cu **ogeima 74**.



Mutările 75-83:

Dar un salt **ogeima** poate fi tăiat, mai ales dacă există pietre în apropiere care să ne ajute, iar această secvență de mutări reușește exact acest lucru. **Negru 75** taie și Albul răspunde cu **76** pentru a-și conecta pietrele, dar **Negru 77** completează tăietura. **Alb 78** încearcă să captureze una dintre pietrele de tăietură, dar **Negru 79** taie pietrele albe complet și plasează piatra Albului în atari, forțând **Alb 80**. Albul nu se poate apăra simultan în ambele părți, așa că Negrul cu **mutarea 81** își conectează pietrele de tăietură. **Alb 82** face o altă încercare de a-și reconecta pietrele, dar **Negru 83** o anulează. Acum, grupul alb din dreapta este tăiat, complet înconjurat și fără ochi. Pare mort, dar cu astfel de grupuri mari este întotdeauna periculos să le fi prin preajmă și, uneori, pe măsură ce partida avansează, pot amenința să revină la viață.

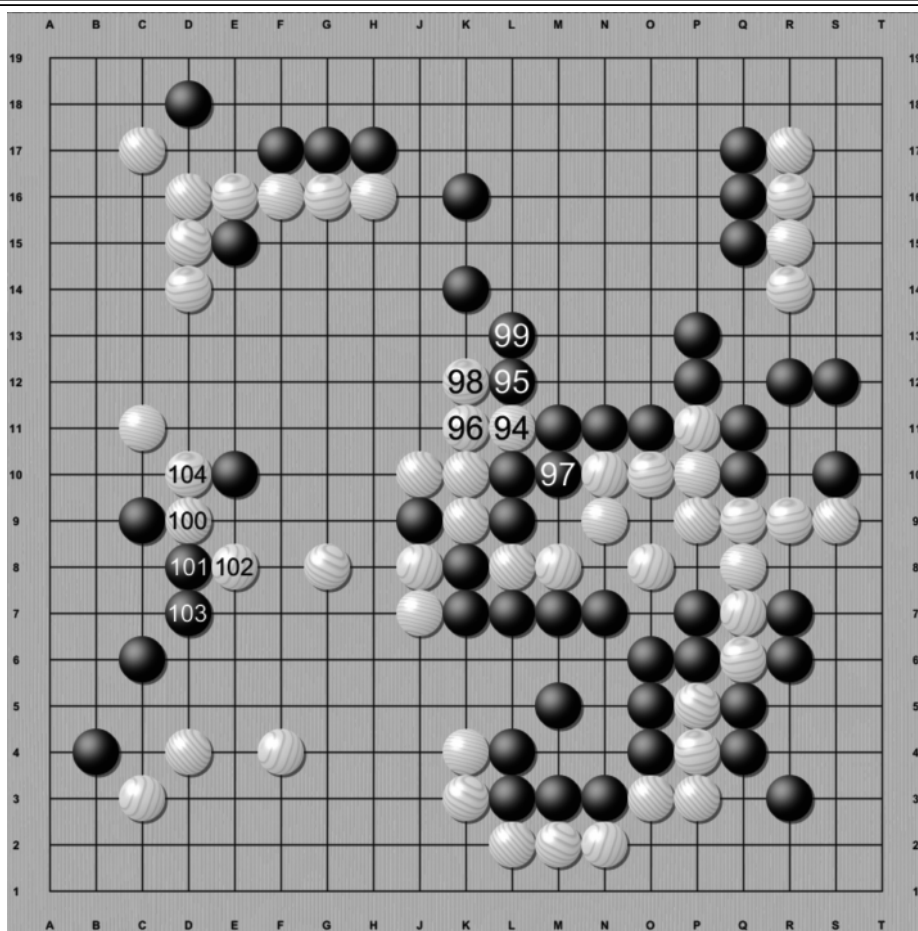
**Mutările 84-85:**

Albul continuă să încerce să creeze potențiale **aji** pe care să le exploateze și să conducă grupul spre viață sau siguranță. Astfel, Albul joacă **mutarea 84** amenințând să taie grupul din mijloc al Negrului care, de asemenea, a fost încetul cu încetul încercuit în timp ce îl ataca pe Alb. Negrul blochează cu **85** și speră că este în viață. Dacă Albul îi ucide grupul, atunci jocul este pierdut, așa că Negrul simte și el presiunea și nu este deloc o luptă ușoară pentru el.

Mutările 86-88: Albul **86** amenință din nou pe Negru cu o tăietură și el trebuie să se conecteze cu **87**, dar făcând acest lucru îi permite Albului să joace **mutarea 88** și să creeze un ochi în punctul marcat cu pătrat, deoarece punctele **A** și **B** sunt **miai**.

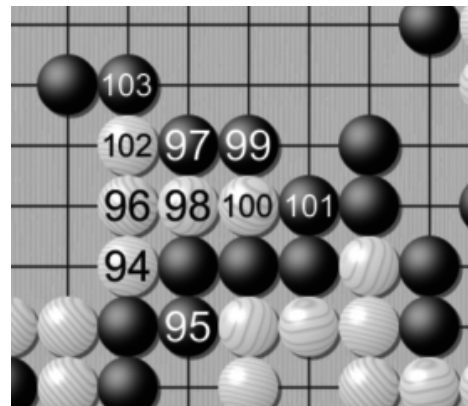
Mutările 89-93: Negrul nu a reușit să împiedice Albul să facă un ochi, dar **este nevoie de doi ochi** pentru a face un grup viu, așa că joacă **mutarea 89** pentru a împiedica orice posibilitate, oricât de mică, ca Albul să facă un al doilea ochi în singura zonă în care are suficient spațiu. Albul vede că opțiunile sale de a face ochi sunt epuizate, așa că schimbă obiectivul și vrea să ucidă grupul negru încercând să-l înconjoare cu **mutarea 90**. Negrul răspunde cu **mutarea 91**, amenințând că va crea doi ochi la următoarea mutare. **Alb 92** încearcă să-l împiedice să joace din nou acolo, dar **Negru 93** reușește oricum să facă suficient spațiu pentru doi ochi.

Negrul este în viață și pare în siguranță...

**Mutările 94-99:**

Albul face un efort final de a tăia Negrul cu **mutarea 94**, ceea ce îl obligă pe Negru să dea atari cu **95** pentru a se apăra.

Imaginea de jos: Dacă Negrul ar fi încercat să își conecteze pur și simplu pietrele, așa cum a făcut cu **97**, ar fi pierdut niște teritoriu fără motiv, așa cum se poate vedea în diagramă.



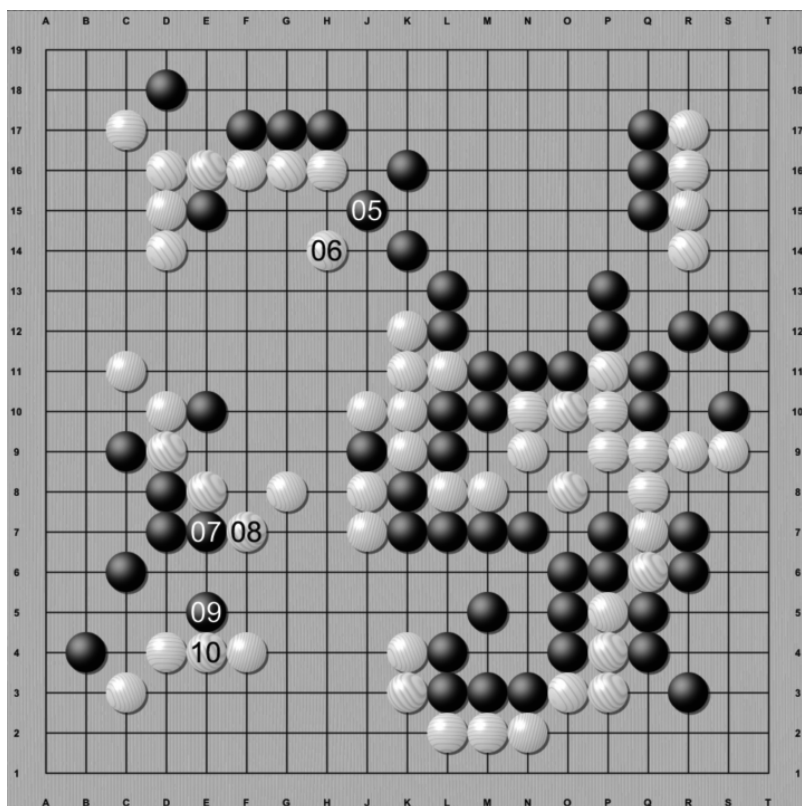
Înapoi la diagrama principală: Alb **96** conectează pietrele, astfel că Negrul trebuie să conecteze și el pietrele cu **97**. Albul se extinde cu **98**, amenințând teritoriul negrului și creând un mic zid. Negrul trebuie să-și apere punctele de tăietură și teritoriul, prin **99**.

Mutările 100-104 : Albul încearcă să folosească zidul pe care tocmai l-a făcut, așa că taie **keima** Negrului cu **mutarea 100**. Negrul vede că Albul are multe pietre în apropiere, deci decide să renunțe la piatra sa și să nu se opună tăierii, și joacă în siguranță la **101**. Alb **102** amenință atari la piatra **101**, așa că **Negru 103** apără grupul. Albul finalizează tăierea cu **104** și pare să fi creat un **moyo** frumos în mijloc și în stânga.

Mutările 105-106: Negrului nu-i place **moyo-ul** alb, așa că încearcă să intre în acest teritoriu în cel mai sigur mod posibil, cu **105**, în timp ce își mărește ușor propriul moyo pe latura superioară și în mijloc. Alb **106** îl împiedică pe Negru să facă acest lucru pe scară largă, dar lasă alte mutări de reducere posibile pentru mai târziu.

Mutările 107-110: Deoarece latura de sus este sigură, Negrul se mută în stânga jos și amenință un atari cu **107**. Albul joacă **108**, cu care face o gură de tigru și reușește să-și apere toate pietrele în același timp. **Negru 109** amenință să taie pietrele Albului, astfel că răspunsul evident este conexiunea de la **110**.

Cu mutarea 110 se încheie jocul de mijloc. Majoritatea teritoriilor mari s-au ocupat, luptele majore s-au încheiat, astfel că se trece la **faza de final de partidă**, în care jucătorii se luptă de obicei pentru teritoriile mai mici de pe linia a doua de la marginile tablei.



► Să jucăm - Finalul partidei

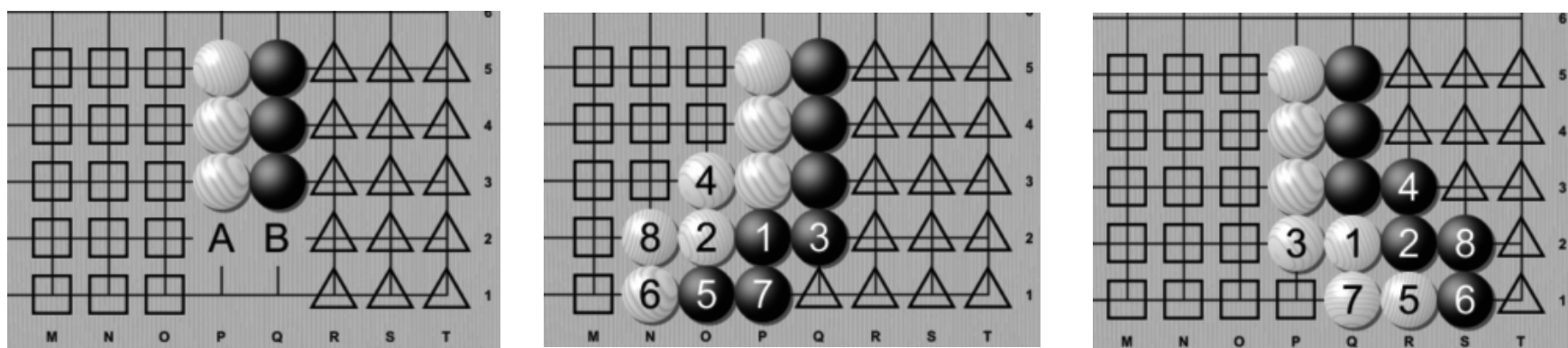
Granițele dintre jocul de mijloc și finalul partidei nu sunt foarte bine definite și, de multe ori, poți juca mutări de final la mijlocul partidei și viceversa. Totuși, ca idee generală, atunci când colțurile, laturile și mijlocul tablei sunt în mare parte revendicate și nu mai rămân decât mici mutări care reduc ușor o zonă sau mutări de-a lungul primei și celei de-a doua linii a tablei, atunci putem spune că ne aflăm în faza de final de joc.

Mulți jucători nu consideră finalul jocului ca fiind foarte important, deoarece mutările par a fi mici, dar este o fază a jocului în care rezultatul se poate schimba, deoarece câștigurile mici, în diferite locuri de pe tablă, pot duce la o cantitate semnificativă de puncte. De asemenea, aceasta este faza jocului în care aji-urile sau grupurile moarte pot juca un rol foarte important și vă veți găsi uneori în partide în care chiar și ultima mutare ar putea fi cea care, în cele din urmă, va decide întreaga partidă. Vom vedea exemple de tesuji utile mai târziu, într-un capitol rezervat în acest scop, dar deocamdată haideți să stabilim câteva linii directoare pentru finalul jocului, așa cum am făcut-o pentru cele două faze anterioare.

Două lucruri sunt cele mai importante în finalul jocului. Localizarea mutărilor mai mari și a mutărilor care sunt sente, chiar dacă nu sunt cele mai mari. Să vedem de ce și cum fiecare dintre ele sunt importante.

Cum evaluăm posibilele mutări și cum decidem care este cea mai mare?

Să vedem un exemplu.



În stânga: Dacă jucătorii continuă extinderea pieselor din ziduri, fiecare ar obține punctele marcate, cu pătrat pentru Alb, cu triunghi pentru Negru. Jucătorii vor să obțină cât mai mult din acest final, astfel că Negrul ar juca la **A** și Albul la **B**.

În centru: Este posibilă o asemenea secvență de mutări. Aici, mutările Negrului au costat Albul **cinci puncte**, care au fost marcate cu pătrat în prima diagramă, și **un punct** în plus într-unul dintre punctele care erau neutre anterior. Această secvență a valorat **șase puncte**.

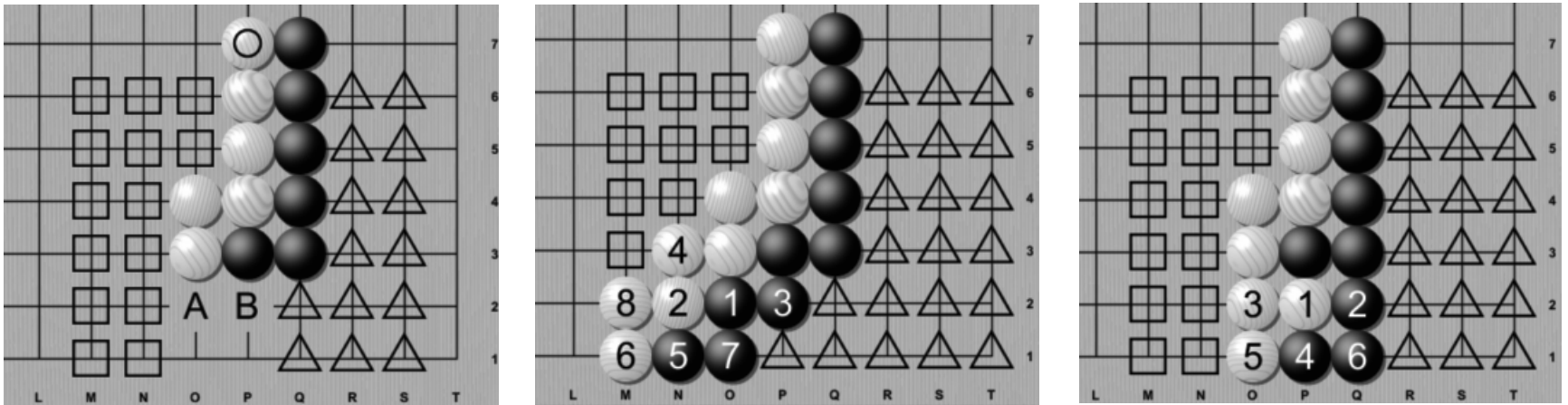
În dreapta: Dacă ar fi fost rândul Albului să joace și s-ar fi urmat aceeași secvență de mutări, atunci Negrul pierde **cinci puncte** față de prima diagramă și Albul mai câștigă **un punct** neutru. Așadar, jucătorul care are **sente** și joacă primul schimbă jocul cu **șase puncte** și **păstrează sente!**

Nu este ușor să numărăm și să evaluăm valoarea mișcărilor noastre la începutul partidei sau în jocul de mijloc, dar zonele de final de joc sunt mai mici și mai ușor de calculat. Dobândirea acestui bun obicei ne poate ajuta să începem să învățăm cum să ne evaluăm mutările pe tablă în fiecare etapă a jocului.

Atenție! În exemplul anterior, trebuie să precizăm că a juca primul nu valorează **12 puncte**, ci numai **o diferență de 6 puncte**. Diferența pare mică, dar este destul de importantă. Dacă Albul și Negrul ar fi în acel moment la egalitate, cu **60 de puncte** fiecare, cel care ar fi jucat această secvență de final nu ar fi avut ca rezultat un scor de **66 - 54**, ci unul de **61 - 55**.

Desigur, există multe exemple în care câștigurile unei mutări sunt mai mari pentru un jucător și mai mici pentru celălalt, ceea ce face ca o mutare de final de joc să fie urgentă pentru o parte și neimportantă pentru cealaltă.

De exemplu, o variantă obișnuită a poziției anterioare este aceasta:



În stânga: În această poziție, Negrul a făcut deja un hane în timpul jocului de mijloc, așa că are un avantaj în timpul finalului de joc. Dacă Negrul și Albul continuă să își extindă piesele, rezultatul final pentru ambii jucători vor fi punctele marcate.

În centru: Dacă Negrul joacă primul, totul seamănă cu exemplul anterior. Negrul **distruge cinci** dintre punctele potențiale ale Albului și obține **un punct** pentru el însuși, păstrând **sente**. Acest schimb valorează, din nou, **șase puncte**.

În dreapta: Dacă însă Albul joacă primul, Negrul blochează, iar Albul se conectează la **3**. Negrul poate continua secvența și pierde doar **două puncte**, dar atunci Albul capătă **sente**.

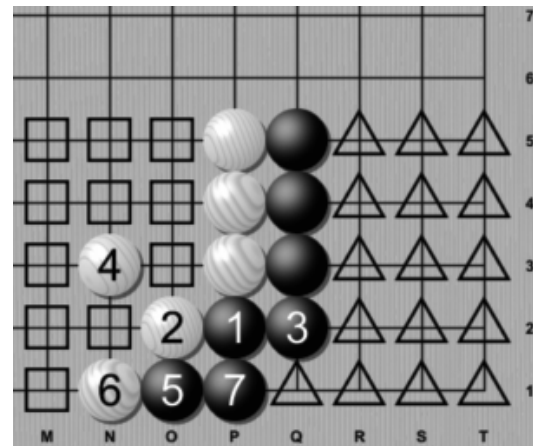
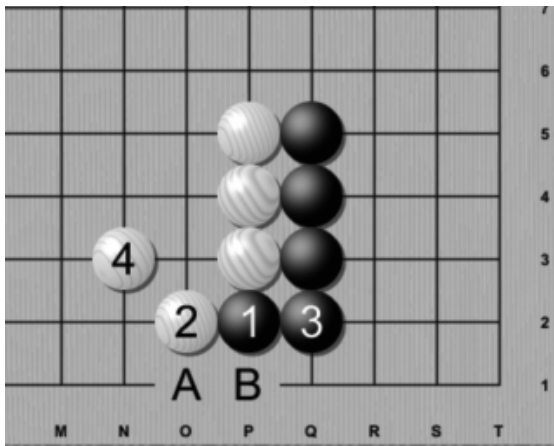
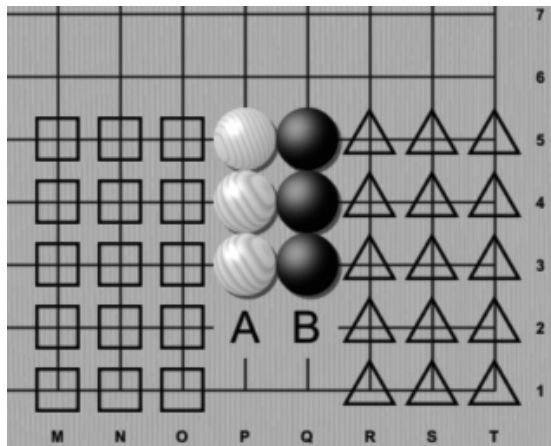
Finalul jocului nu are aceeași valoare pentru ambii jucători.

Găsirea celei mai mari mutări este importantă, dar păstrarea sente-ului se poate spune că are mai multă valoare decât punctele. Gândiți-vă la asta. Care este o alegere mai bună, să joci o mutare mare de final de joc, care îți va oferi un schimb de zece puncte, dar care îți dă sente adversarului tău, astfel încât acesta poate începe să îți reducă teritoriul, sau să joci mutări mai mici, care valorează două sau trei puncte, dar care îți permit să păstrezi sente-ul și să continui să joci din ce în ce mai multe astfel de mutări? De cele mai multe ori, cea din urmă alegere este cea mai profitabilă. Singurele cazuri în care acest lucru nu este adevărat sunt cele în care adversarul nu va mai avea nicio mutare bună de final de joc sau are mutări de final de joc care îl vor forța să renunțe și la sente.

Rețineți: o mutare de final de joc pe care o jucați este o mutare de final de joc pe care adversarul nu o mai poate juca.

Câștigarea în mod constant a acestor puncte poate modifica semnificativ o partidă și cu un efort minim, în comparație cu jocul de mijloc. Finalul jocului este, comparativ, latura cea mai puțin complexă a jocului de GO, ceea ce o face o fază ideală pentru noi, începătorii, pentru a ne concentra pe ea și să ne perfecționăm.

În sfârșit, dar nu în ultimul rând, pentru moment, este de reținut faptul că, în ciuda calculelor noastre, nu trebuie să ne așteptăm ca adversarul să ne facă pe plac și să joace exact ceea ce ne așteptăm să joace. De exemplu, să ne întoarcem la primul exemplu:



În stânga: Pornim din nou din această poziție cu Negru care joacă cu plăcere **A**, crezând că va obține un schimb de **șase puncte** și va păstra **sente-ul**.

Deci, întrebăm Albul: „putem să facem, vă rog, secvența simplă în care pierzi atâtea puncte?” și...

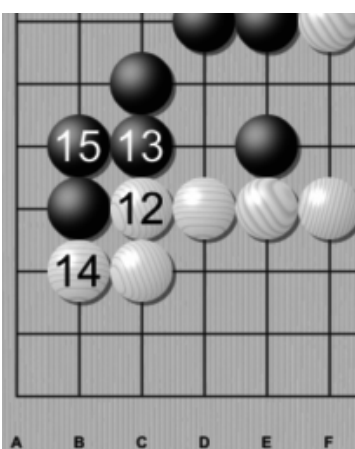
În centru: ... Albul, de data aceasta, spune: „**Nu!**” Jucând gura de tigru la **4**, Albul a făcut următorul schimb din secvență, care nu este sente pentru niciun jucător și pierde mai puține puncte decât înainte. Dacă Negrul continuă cu planul său anterior...

În dreapta: ... Negrul află că a câștigat din nou **un punct**, dar Albul a pierdut numai **patru puncte** și a păstrat **sente-ul**. Acesta nu este un rezultat bun pentru Negru, așa că, după diagrama anterioară, Negrul joacă de obicei în altă parte și lasă această poziție așa cum este, pentru mai târziu.

A avea **sente** nu este ușor de evaluat, așa că, de obicei, dorim să jucăm cât mai multe mutări sente posibil, înainte de a juca o mutare de final de joc care ar da sente adversarului nostru.

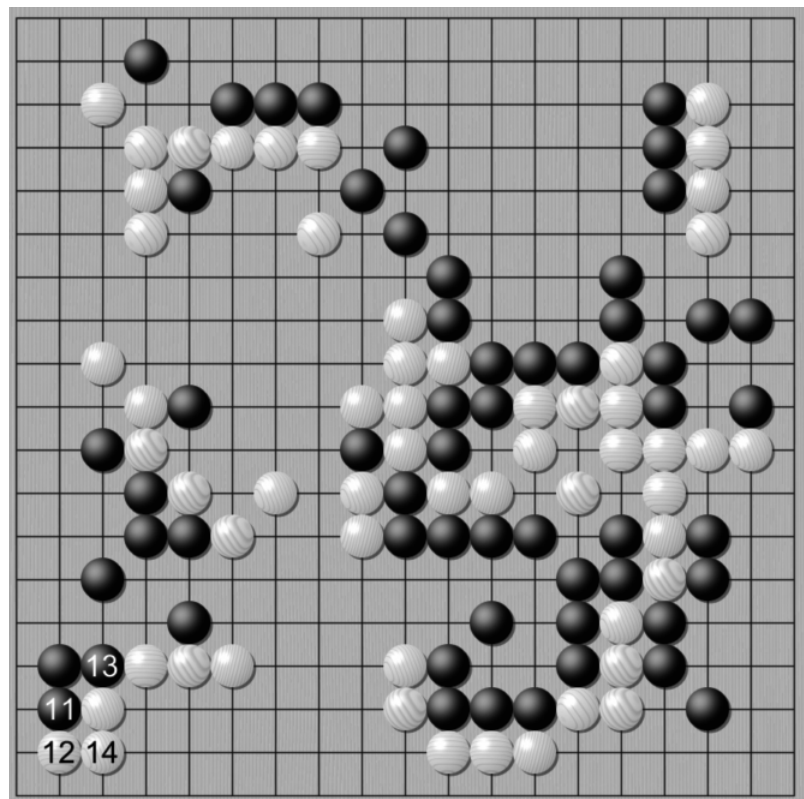
Vom vorbi mult mai mult despre complexitatea finalului de joc și despre luptele care se dau pe liniile joase ale tablei, mai târziu, în capitolul 6 despre **viață și moarte** și subcapitolul despre **tesuji**. Deocamdată, după ce am acoperit ideile de bază ale finalului de joc, ne putem întoarce la joc și să vedem aplicarea practică a tuturor acestor idei.

Mutările 111-114: Negrul începe finalul de joc deoarece are sente și încearcă să găsească o mutare la care Albul trebuie să răspundă, așa că joacă **mutarea 111**. Albul nu poate ignora această mutare sau următoarea amenințare de atari a **mutării 113**, astfel că se apără cu **112** și **114** pentru a-și proteja colțul. **Câte puncte valorează aceste mutări?**



În stânga:

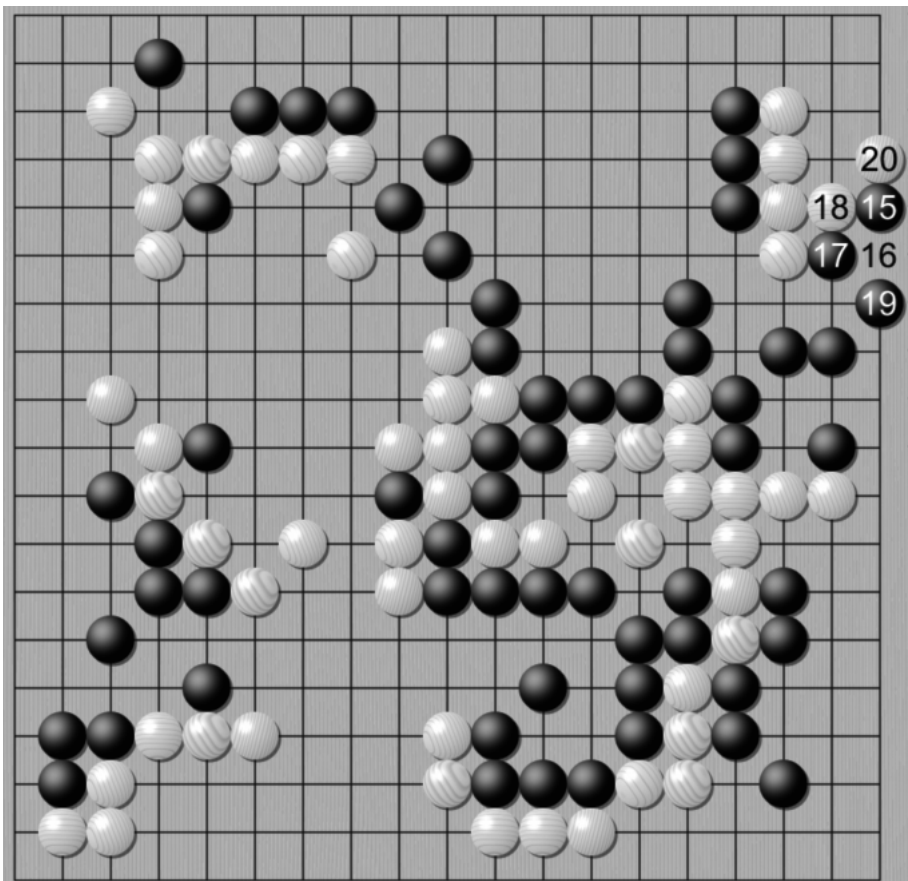
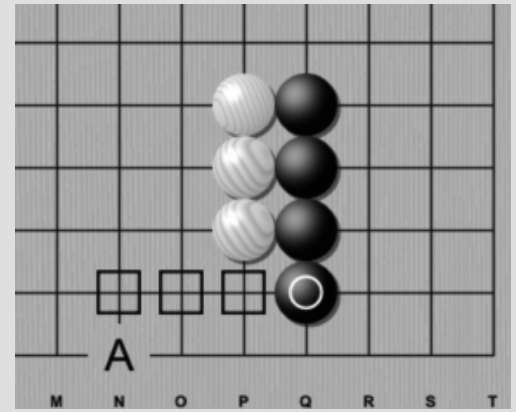
Rezultatul din colț, dacă Albul ar fi mutat acolo primul. Schimbul de puncte nu este foarte impresionant. Doar **două puncte**, dar Negrul nu e deranjat, pentru că a păstrat **sente-ul** și posibilitatea de a juca încă o mutare de final.



Saltul maimuței - Un tesuji abil în finalul jocului

Saltul maimuței este o extensie **ogeima** în finalul jocului, jucată pe prima linie, care poate fi executată doar atunci când ai un grup puternic de pietre care se extinde până la linia a doua și adversarul tău nu are o piatră pe linia a doua care să te blocheze.

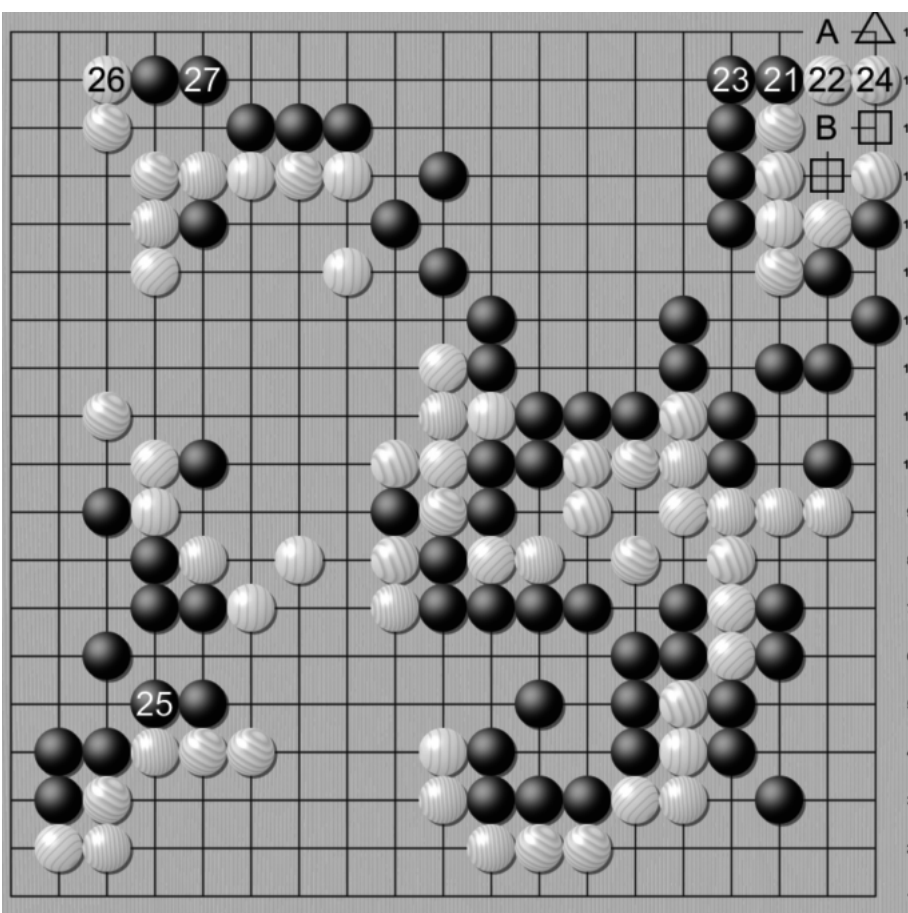
În exemplu, Albului îi lipsește o piatră în punctele marcate pe linia a doua, așa că Negrul poate juca **saltul de maimuță** la **A**. Albul nu poate tăia această mutare și, dacă nu există alte pietre care să-l ajute, Negrul va reduce teritoriul alb cu circa **8 - 10** puncte și va păstra **sente-ul**.



Mutările 115 - 120: Negrul menține presiunea jucând **saltul maimuței** la **115**. Nu numai că o astfel de mutare se termină de obicei cu Negrul păstrând **sente**, dar grupul alb nu este încă complet viu, așa că mutarea amenință să-l ucidă, dacă se răspunde cu o secvență greșită. Albul răspunde cu tăietura de la **116**. Albul știe că va pierde acea piatră, dar o face intenționat, pentru a-l împiedica pe Negru să joace alte mutări sub grupul alb.

Negru 117 plasează piatra albă în atari, iar **Alb 118** plasează în replică piatra neagră în atari, astfel că Negrul este forțat să captureze cu mutarea **119**.

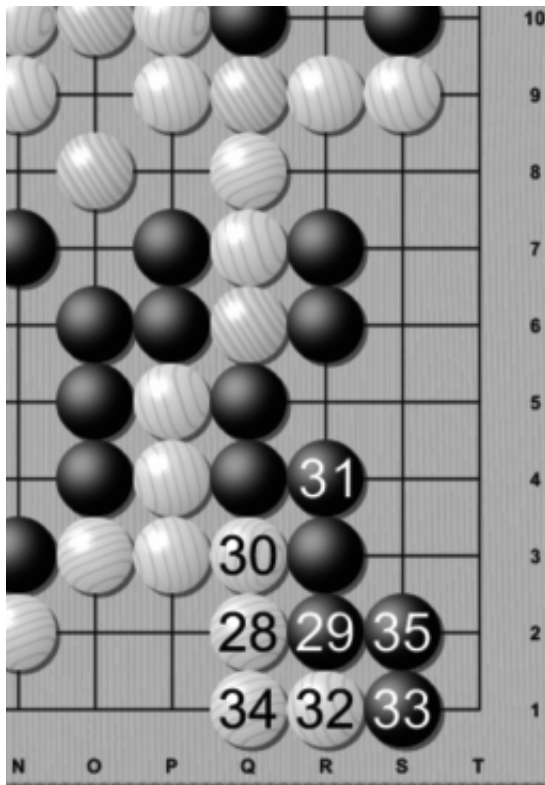
Alb 120 încheie apărarea împotriva saltului maimuței și grupul alb pare să fie în viață.



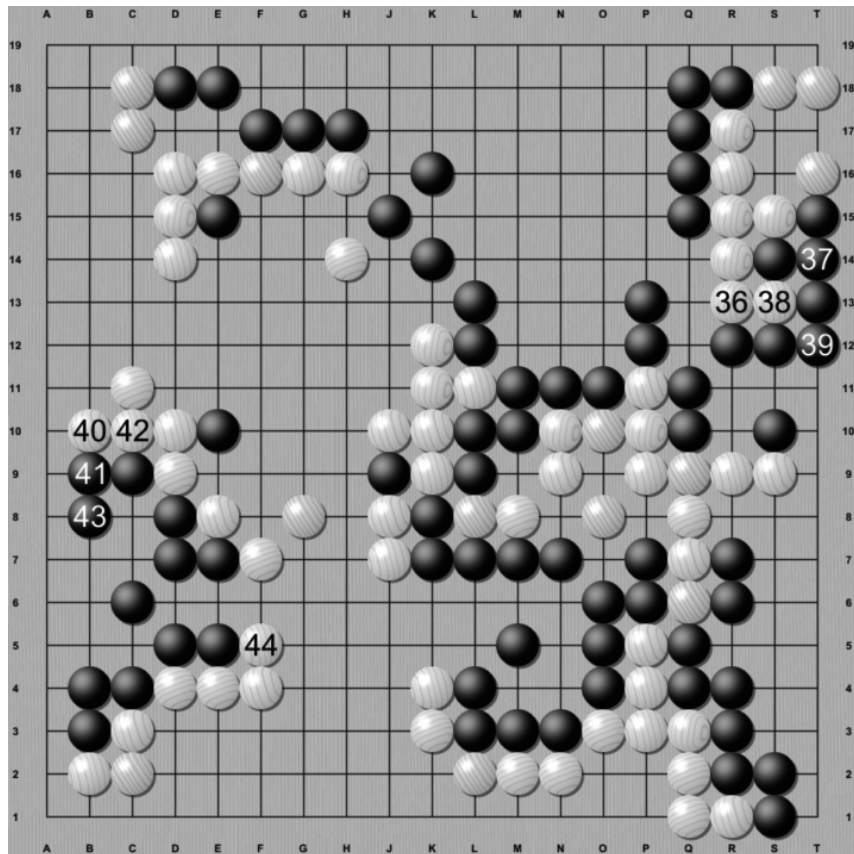
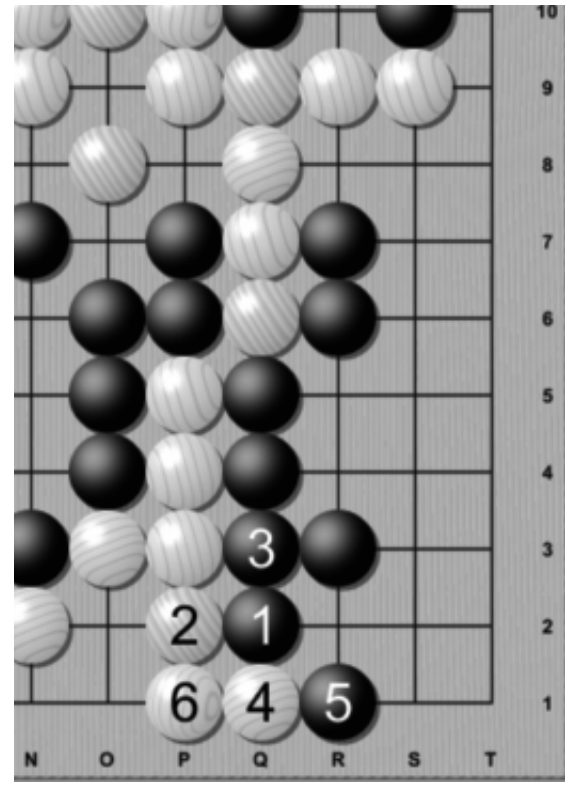
Mutările 121 - 127: Negrul vede totuși că mai există încă o posibilitate de a ucide grupul alb și joacă hane la **121**. **Alb 122** este singura mutare cu care se apără poziția, iar Negrul se conectează cu **123** și este gata să atace Albul. Dar Albul joacă un tesuji inteligent prin extinderea la **124**. Acum mutările **A** și **B** sunt **miai**. Dacă Negrul joacă la **A**, Albul joacă la **B** și are doi ochi în pătrățelele marcate. Dacă Negrul joacă la **B**, atunci Albul joacă la **A** și va avea doi ochi, unul în triunghi și încă unul în pătrate.

O mutare magnifică, într-adevăr!

Planul Negrului a eșuat, așa că părăsește acea zonă și decide că este timpul să se apere la **125**, mutare care este **gote**, deoarece nu îl amenință deloc pe Alb. Aceasta se dovedește a fi o idee proastă, pentru că Albul joacă imediat o mutare **sente** de final de partidă la **126** pe care Negrul a ratat-o. Negrul este forțat să se apere la **127** și acum este din nou rândul Albului.



Mutările 128-135: Albul continuă (în stânga), cu mutări de final și găsește o mare șansă în dreapta jos cu o secvență care începe cu **128** și se termină cu Alb în continuare **sente**. Aceasta deoarece grupul negru nu este suficient de puternic din cauza mutării defectuoase 27, menționată anterior. În dreapta puteți vedea că **128** ar fi fost o mutare bună de final și pentru Negru, dar el a ratat șansa de a juca această secvență în sente. Rezultatul este de **șase puncte** în favoarea Albului (comparați cele două imagini și confirmați acest lucru). O mutare excelentă de final de joc din partea Albului.

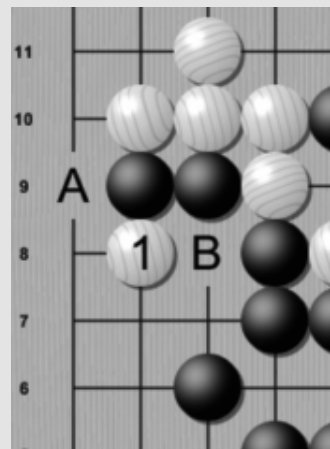


Mutările 136-139: Albul fixează poziția saltului de maimuță negru pe latura din dreapta sus într-un mod care îi permite să păstreze sente, printr-o serie de mici amenințări și atari-uri.

Mutările 140-143: După ce a terminat cu jocul în colțuri, Albul se ocupă de laturi și găsește **mutarea 140**. Negrul blochează cu **141**, dar atunci când Albul joacă **mutarea 142** nu este atât de evident de ce Negrul trebuie să se apere cu **mutarea 143**. Situația este un pic complicată, așa că o mică analiză despre ce gândea Negrul, poate fi găsită în casetă.

Mutarea 144: Albul nu poate găsi o altă mutare sente importantă și joacă **mutarea 144** pentru a asigura mai mult teritoriu în centru. Acum Negrul este cel care are din nou inițiativa.

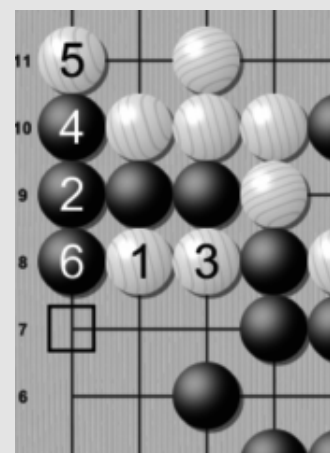
Alegeri pentru mutarea tesuji 143 (mai multe informații la pagina 160)



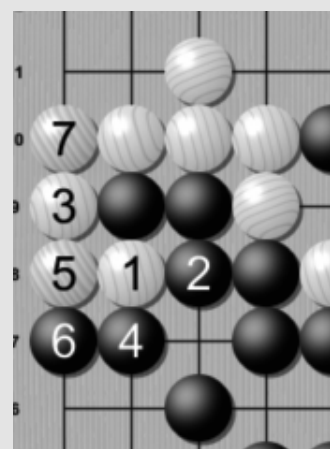
Dacă Negrul joacă **tenuki**, atunci Alb joacă această mutare **tesuji** (mai multe în capitolul corespunzător).

Această mutare este posibilă atunci când Negrului îi lipsește o piatră la **B**, deci nu poate juca **A**.

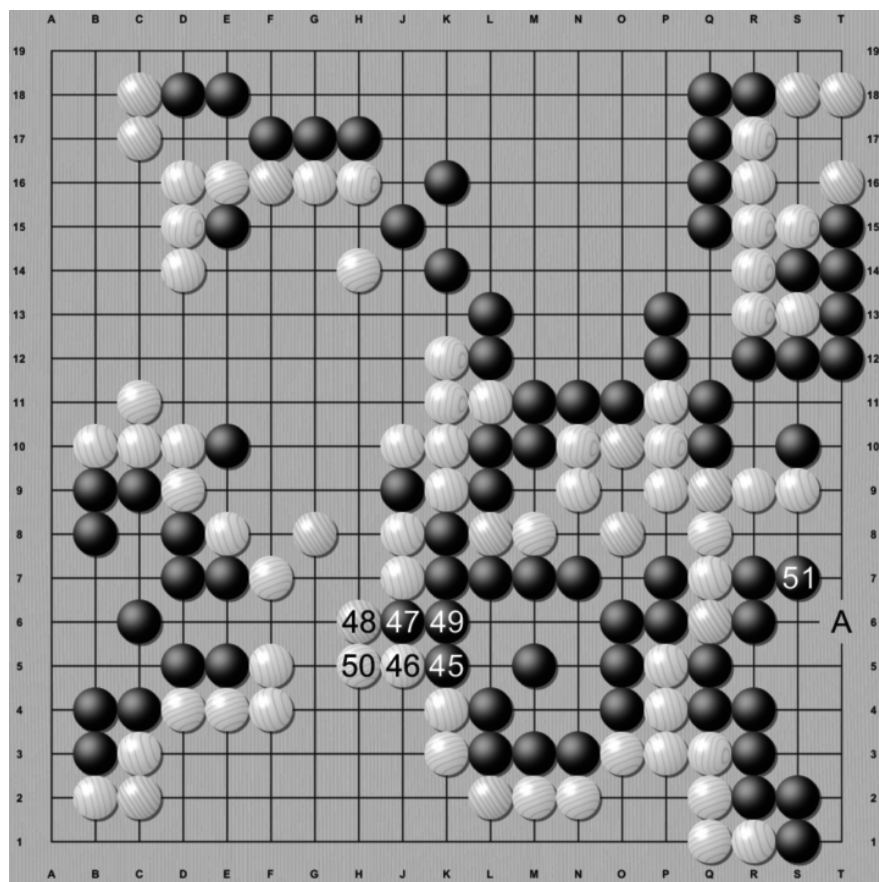
Dacă totuși Negrul insistă să joace la **A**...



...atunci această secvență este inevitabilă. Grupul negru se va afla în atari și, cum este rândul Albului, el poate să captureze prin mutarea din locul marcat, o pierdere uriașă pentru Negru. Cel mai bun scenariu este ca Negrul să se apere la **B**...

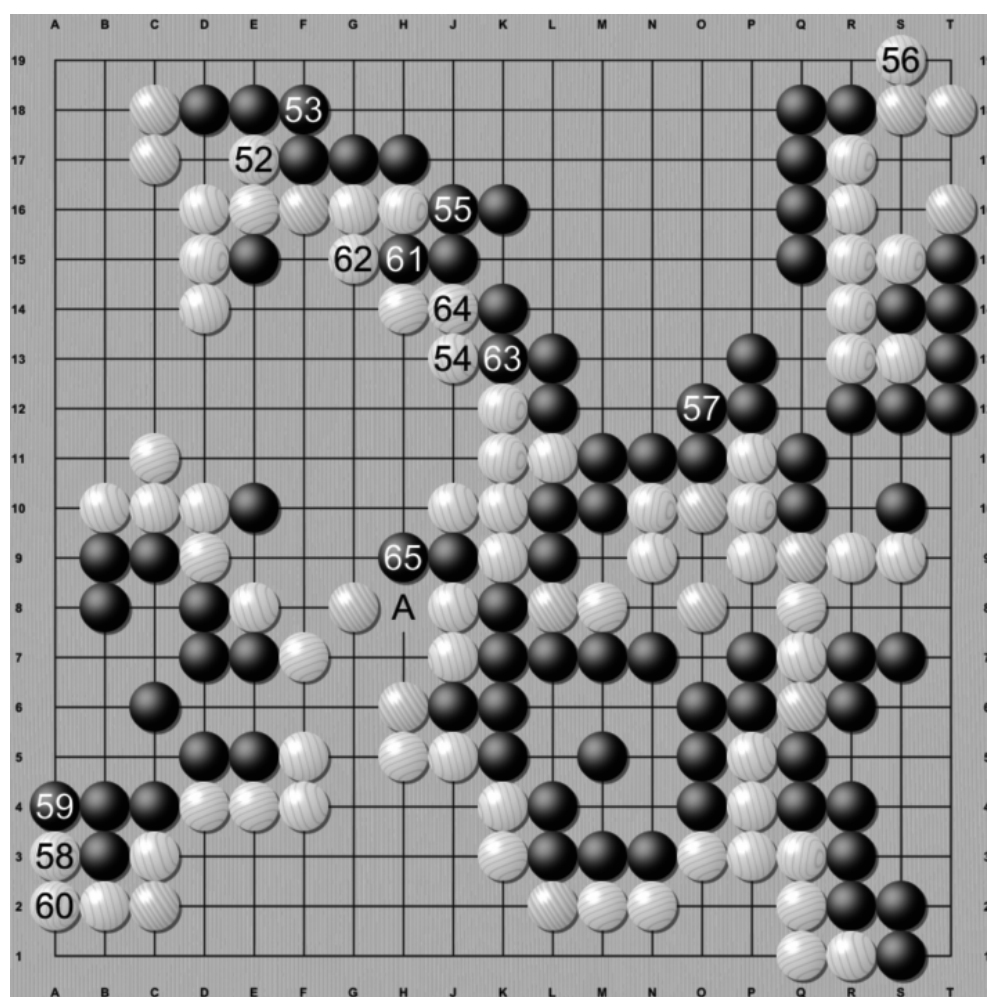


...dar asta face ca Negrul să piardă multe puncte, deci **tenuki** Negru la **mutarea 143** nu este o idee bună, cu excepția cazului în care el are o mutare sente mai grozavă, care valorează mai multe puncte decât **143**, la care Albul trebuie să răspundă obligatoriu.

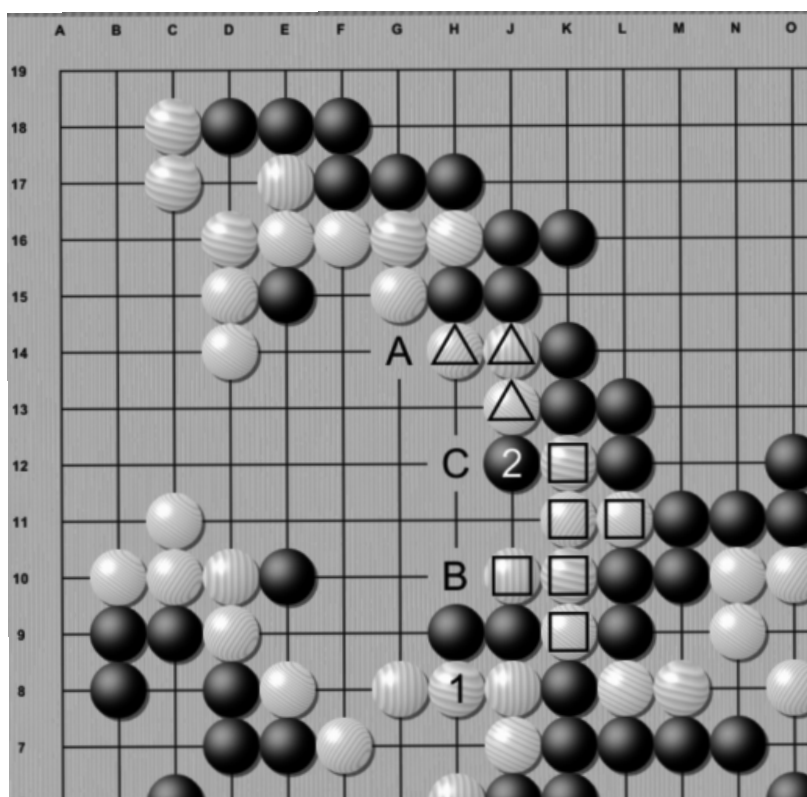


Mutările 145 - 151: A avea inițiativa este un lucru, dar a găsi mutări sente este cu totul altceva. Negrul se străduiește, așa că joacă mutarea **145** cu care amenință să intre în teritoriul alb. Acesta blochează cu **146**, iar Negrul insistă cu **147**. Albul răspunde cu **148** care plasează piatra neagră în atari, astfel că el se apără la **149**. Albul sfârșește prin a avea prea multe tăieturi și pietre pe cale de a fi în atari, așa că le apără pe toate cu **mutarea 150** și Negrul are din nou sente. Negrul nu găsește o mutare bună de final de joc, dar crede că vede o mutare bună pentru adversarul său: **saltul maimuței** la A. Albul este mort, dar Negrul se teme că grupul Alb ar putea găsi o modalitate de a face un al doilea ochi acolo, așa că renunță la sente pentru a se apăra cu **mutarea 151**, ceea ce este o greșeală.

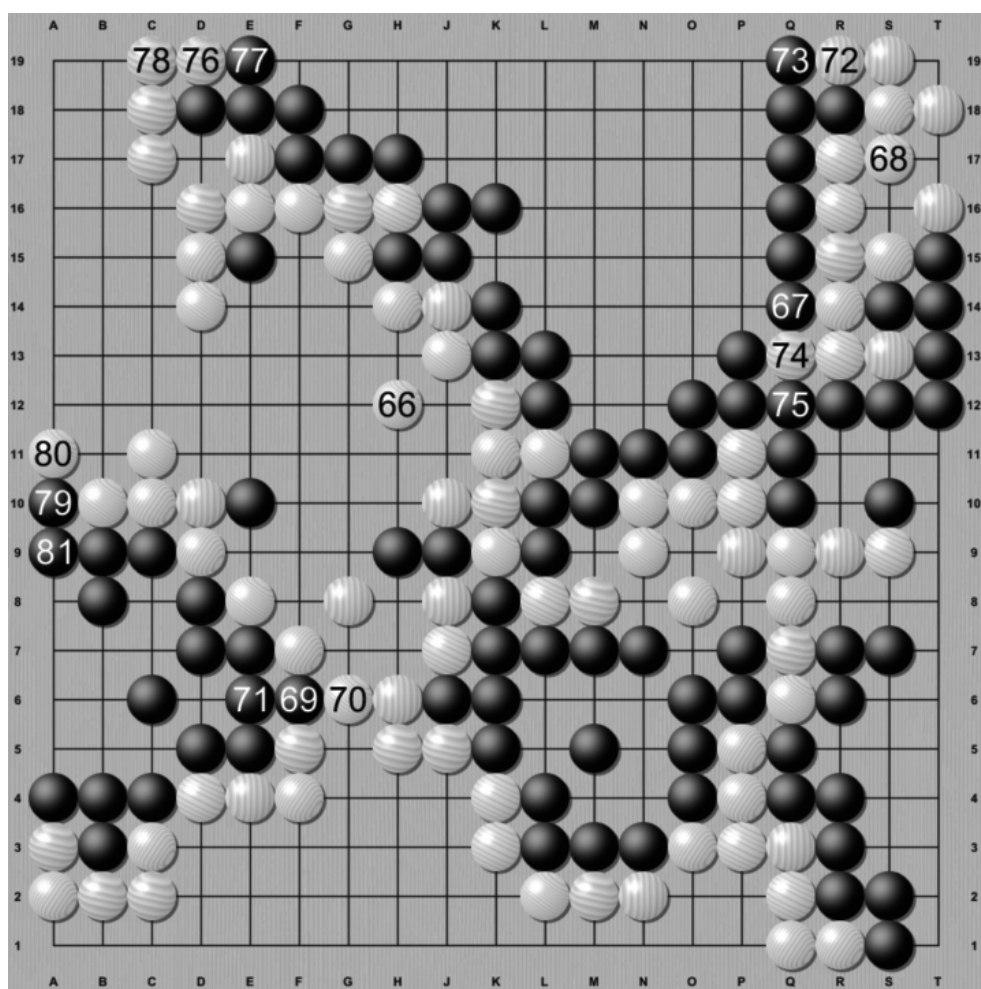
Mișcarea cheie a adversarului poate fi adesea și mișcarea noastră cheie. **Apărarea și menținerea formei nu trebuie niciodată subestimate.**



Mutările 152-160: Albul nu găsește nici el o mutare mare de final, așa că joacă **152** pentru a amenința Negrul, care se apără la **153**. Restul mutărilor până la **160** par a fi mutări în care ambii jucători repară posibile defecte în formele grupurilor, sau mutări mici care valorează **1** sau **2** puncte, **dar nu vă lăsați amăgiți de acest interludiu pașnic**. Multe partide au fost pierdute în final când, umplând mici puncte ici și colo, se ajunge să se dezvăluie o lipsă de libertăți sau o tăietură neobservată. Iar Negrul are un plan. **Mutările 161-165:** Negrul joacă mutarea evidentă de la **161**, încercând să pară că nu face decât să continue să joace mutări mici pentru a-și închide teritoriul. Albul se apără la **162**, iar Negrul joacă **163**, pretinzând în continuare că își închide teritoriul, iar Albul răspunde cu mutarea **164**. Acum, Negrul este pregătit să încerce să execute o schemă mare de final de partidă, așa că mută la **165**. Dacă Albul a fost adormit de ritmul lent al mutărilor anterioare, ar putea crede că ținta Negrului este de a juca la A în continuare. Dar nu la asta se gândește Negrul.



Dacă Albul joacă **1** pentru a-și apăra cele două pietre, Negrul va juca în punctul de tăiere dintre cele două grupuri albe nou create, care au această formă ciudată. Dacă Negrul joacă în **2**, atunci punctele **A** și **B** devin **miai** și pun în atari unul din cele două grupuri marcate și va începe o luptă lungă în care Negrul nu are nimic de pierdut, deoarece nu are loc pe teritoriul său. Albul nu poate apăra ambele grupuri în același timp, chiar dacă joacă la **C**, odată ce mutarea **2** este plasată. Dacă această secvență este permisă, sunt prea multe variante posibile. Albul are prea multe pietre care înconjoară această zonă, așa că, în toate variantele, Albul ucide în final pietrele negre și își păstrează teritoriul, dar este o luptă foarte complicată și o singură greșeală ar putea însemna pierderea Albului. Așadar...



Mutarea 166:

Albul ignoră fenta Negrului și joacă imediat **mutarea 166**, oprind orice luptă pe care Negrul ar fi vrut să o înceapă.

Mutările 167-181:

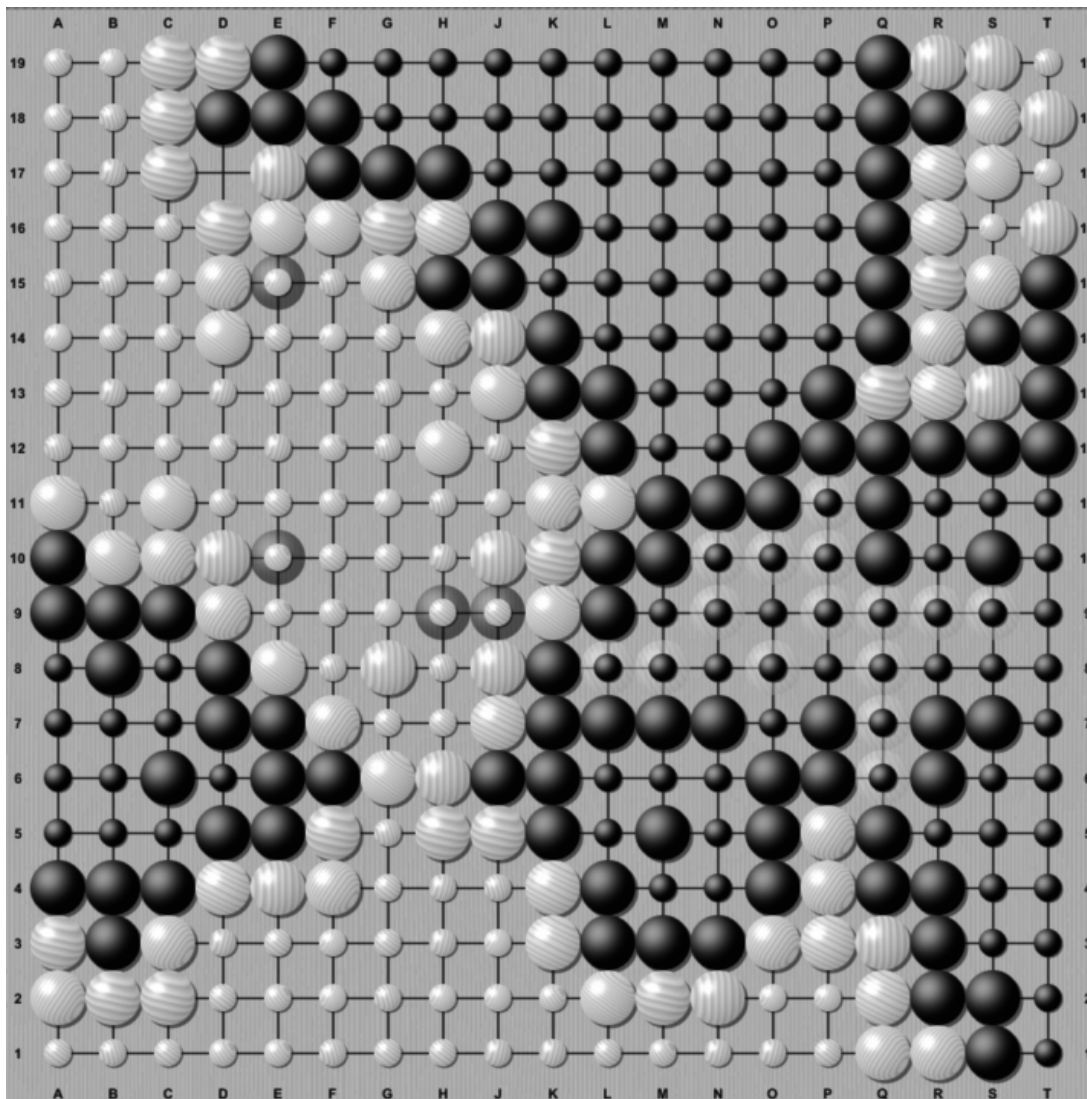
Ambii jucători nu mai au mutări mari de final de joc, așa că pur și simplu își închid teritoriile, câștigând unul sau două puncte la fiecare schimb. Cele mai multe dintre aceste schimburi de puncte se anulează reciproc, astfel că prin aceste mutări scorul nu se schimbă semnificativ.

De exemplu, Albul câștigă **un punct** cu mutarea **172** și **un punct** cu mutările 176 - 178. Negrul obține **un punct** cu mutările 169 - 171 și **un punct** cu 179 - 181.

Deci, cu excepția cazului în care un grup este făcut slab prin închiderea teritoriilor (așa cum am văzut cu planul Negrului la **mutarea 165**), scorul nu se schimbă prea mult, odată ce au fost jucate mutările mari și sente de final de joc.

Cu mutarea **181**, ambii jucători nu mai găsesc nicio altă mutare, așa că spun „pas” și partida se încheie.

Puteți ghici cine a câștigat înainte de numărătoarea finală?



Aceasta este poziția finală a tablei. Pietrele moarte marcate sunt eliminate din joc, astfel încât punctele care au pietre moarte pe ele sunt practic numărate de două ori în scor, un punct pentru că este o piatră capturată și un punct pentru teritoriul pe care îl ocupă.

Albul are:

89 de puncte de teritoriu,
2*4 puncte pentru pietre moarte,
6,5 komi
 = **103,5** puncte.

Negrul are:

91 de puncte de teritoriu,
2*15 puncte pentru pietre moarte,
1 piatră capturată
 = **122** puncte.

Negrul câștigă cu 18,5 puncte.

Astfel se încheie capitolul și analiza. Sperăm că acum sunteți mai bine familiarizați cu fluxul jocului și cu cele trei faze ale sale.

Încă o dată, vreau să vă sfătuiesc să recitiți acest capitol, după ce ați terminat cartea. Deocamdată, dacă nu ați înțeles fiecare mutare sau fiecare explicație, nu vă faceți griji. Scopul acestui capitol a fost, în principal, să explice cele trei faze ale partidei și să ofere liniile directoare care se aplică fiecărei faze, cu variații imediate și practice rezultate dintr-o partidă reală, pentru a servi drept exemplu.

Așadar, acum vom trece la conceptele specifice fiecărei faze, dedicând capitole separate pentru fiecare dintre ele, începând, desigur, de la faza de deschidere.

Primul dintre aceste capitole se referă la **joseki** și **fuseki**.

►► Ce sunt joseki și fuseki?

La fel ca în capitolele anterioare, avem **linii directoare** și **idei** ce se aplică în fiecare fază a partidei, care ne pot ajuta să evaluăm ce mutări sunt bune și care par periculoase. În jocul de mijloc și în finalul partidei, tabla are prea multe pietre pentru ca orice set rigid de mutări să fie util. Pur și simplu nu putem prezice cum va arăta tabla, pentru a crea o variantă prefabricată la o scară atât de mare și există doar câteva **tesuji-uri** pentru a ne ajuta, împreună cu **direcția de joc** și conceptul mai simplu, dar extrem de important, de **formă bună**.

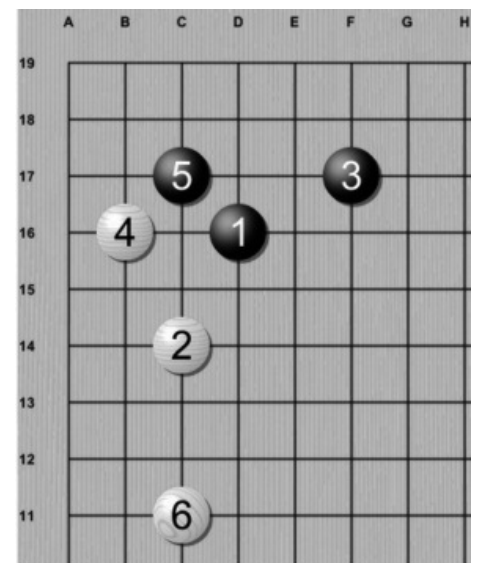
Dar deschiderea este diferită. Tabla este goală, iar strategia fiecărui jucător este încă în curs de elaborare, așa că aici putem anticipa mutările și putem crea și prezice posibile secvențe de mutări. Ei bine, fiecăruia îi place ideea de a forma o strategie și de a juca o serie de mutări care i-ar oferi un avantaj față de adversar, dar, spre deosebire de ceea ce ar putea fi prima noastră impresie despre un astfel de set de mutări, GO-ul este un joc de echilibru relativ și nu putem să ne distrugem complet adversarul, nici să pretindem că avem un avantaj total în toate luptele dintr-o zonă, în timp ce schimbăm mutări cu adversarul nostru. Fiecare mutare pe care o jucăm este concepută pentru a avea un scop, dar acest lucru este valabil și pentru adversarul nostru, de aceea se poate spune că lupta începe practic de la prima noastră mutare pe tablă.

Deci, ce este un joseki?

Joseki înseamnă literal „pietre așezate” și este o secvență de mutări jucate în colțurile tablei de către ambii jucători, menite să se obțină un anumit rezultat pentru pietrele fiecărui jucător. Într-un joseki, un jucător va lua probabil teritoriul, iar celălalt influența exterioară, sau invers, sau ar putea împărți colțul. Posibilitățile sunt multiple și este în mâinile jucătorilor să decidă care este cea pe care o doresc.

Rezultatul unui joseki este considerat a fi echilibrat, în momentul în care este jucat.

Dacă jucătorii vor putea să își utilizeze corect pietrele și să fructifice avantajele pe care au încercat să le obțină cu un anumit joseki este o chestiune care nu poate fi prezisă la acest moment.



Unul dintre cele mai echilibrate și ușor de înțeles joseki-uri.

Ambii jucători obțin cam jumătate din ceea ce vizau.

Scopul nostru **NU** este de a învăța și de a memora joseki, ci de a le înțelege și de a înțelege cum au fost create. **În acest fel putem înțelege ce jucăm și de ce.**

Nu există o „cale spre victorie” în niciun joseki. Doar lecții despre **scop**, **formă bună** și o **bună direcție de joc**. Un joseki este o unealtă și, în funcție de ceea ce vrei să obții, ar trebui să utilizezi unealta potrivită pentru această sarcină.

Alegerea unui joseki nu este simplă și trebuie **să se ia în considerare întreaga tablă.**

Pe de altă parte, opus ideii de joseki, cu ambii jucători schimbând mutări în colțuri, avem conceptul de **fuseki** (literal, „aranjarea pietrelor”).

Un fuseki este o strategie de deschidere pe întreaga tablă **numai pentru unul dintre jucători**. Spre deosebire de joseki, în care ambii jucători se luptă pentru avantaje în colțurile tablei, un fuseki presupune plasarea pietrelor pe întreaga tablă. Evident, adversarul ar putea dori să întrerupă acest proces dacă recunoaște posibilitatea formării unui fuseki, dar acest lucru pune de obicei capăt fuseki-ului. Acesta este motivul pentru care fuseki-urile sunt compuse în cea mai mare parte din trei sau patru pietre, în ciuda domeniului lor impresionant de aplicare. Maximizarea eficienței fiecărei pietre implicate într-un fuseki este într-adevăr uimitoare și de multe ori poate fi foarte frustrant de jucat împotriva lor.

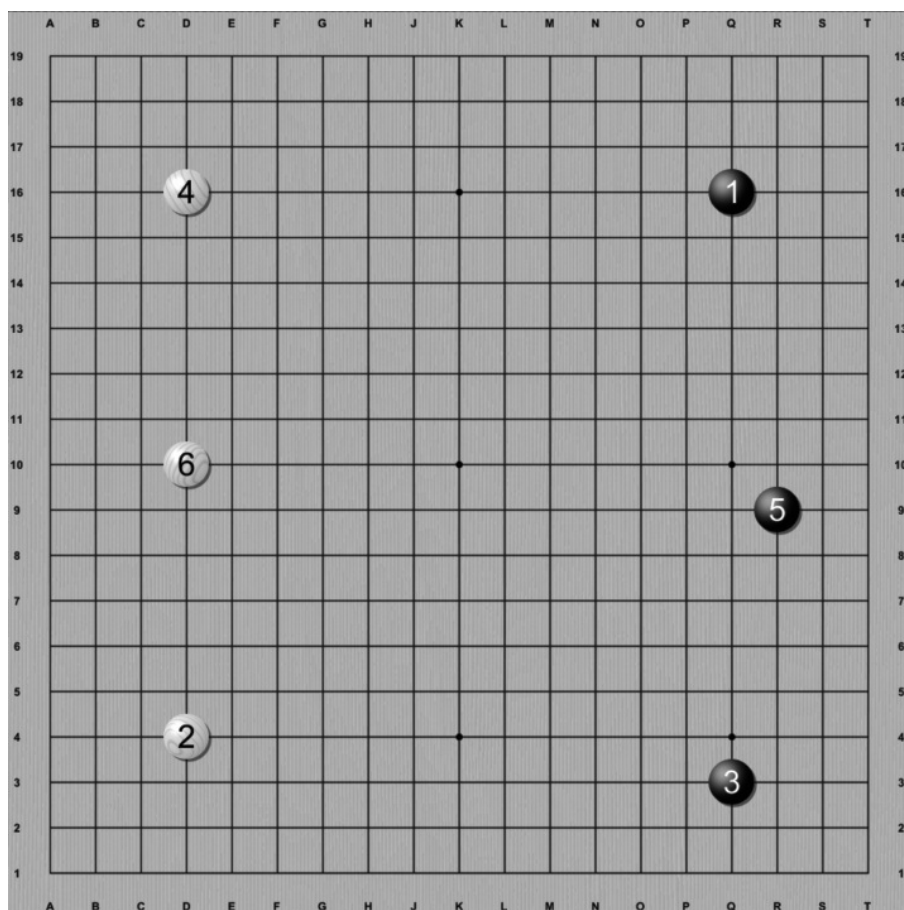
În acest capitol vom discuta mai întâi despre joseki, deoarece vom avea nevoie de aceste cunoștințe pentru a explica cum să ne descurcăm cu fuseki-urile și care sunt principalele „capcane” pe care un fuseki le rezervă jucătorilor neavizați.

În ceea ce privește joseki-urile și fuseki-urile trebuie să țineți cont de faptul că subiectele în sine sunt atât de vaste încât există cărți scrise special pentru ele, așa că, evident, nu putem acoperi toate sutele de joseki-uri care există, nici toate fuseki-urile, dar le vom trece în revistă pe cele mai importante.

Suntem aici pentru a învăța și a înțelege jocul și pentru a ne distra.

Memorarea oarbă a secvențelor nu este distractivă, așa că vrem să menținem acest lucru la minimum. Înțelegerea secvențelor, totuși, și reflectarea asupra modului și motivelor pentru care au apărut, pot fi amuzante și importante, așa că pe asta ne vom concentra.

Pentru joseki vom analiza secvențele celor două mutări de deschidere care sunt utilizate în principal în GO-ul modern: **punctul stea 4-4** și **punctul 3-4**.



În diagramă avem două fuseki-uri foarte populare în istoria recentă a jocului.

Pe latura dreaptă, Negrul a jucat **fuseki-ul chinezesc**, iar Albul, în stânga, a jucat fuseki-ul **San-ren-sei** (literal, „trei puncte stea la rând”).

▶▶ Joseki-ul punctului stea 4-4

Una dintre cele mai obișnuite mutări în deschidere este să joci în punctele stea 4-4. Această alegere arată în principal o dorință de influență și de răspândire spre lateral și centru, dar fiind una dintre cele mai uzuale mutări de deschidere din joc, nu ești foarte constrâns de această alegere. Totuși, de obicei, adversarul tău va putea să-ți ia destul de mult din colțul în care ai jucat în punctul 4-4. Să vedem câteva dintre posibilele alegeri ale adversarului.

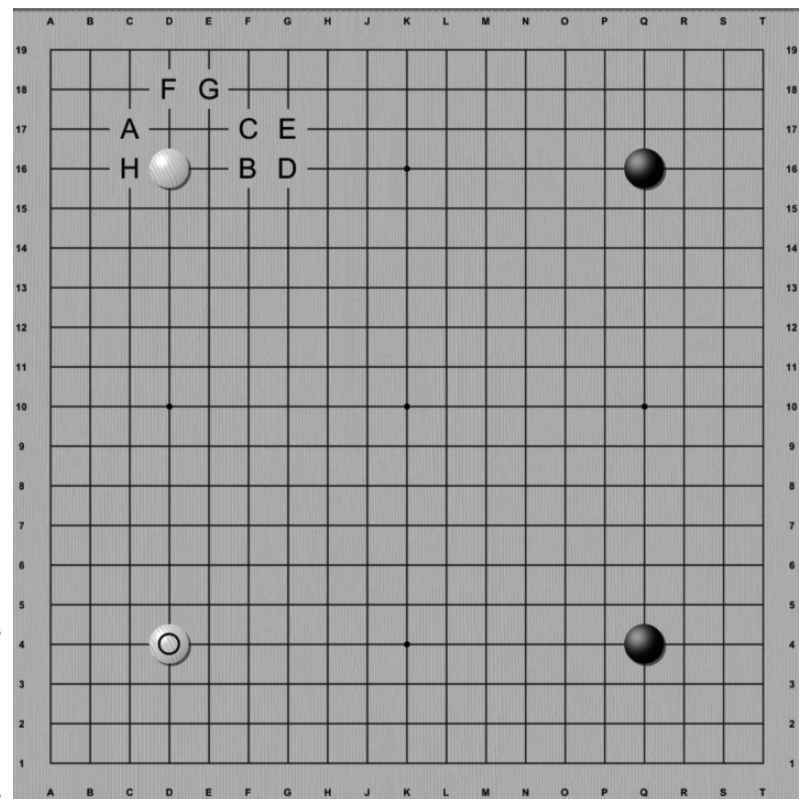
Posibile modalități de abordare ale punctului 4-4

Negrul are opțiunile A - H de apropiere de colțul ocupat de Alb. Dintre aceste opțiuni, A, B și C sunt cele mai frecvente, în timp ce E și D sunt mai rare din cauza distanței față de punctul 4-4, iar F, G și H sunt de obicei jucate ca invazii în jocul de mijloc, dacă Albul este tare în jurul colțului și Negrul vrea să-i reducă „zona”.

În ceea ce privește analiza joseki-ului, ne vom concentra pe alegerile A și C în acest capitol și vom vedea F, G și H în capitolul despre invazii și atașamente.

Rețineți că Negrul ar putea aborda colțul dinspre latura stângă în loc de latura de sus, dar nu este cea mai bună direcție de joc, deoarece el nu are nicio piatră pe acea latură.

Vrem să maximizăm sinergia pietrelor noastre, nu să o reducem.



Principalele probleme legate de analiza acestui joseki vor fi:

- ▶▶ De ce au fost alese și jucate aceste mutări?
- ▶▶ Ce fac ele mai exact?
- ▶▶ Care sunt posibilele lor variante?
- ▶▶ Este importantă ordinea în care au fost jucate mutările și am putea schimba ordinea în care jucăm fiecare mutare?
- ▶▶ Cum influențează celelalte pietre de pe tablă și direcția de joc alegerile noastre pentru ca pietrele noastre să lucreze la unison?

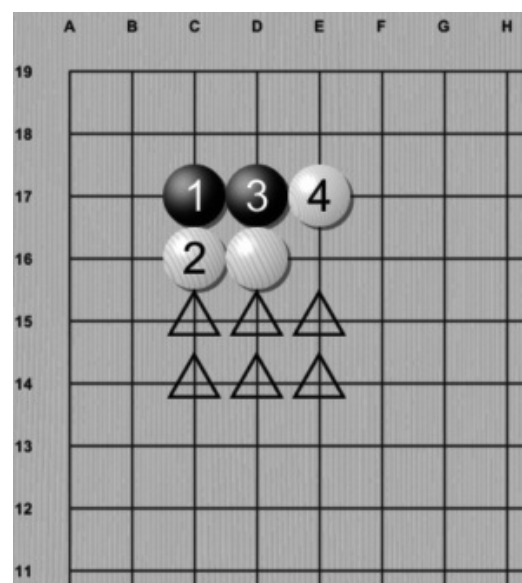
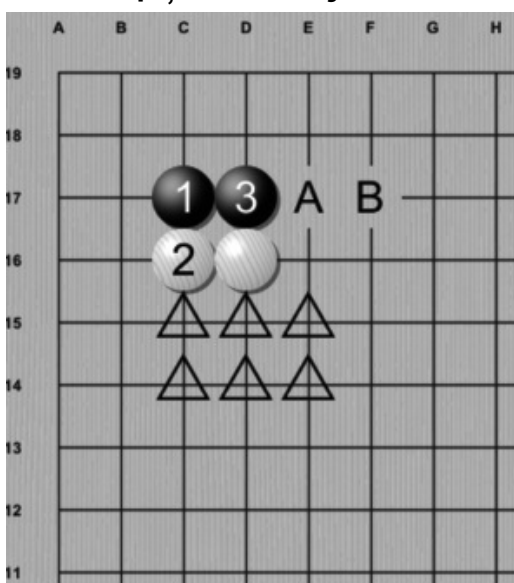
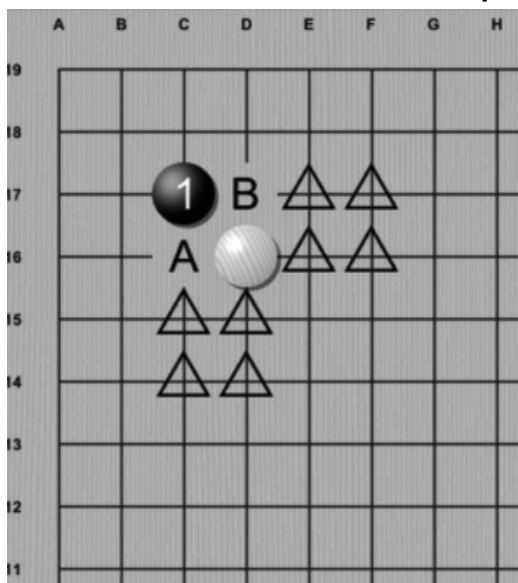
Există multe proverbe care sfătuiesc jucătorii noi să nu învețe joseki, dar, în opinia mea, aceste proverbe sfătuiesc, de fapt, **împotriva memorării fără noimă** a unui joseki. Scopul nostru este să studiem joseki-urile, nu doar să le memorăm, iar în acest proces vom deveni jucători mai buni și mai puternici, care își aleg cu grijă următoarea mișcare în loc să urmeze orbește o cale stabilită de un joseki. Un alt lucru pozitiv în ceea ce privește studiul joseki-urilor este că devine mai puțin probabil să fim surprinși de adversarii care stăpânesc unele joseki și încercă să ne încurce jucându-le.

Cunoașterea este forță.

Începem cu cea mai ușoară abordare, cea cu cele mai puține variante.

Invazia la punctul 3-3.

Să vedem principalele opțiuni de joseki ale acestei mutări:

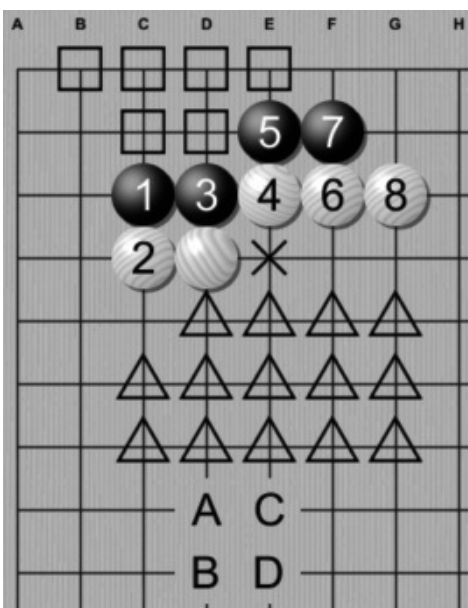


Când Negrul joacă **1**, Albul poate alege **A** sau **B**, în funcție de care parte marcată vrea să o apere și să o dezvolte.

De obicei, Albul se apără cu **2** pe latura care este orientată spre colțul în care are deja pietre. După **3**, Albul poate alege acum **A** sau **B**. Alegerea **A** este cel mai obișnuit joseki, iar alegerea **B** este concepută pentru a lua **sente**. Să începem cu alegerea **A**, care este un **hane** peste 2 pietre.

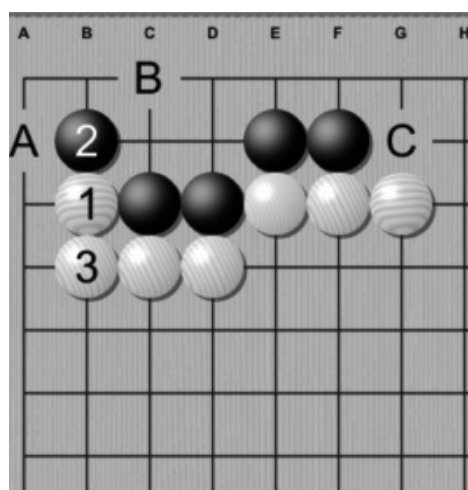
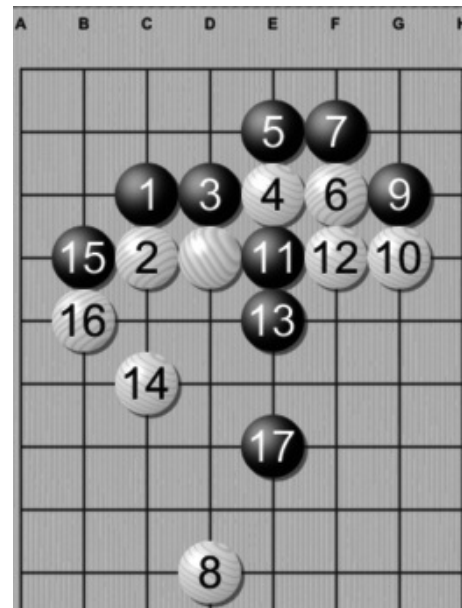
Un hane deasupra a două sau trei pietre este de obicei o formă bună. Un proverb ne îndeamnă să jucăm „întotdeauna” această mutare, dar, ca de obicei la proverbe, există cazuri în care nu se aplică cu adevărat, așa cum vom vedea în curând.

Amintiți-vă: O astfel de mutare se mai numește și „lovitură în capul a două pietre”.



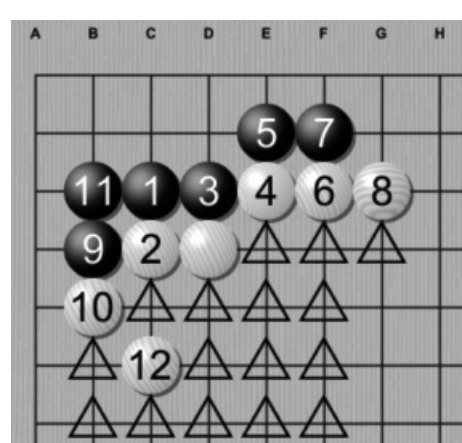
În stânga: Singura alegere viabilă a Negrului este să continue la **5** și să se extindă din nou cu **7**, când Albul joacă mutările evidente la **6** și **8** pentru a-l ține pe Negru jos, în același timp protejându-și propriul punct de tăiere marcat cu **X**. Acum Negrul este în viață, așa că poate juca **9** la **A**, **B**, **C** sau **D** pentru a reduce influența Albului și a amenința punctul de tăiere marcat. Dacă Albul refuză să joace mutarea **8** din secvență și se grăbește să joace mai întâi în lateral, atunci...

În dreapta: Așa arată ce i s-ar putea întâmpla Albului. Pietrele albe vor fi împărțite, iar mutarea de la **8** nu mai este acum utilă.

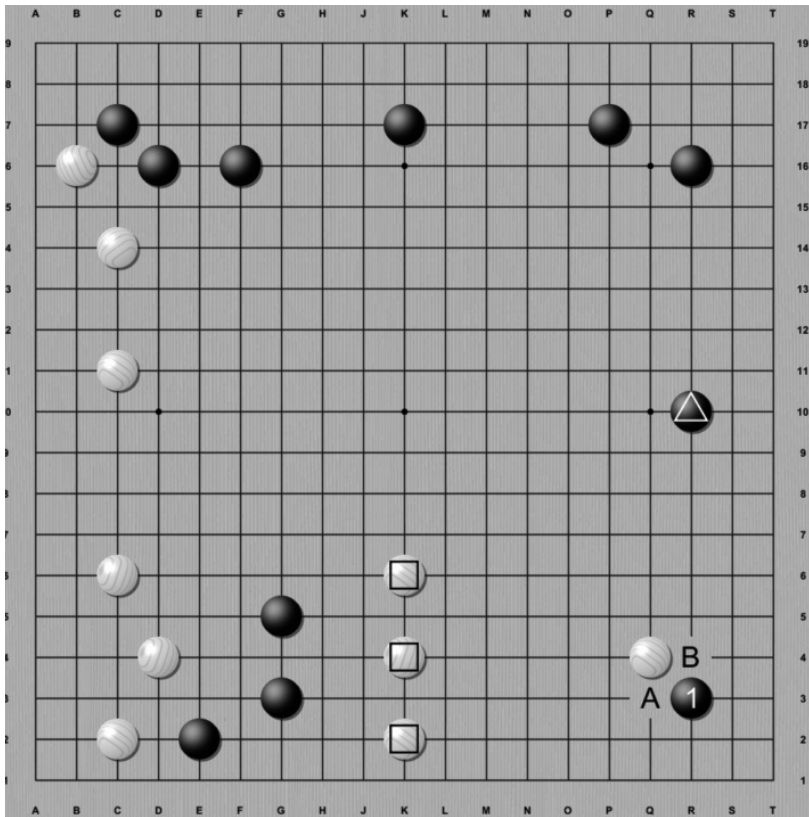


În stânga: Putem vedea de ce Negrul este în viață la mutarea **7** din joseki. Secvența de mutări de la **1** la **3** este cel mai rezonabil atac pe care Albul îl poate organiza, dar nu este suficient. Jucând **A**, **B** și **C** îi asigură Negrului doi ochi, iar Albul nu poate ataca toate cele trei puncte cu următoarea mutare.

În dreapta: Aceasta este o versiune mai veche a joseki-ului, rar jucată în zilele noastre. Dacă Negrul continuă să joace în colț, el doar îl ajută pe Alb să obțină un zid și o influență mare.



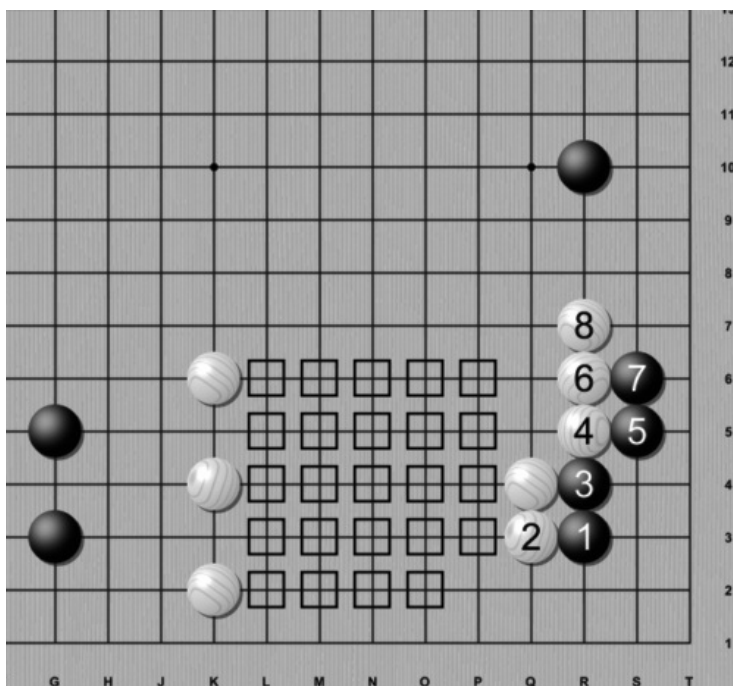
Înainte de „revoluția inteligenței artificiale” a lui AlphaGo, **punctul 3-3** nu era foarte popular ca mutare la începutul partidei, deoarece oamenii nu exploraseră ideea ca Negrul să joace tenuki la **mutarea 9**, dar acum este o mutare foarte populară, care poate fi jucată chiar și după ce au fost plasate câteva pietre pe tablă. Este un stil de joc pe care ar trebui să îl explorați cu siguranță atunci când vă simțiți mai încrezător în abilitățile dvs. de a manipula forma și influența. Deocamdată să vedem cum alegem ce parte să apărăm, în funcție de direcția de joc.



Un alt exemplu de partidă reală. Negrului nu-i place expansiunea din dreapta jos a Albului și vrea să împiedice ca aceasta să se transforme toată în teritoriu, așa că invadează în **punctul 3-3**. Acum, Albul are două opțiuni de apărare: **A** sau **B**.

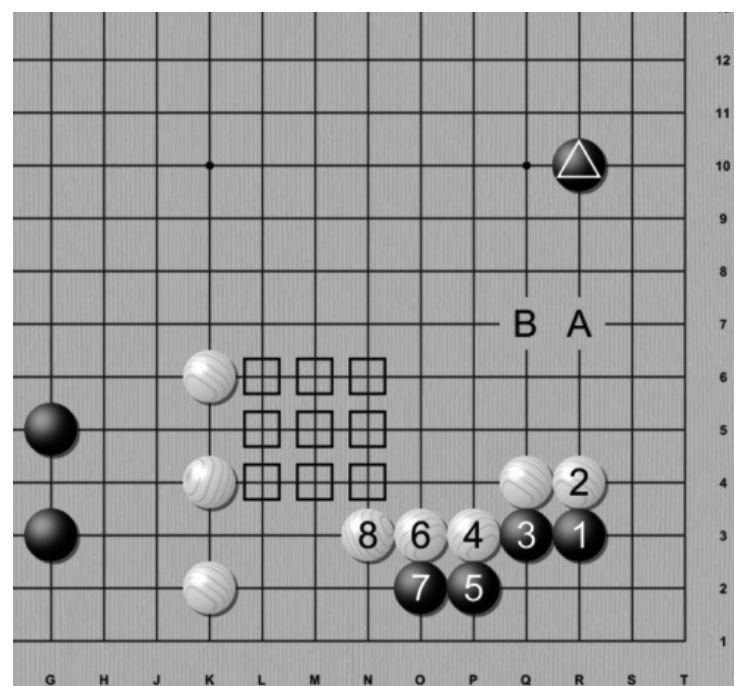
Cum o alegem pe cea mai bună?

Acum, că știm joseki-ul și rezultatul cel mai posibil al fiecărei alegeri, tot ce trebuie să facem este să ne imaginăm cum ar evolua fiecare alegere pe tablă și să comparăm rezultatele. Acest lucru este similar cu ceea ce am făcut atunci când am analizat jocul în capitolul anterior și se numește „**citirea unei secvențe**”. În cazul unui joseki, deși citirea a fost deja făcută pentru noi, nu ar trebui să ne complăcem, deoarece nu este garantat ca adversarul să urmeze mutările din joseki și ar trebui să fim capabili să citim variante pentru a-i pedepsi mutările.



Opțiunea A

Aici, Albul va crea un zid față în față cu celălalt zid al său din mijlocul tablei, creând astfel un frumos moyo pe care Negrul nu îl poate invada ușor.



Opțiunea B

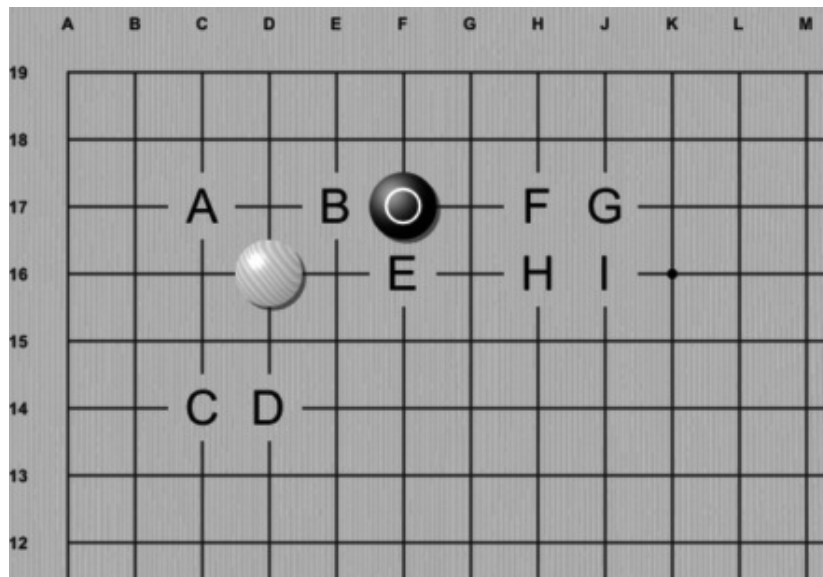
Aici, zidul alb va fi orientat spre piatra neagră marcată. Este rândul Negrului și poate juca **A** sau **B** pentru a face ca acel zid să fie inutil.

Așadar, alegerea **A**, în mod evident, este mutarea care are în vedere direcția corectă de joc. Când o opțiune de mutare te ajută să faci un **moyo**, iar cealaltă nu, atunci direcția corectă de joc este ușor de discernut.

După invazia la **punctul 3-3**, care are cele mai simple variante, celelalte modalități de abordare a **punctului 4-4** pe care le vom explora sunt mult mai complicate și au multe alegeri și rezultate posibile. Așadar, următoarea mutare în analiza noastră este abordarea cu **keima**.

Când Negrul se apropie de punctul **4-4** cu o **keima**, atunci Albul are mai multe opțiuni din care să aleagă.

A și **B** vizează ocuparea teritoriului din colț, **C**, **D** și **E** vizează dezvoltarea părții stângi, precum și păstrarea a jumătate din colț, iar **F**, **G**, **H** și **I** sunt **hasami-uri**, cu scopul principal de a se concentra pe latura de sus și a priva piatra neagră de posibilitatea de a face o bază și de a se dezvolta. De departe, cele mai obișnuite răspunsuri la abordarea cu o **keima** sunt **C** și **F**.

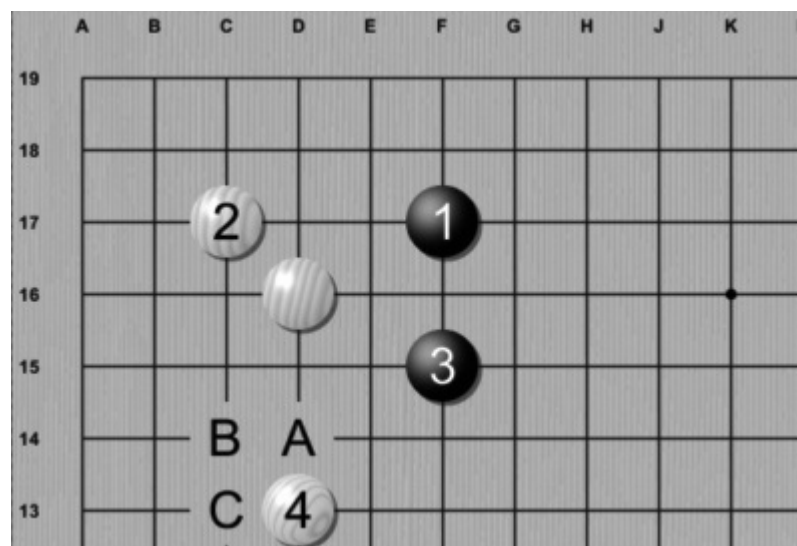
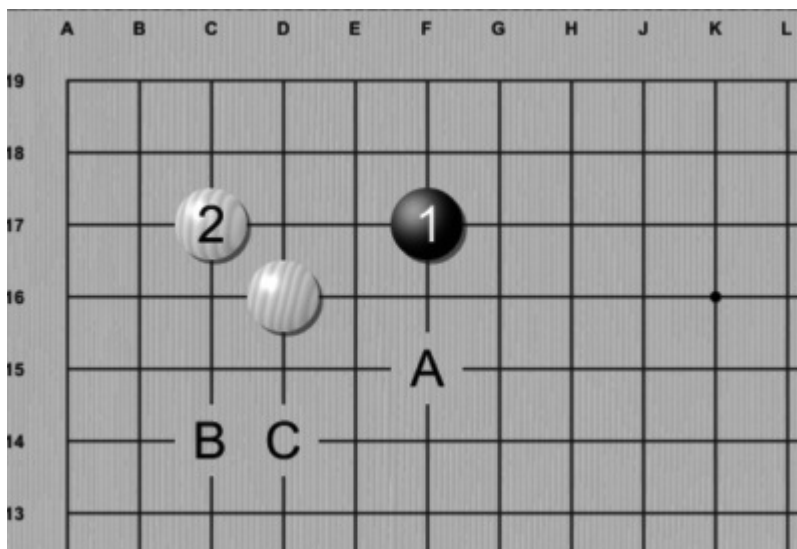


Dintre toate aceste opțiuni, vom analiza opțiunile de la **A** la **F**.

Opțiunile **G**, **H** și **I** sunt rar întâlnite la nivelul nostru, iar scopul acestei cărți nu este acela de a înlocui un manual de joseki, ci de a oferi cunoștințe și context pentru cele mai comune și mai utilizate joseki.

Opțiunea A - Albul răspunde la punctul 3-3

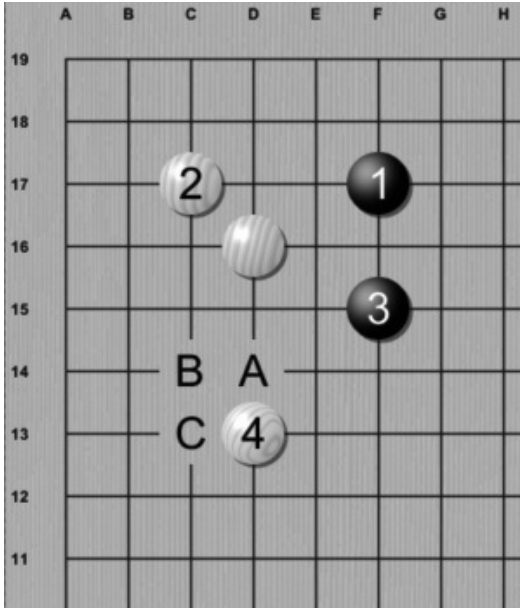
Această mutare este întâlnită mai ales la jucătorii de nivel kyu cu două cifre și chiar și acolo se demodează, deoarece oferă un rezultat frumos pentru Negru care face abordarea.



În stânga: După ce Albul răspunde la **3-3**, Negrul nu mai poate lua colțul. Singurele opțiuni ale Negrului sunt **A**, **B** sau **C**, dar, din moment ce colțul este aproape asigurat, jocul în **B** sau **C** ar fi o exagerare.

Întotdeauna vrem să evităm să avem multe grupuri separate și jucând la **B** sau **C** se creează un nou grup de pietre pe care va trebui asigurat, așa că...

În dreapta: **Negru 3** este aproape o certitudine. După **3**, Negrul poate juca de cealaltă parte a pietrelor albe, deoarece va putea să-și conecteze pietrele, așa că Albul trebuie să răspundă. Albul poate juca **A**, **B** sau **C**, dar toate aceste mutări sunt prea pasive, în comparație cu mutarea **4** din diagramă, care asigură tot teritoriul din colț și apără cât mai mult din laterală. O extindere **niken tobi** poate părea prea mare, dar Albul este în siguranță.

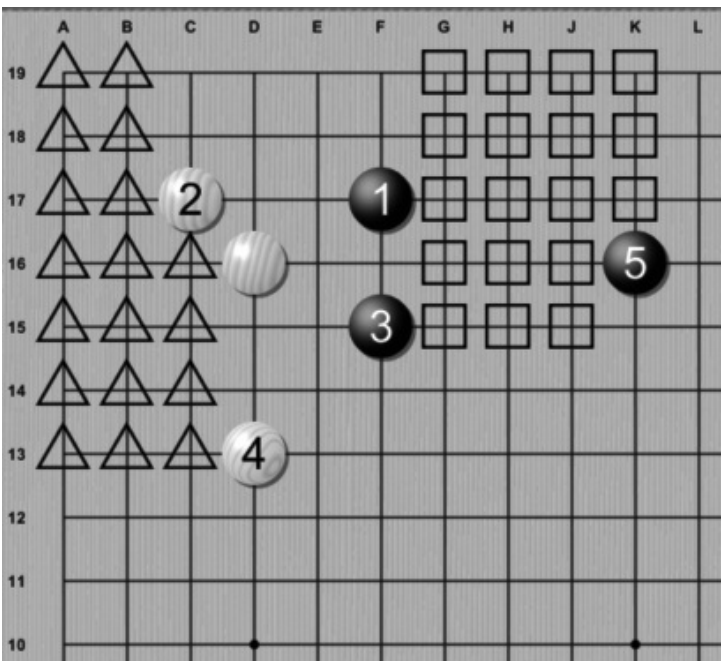
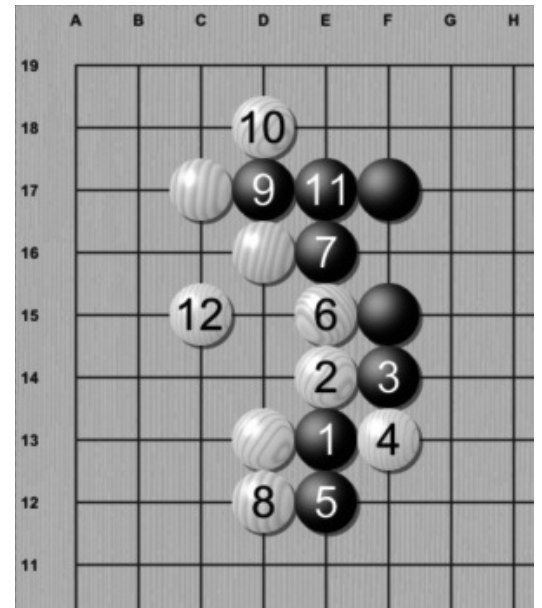


Imaginile din stânga și dreapta:

Negrul poate încerca diferite mutări și secvențe, dar Albul se poate apăra cu succes împotriva tuturor. Nu există niciun motiv pentru ca Albul să joace o mutare pasivă și sigură, astfel încât poate să urmărească un profit maxim. Atunci când pietrele tale sunt puternice, nu ar trebui să îți fie teamă să îți întinzi aripile și să zbori. În ciuda siguranței și stabilității, mutarea **Alb 4** are totuși o problemă:

NU amenință pietrele Negrului.

Așa că...

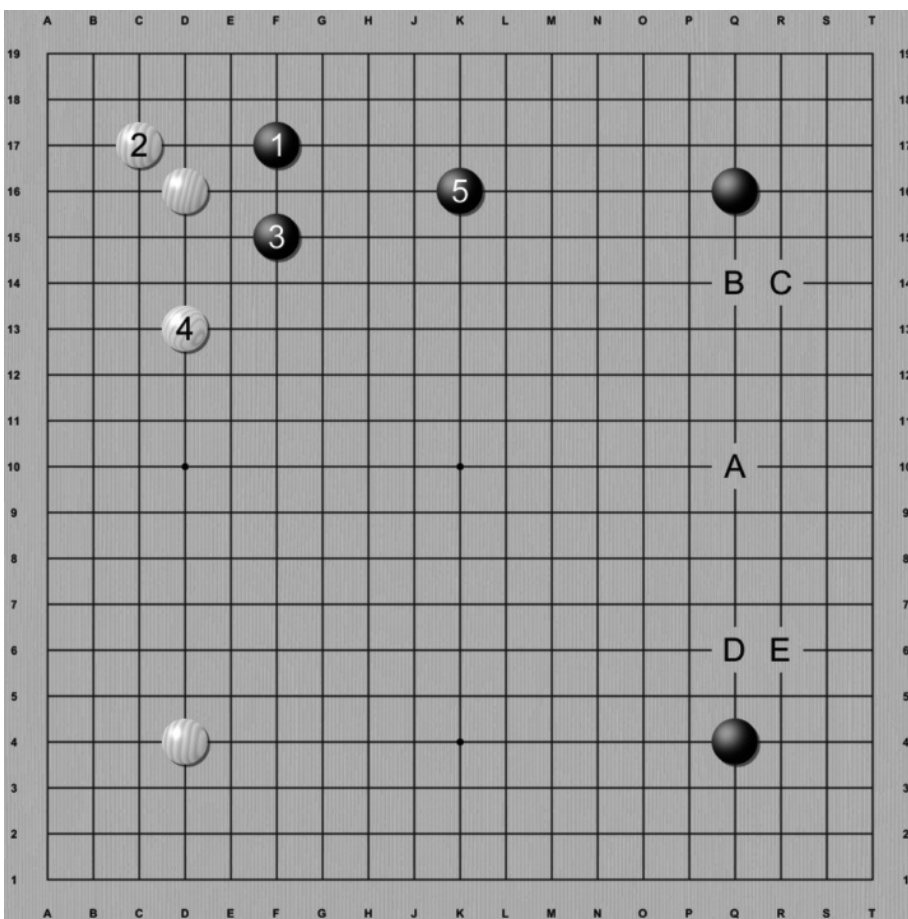


...Negrul are posibilitatea de a-și deschide propriile aripi.

Din moment ce este oprit să intre în colțul din stânga sus și în lateral stânga, el se extinde de la ambele pietre cu **mutarea 5 - ogeima**.

Aceasta este o mutare stabilă atunci când este jucată pe latura tablei și Albul nu poate invada în zona neagră, în același manieră în care Negrul nu poate pătrunde în zona albă. Albul ar putea crede că a făcut cea mai bună afacere, dar dacă ar fi să numărăm efectiv punctele pe care aceste mutări par să le fi asigurat pentru fiecare jucător, vom vedea că sunt practic aceleași!

Ceea ce este diferit este forma și întreaga situație de pe tablă. De obicei, de la forma neagră extinderea acum este mai ușor de făcut, presupunând că s-a apropiat din direcția corectă...



Aceasta este o poziție foarte posibilă pe tablă în care Negrul a jucat abordarea cu keima, iar Albul a optat pentru joseki-ul de apărare **3-3**.

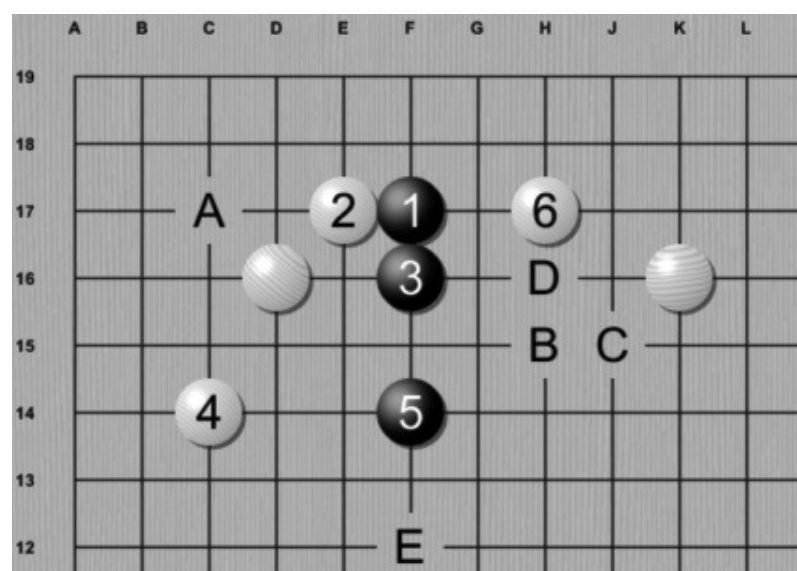
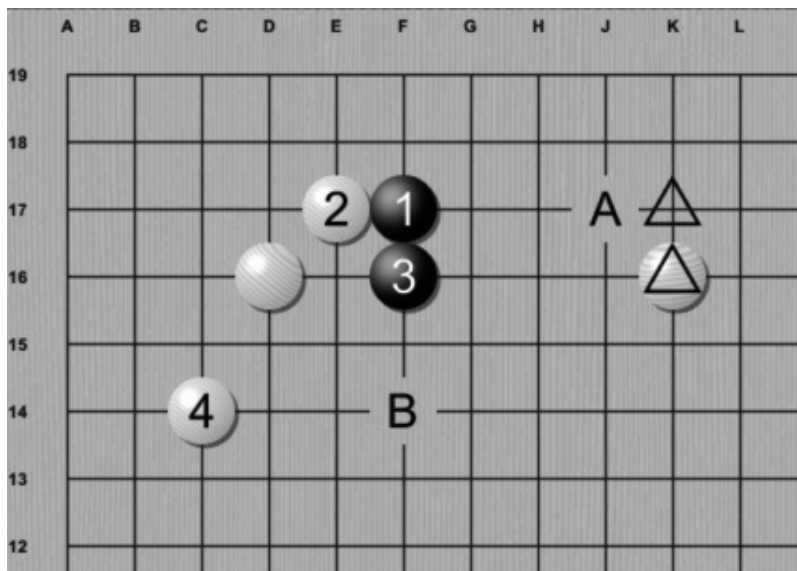
Dar dacă Negrul ajunge vreodată să joace o mutare în jurul lui **A**, pietrele lui sunt la numai o mutare distanță de a forma un moyo mare care se întinde pe jumătate de tablă.

Din fericire pentru Alb, este **sente**, dar acum este forțat să rezolve această problemă fie jucând în **A** sau în orice punct din jurul lui, fie apropiindu-se de colțurile negrului în **B**, **C**, **D** sau **E**, care sunt direcții în care Albul nu are nicio piatră ajutătoare. Albul este aproape obligat să se deplaseze într-o zonă a tablei și dintr-o direcție greșită, din cauza alegerii timide a joseki-ului său în colțul din stânga sus. Evitând o luptă favorabilă, Albul și-a ajutat adversarul să obțină un rezultat bun, care însă ar putea duce la o luptă nefavorabilă în viitor pentru el.

Fiecare alegere pe care o facem **ar trebui să țină cont de întreaga tablă** și nu doar de zona locală în jurul căreia a fost jucată mutarea.

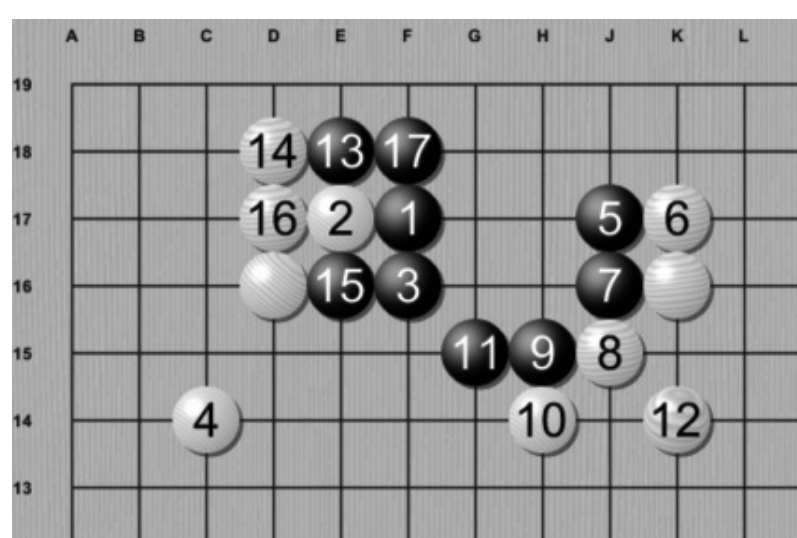
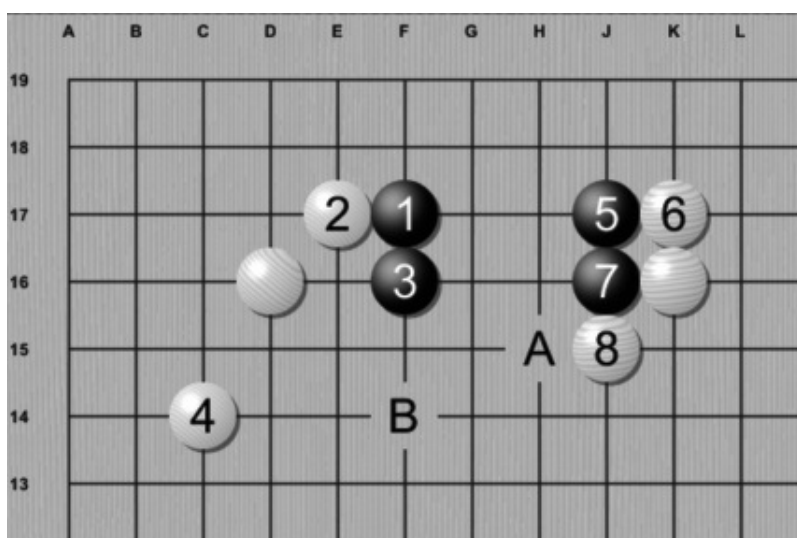
Concluzie: De obicei, ar trebui să evitați răspusul la o **abordare cu keima** cu apărarea **3-3**. Rezultatul nu este atât de bun, dar poți fi fericit dacă adversarii tăi o joacă împotriva ta.

Așadar, atunci când piatra albă din colț este abordată de adversar din direcția corectă, răspunsul la punctul **3-5** nu este foarte eficient dacă nu avem nicio piatră ajutătoare. Dar ce se întâmplă dacă adversarul se apropie de colțul nostru dintr-o parte în care avem deja câteva pietre utile?



În stânga: Dacă Negrul încearcă să se apropie de colțul alb când piatra albă marcată este deja la locul ei (sau pe linia a treia), atunci alegerea joseki-ului de răspuns la **punctul 3-5** devine brusc foarte favorabilă pentru Alb. Presupunând că executăm joseki-ul până la **mutarea 4**, acum Negrul are doar opțiunile **A** și **B**, cu opțiunea **A** fiind foarte limitată în comparație cu situația anterioară.

În dreapta: Dacă Negrul încearcă un **ikken tobi**, Albul îl poate prinde în clește cu o **keima** și îl poate priva de orice șansă de a obține o bază. Negrul are o mulțime de opțiuni pentru a continua, inclusiv posibilă invazie de colț în viitor la **A** și diferitele prelungiri la **B**, **C**, **D** și **E**, dar toate aceste opțiuni conduc la momente grele pentru Negru, deoarece nu are încă ochi.



În stânga: Dacă Negrul alege să formeze mai întâi o bază, ceea ce este o idee mult mai rezonabilă, spațiul închis îl forțează să joace mult mai aproape de pietrele sale și să ajungă într-o formă incomodă, iar Albul poate juca un **hane** deasupra pietrelor sale. În continuare, Negrul poate să sară la **B**, ca mai înainte, sau poate încerca să trăiască cu **A**.

În dreapta: Dacă Negrul încearcă să trăiască și să formeze doi ochi, rezultatul este comun și foarte frecvent. Negrul trăiește, dar este complet înconjurat, posibilitatea unei invazii în colț a dispărut, iar Albul are teritoriu în colț și influență pe latura stângă, latura de sus și în centru.

Rezultatul este foarte bun pentru Alb.

Concluzie: Răspunsul la **punctul 3-5** este o mutare foarte eficientă, dar numai dacă există o piatră de ajutor de cealaltă parte a pietrei de care se apropie adversarul nostru.

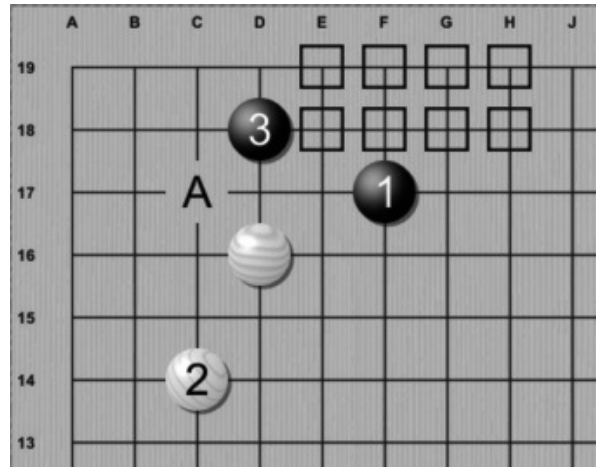
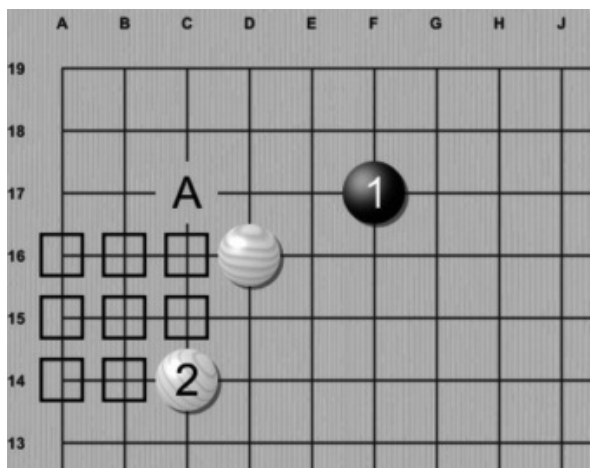
Dacă tu ești cel care se apără, această mutare ar trebui să se regăsească în arsenalul tău de opțiuni.

Dacă tu ești cel care atacă, ar trebui să te ferești de adversarul tău care răspunde cu această mutare.

Dacă piatra de ajutor lipsește, această mutare își pierde cea mai mare parte din eficiență.

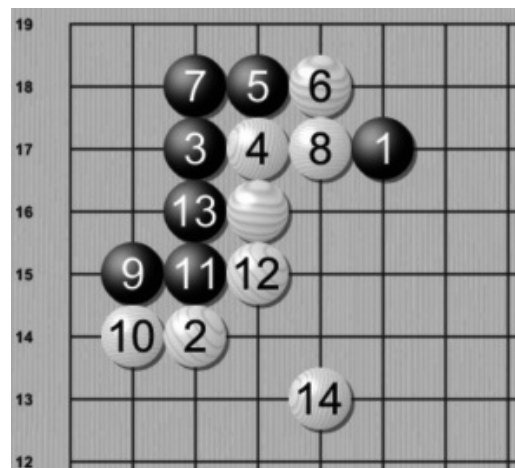
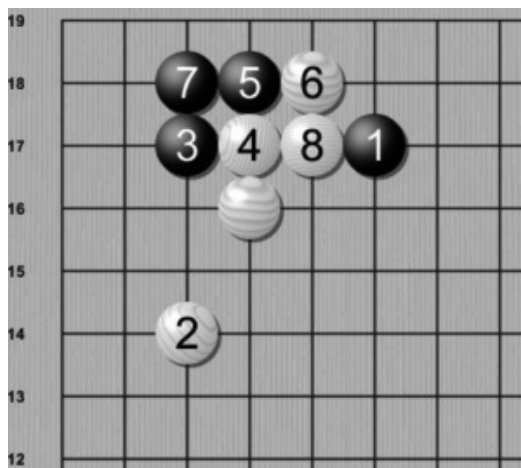
Opțiunea C - Albul răspunde cu o keima

Această mișcare are ca scop obținerea unui rezultat echilibrat, în care ambii jucători primesc aproape jumătate din ceea ce își doresc, iar singurul mare avantaj pentru jucătorul care a fost atacat este că acum obține **sente** și posibilitatea de a ataca în altă parte. În mod obișnuit, rezultatul este cel din exemplul de joseki de la **pagina 63** și este o secvență pe care o veți întâlni foarte frecvent în jocurile dumneavoastră. Haideți să o analizăm mai în detaliu:



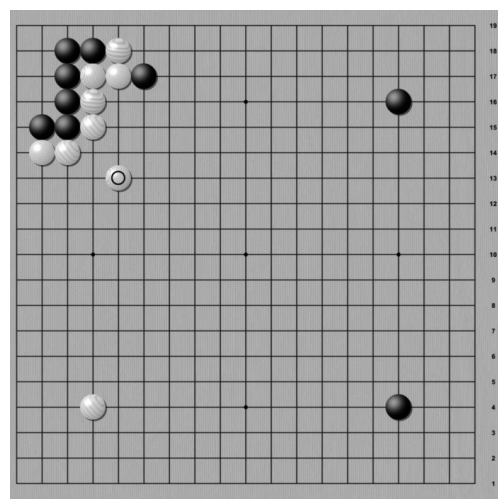
În stânga: Ideea din spatele apărării prin **keima** este că realizează două lucruri. Întărește colțul împotriva unei invazii directe la punctul **3-3** în **A** și extinde teritoriul și influența Albului pe laterală.

În dreapta: Așadar, cel mai obișnuit răspuns este Negrul **3**, deoarece această mutare face din **A** un punct de dispută și, de asemenea, extinde Negrul în lateral pe direcția din care a făcut atacul.



În stânga: Dacă Negrul sare în punctul **3-3**, piatra sa inițială este imediat separată, iar mutarea **Alb 2** se găsește în locul perfect pentru a intercepta extinderea Negrului...

În dreapta: Negrul va reuși să trăiască în colț, dar pentru asta a renunțat atât la latura de sus, cât și la latura stângă. Albul are o formă perfectă, iar piatra inițială neagră pare redundantă.



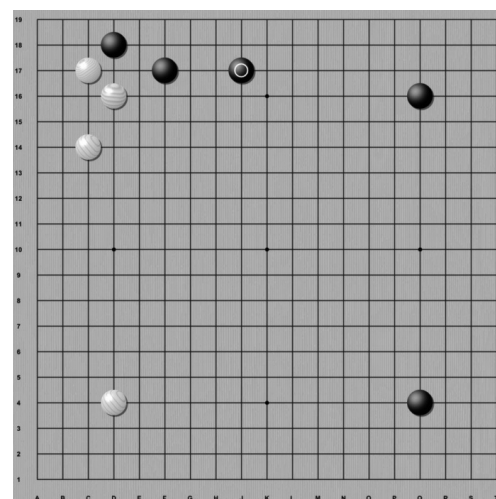
Să ne oprim și să ne imaginăm rezultatele finale ale ambelor alegeri pe tablă.

Comparați cele două imagini.

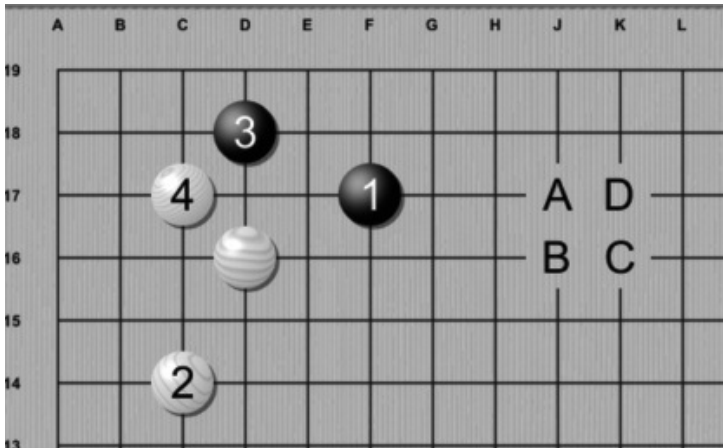
Care situație este mai bună pentru Negru?

În stânga, Negrul a inițiat atacul, dar a sfârșit prin a fi blocat la interior, în timp ce în dreapta rezultatul este echilibrat și ambii jucători au obținut aproape exact jumătate din colț și amândoi se extind spre lateral.

Situația din dreapta este mai bună pentru Negru...

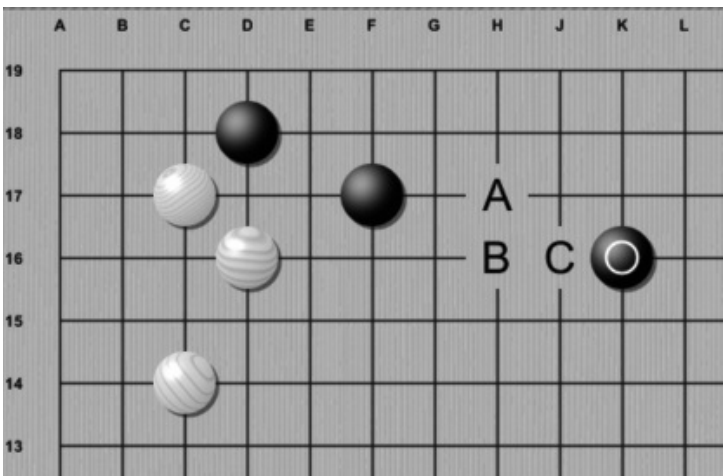


Așadar, Negrul încearcă să păstreze echilibrul și joacă **mutarea 3** pe linia a doua. Albul are acum mai multe opțiuni.



Cea mai obișnuită este de a ocupa punctul de conflict jucând **mutarea 4** la punctul **3-3**.

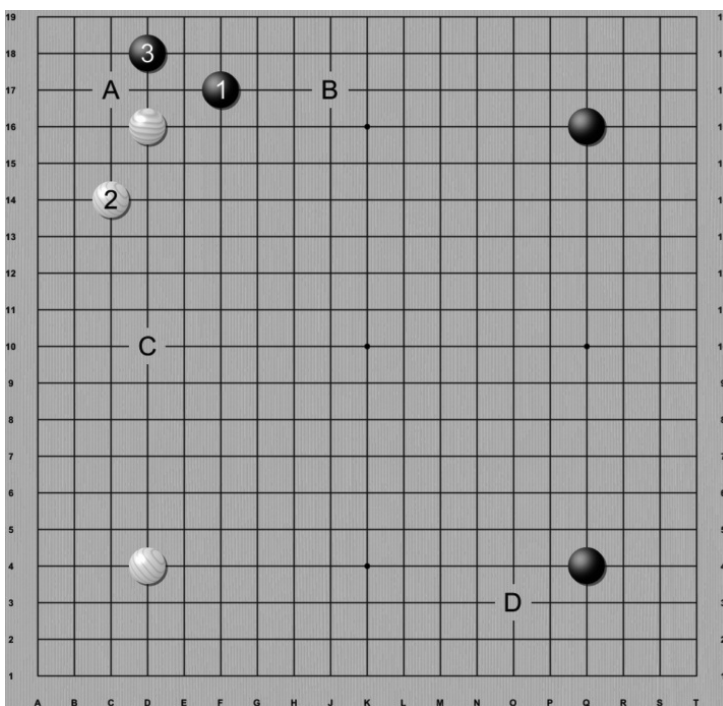
Negrul dorește să evite să fie înconjurat, așa că nu poate permite ca Albul să joace orice mutare în jurul punctelor **A**, **B**, **C** sau **D**, astfel că joacă el de obicei într-unul din aceste puncte, cu **A** și **B** fiind cele mai sigure puncte și, prin urmare, cea mai frecventă alegere cu care se încheie joseki-ul.



De exemplu, jocul pe punctul stea din laterală pare a fi o mutare mai rapidă și mai puternică, dar are trei puncte slabe ce se pretează la invazie, la **A**, **B** și **C**. Totuși, niciuna dintre aceste invazii nu distruge în totalitate grupul negru și vom vedea în capitolul despre invazie că el se descurcă bine cu aceste mutări, dar mulți jucători, când încep să învețe, se tem să nu fie invadați, așa că joacă mai ales variantele sigure.

Eu aș propune să începeți prin a juca mutări sigure și apoi să experimentați cu alegeri mai periculoase.

Încearcă, învață și distrează-te!

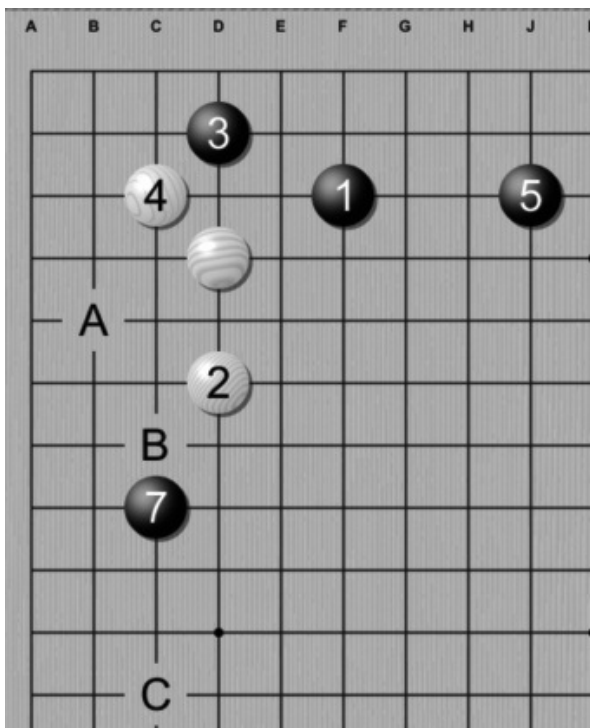


Simplitatea acestui joseki-ului face ca să fie una dintre puținele secvențe pe care mulți jucători le lasă neterminate după **Negru 3**. Ideea Albului este că a juca **Alb 4** la **A** este „prea lent”, așa că, din moment ce pietrele lui sunt sigure, poate face **tenuki**, de obicei la **C** sau **D** în acest exemplu. După ce Albul joacă **tenuki**, Negrul poate, de asemenea, să facă **tenuki**. Cele două pietre ale sale au două modalități de a face o bază, deoarece **A** și **B** sunt **miai** și joseki-ul poate fi terminat în orice moment. Dacă Albul joacă **A**, se finalizează joseki-ul normal. Dacă Albul joacă **B**, Negrul poate lua colțul cu **A**. Această flexibilitate în ceea ce privește modalitățile de a-și salva grupul înseamnă că Negrul este în siguranță și astfel este liber să răspundă la **tenuki**-ul Albului sau să atace în alt loc de pe tablă. Așadar, dacă nu se termină acest joseki, ambii jucători sunt în siguranță.

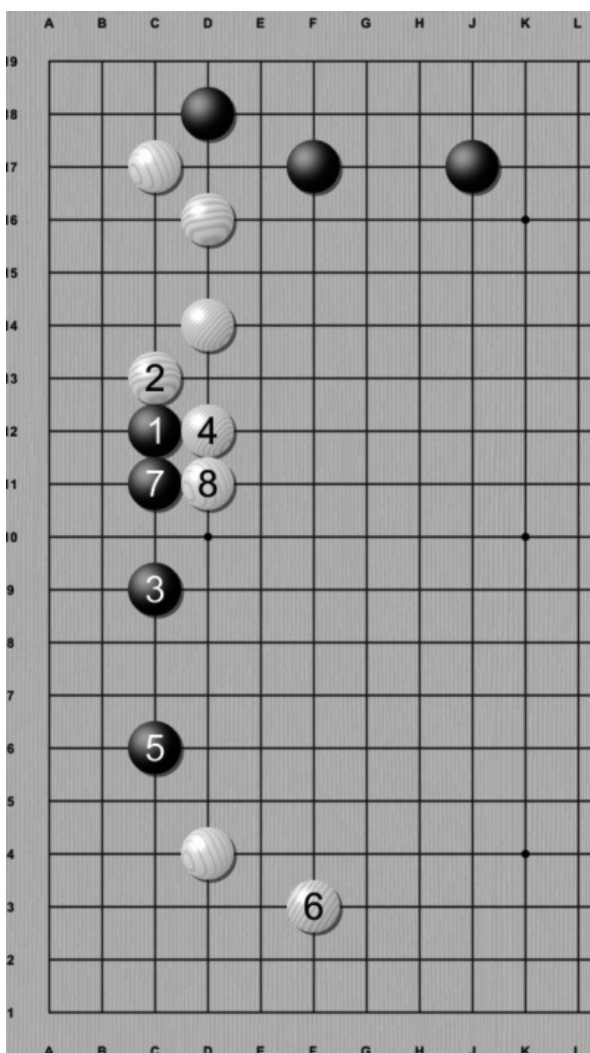
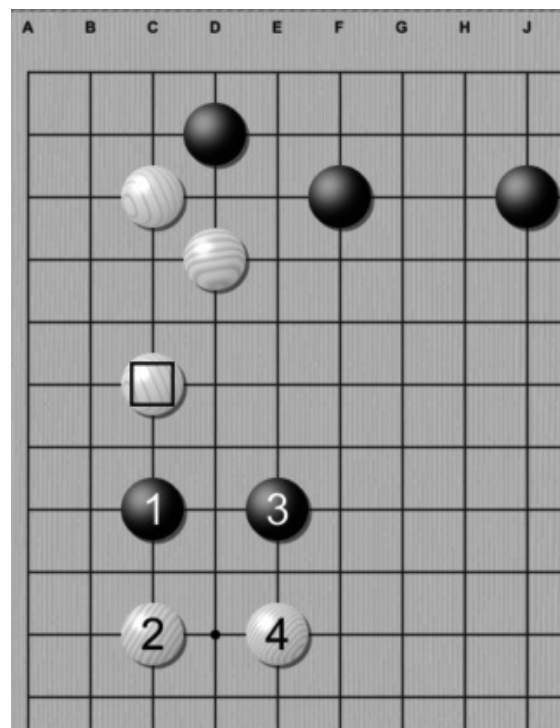
Concluzie: Răspunsul la **keima** este unul dintre cele mai scurte, mai ușoare și mai echilibrate joseki-uri din jocul de GO. Nu numai că oferă un rezultat echilibrat ambilor jucători, dar este și suficient de iertător în cazul în care un jucător nu termină toate mutările din joseki. Veți întâlni acest joseki foarte des și veți fi inclinat să îl folosiți, la fel de des. Faptul că fiecare mutare a joseki-ului este ușor de înțeles îl face ușor de folosit, dar și ușor de modificat, în cazul în care adversarul încearcă să joace o mutare total diferită de cea la care vă așteptați, face ca acest joseki să fie extrem de ușor pentru începători.

Opțiunea D - Albul răspunde cu unikken tobi

Această mutare urmează exact aceeași idee ca și răspunsul cu keima, dar pune accent mai mult pe centru în loc de colț. Într-adevăr, majoritatea variantelor pe care tocmai le-am analizat pentru răspunsul cu keima ar putea rămâne la fel, în afară de faptul că acum Negrul poate amenința să atace direct formația albului.

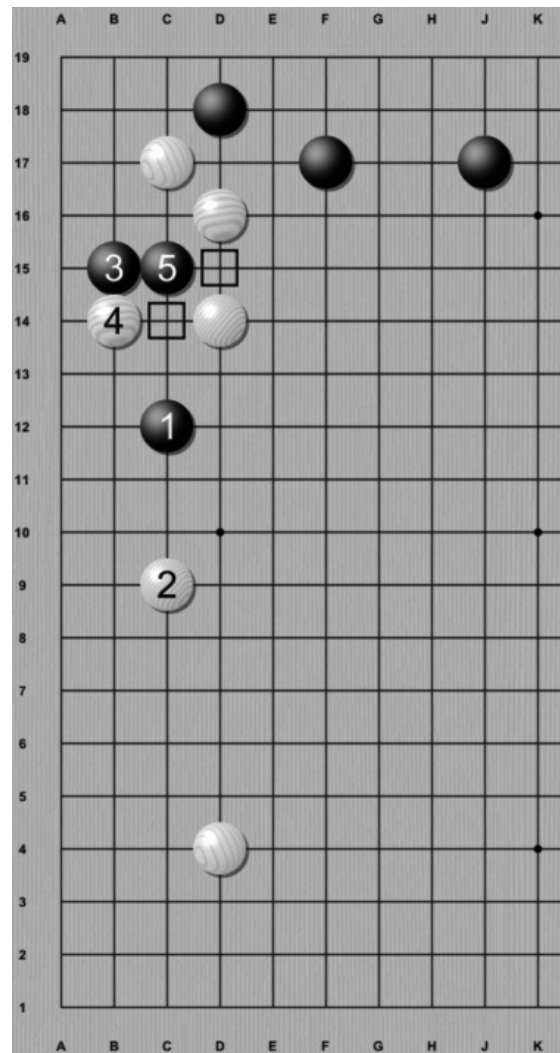


Secvența joseki anterioară este încă rezonabilă, **mutarea 2** fiind acum un **ikken tobi**, dar dacă Negrul joacă mai târziu pe latura opusă, ca în stânga, și amenință să joace **A** sau **C**? Dacă Albul blochează la **B**, Negrul se extinde pur și simplu la **C** și face o bază. Dacă Albul îi ia baza jucând **C**, atunci Negrul alunecă la **A**. În dreapta se poate vedea că răspunsul la joseki cu keima nu oferă aceeași dublă amenințare pentru Negru deoarece piatra marcată se află pe linia a 3-a.



Albul blochează la B
În stânga vedem o variantă în cazul în care Albul încearcă să-și apere colțul. Negrul se extinde cu plăcere de două ori pe latură, în timp ce Albul se luptă să-l oprească.

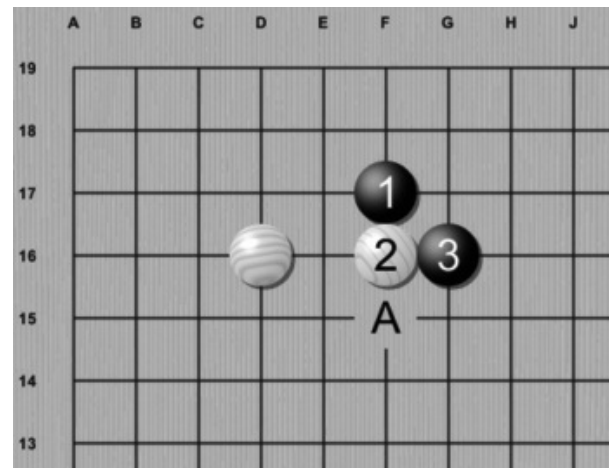
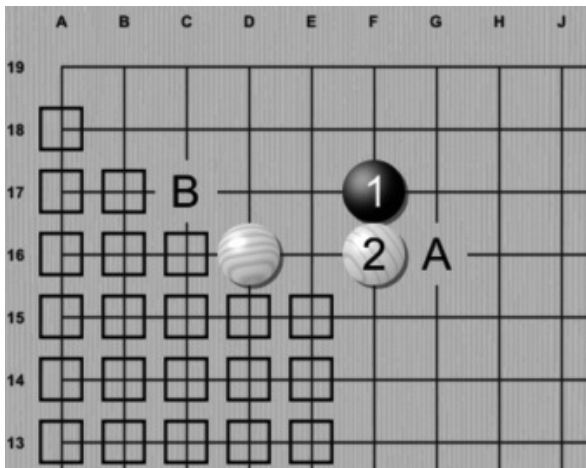
Albul blochează la C
În dreapta vedem o variantă în cazul în care Albul încearcă să ia baza Negrului. Negrul alunecă la **3** și este pe cale să reducă colțul Albului. Dacă Albul încearcă să reziste, așa cum vedem în secvență, **Negru 5** duce la un dublu **nozoki** la cele două piese albe de pe **linia 14**. Albul nu le poate apăra pe amândouă, așa că este forțat să aleagă, ambele opțiuni fiind neplăcute pentru el.



Concluzie: Răspunsul cu un **ikken tobi** pare inferior celui cu **keima**, pe o tablă goală. Singurul moment în care este mai avantajos este când avem deja câteva pietre pe partea spre care încercăm să avansăm. Acestea ne ajută să acoperim principala slăbiciune a răspunsului, care este atacul de linia a 3-a pe care tocmai l-am analizat. Dacă Albul are o piatră în jurul punctului stea de pe latură, atunci acest răspuns este mai bun. Dacă nu, atunci ar trebui să evitați să îl jucați sau să vă străduiți să îl exploatați.

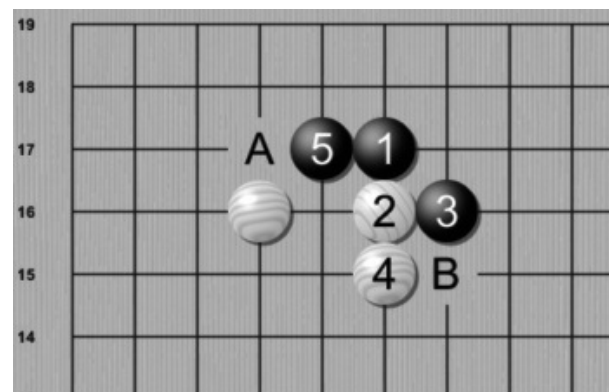
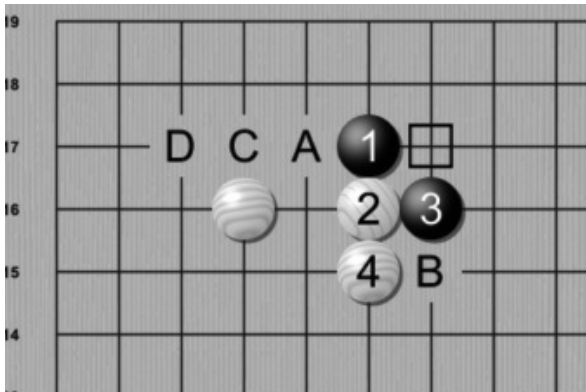
Opțiunea E - Albul răspunde cu tsuke la keima

Această mișcare are ca scop păstrarea colțului și extinderea spre lateral. Este un obiectiv foarte mare, așa că asta este o mutare care poate fi jucată doar dacă avem o piatră în plus care să ne ajute, la fel ca în cazul extinderii cu **ikken tobi**. Să vedem cea mai comună variantă și cum, de ce și când funcționează:



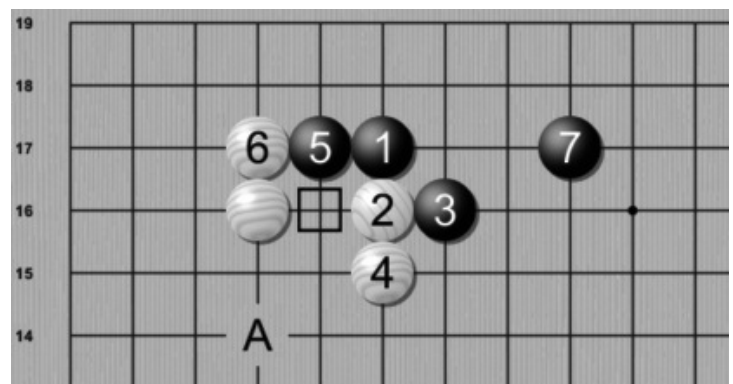
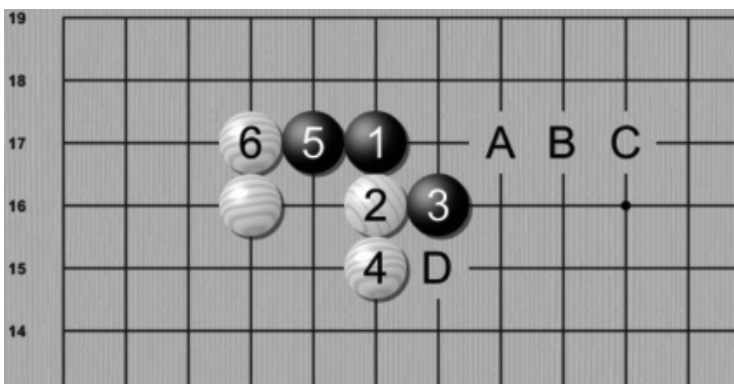
În stânga: Albul se atașează de piatra neagră pentru a aplica cea mai mare presiune, pentru a apăra partea laterală și cea mai mare parte a colțului. Negrul poate juca **hane** la **A**, cea mai obișnuită mutare, sau se poate arunca în colț la **B**.

În dreapta: Odată ce Negrul face **hane**, Albul trebuie să își ajute piatra și să evite atari la **A**. Motivul pentru care trebuie să fim atenți la atașarea la alte pietre este că ne punem piatra în pericol de a fi înconjurată.



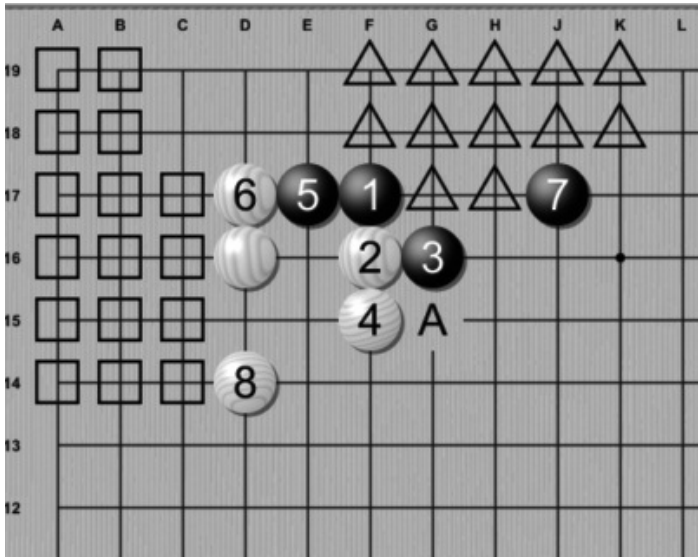
În stânga: Negrul vrea să-și protejeze punctul slab marcat cu pătrat fie cu **A**, fie cu **B**. Negrul poate alege, de asemenea, să-l lase neprotejat și să atace colțul cu **C** sau **D**. Cea mai obișnuită alegere este **A**, deoarece este cea mai sigură.

În dreapta: Dacă Negrul alege să joace **5** în **A**, acum este rândul Albului să decidă ce vrea. Albul își poate apăra colțul și latura cu **A** sau poate alege latura și centrul cu **B**. Dar alegerea lui **B** este rară după ce s-au investit toate aceste mutări pentru a proteja colțul.



În stânga: Negrul vrea să se extindă acum, protejându-și în același timp punctul de tăiere, așa că **A**, **B**, **C** și **D** sunt mutările evidente spre cele două direcții în care Negrul poate să se extindă. Opțiunea **B** este o alegere obișnuită, ca o concesie între mai sigurul **A** și mai îndrăznețul **C**.

În dreapta: Albul este lăsat cu un punct de tăiere în locul marcat cu pătrat. Albul ar putea juca acolo, dar este o formă proastă (două triunghiuri goale) care doar apără, așa că forma mesei de la **A** este o mutare mai bună care protejează și tăietura și se extinde în același timp.

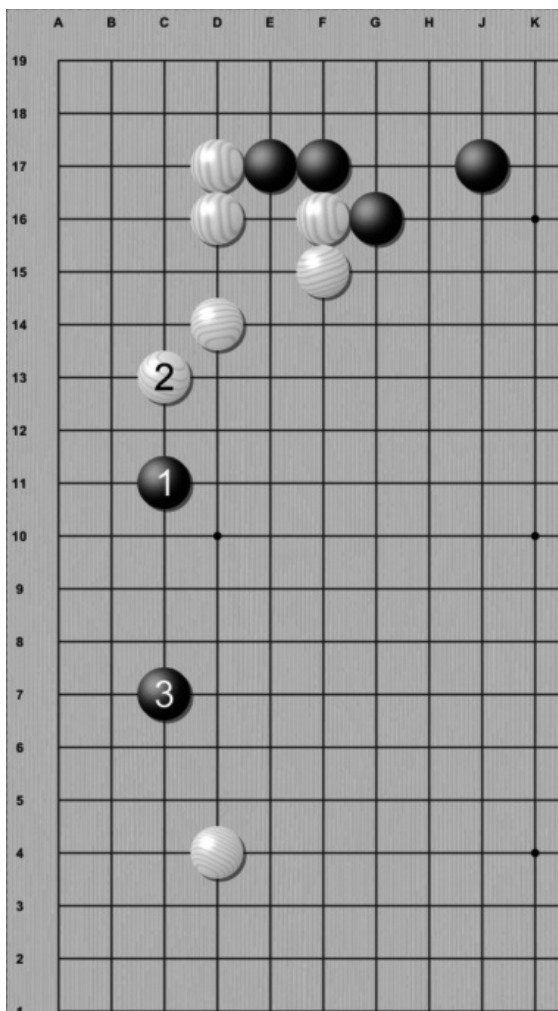


Acum joseki-ul este complet cu **Alb 8** și lucrurile par să fie destul de bune pentru el. A obținut cea mai mare parte a colțului și are posibilitatea de a se extinde pe latura stângă sau spre centru la **A**. Negrul nu prea poate face mare lucru pentru a sparge formația Albului, dar, pe de altă parte, a obținut câteva puncte pe latură și poate continua să se extindă pe acea latură sau să iasă și el în centru la **A**.

Punctul **A** este un punct special de concentrare pentru ambii jucători, așa că, uneori, este posibil să vedeți că fiecare dintre ei încearcă să joace acolo cât mai repede posibil.

Deci, Negrul este bine, iar Albul pare mulțumit de rezultat.

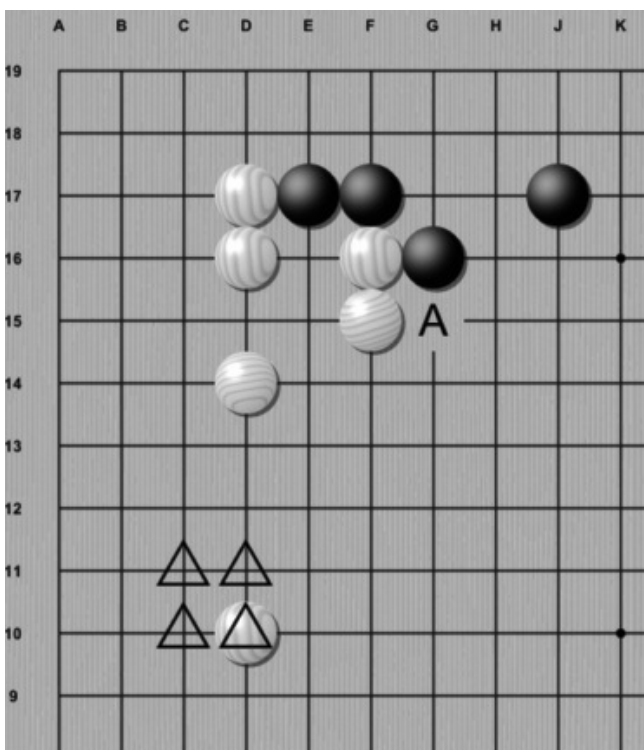
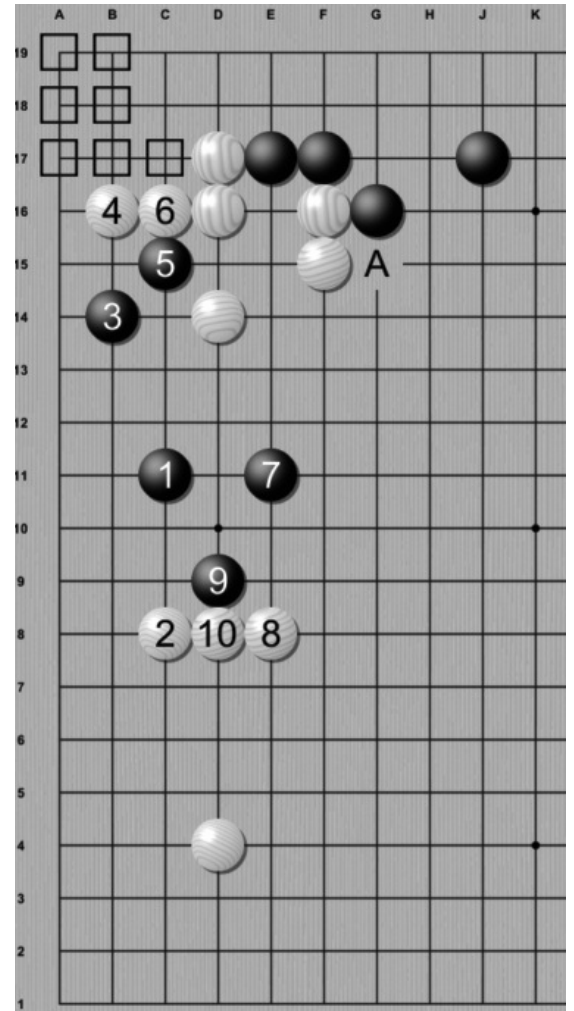
Ce problemă ar putea avea Albul ?



Problema este că Negrul are **sente** și trebuie să luăm în considerare situația de pe întreaga tablă și posibila direcție de joc. Dacă Negrul joacă pe linia a 3-a pe latură și amenință să se extindă în oricare direcție?

În stânga: Albul apără colțul și câștigurile din joseki, dar Negrul ia cea mai mare parte a laturii și Albul trebuie să se apere și în colțul din stânga jos.

În dreapta: Albul blochează și Negrul alunecă sub pietrele albe de pe linia a 4-a a, reducând colțul cu aproape jumătate, creându-și spațiu pe lateral și păstrând în același timp **sente** pentru a juca la **A** mai întâi!

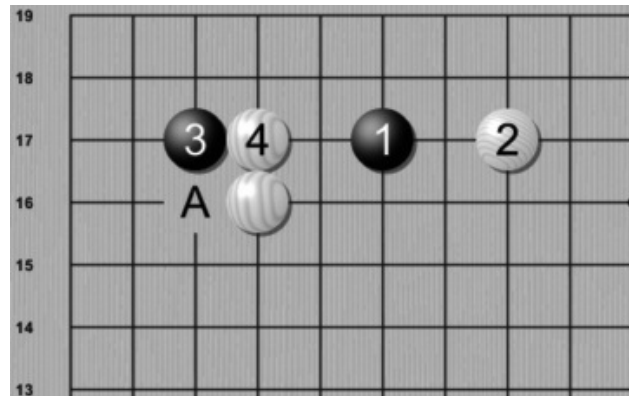
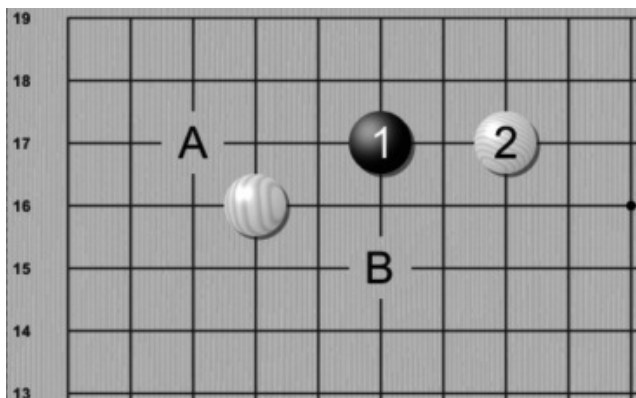


Dacă există o piatră albă în punctul stea sau oriunde în punctele marcate din jurul lui, atunci Negrul își pierde capacitatea de a sări pe laterală și să distrugă totul cu o dublă amenințare. Negrul rămâne doar cu opțiunea de a juca **A** pentru moment și deși este o mișcare bună, nu este la fel de bună ca în cazurile anterioare. Cu piatră de ajutor pentru Alb, răspunsul cu tsuke pe care îl oferă acest joseki duce la un rezultat frumos. Negrul nu este nemulțumit total de rezultat, pur și simplu nu primește totul ca înainte.

Concluzie: Joseki-ul de răspuns cu tsuke este bun pentru Alb **dacă, și numai dacă,** are o altă piatră de ajutor pe laterală. În orice alt caz, trebuie evitat, altfel adversarul va avea avantajul. Dacă adversarul tău îl joacă fără o piatră ajutătoare, atunci sari în partea lui deschisă și exploatează-o pentru a obține avantajul.

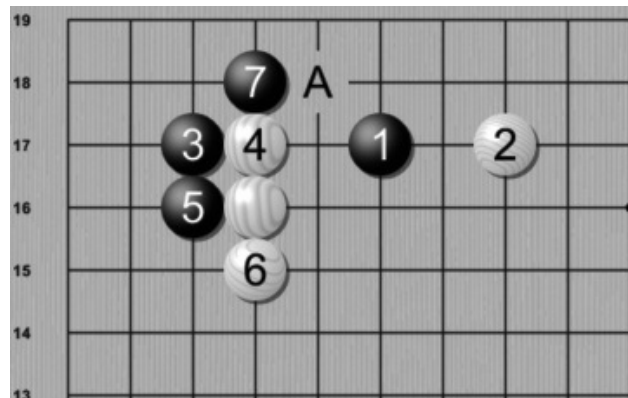
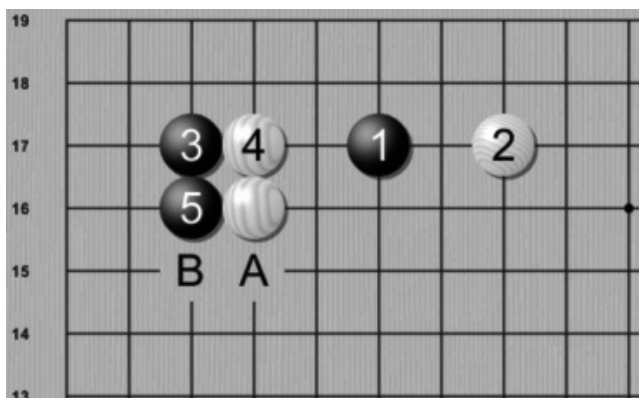
Opțiunea F - Albul răspunde cu un hasami de un spațiu

Această mișcare urmărește să pună accentul pe latura dinspre care adversarul încearcă să se apropie. Îi oferă adversarului posibilitatea de a alege: fie ia colțul și renunță la latura dinspre care s-a apropiat inițial, fie renunță la apropierea de colț și se concentrează pe latură. Prima alegere este cea mai eficientă pentru cel care încearcă să se apropie, dar uneori latura este atât de importantă încât trebuie să se oprească și să o apere. Să vedem cum și când funcționează aceste alegeri.



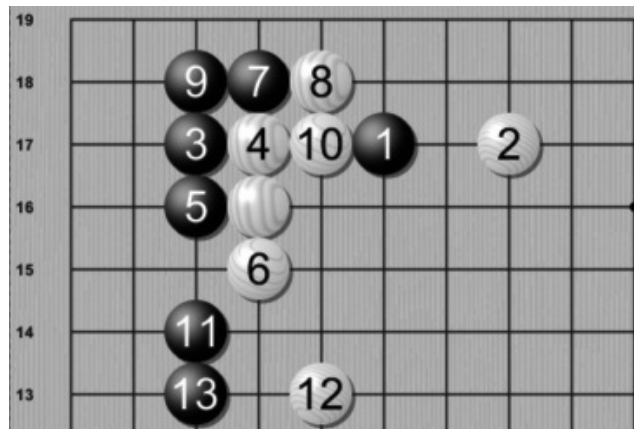
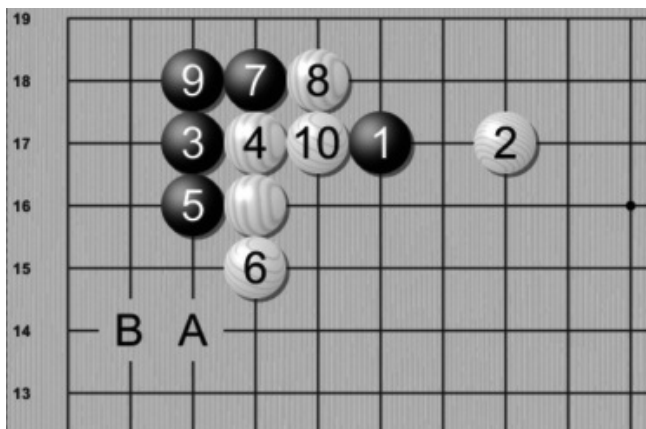
În stânga: După ce Albul face hasami la **2**, Negrul poate invada colțul la **A** sau poate sări la **B**. Să vedem mai întâi alegerea **A**...

În dreapta: Albul poate juca la **A** dacă latura stângă este mai importantă, dar cea mai rezonabilă alegere este **mutarea 4**, care separă pietrele negre.



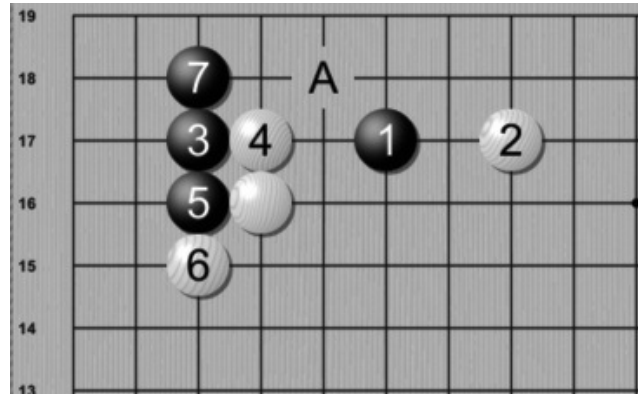
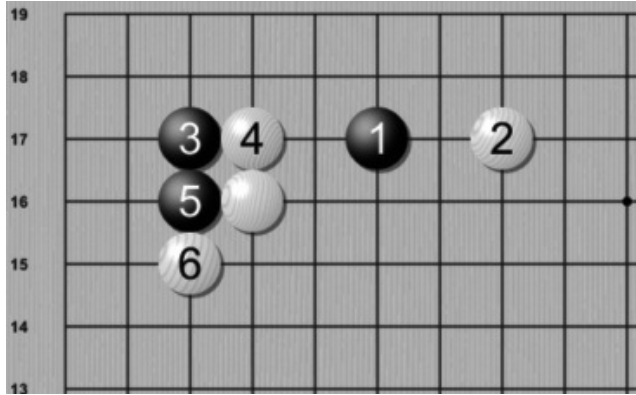
În stânga: Negru **5** a încercat să extindă pietrele și să creeze o bază în colț. Albul poate fie să extindă la **A**, fie să facă hane la **B**, ca în joseki-ul de la **pagina 66**, dar în acest caz, din cauza **Negrului 1**, hane-ul este o greșală, așa cum vom vedea puțin mai departe.

În dreapta: După ce Albul se extinde, **Negrul 7** își folosește **mutarea 1** pentru a amenința să se conecteze sub pietrele albe. Acesta, bineînțeles, nu poate permite ca acest lucru să se întâmple, așa că **mutarea** sigură este la **A**, fără alte alternative practice.



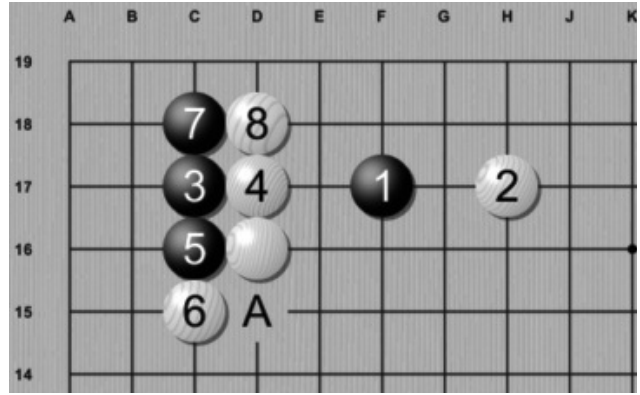
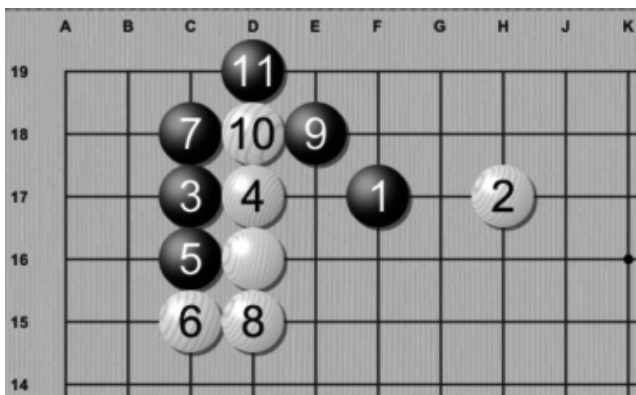
În stânga: Alb **8** apără și **Negrul 9** conectează grupul negrului. Alb **10** conectează și el pietrele albe și acum Negrul poate face cu ușurință doi ochi și trăi în colț jucând fie **A**, fie **B**.

În dreapta: Dacă Negrul joacă mai agresiv **mutarea 11** în **A**, Albul creează de obicei un zid mare cu **12**, minimizând în același timp orice șansă ca **Negrul 1** să fugă mai târziu. **Mutarea 13** consolidează grupul negru, încheind joseki-ul.



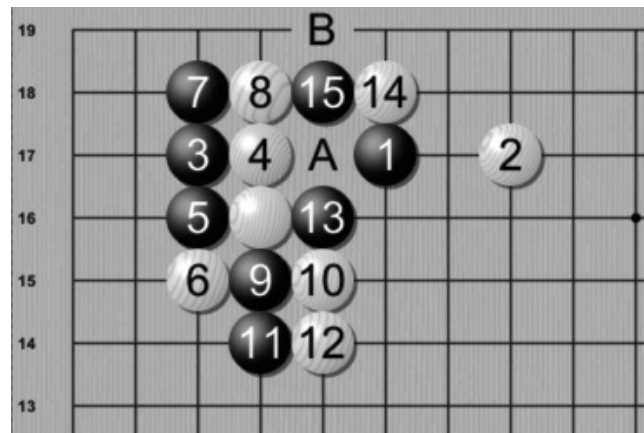
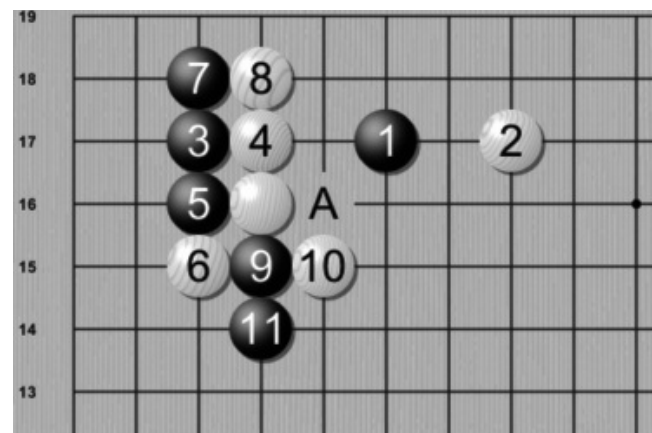
În stânga: Dar să ne întoarcem la **mutarea 6**. Dacă Albul joacă **hane**, asta este o greșeală. Ce s-a schimbat față de joseki-ul anterior [invazia în **3-3**, pagina **66**]. Este piatra de la **1** atât de importantă?

În dreapta: Se pare că face o mare diferență. Mutarea obișnuită pentru a profita de exagerarea Albului este pur și simplu prelungirea la **7** și amenințarea de a se conecta pe dedesubt cu o mutare la **A**.



În stânga: Dar cum funcționează exact această mișcare? Dacă Albul ignoră amenințarea, atunci **Negru 9** conectează pietrele. Este un rezultat dezastruos pentru Alb, așa că...

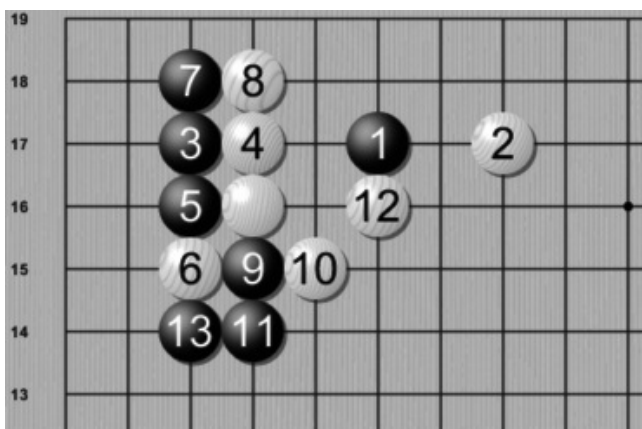
În dreapta: Albul răspunde la **7** prin blocarea drumului cu **8**, crezând că încă mai are o formă bună cu un hane deasupra pietrelor negre. Dar tăietura de la **A** devine acum periculoasă din cauza lui **1**...



Negrul taie la **9**, iar Albul trebuie să dea atari la piatra de tăiere prin **10**. Negrul se extinde la **11** și acum este în siguranță. Dar acum Albul are un alt punct de tăiere la **A**, datorită mutării **1**...

Dacă Albul ignoră această tăietură, și nu previne tăietura din **A** cu **12**, „dezastru” descrie rezultatul atunci când **Negrul 13** taie și desparte grupurile albe. Dacă Albul încearcă să fugă cu **14** încercând să se conecteze cu **Alb 2**, atunci **Negrul 15** ucide pietrele albe.

Albul nu poate juca nici la **A** și nici la **B**, pentru că se plasează în atari. Grupul alb este mort, iar Negrul a obținut un avantaj uriaș prin dominarea totală a acestui colț.

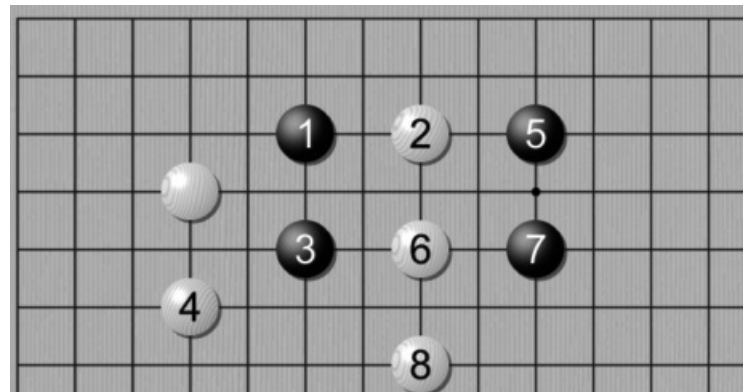
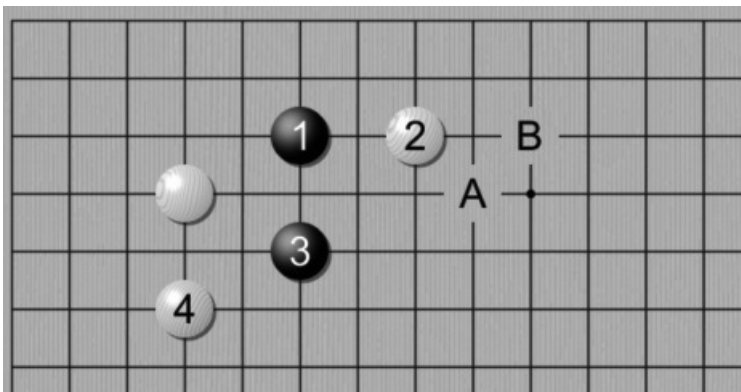


Deci, de obicei, **Alb 12** protejează tăietura și Negrul a capturat **Alb 6** câștigând un colț mare.

Aveți grijă: Când jucați o secvență, **o piatră în plus** poate face o diferență uriașă.
Fiți întotdeauna atenți la punctele de tăiere și nu fiți lacomi.

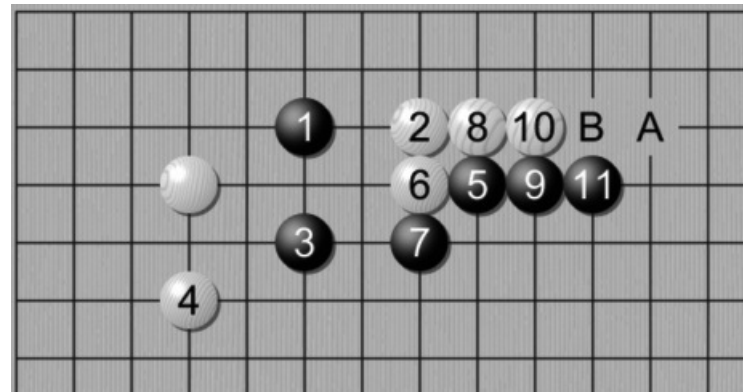
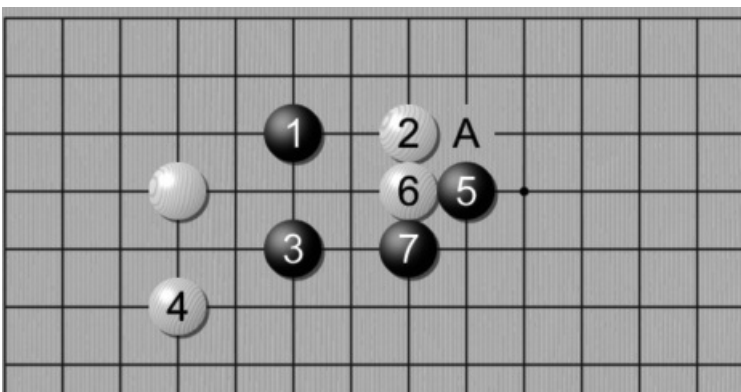
Dar ce se întâmplă dacă Negrul decide să sară cu un ikken-tobi când este atacat cu un hasami?

De obicei, Negrul alege să facă acest lucru atunci când latura din care se apropie este foarte importantă pentru el și a mai investit câteva pietre acolo. Să vedem cum decurge de obicei această idee:



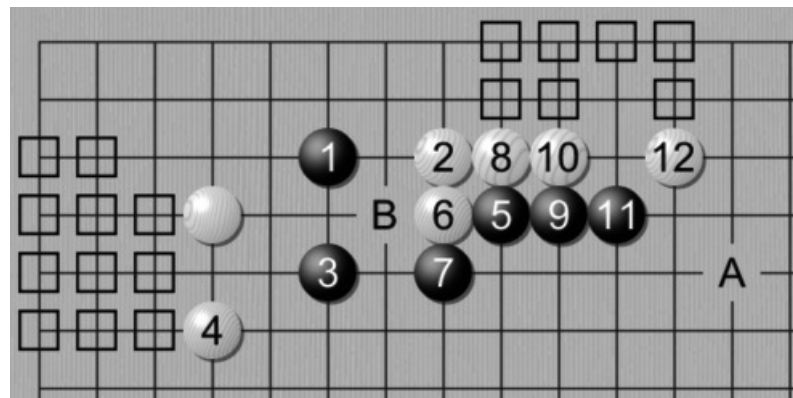
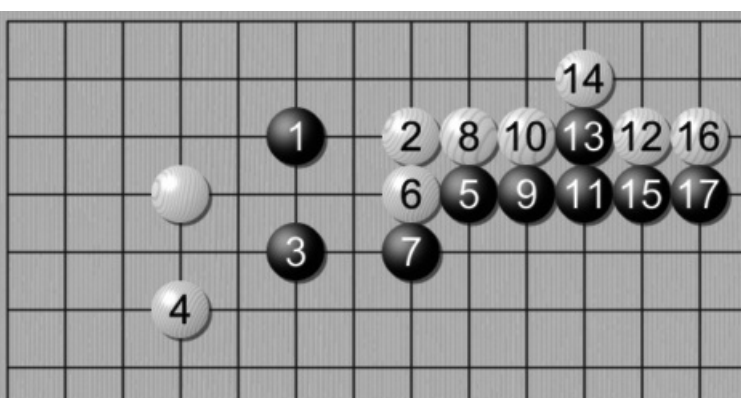
În stânga: Negrul sare afară cu **mutarea 3** și Albul urmează de obicei cu **mutarea 4**, pentru a revendica colțul și influența pe latura stângă. Negrul poate juca fie **A**, fie **B**, pentru a ataca cu un hasami piatra albă și a câștiga ceva spațiu, dar **B** este o greșeală.

În dreapta: Dacă Negrul încearcă să prindă într-un clește piatra albă, acesta sare cu un ikken-tobi și acum Negrul are două grupuri, unul dintre ele fiind înconjurat foarte repede.



În stânga: Deci Negrul aproape întotdeauna atacă piatra albă cu un **katatsuki** la **5**. Albul încearcă să separe pietrele negre cu **6**, dar **mutarea 7** rezolvă această problemă. Albul este înconjurat, așa că trebuie să fugă cu **A**.

În dreapta: Albul aleargă de-a lungul liniei a treia, creându-și o bază pentru ochi, iar Negrul îl urmărește. După ce are trei pietre solid conectate, Albul poate sări la **A**, în loc să continue să împingă câte un punct pe rând la **B**. Dacă Negrul taie acolo...



În stânga: Deoarece pietrele Albe (**2**, **8** și **10**) sunt conectate solid, tăietura nu funcționează și Negrul nu poate da atari ca să împingă și să separe pietrele albe.

În dreapta: Așadar, după ce Albul sare la **12**, joseki-ul este considerat terminat. Negrul poate juca fie la **A**, fie la **B**, fie tenuki, în funcție de situația de pe întreaga tablă.

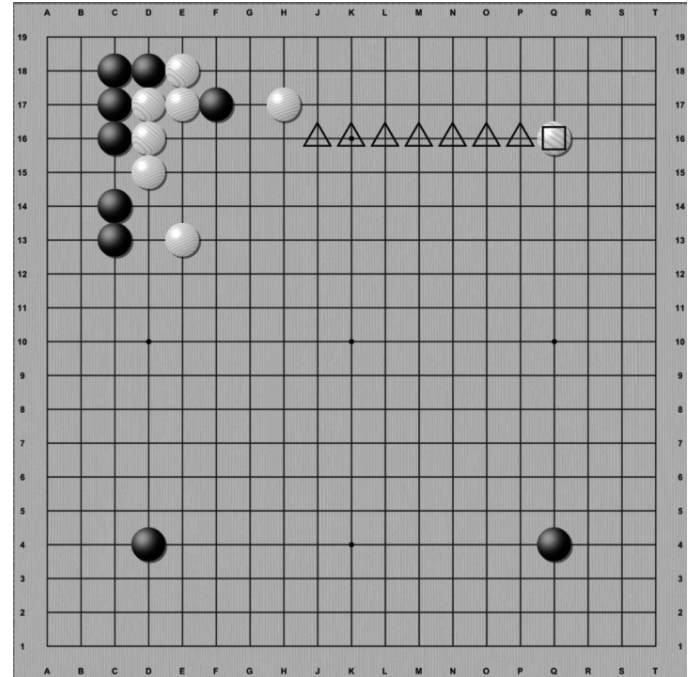
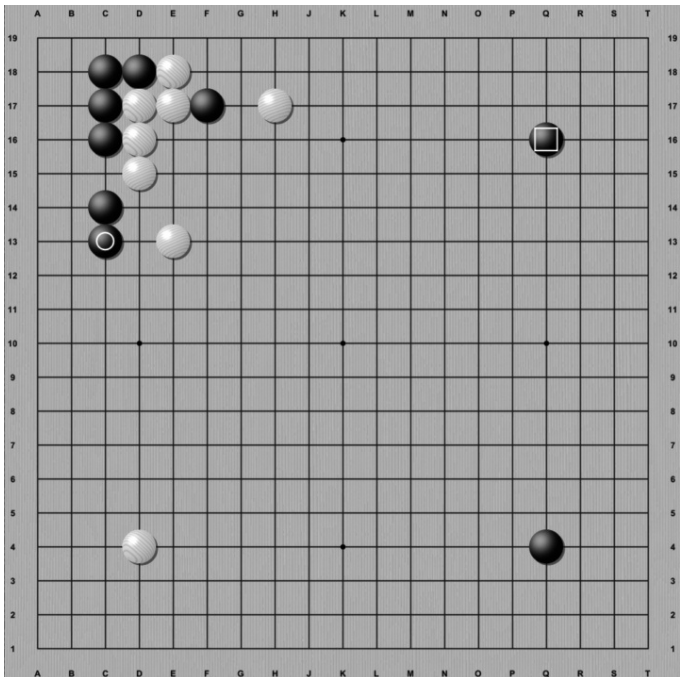
Albul este mulțumit de acest rezultat, deoarece a obținut puncte pe latura de sus, cea mai mare parte a colțului și influența pe latura stângă.

În schimb, Negrul a câștigat un zid și niciun teritoriu.

Dar când atacăm cu un hasami?

Când este direcția corectă pentru a folosi un hasami?

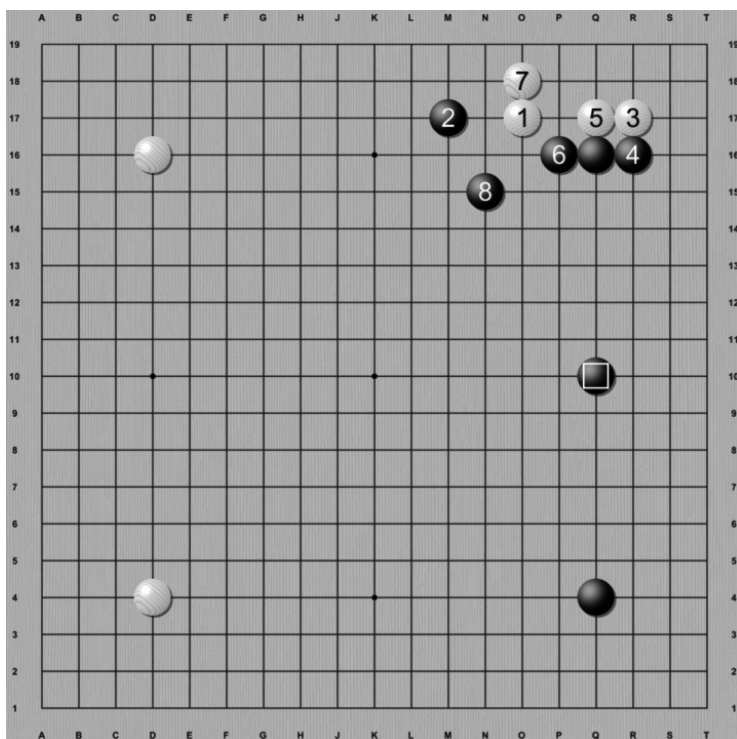
Să ne amintim că scopul hasami-ului este de a pune accentul pe latura din care vine atacul adversarului, așa că, de obicei, îl facem atunci când avem pietre pe care vrem să le dezvoltăm acolo. De exemplu, comparați aceste două situații:



În stânga: Albul a fost prins într-un clește cu un hasami, dar piatra neagră marcată este pe colțul din direcția de atac.

În dreapta: Albul a fost prins și aici într-un clește cu un hasami, dar acum există o piatră albă ajutătoare în acea poziție.

Chiar și uitându-ne la cele două figuri, imaginea din dreapta pare mult mai bună. În imaginea din stânga, piatra neagră marcată pune o barieră în calea expansiunii albe, dar în imaginea din dreapta toate acele linii marcate sunt în zona de influență albă și orice mutare pe care o face Negrul acolo va fi instantaneu în dezavantaj.



Uneori, apărătorul va alege să blocheze din cealaltă parte latura și să permită pietrelor de atac să se conecteze, pentru a obține o mai bună influență laterală. Imaginea din stânga arată un exemplu tipic de joseki care este folosit atunci când există piatra marcată cu pătrat pe laterală și dorim să dezvoltăm acea zonă în locul laturii de sus.

Totul depinde de direcția în care vrem să construim, de direcția în care ne simțim mai puternici, **de direcția care ni se pare mai mare.**

Imaginea din stânga este un rezultat obișnuit al subiectului nostru din capitolul de după joseki: **Fuseki.**

Pietrele negre din latura dreaptă vor domina deciziile asupra direcției de joc poate pentru întreaga partidă. Vom reveni asupra exact a acestei secvențe mai târziu, așa că, deocamdată, țineți cont doar de rezultatul posibil.

Concluzie: atacurile cu **hasami** sunt mutări foarte puternice, dar ar trebui să fim foarte atenți și să luăm în considerare întreaga tablă atunci când le folosim. Pentru acest hasami special, atunci când te apropii și ești prins în felul acesta, cel mai profitabil răspuns este să sari în colțul adversarului. Atunci când ești atacat, ar trebui să ții cont întotdeauna de faptul că, dacă faci un hasami, cel mai probabil îți vei pierde colțul. Piatra originală care se apropie este foarte dificil de manevrat și are o mulțime de **aji**, chiar și mai târziu în partidă.

►► Joseki-ul punctului 3-4

O mutare foarte populară în deschidere este jucarea unei pietre în punctul **3-4**. Această alegere arată în principal o înclinare spre teritoriu și, spre deosebire de punctul **4-4**, care este simetric și unic pentru fiecare colț, în acest caz există două puncte **3-4** în fiecare colț și alegerea între unul sau altul nu este o chestiune banală. Este nevoie de o anumită gândire asupra întregii situații de pe tablă și a **direcției de joc** și chiar de la primele mutări suntem obligați să ne gândim ce vrem să facem pe tablă și unde. Să vedem mai întâi câteva dintre alegerile pe care le are adversarul, atunci când încearcă să se apropie de punctul **3-4** și asta ne va ajuta să decidem care dintre cele două puncte este mai potrivit pentru noi și când.

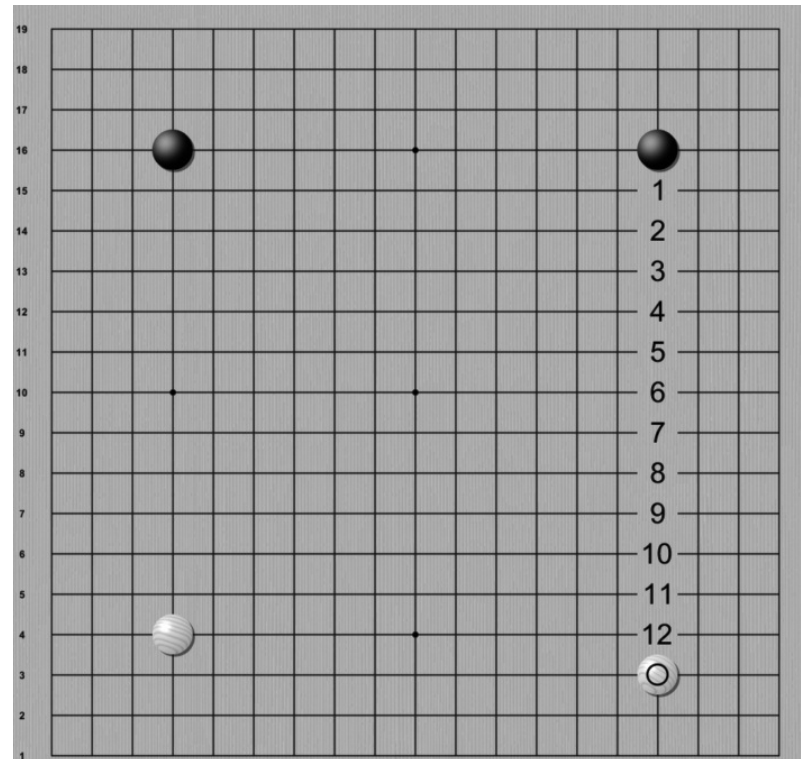
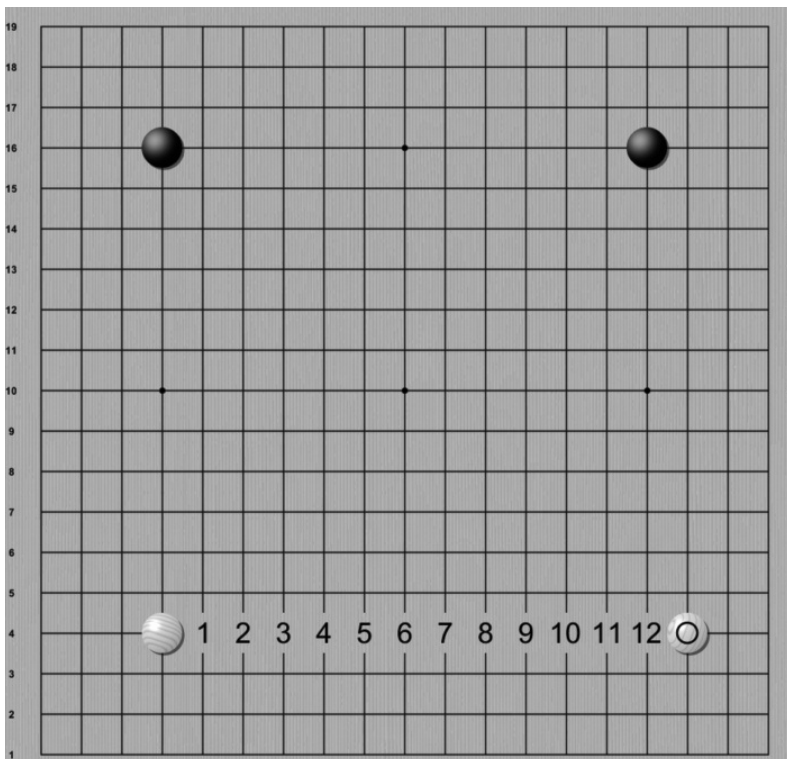
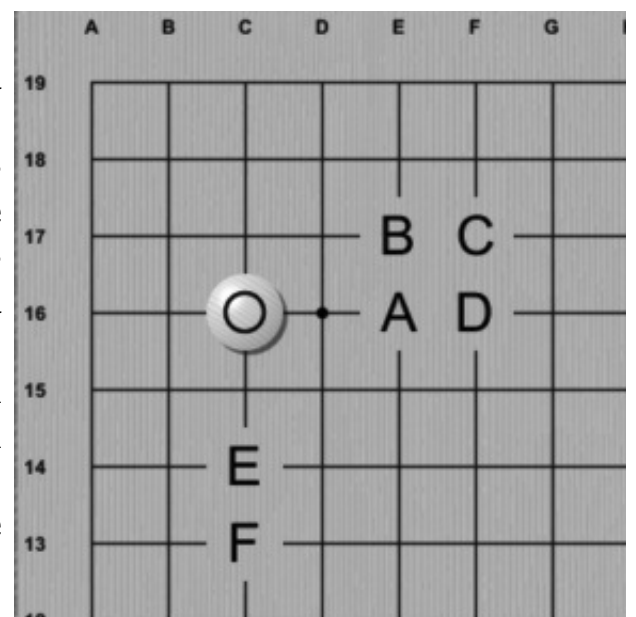
Modalități posibile de abordare a punctului 3-4

Acestea sunt cele mai probabile moduri în care jucătorii pot aborda punctul **3-4** și să se aștepte la un rezultat bun sau echilibrat.

A și **B** sunt cele mai populare abordări, cu zeci de variații și joseki-uri, deoarece sunt mutări care există de mii de ani. Aceste variante merită studiate, dar în această carte vom studia doar trei joseki pentru **A**, care este cea mai modernă și cea mai obișnuită mutare jucată la aproape orice nivel de joc.

C și **D** sunt modalități mai largi și mai sigure de abordare a pietrei din **3-4**, în cazul în care dorim ca abordarea noastră să fie mai flexibilă.

E și **F** sunt mutări care se aleg atunci când dorim să evităm cu orice preț să ne apropiem de punctul **3-4** dinspre latura sa obișnuită.

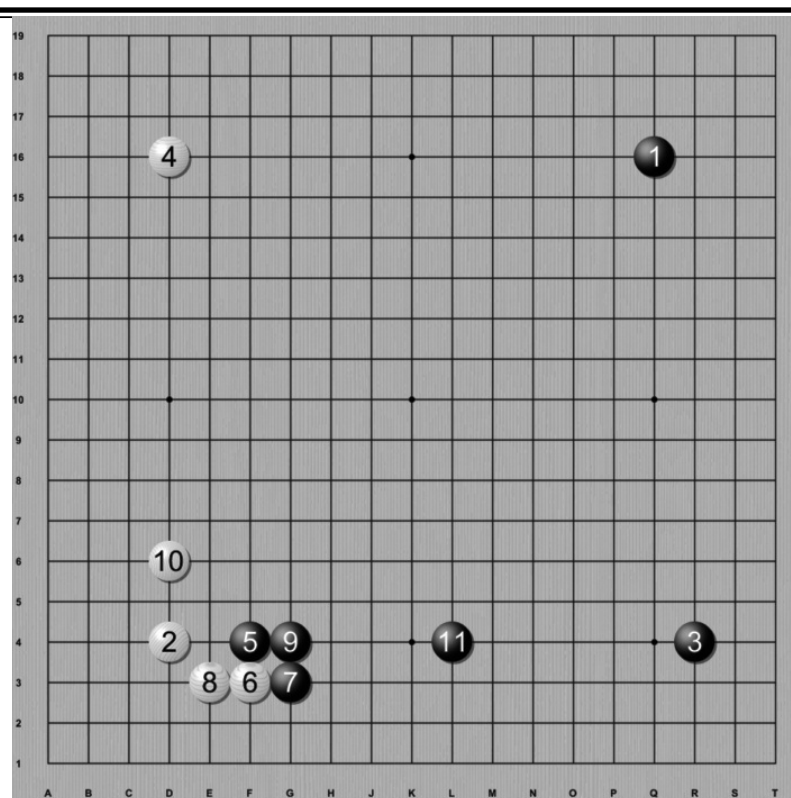
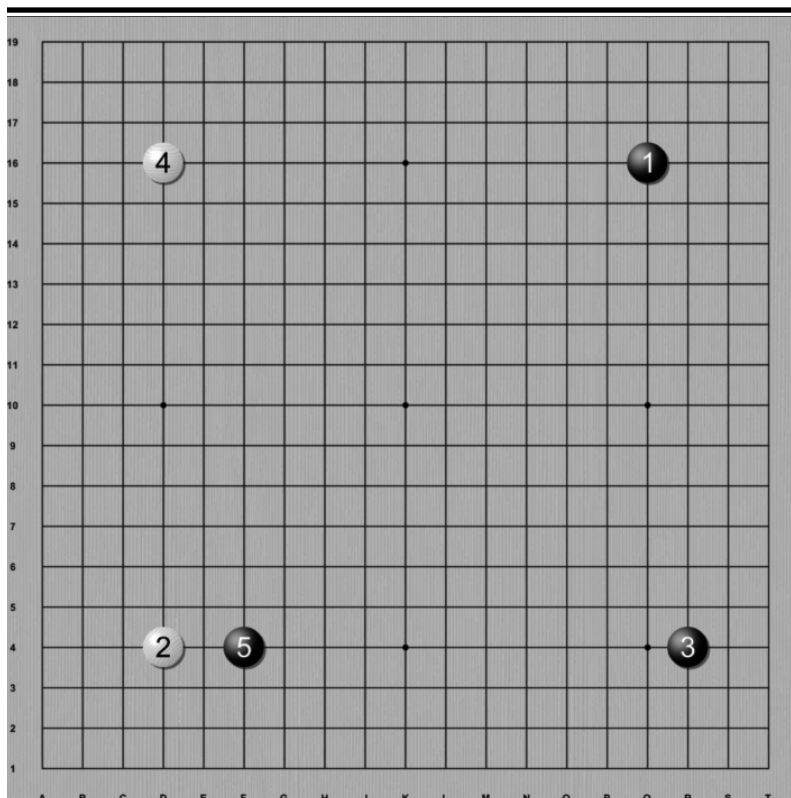


Care dintre punctele 3-4 este mai bun?

În stânga: Piatra albă de pe punctul **3-4** se află în fața unei alte pietre albe și este rândul Negrului.

În dreapta: Piatra albă de pe punctul **3-4** se află în fața unei pietre negre și este rândul Negrului.

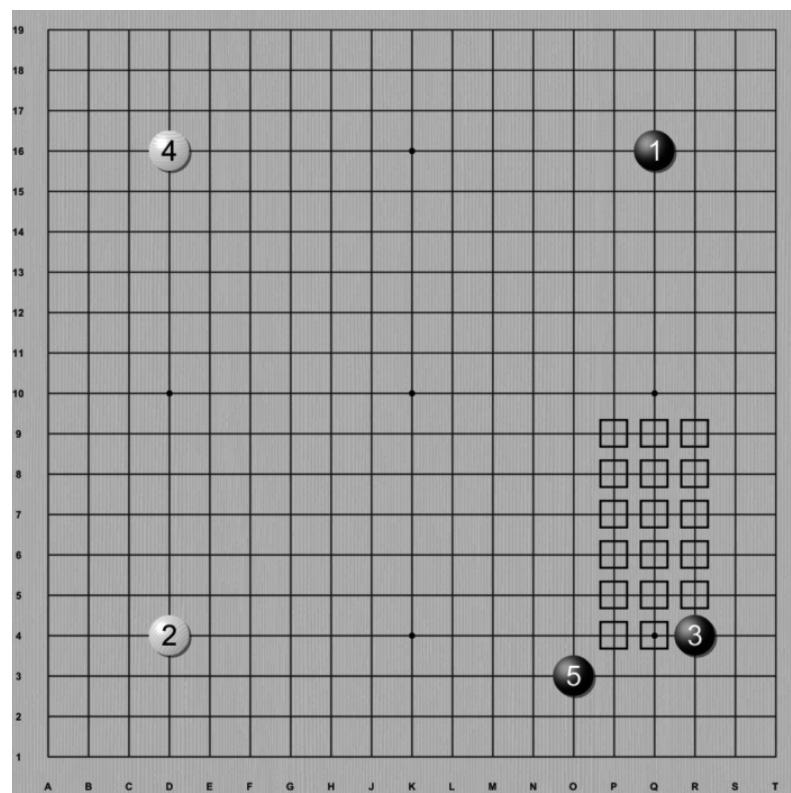
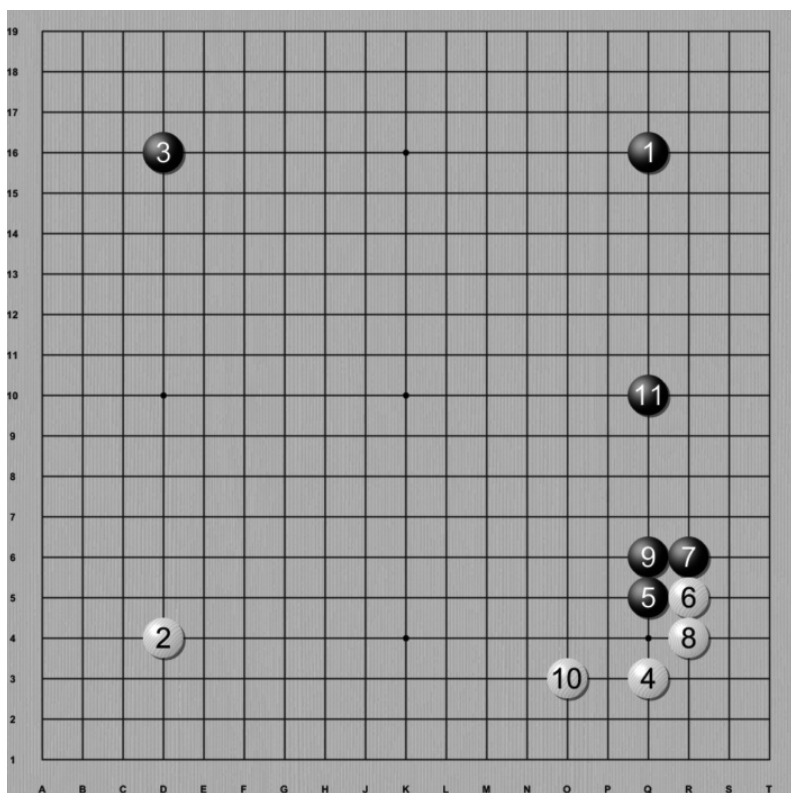
În ambele cazuri, avem latura cea mai deschisă pentru ambii jucători (lățime 12 puncte/spații), iar **direcția de joc** dictează că Negrului i-ar plăcea să se apropie de Alb dinspre latura cea mai mare, având în același timp o piatră prietenoasă în spate. Așadar, imaginea din dreapta este în favoarea Negrului și nu a Albului, pentru că Negrul este **sente**.



Unul dintre avantajele pe care le are Negrul pentru că joacă primul este că poate pune o piatră pe punctul **3-4** în fața unei pietre albe, deoarece o va putea folosi pentru a se extinde pe latura mai mare.

În stânga: Negrul poate juca **mutarea 3** acolo, creând cea mai mare latură spre piatra albă, pentru că este rândul său să joace după ce Albul joacă de obicei **mutarea 4** în colțul rămas.

În dreapta: Cu **Negru 5** și continuarea care este un joseki pe care îl vom analiza în scurt timp, el poate fi într-adevăr foarte mulțumit de rezultat, cu o structură frumoasă pe cea mai mare parte a laturii inferioare și cu piatra sa în colțul din dreapta sus, completându-l.

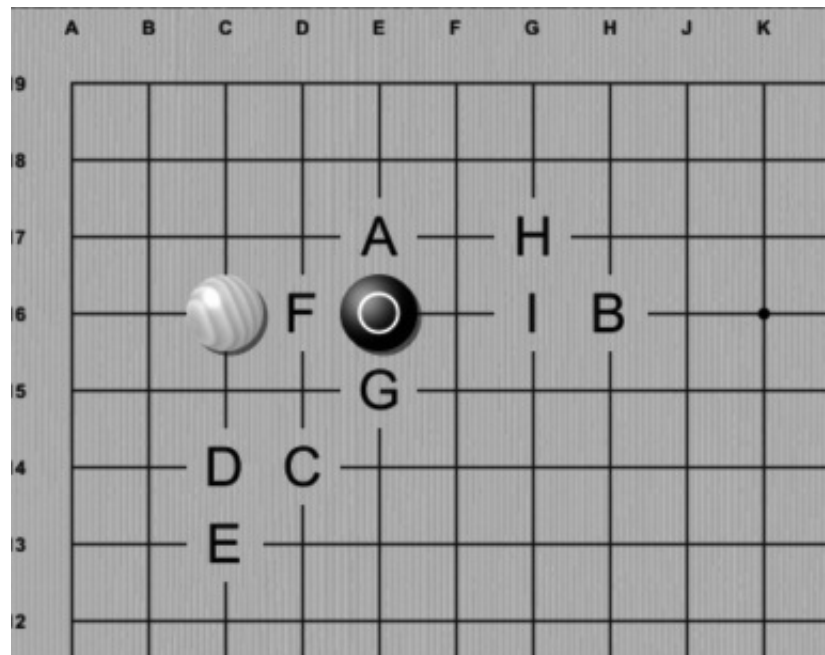


În stânga: Albul nu poate face aceeași deschidere ca Negrul. Odată ce piatra albă **4** este așezată pe latura cea mai mare orientată spre un colț al Negrului, acesta își poate folosi imediat avantajul mutării pentru a se apropia de colțul alb. În acest caz, dacă, de dragul comparației, se joacă exact același joseki ca în cazul anterior, Negrul este din nou foarte mulțumit de rezultat. Această tablă arată aproape la fel ca atunci când Negrul a încercat în mod activ să stabilească extinderea pe latura mai mare în favoarea sa, așa că Albul joacă rar în acest fel.

În dreapta: Aveți grijă! Punctul **3-4** creează o latură mai mare spre direcție, dar adevărata sa direcție de joc este spre cealaltă laterală! Acest lucru pare inițial contra-intuitiv, dar cu ajutorul vizual al imaginii de mai sus, devine ușor de discernut. Aici, Negrul în loc să se apropie de colțul albului, a închis colțul lui. Mutările Negrului **3** și **5** creează un zid lejer orientat spre latura dreaptă, creând influență spre punctele marcate, în loc de latura stângă.

Să vedem ce se întâmplă atunci când Albul joacă un **punct 3-4** și Negrul se apropie de colț cu un *ikken tobi*. Există multe moduri de a răspunde la această mutare și rezultatele posibile sunt prea multe pentru a le acoperi, dar după ce am analizat toate aceste mutări în joseki-ul anterior, acum este mult mai ușor să ne imaginăm ce urmăresc aceste mutări, așa că haideți să vedem cel puțin care sunt posibilitățile Albului:

- **A, F și G** au ca scop începerea unei lupte și vizează ocuparea teritoriului de colț;
- **C, D și E** sunt opțiuni calme care vizează dezvoltarea laturii stângi și păstrarea unei părți a colțului, fără a ataca piatra neagră;
- **B, H și I** sunt cele mai obișnuite mutări **hasami** și principalul lor obiectiv, la fel ca și înainte, este concentrarea atenției pe latura de sus și lipsirea pietrei negre de posibilitatea de a face o bază și de a se dezvolta.

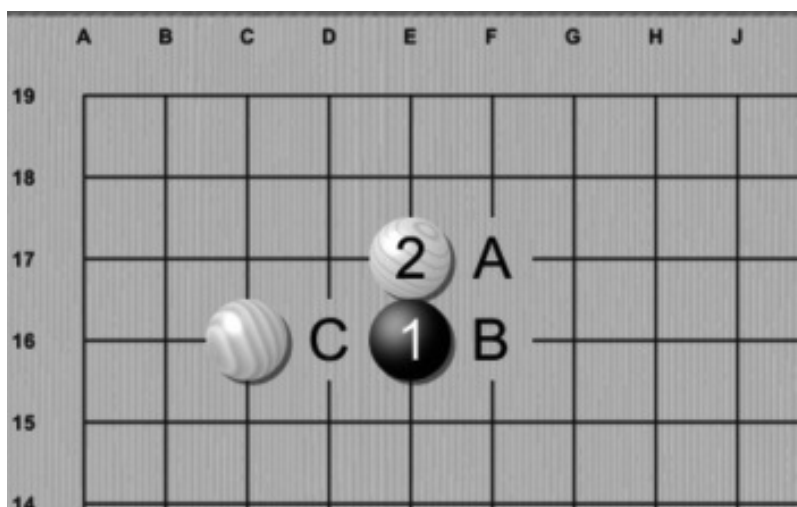


Dintre toate aceste opțiuni, vom analiza opțiunile **A, B și C** din diferite motive. Motivul principal este că aceste mutări acoperă cele mai frecvente răspunsuri pentru acest joseki și un alt motiv important este că, deși este imposibil să acoperim toate variantele, am putea cel puțin să reprezentăm toate „categoriile” de idei din spatele joseki-ului. Așadar, **A** reprezintă opțiunea de a lupta pentru colț, **B** este un **hasami** foarte sever în majoritatea cazurilor, iar **C** este cea mai obișnuită opțiune calmă de a se extinde pe laterală.

Opțiunea A - Albul răspunde la punctul 3-6

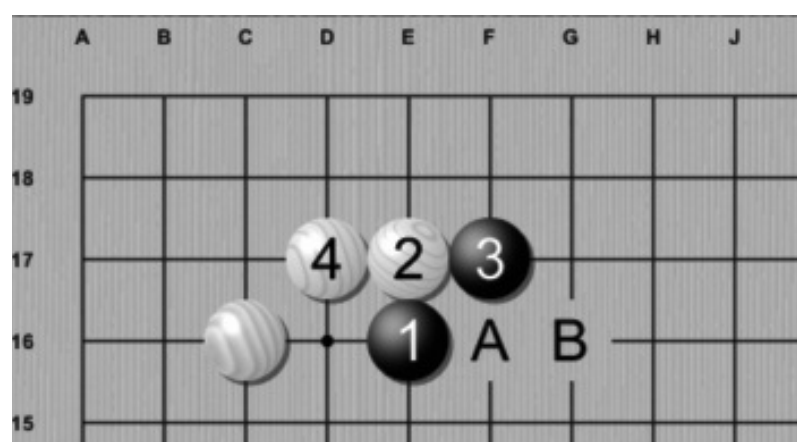
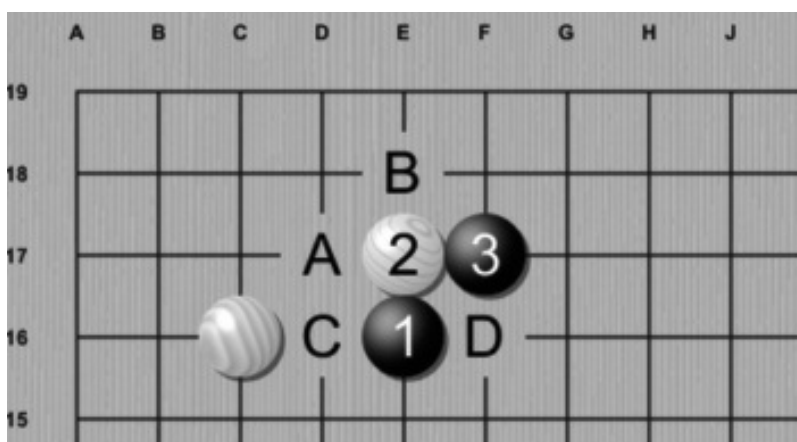
Această mutare este clasică și poate fi observată la orice nivel de joc și în aproape orice epocă istorică a jocului. Albul urmărește să îl forțeze pe Negru să își apere piatra și să își asigure colțul, în timp ce Negrul este ocupat să facă o formă bună pentru pietrele sale. Cantitatea de mutări care au fost încercate în această situație de-a lungul tuturor acestor secole depășește sfera de cuprindere a unei cărți pentru începători, dar am văzut deja cea mai comună variantă în pagina anterioară, așa că acum trebuie să analizăm ideile și gândurile din spatele fiecărei mutări și când este în avantajul nostru să alegem această variantă.

În GO, atunci când alegerea unei mutări este atât de frecvent acceptată, de obicei se datorează faptului că mutările sunt corecte și echilibrate pentru ambii jucători, așa că ar trebui să subliniem încă o dată că, chiar dacă tu ești cel care se apropie de colț sau tu ești cel care îl apără, este util ca ideile din spatele unui joseki să fie în arsenalul tău de gânduri care te vor ajuta să decizi următoarea mutare, nu numai în colțuri, ci și în lupte similare, mai târziu, în altă parte pe tablă.



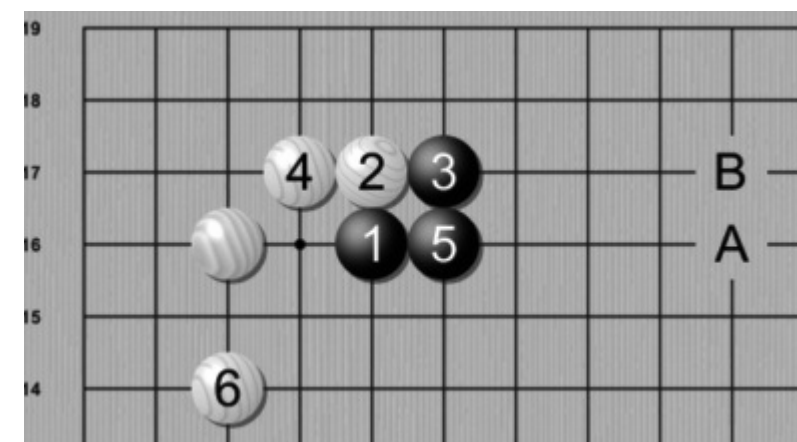
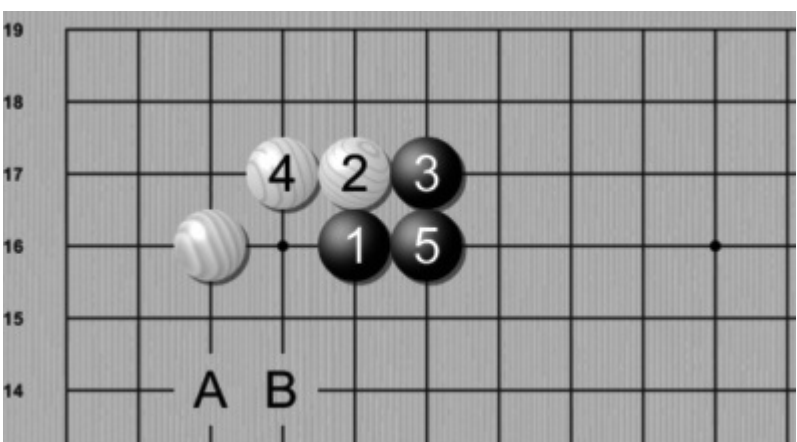
După ce Negrul se apropie cu **1** și Albul răspunde la atac cu **2** în **punctul E-17**, Negrul vrea să profite de faptul că Albul s-a atașat de piatra sa, astfel încât să poată pune presiune pe ea și să-i reducă opțiunile sau libertățile.

În imagine, ambele pietre au câte trei libertăți și Negrul este **sente**, deci are avantaj la nivel local, iar opțiunile sale obișnuite sunt **A**, **B** sau **C**. Opțiunile **B** și **C** nu reduc libertățile Albului, deci sunt mai puțin severe și îi oferă acestuia mai multe opțiuni. Vom analiza opțiunea **A**.



În stânga: Albul nu poate ignora **Negru 3**, deoarece dacă el ajunge să joace la **A**, piatra albă va fi în atari și va avea probleme. Acest lucru înseamnă că mutările extravagante precum **C** și **D** nu sunt o opțiune sigură și Albul trebuie să își întărească piatra prin extinderea ei fie la **A**, fie la **B**. Ambele alegeri sunt similare ca strategie și întăresc colțul albului. Încă o dată vom analiza alegerea **A**.

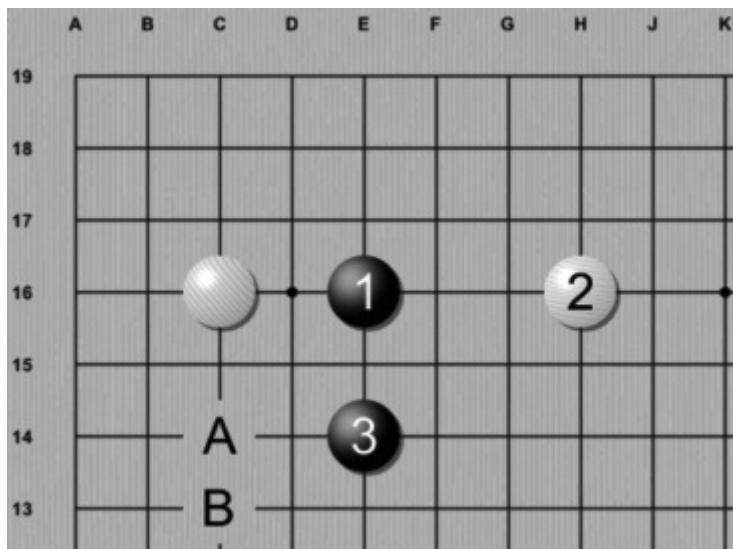
În dreapta: Acum că pietrele albe sunt puternice după **mutarea 4**, punctul **A** de tăiere al Negrului este expus și trebuie întărit sau Albul poate juca acolo și separa pietrele negre. Alegerile Negrului sunt limitate acum. El fie își conectează direct pietrele jucând la **A**, fie joacă o gură de tigru la **B**, conectându-le indirect și creând mai mult spațiu pentru el însuși.



În stânga: Ambele opțiuni sunt similare, așa că alegem conexiunea directă pentru **Negru 5**. Colțul albului este foarte sigur și, dacă vrea, poate să facă **tenuki** și să preia avantajul într-o altă zonă a tablei sau poate juca fie **A** pentru a-și asigura teritoriul spre latura stângă, fie **B** pentru mai multă influență.

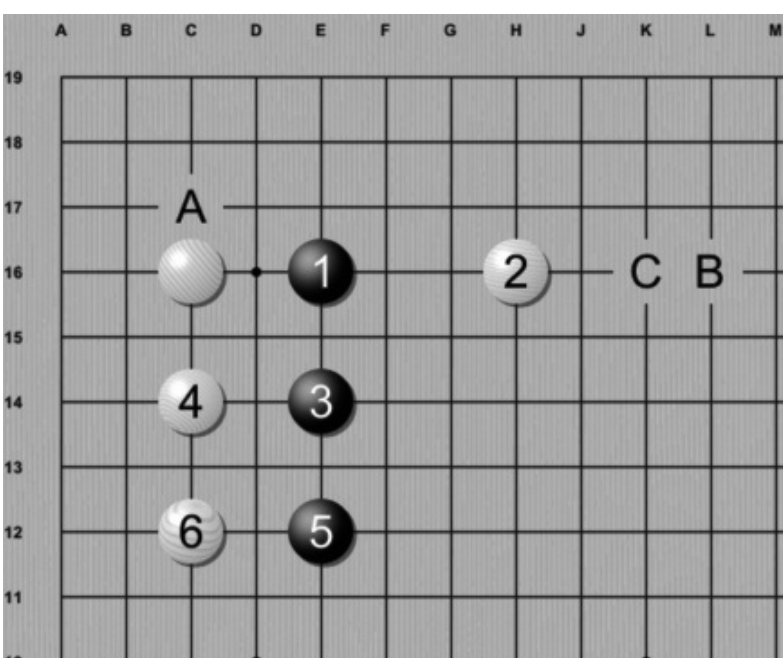
În dreapta: Când Albul ia latura stângă, Negrul rămâne doar cu latura de sus pentru a se extinde, așa că sare trei spații, fie la **A**, fie la **B**, în funcție de zona de interes. La fel ca și alegerile prealabile ale Albului, a treia linie este mai mult teritorială, iar alegerea celei de-a patra linii este pentru influență spre centru.

Concluzie: Acesta este un joseki foarte stabil și corect pentru ambii jucători. Albul primește un colț și se extinde puțin spre lateral, în timp ce Negrul primește o structură frumoasă de pietre în partea dinspre care s-a apropiat. Așa cum am văzut la **pagina 82**, atunci când jucătorul care se apropie de punctul **3-4** are o piatră care să-l susțină în colțul din direcția de apropiere, atunci acesta este un rezultat splendid pentru el. Dar chiar dacă nu o are și direcția de joc nu este ideală, rezultatul este totuși foarte echilibrat.



Un ikken tobi pentru mutarea 3 (alegerea B)

Negrul alege mai întâi să sară pentru a amenința că scapă din clește. Albul trebuie să își apere mai întâi piatra de colț, deoarece **Alb 2** este încă foarte flexibilă, dar o piatră de colț nu poate fi lăsată fără ajutor, apropierea de marginea tablei o face mai puțin flexibilă decât o piatră laterală. Așadar, Albul trebuie să sară și el și să-l urmeze pe Negru. Atât **A** cât și **B** sunt posibile, dar **A** este mai stabilă și mai sigură, pentru a întări colțul și latura stângă.



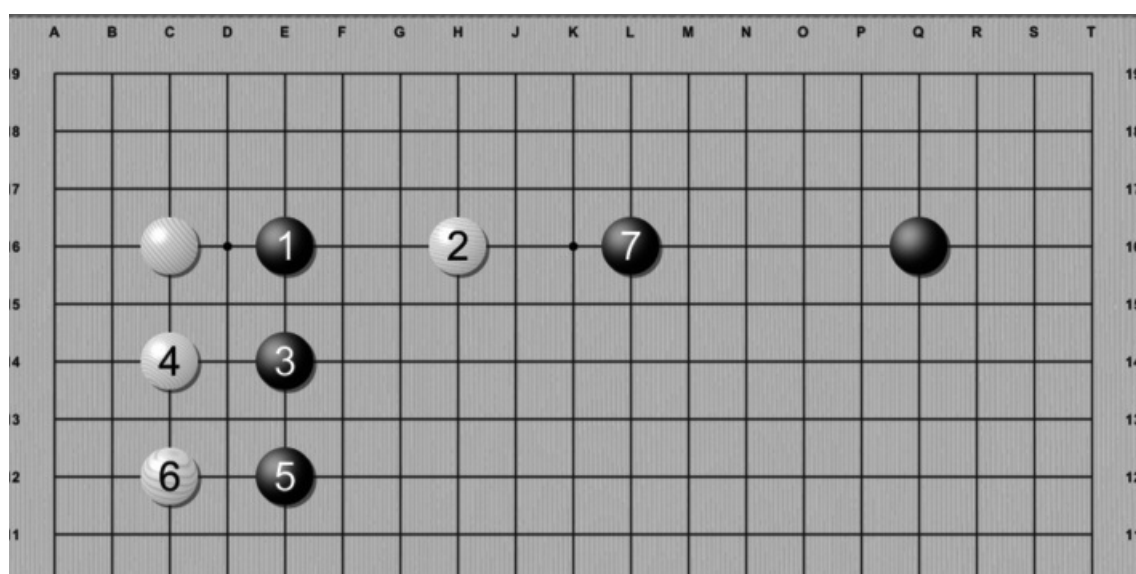
După ce Albul sare, Negrul repetă ikken tobi-ul, cu exact aceeași idee în minte. Dacă Albul îl ignoră, Negrul poate scăpa în ambele părți.

Albul are aceleași probleme ca mai înainte și trebuie să apere colțul și latura stângă în același timp, așa că sare din nou.

Acum Negrul are trei opțiuni, **A**, **B** și **C**.

Opțiunea **A** vizează colțul, dar nu este considerată o amenințare suficientă acum că Albul a sărit de două ori, așa că el o poate ignora și poate juca pentru a-și întări piatra de la **2**.

Deci, Negrul joacă de obicei **B** sau **C** pentru a prinde în clește piatra albă împotriva zidului său și să profite prin atacul asupra pietrei slabe a Albului.

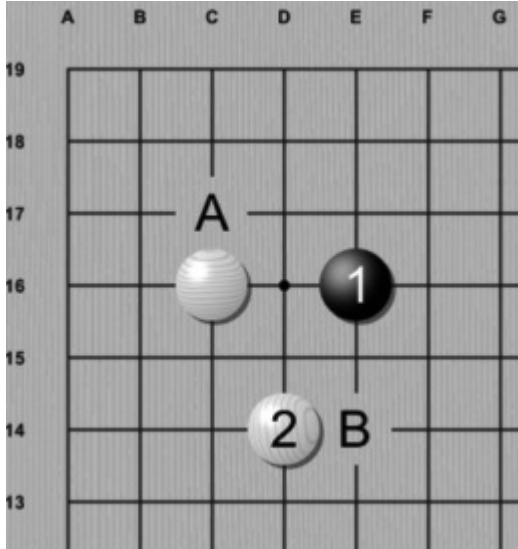


Negrul joacă de obicei la **B** și, încă o dată, întreaga situație de pe tablă este singura modalitate de a judeca dacă un joseki este potrivit pentru a fi folosit sau nu. Cu o piatră neagră în colțul din dreapta sus, acesta este un rezultat frumos pentru Negru, în ciuda cantității de teritoriu pe care l-a cedat Albului pe latura stângă. Pietrele negre creează o structură imensă în care piatra albă de la **2** se simte foarte singură, motiv pentru care Albul alege rareori să joace cleștele de la **2** într-un astfel de aranjament.

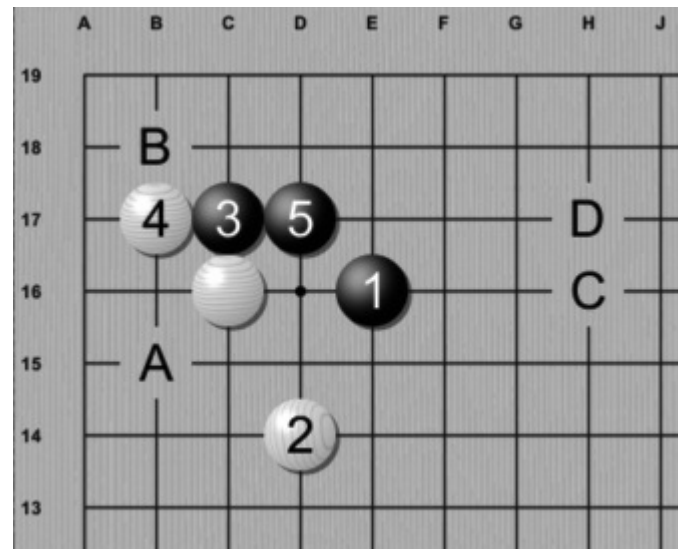
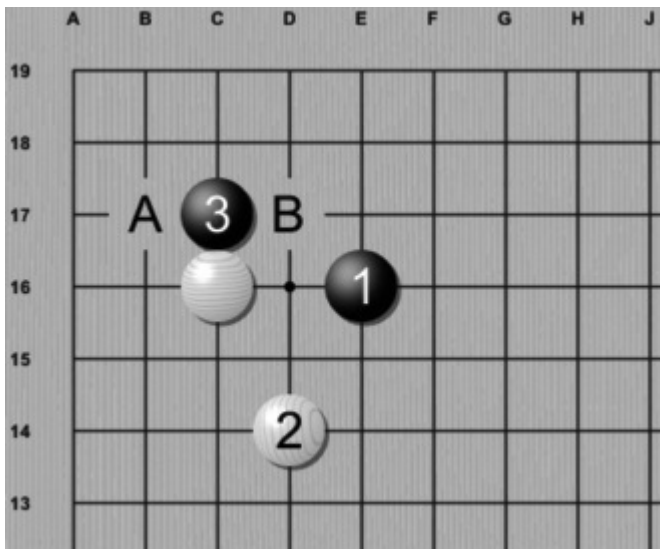
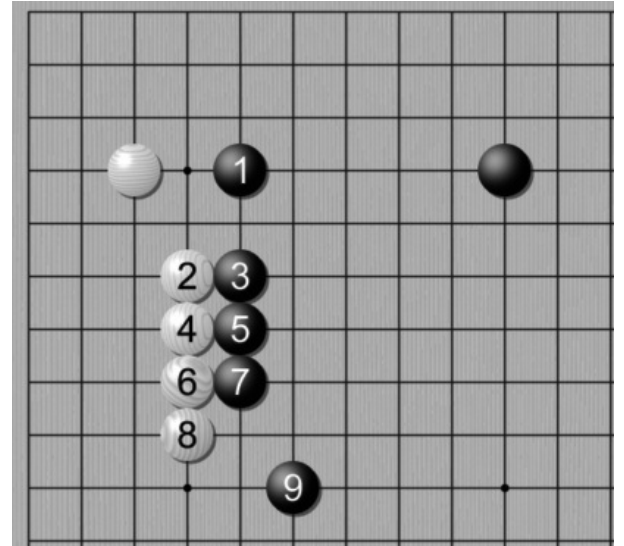
Concluzie: Un hasami de două spații este o mutare foarte puternică pentru apărător, chiar dacă întreaga tablă este mai mult sau mai puțin goală, iar jucătorul care se apropie de piatra din **3-4** trebuie să fie întotdeauna conștient de posibilități. Dacă există pietre ajutătoare pentru apărător, această mutare devine și mai puternică, iar potențialul său a fost folosit pentru a crea situații în care apropierea de punctul **3-4** poate fi considerată o capcană, așa cum vom vedea mai târziu în **fuseki-ul Kobayashi** și cel **chinezes**.

Opțiunea C - Albul răspunde cu o keima

Această mutare este o altă alegere foarte obișnuită printre jucătorii de orice nivel și pune accentul pe latura opusă față de direcția pietrei care atacă. Această alegere este considerată printre cele mai pașnice răspunsuri ale apărătorului și evită luptele și secvențele complicate în favoarea obținerii unui rezultat echilibrat de către ambii jucători. Să vedem cum funcționează de obicei:

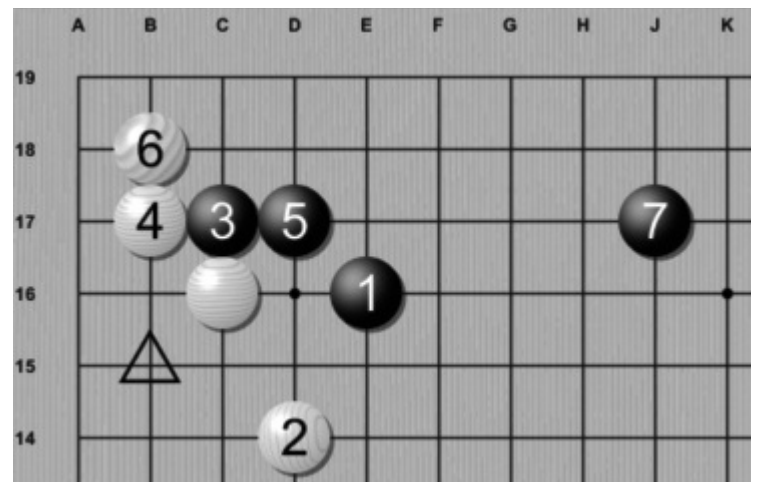
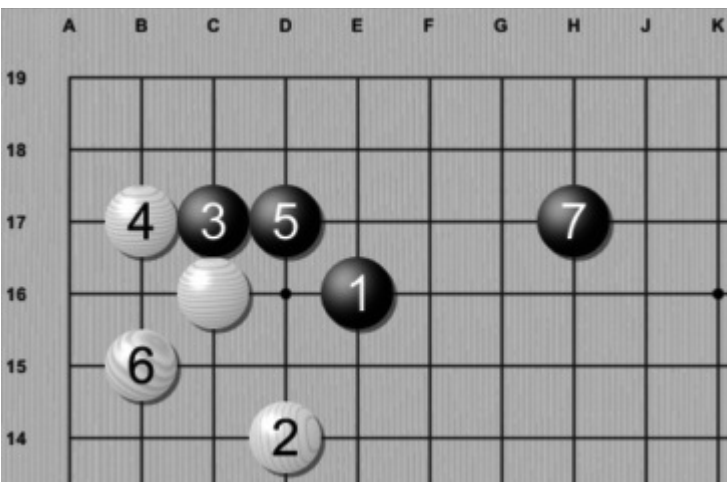


În stânga: După **Alb 2**, Negrul are două alegeri principale: **A** pentru a obține o bază și o mare porțiune de colț sau **B** pentru a mări latura pe care a abordat-o.
În dreapta: Vedem că alegerea **B** are sens doar atunci când Negrul are deja o piatră de ajutor pe această latură, dar cum acest lucru este rar rezultă că **A** este alegerea obișnuită.

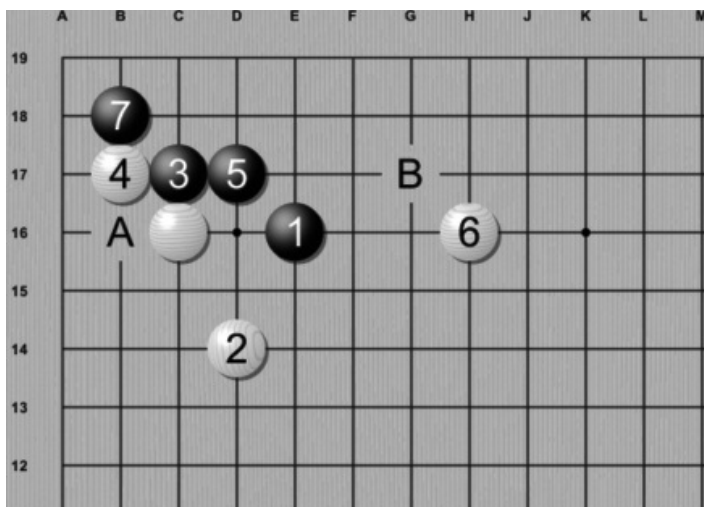


În stânga: După **Negru 3**, Albul poate să se apere cu **A**, fie să reziste cu **B**. Alegerea **B** duce la lupte grele și este departe de ideea joseki-ului pașnic, așa că **A** este din nou alegerea obișnuită.

În dreapta: **Negru 5** apără firesc piatra de un atari, așa că acum Albul are mai multe opțiuni. **A** și **B** vizează colțul, iar **C** și **D** îl strâng într-un clește pe Negru pentru a-i lua baza.



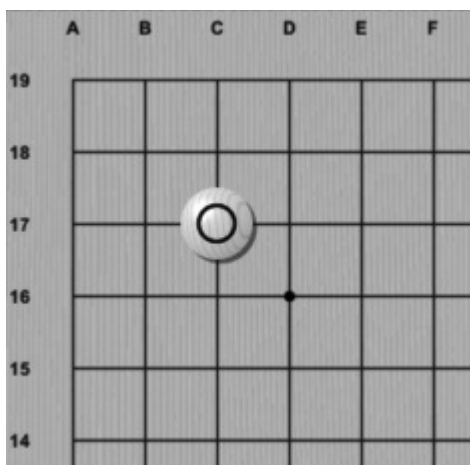
Opțiunile **A** și **B** îl obligă pe Negru să se extindă pe laterală pentru a crea o bază și pentru a evita să fie prins în clește, dar alegerea **B** lasă un aji în urmă pe care Negrul poate să-l exploateze la **B-15**, așa că **A** este cea mai sigură alegere.



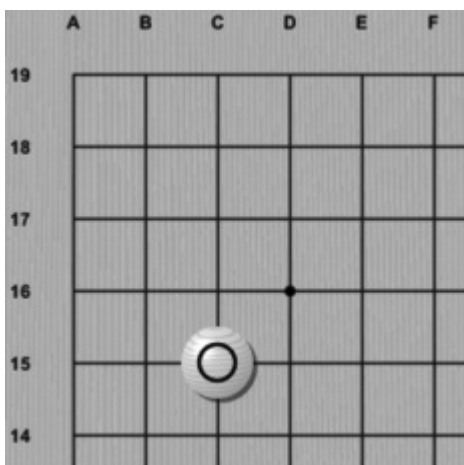
Alegerile de atac cu prinderea într-un clește prin hasami nu sunt atât de populare la nivelul nostru și sunt rar întâlnite. După cleștele **Alb 6**, **Negru 7** asigură baza grupului, deoarece **A** și **B** sunt **miai**. Dacă Albul insistă pe latura de sus, Negrul obține colțul. Dacă Albul apără colțul, atunci Negrul trăiește pe latura de sus, așa că pentru următoarea mutare Albul fie alege aceste mutări, fie se extinde foarte mult spre latura stângă ignorând problema. Toate aceste alegeri nu sunt ușor de procesat și evaluat, așa că majoritatea jucătorilor kyu le evită.

Concluzie: Extinderea cu keima este alegerea unui joseki pașnic care rezolvă colțul fără prea multe complicații. Atunci când este folosită în situații normale, este foarte echilibrată, dar când jucătorul care se apără are alte pietre în apropiere care să-l ajute, atunci poate deveni o capcană pentru jucătorul care atacă, așa cum vom vedea în fuseki-ul care va urma.

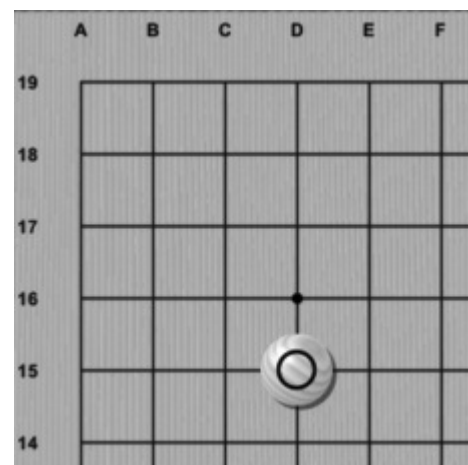
Acestea au fost cele mai obișnuite și utile mutări de deschidere și joseki-urile care le însoțesc. După cum am menționat deja, există o imensitate de posibilități pentru mutările de deschidere și răspunsurile adecvate și este foarte indicat să le explorați ulterior cu ajutorul unui dicționar de joseki precum cele oferite gratuit pe online-go.com sau josekipedia.com. Deocamdată ar trebui să aveți o idee vizuală a deschiderilor posibile și acestea sunt cele mai posibile cazuri pe care le puteți întâlni, deoarece mulți jucători vor încerca să vă încurce jucând mutări de deschidere pe care poate nu le-ați mai întâlnit până acum, ca cele de mai jos.



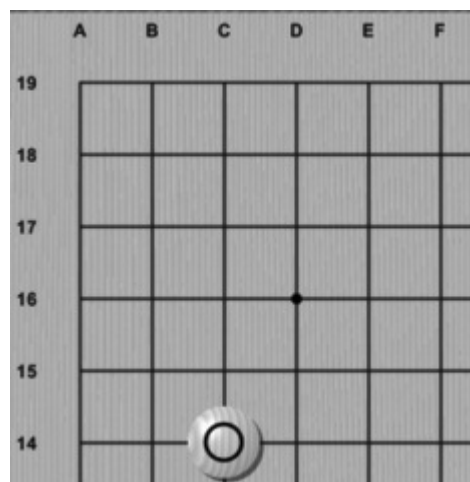
Punctul 3-3



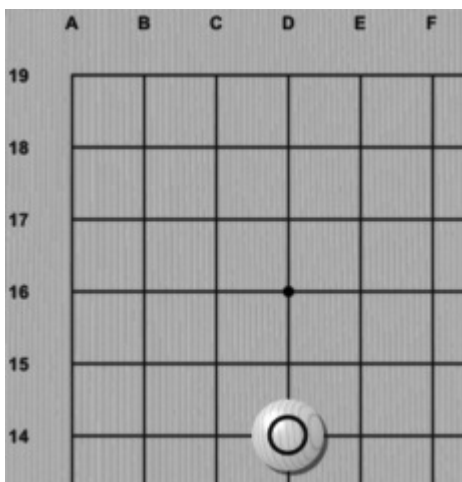
Punctul 3-5



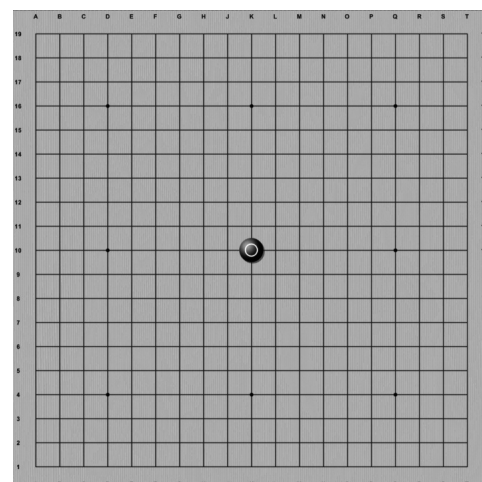
Punctul 4-5



Punctul 3-6



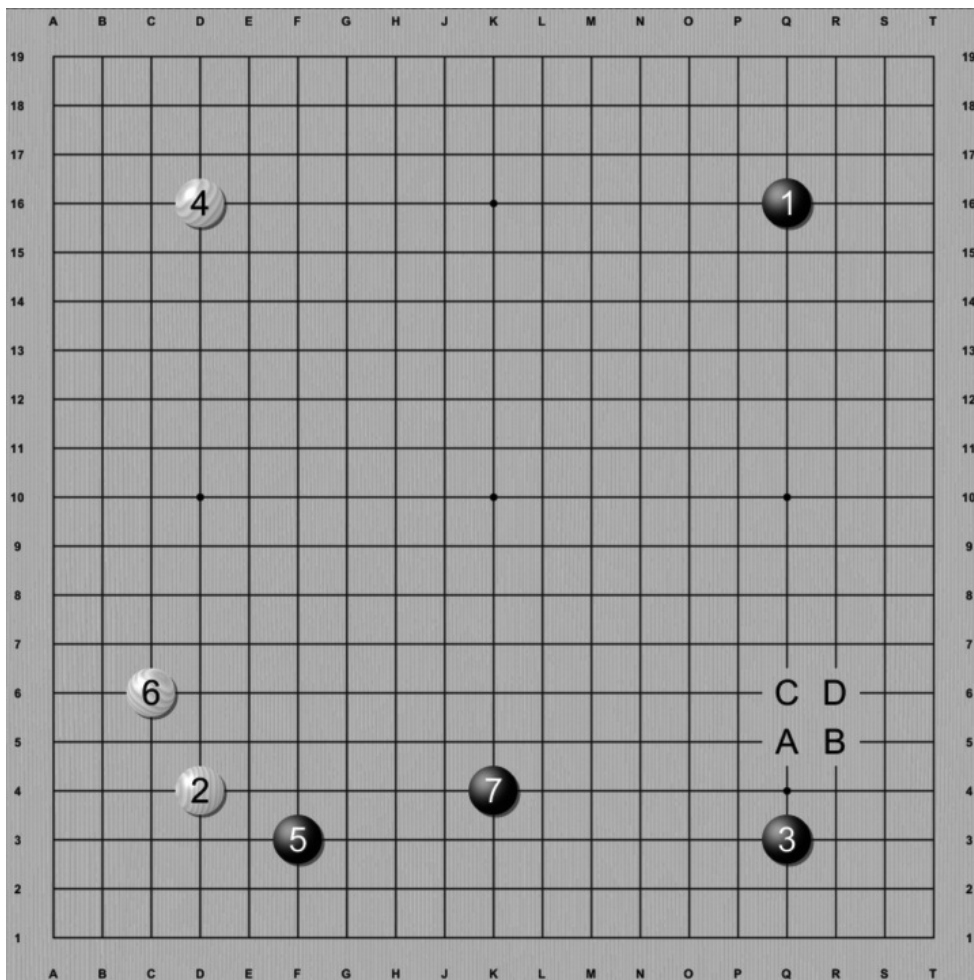
Punctul 4-6



Tengen - centrul tablei

► Fuseki-ul Kobayashi

După cum am explicat, **fuseki-ul** este o strategie pentru întreaga tablă, de obicei compusă din trei sau patru pietre. Pare că sunt foarte puține pietre pentru a influența sau implementa o strategie pe întreaga tablă, dar aceasta este frumusețea jocului. Vom examina trei dintre cele mai comune fuseki și vom începe cu **fuseki-ul Kobayashi**, care a fost inventat de jucătorul profesionist japonez Kobayashi Koichi 9-dan și care arată astfel:

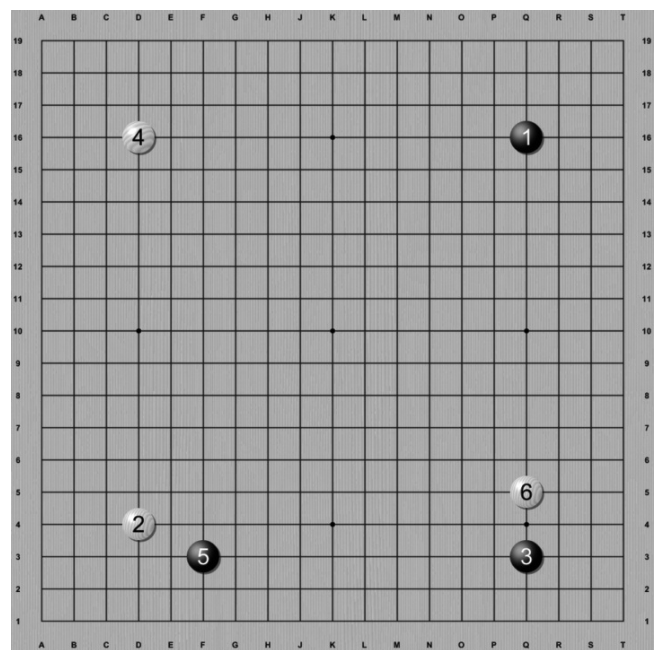
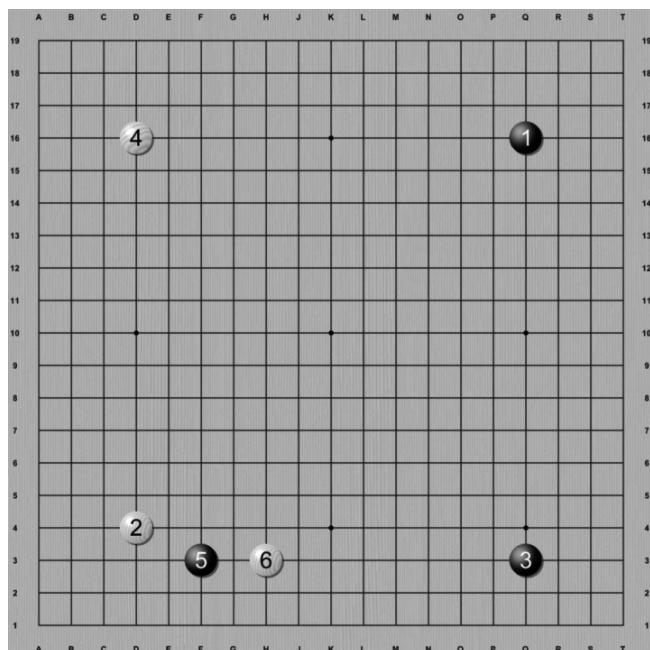


Toate mutările jucate în timpul fuseki-ului de către Negru arată foarte normal și nu pare să fie nimic special la prima vedere, dar „*șmecheria*” fuseki-ului Kobayashi se află la **mutarea 7**. Acea piatră neagră particulară se află la locul potrivit pentru a fi o problemă pentru multe joseki-uri cunoscute în ceea ce privește abordarea colțului **3-4** jucat de **Negru 3**.

Așa cum am menționat mai devreme în joseki-ul pe care l-am examinat deja, orice piatră de ajutor în plus pentru apărător ar schimba de obicei situația în favoarea sa.

În cazul fuseki-ului Kobayashi, abordările normale, mai agresive, **A** și **B** devin de fapt capcane pentru Alb, dacă acesta nu a mai văzut niciodată fuseki-ul și nu este conștient de pericol.

Pentru a evita complicațiile, Albul joacă o mutare mai departe de cea obișnuită, la **C** sau **D**, ceea ce este deja o mică victorie pentru Negru.



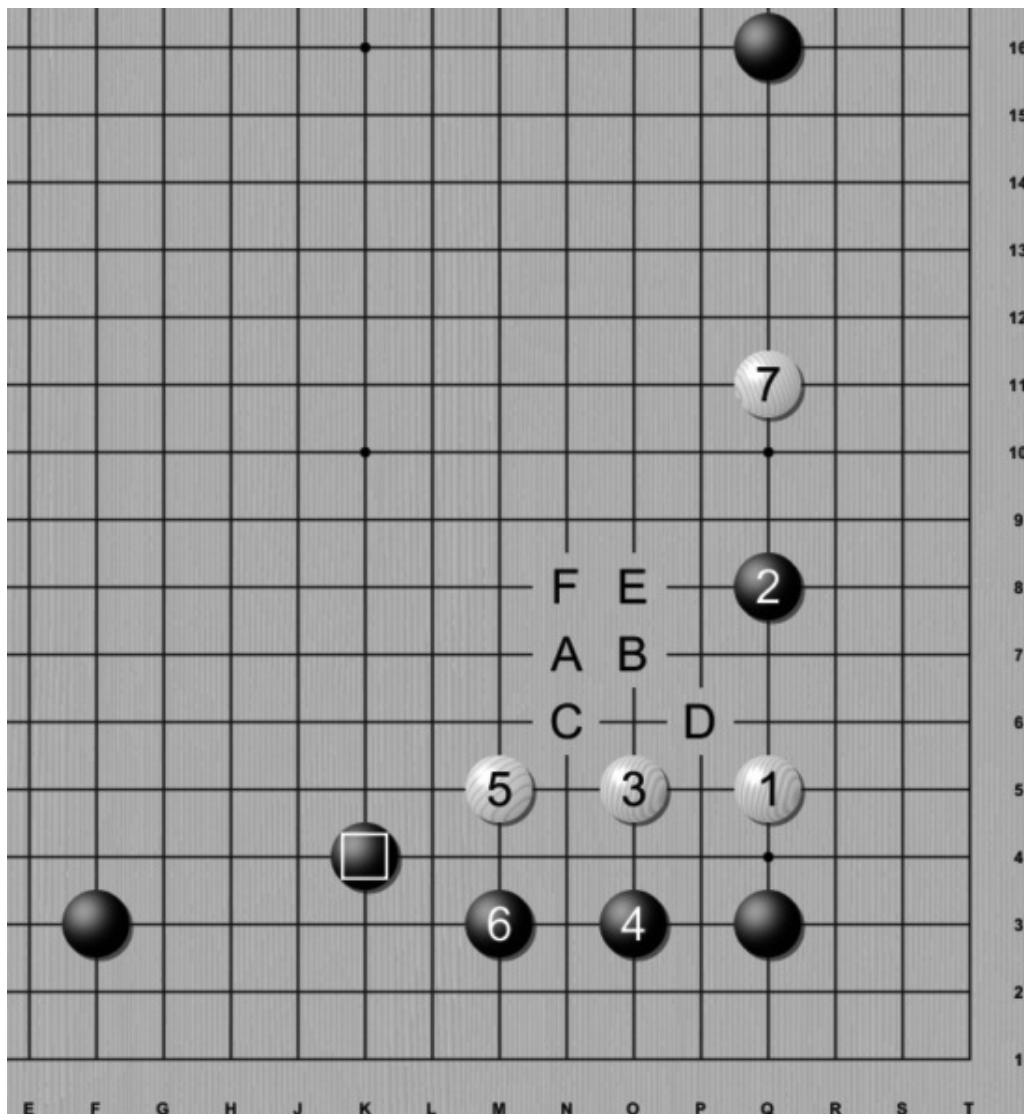
Există, desigur, modalități de a opri formarea unui fuseki Kobayashi.

În stânga: Una dintre ele este prin prinderea într-un clește cu un hasami **Alb 6** a pietrei negre care se apropie, în loc ca Albul să se retragă.

În dreapta: O alta constă în atacul colțului **3-4** înainte de a răspunde la atacul Negrului la colțul stâng.

Dar modalitatea de a preveni acest fuseki rămâne strategia simplă de **a nu juca două puncte 4-4 în timpul deschiderii**.

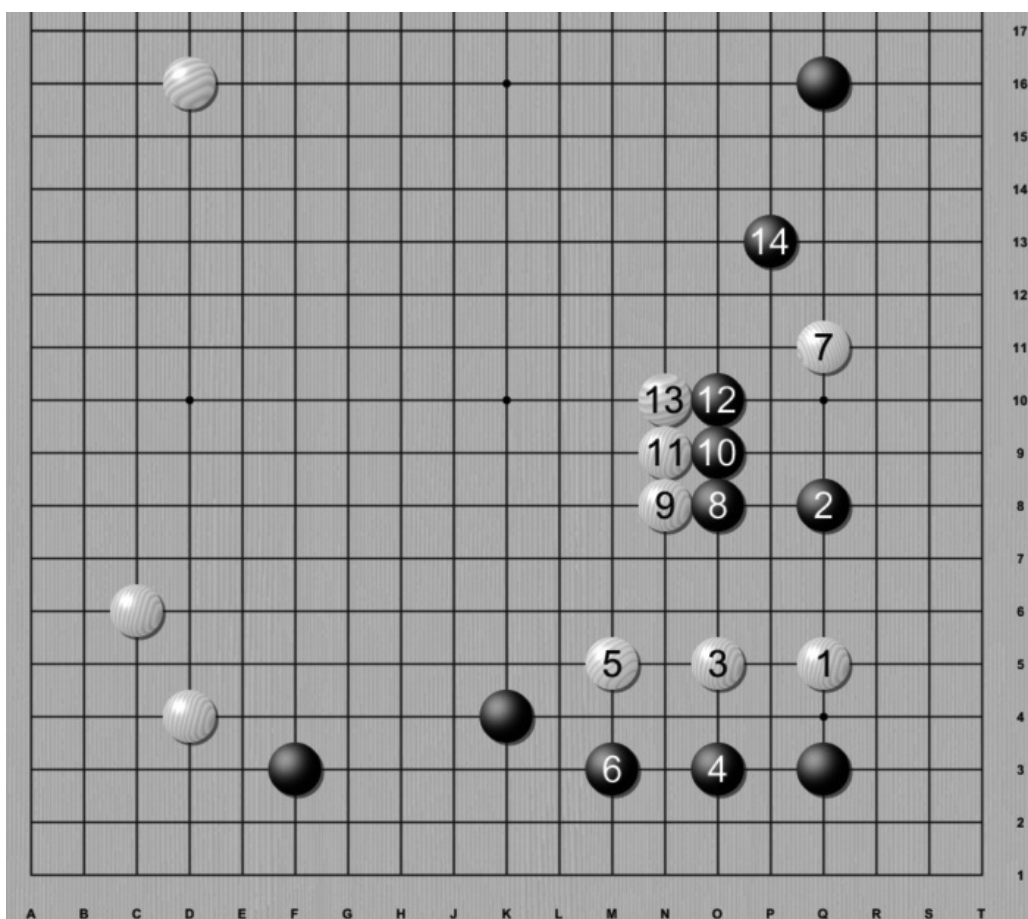
Deci, am menționat că fuseki-ul Kobayashi creează o capcană pentru adversarul neatenț care vrea să urmeze joseki-ul obișnuit de abordare a colțurilor, dar de ce? Este important să înțelegem pericolul și câștigurile posibile dacă vom juca noi înșine un fuseki sau dacă suntem forțați să jucăm împotriva lui. Să vedem atunci ce se întâmplă dacă încercăm pur și simplu să jucăm joseki-ul pe care tocmai l-am învățat:



Odată ce Albul face abordarea obișnuită, Negrul prinde imediat piatra albului cu un hasami de două spații prin Negru 2. Dacă Albul alege să urmeze orbește joseki-ul, el se află în situația din imagine.

Vă rugăm să reveniți la **pagina 86** și să comparați cele două rezultate.

În cazul unui rezultat normal de joseki, pietrele albe ar fi creat un zid, iar Alb 7 ar fi exercitat presiune asupra pietrei Negru 2, acum singuratică, astfel încât Negrul ar fi trebuit să-și ajute piatra, fără a pune însă în pericol pietrele albe. **Dar aici piatra neagră marcată cu pătrat este în cale.** Oricare dintre opțiunile prezentate pentru piatra Neagră 8 ar pune în pericol zidul alb, deoarece nu are bază, iar piatra marcată îl împiedică să fugă. Pietrele albe ar putea muri, iar Alb 7 va fi următoarea piatră care se va simți presată atunci când Negrul câștigă tărie în timp ce atacă cele trei pietre albe.



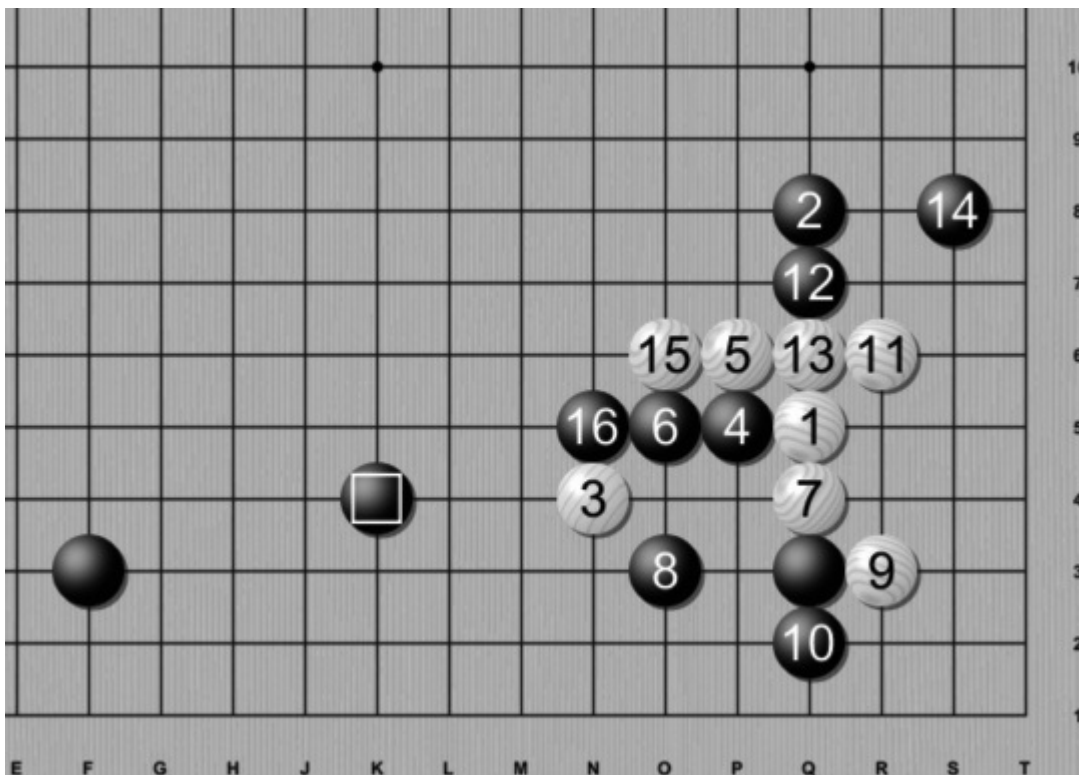
Chiar dacă Negrul joacă cele mai sigure și mai puțin amenințătoare mutări posibile pentru zidul alb, tot obține un rezultat excelent. Observați că Negrul nu joacă nimic elaborat (doar o săritură de un spațiu, extinderi și o keima) și că ambii jucători își mențin forma bună, dar poziția Negrului este clar superioară Albului.

Chiar dacă zidul alb a ieșit în centru, pietrele din peretele format inițial nu au oferit nicio compensație, în timp ce Negrul a obținut un teritoriu solid cu **mutările 4 și 6**. De asemenea, Alb 7 are acum probleme serioase și fie va fi capturat, fie va fi forțat să trăiască într-un grup foarte mic.

Fuseki-ul a fost un succes!

Bine, vă aud gândindu-vă, „poate că un alt joseki ar fi fost util Albului”.

Să explorăm această idee.

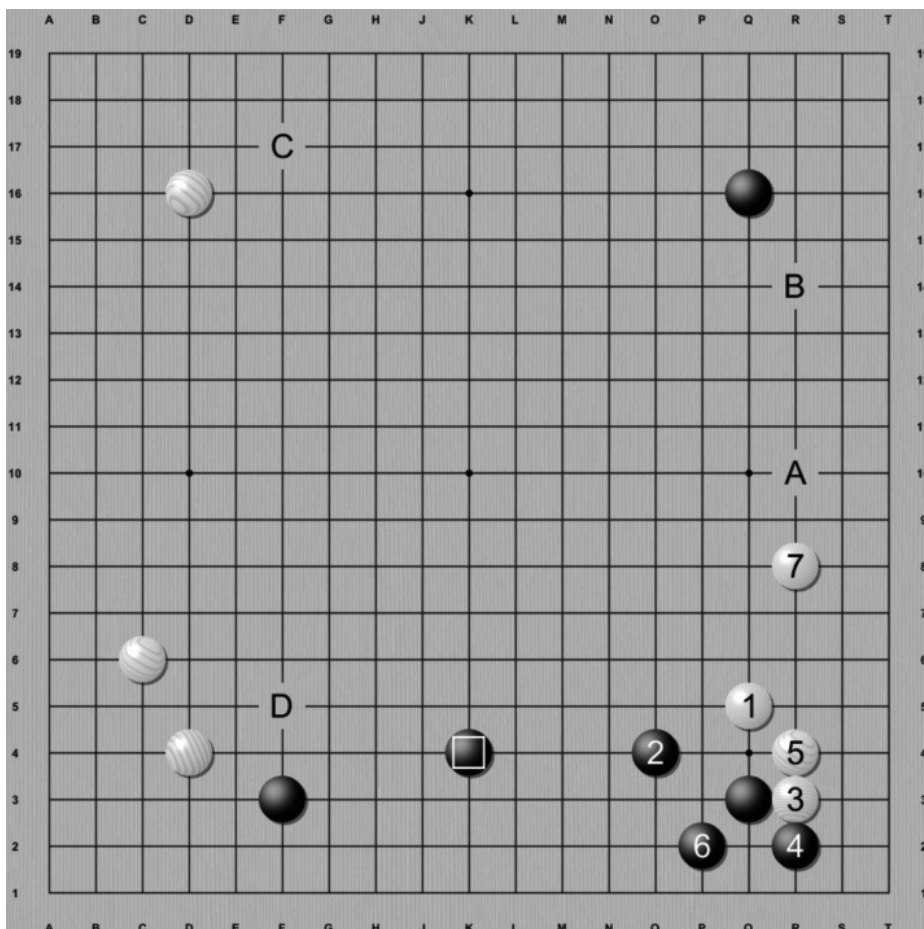


Să presupunem că Albul se aruncă într-un joseki complex, mult peste scopul acestei cărți, încercând să profite de situație.

Albul speră că poate așa va reuși, dar dacă veți căuta acest joseki, veți observa că este considerat un rezultat echilibrat **doar dacă piatra marcată cu pătrat este absentă.**

Așa cum este acum, chiar și pentru ochii noștri neexperimentați, grupul alb pare înconjurat și zăgăzuit, în timp ce piatra **Alb 3** este disperat de singură și aproape moartă.

Așadar, un joseki mai complex nu pare să ajute, și trebuie să vă reamintim aici că Negrul are mai multe opțiuni pentru apărarea sa, în afară de un hasami de două spații. Singurul mod în care Albul poate obține un rezultat semi-echilibrat din abordarea cu ikken tobi, este dacă Negrul i-ar permite acest lucru. De exemplu...



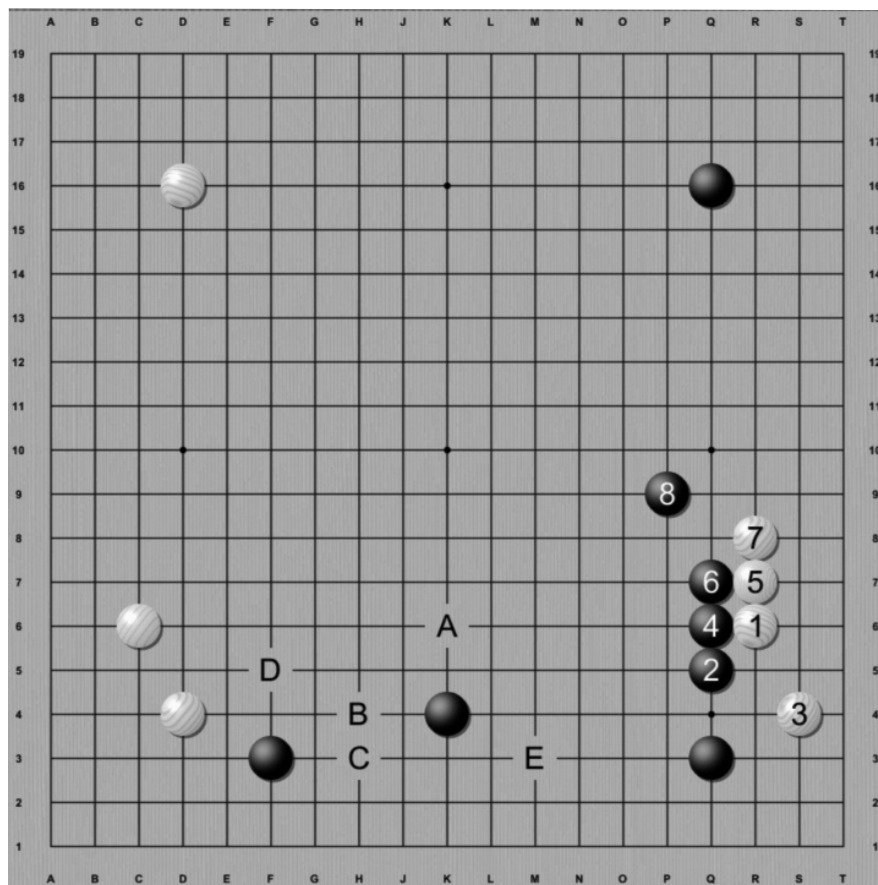
Acesta este cazul în care Negrul joacă varianta pașnică și joseki-ul pe care l-am analizat deja în paginile anterioare.

Negrul nu face aproape niciodată acest lucru, deoarece scopul însuși al fuseki-ului Kobayashi este de a fi agresiv cu piatra care atacă, dar chiar dacă Albul găsește un adversar extrem de conciliant, observați că piatra marcată, încă o dată, întoarce joseki-ul în favoarea Negru-lui și că acesta are și **sente**.

Acum Negrul poate juca fie **A** pentru a menține presiunea, **B** pentru a închide un colț, **C** pentru a se apropia de un alt colț și a se extinde sau **D** pentru a-și lărgi moyoul.

Negrul nu este nemulțumit de rezultat, chiar și în acest caz.

Deci, ce facem? Fuseki-ul Kobayashi are puncte slabe și trebuie să evităm capcana, pregătindu-ne în același timp să exploatăm punctele slabe în viitor. Să vedem două exemple simple și să încercăm să analizăm mutările de joseki așa cum am făcut-o mai înainte. Primul exemplu are ca obiectiv laterala, iar al doilea centrul.

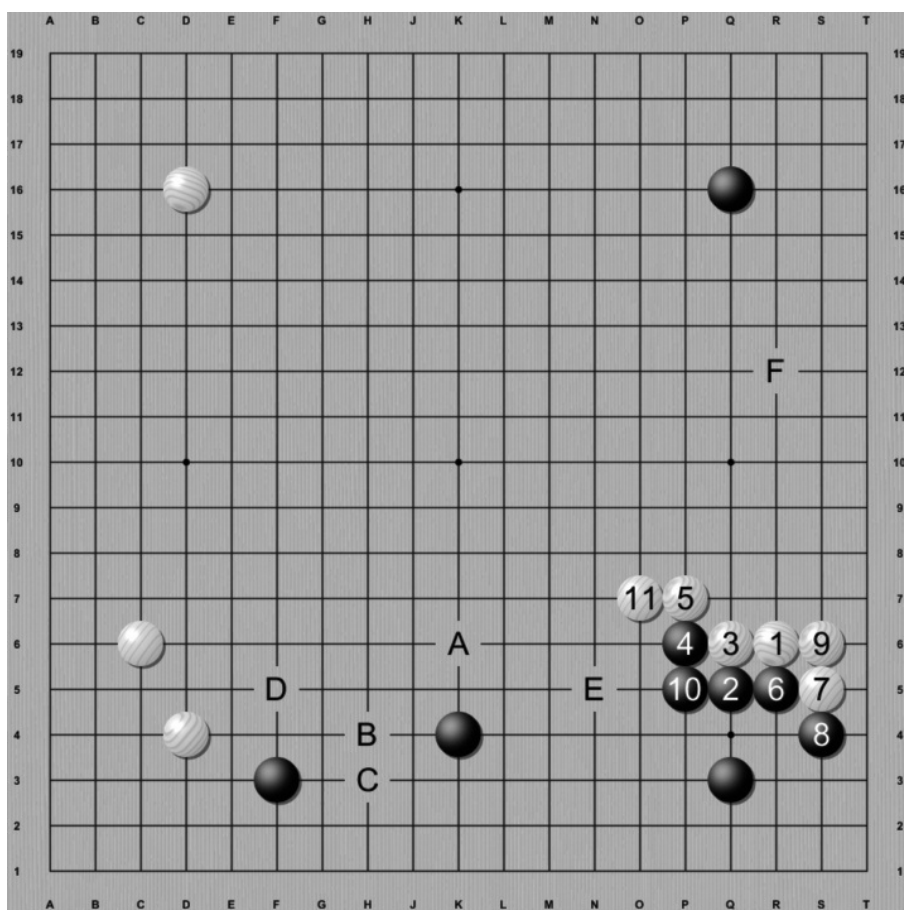


Aceasta este o partidă reală în care eu am fost Negrul, în timp ce Albul a fost un adversar de tărie 2-dan. Când joacă acest joseki, Negrul are tot dreptul să se simtă fericit de rezultat și de întreaga situație de pe tablă, dar Albul are sente și Negrul are toate acele puncte marcate ca puncte slabe.

Vom explica reducerile și invaziile în capitolele următoare, dar deocamdată să observăm că **A** și **D** urmăresc reducerea moyo-lui negru, iar **B**, **C** și **E** invadează direct acel moyo pentru a-l distruge.

Trebuie remarcat faptul că Albul nu trebuie să joace aceste mutări pentru ca ele să fie periculoase. El ar putea amenința că le va juca, jucând în apropierea acestor mutări și forțându-l astfel pe Negru să irosească o parte din mutările sale pentru a apăra punctele slabe.

Până la finalul jocului, Albul a folosit aceste puncte/amenințări pentru a reduce teritoriul negru la aproape nimic!

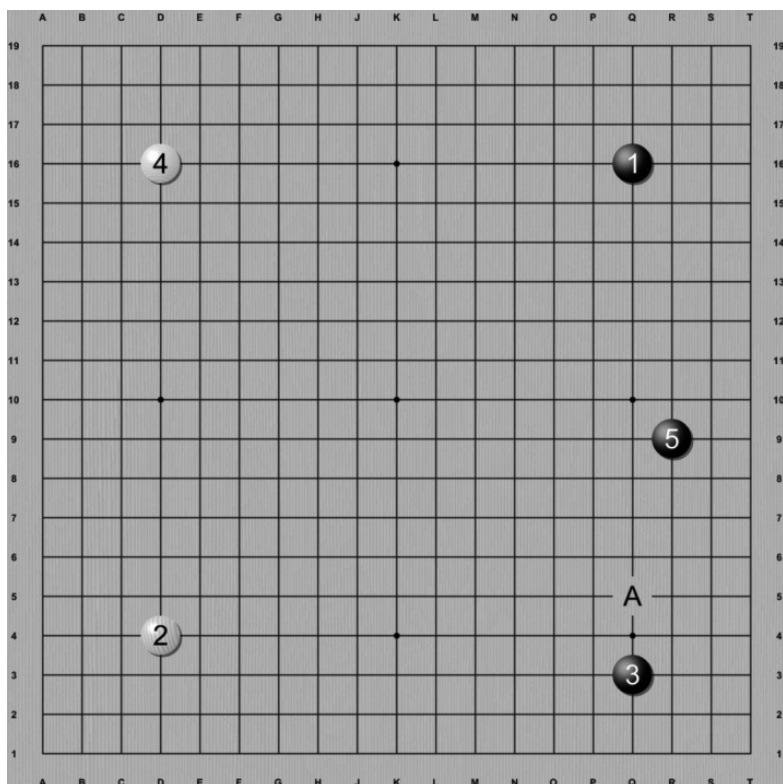


Alternativ, Albul ar putea dori să se extindă spre centru, după răspunsul **Negru 2**. La sfârșitul acestui joseki, Negrul are un colț inferior drept foarte solid, iar Albul are un zid, dar Negrul nu poate fi mulțumit, în ciuda teritoriului obținut. Aproape toate punctele slabe din imaginea precedentă persistă încă, chiar dacă **E** a devenit o mutare de reducere, în loc de o invazie directă. Acum, Albul poate juca și **F** și poate încerca să profite de zidul său și, ulterior, să se apropie de colțul Negrului. Cu toate acestea, fuseki-ul oferă în ambele cazuri o poziție ușor avantajoasă pentru Negru. Chiar și atunci când există slăbiciuni de formă, când un jucător are cel mai mare potențial teritoriu, iar adversarul trebuie să reducă sau să invadeze acest teritoriu potențial, acest lucru poate prezenta șanse care ar putea ajuta jucătorul care se apără să obțină forța și pietrele necesare pentru a lansa un contraatac propriu.

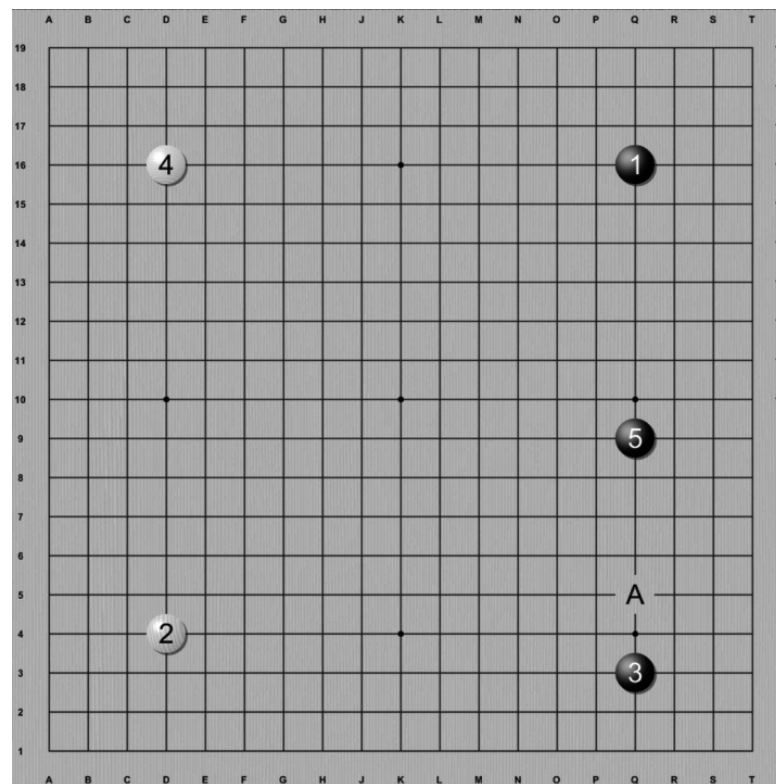
Concluzie: Dacă aveți șansa de a folosi fuseki-ul Kobayashi, acesta este un instrument puternic pe care trebuie să-l aveți în arsenal și ar trebui cu siguranță să experimentați cu el. Dacă credeți că adversarul ar putea să-l folosească împotriva ta și nu sunteți încrezător în toate posibilitățile obișnuite, întrerupeți crearea lui și evitați-l cu totul.

► Fuseki-ul chinezesc

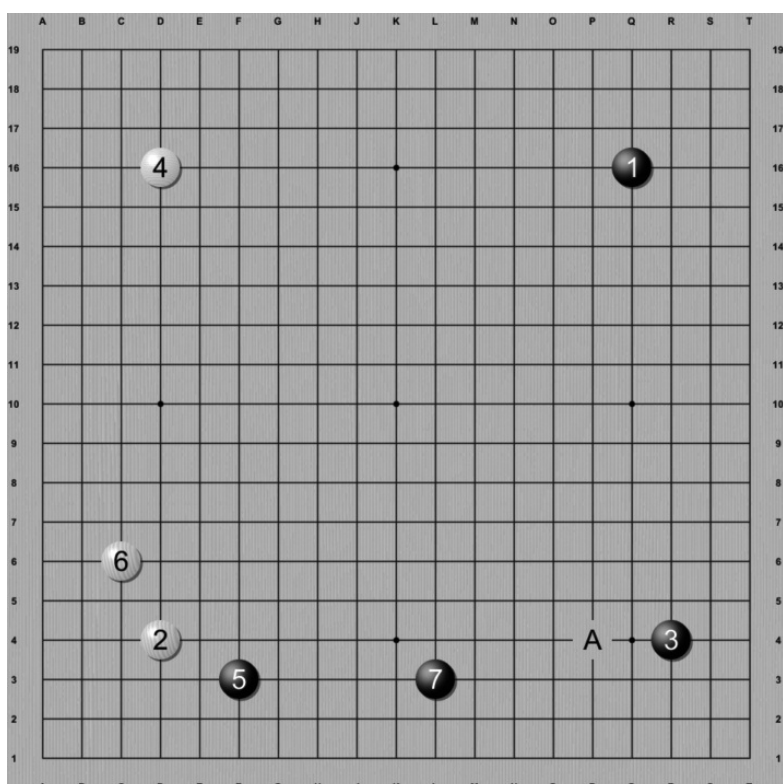
Fuseki-ul chinezesc este un alt fuseki foarte popular, al cărui scop principal este expansiunea rapidă și crearea unei capcane cu un colț 3-4 ușor protejat. Când a apărut pentru prima dată, a fost considerat inovator, așa că nu este surprinzător faptul că acest fuseki are încă trei variante ale aceleiași idei. Vom analiza doar varianta originală, deoarece aceasta este cea care se joacă frecvent la nivelul nostru. Iată cele patru versiuni, cu „capcana” marcată cu **A** în fiecare caz:



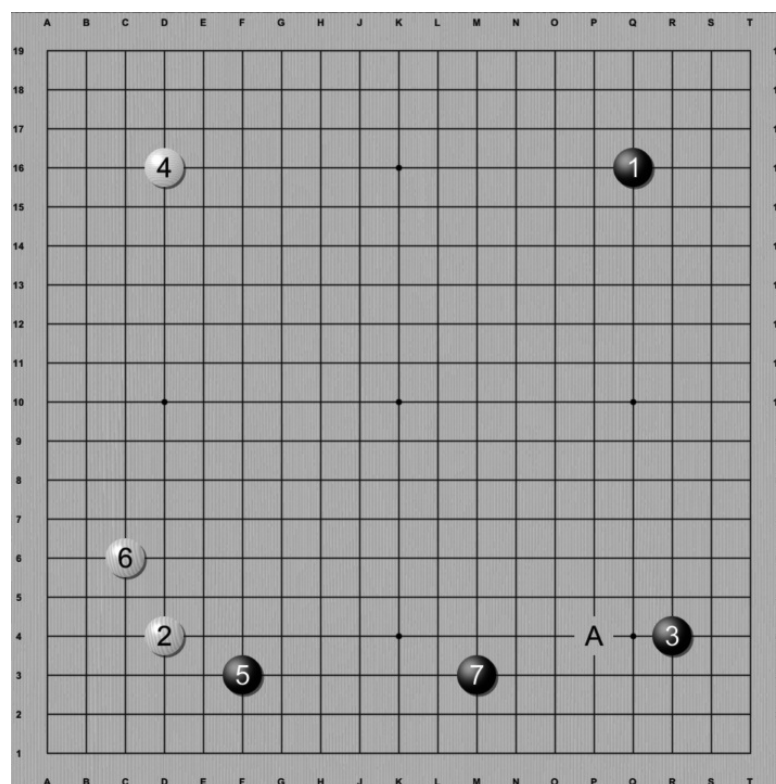
Fuseki-ul chinezesc original



Fuseki-ul chinezesc înalt



Mini fuseki-ul chinezesc

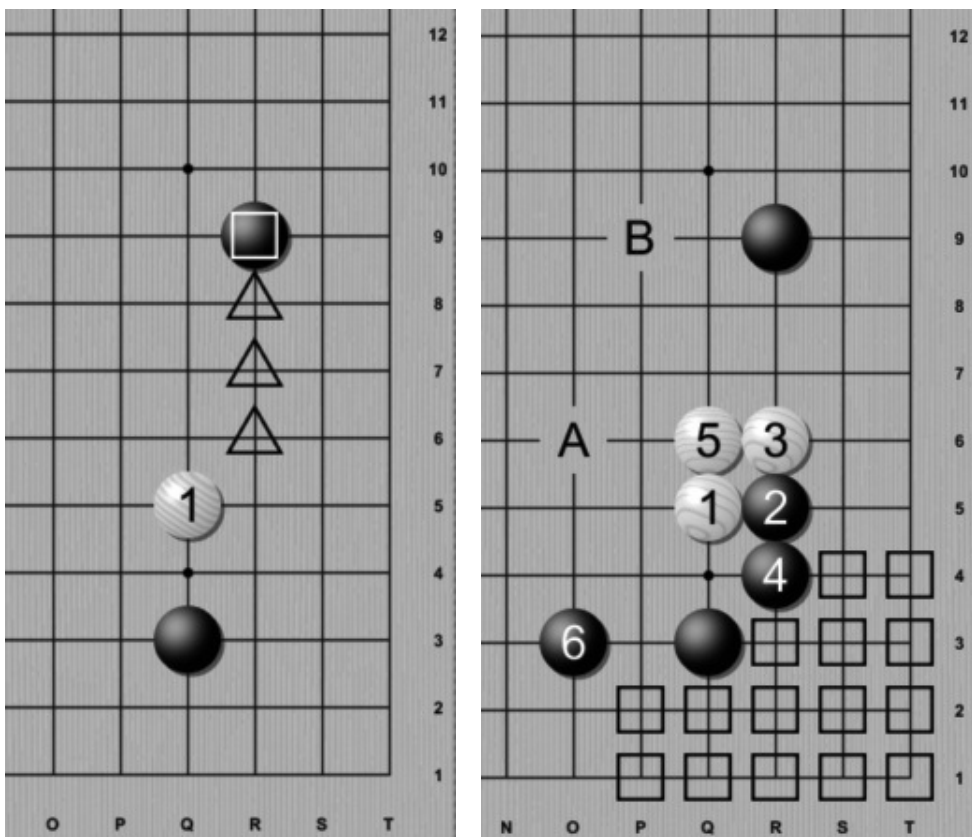


Micro fuseki-ul chinezesc

La nivelul nostru este rar să se joace mini sau micro fuseki-ul chinezesc, dar este bine să știm de ele, pentru orice eventualitate.

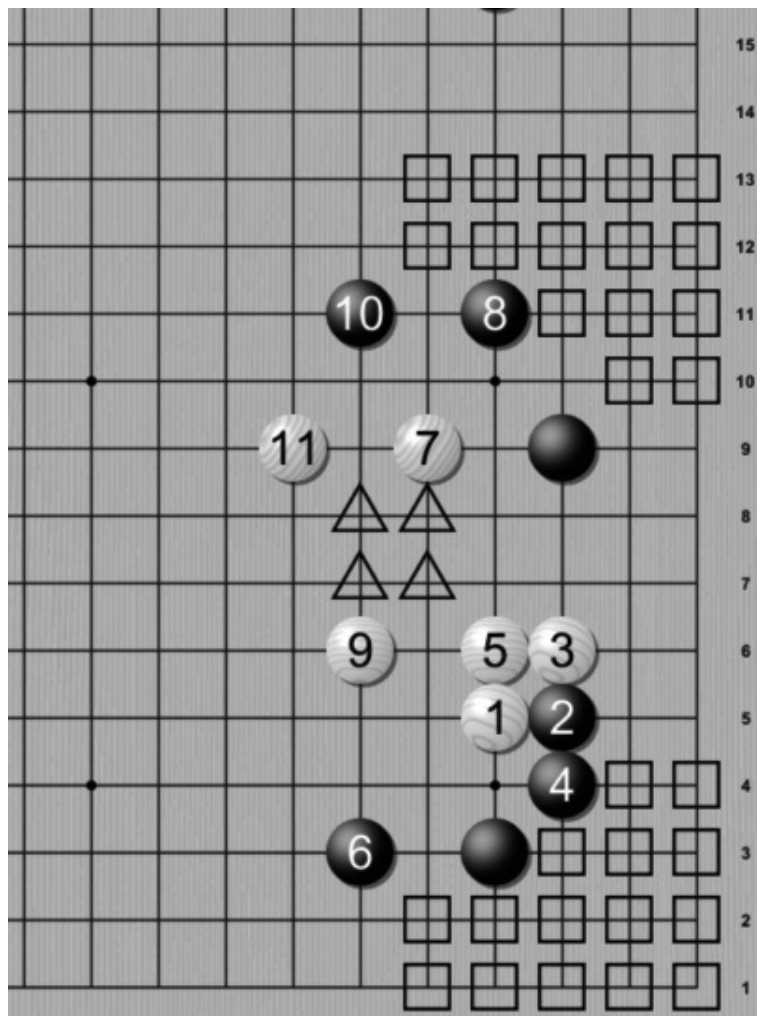
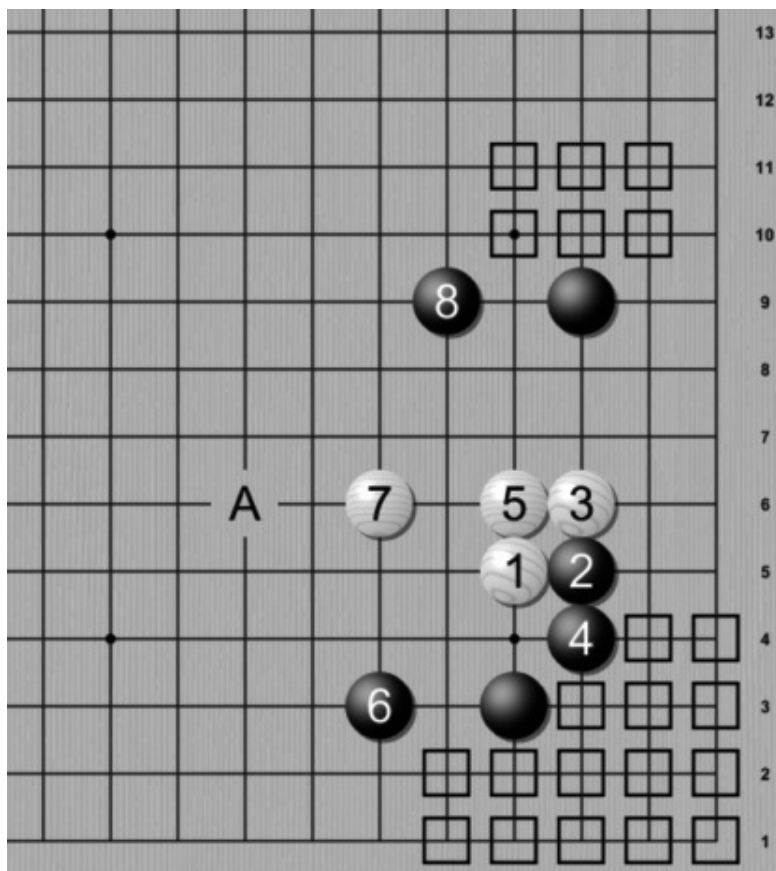
Deci, cum funcționează? Ideea este similară cu fuseki-ul Kobayashi, dar execuția este diferită datorită direcției diferite a capcanei. De data aceasta, Albul își așază piatra într-o poziție care a fost practic deja plasată într-un hasami și acest lucru face ca joseki-ul normal să nu funcționeze pentru el.

Să vedem ce se întâmplă dacă el intră în capcană:



În stânga: Albul urmează directiva de a se apropia mai întâi de colțuri și joacă o mutare obișnuită. De data aceasta, însă, piatra neagră marcată limitează capacitatea Albului de a face o bază. Să încercăm unul dintre cele două joseki pe care le-am învățat și să vedem ce se întâmplă.

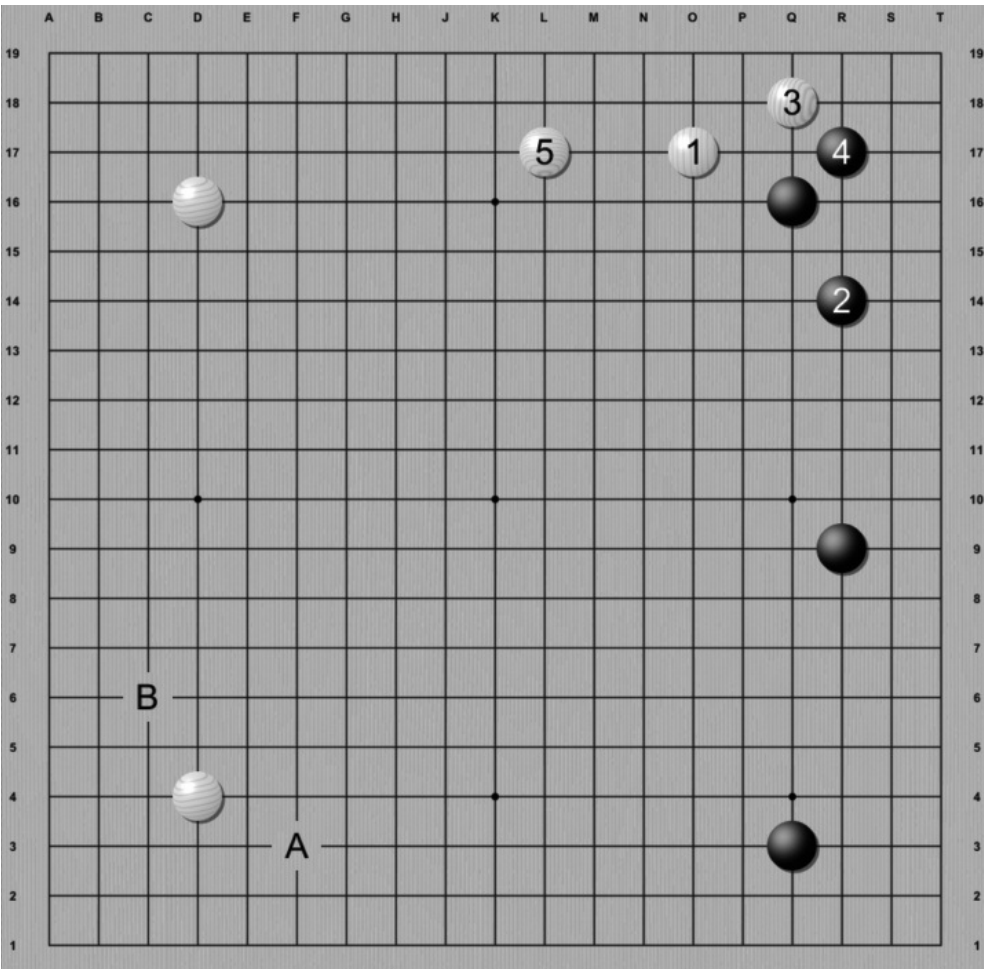
În centru: ...și acum este rândul Albului. El ar fi trebuit să joace spre latura dreaptă în continuare, dar acum piatra neagră îi taie dezvoltarea acolo, așa că Albul poate fie să sară la **A**, fie să încerce oricum pe latura dreaptă cu **B**. Între timp, Negrul și-a asigurat un colț foarte mare, iar grupul alb nu are încă o bază..



În stânga: Ambele opțiuni sunt proaste pentru Alb, în comparație cu rezultatul obținut de Negru. Dacă Albul sare, atunci **Negru 8** urmează acea săritură și acum Negrul dezvoltă și latura dreaptă, în timp ce Albul încă nu are bază și va trebui să sară din nou la **A** pentru a fi în siguranță. Se așteaptă ca Negrul să continue să urmărească și să hărțuiască acea grupare albă și să câștige puncte fără prea multe probleme.

În dreapta: Dacă Albul merge spre latura dreaptă, chiar dacă Negrul joacă pasiv și îl lasă pe Alb să facă o formă, rezultatul nu este bun pentru Alb, în comparație cu rezultatul pe care Negrul îl obține din aceste schimburi. Comparativ cu imaginea din stânga, Albul este acum mai sigur, dar dezvoltarea Negrului este de asemenea mai amplă și valorează mai mult decât grupul slab al Albului.

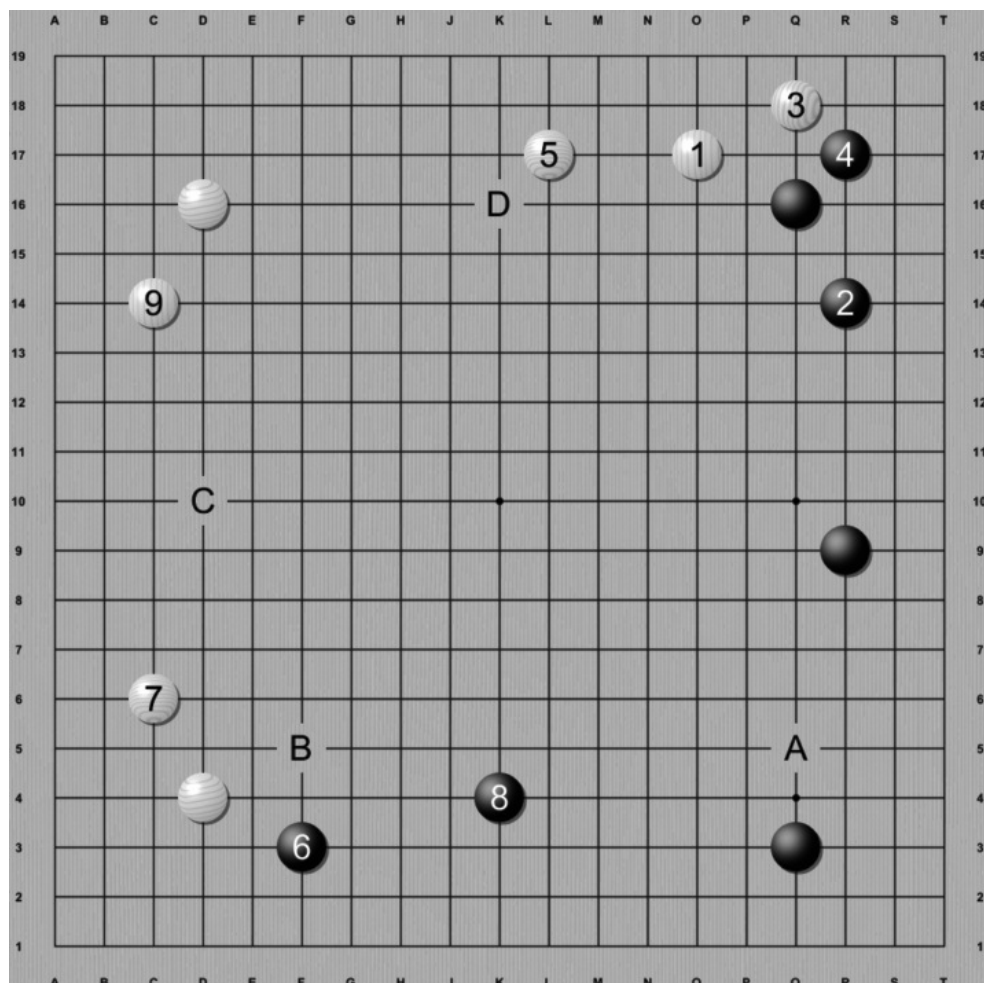
Jocul în capcană este considerat atât de grav și de periculos încât, atunci când încercam să găsim o posibilă soluție ingenioasă de care nu eram conștient, nu am reușit să găsim nici măcar un singur joc în care o astfel de mutare să fi fost jucată atât de devreme în partidă, până când AlphaGo a schimbat această situație. Așadar, abordarea obișnuită nu părea să funcționeze pentru oameni. Ce a funcționat, atunci?



Uneori, ideile simple sunt cele mai bune. Dacă abordarea colțului de jos nu este fezabilă, Albul poate aborda oricând colțul din dreapta sus. Negrul joacă, de obicei, joseki-ul simplu pe care l-am analizat acum câteva pagini, deoarece asigură Negrului un rezultat frumos în colț și pe latura stângă și primește și sente. Albul este de asemenea mulțumit, pentru că se extinde încet și creează un moyo pe toată tabla.

După aceasta, Negrul va juca de obicei la **A**, încercând să-și extindă propriul moyo, deoarece aceasta este cea mai evidentă și mai benefică direcție de joc pentru el.

Dacă Negrului nu-i place ideea de a avea o partidă moyo vs. moyo, atunci el se poate apropia de colțul Albului din latura opusă, la **B**. Este o strategie validă, dar se întâmplă rar în comparație cu **A**, deoarece...

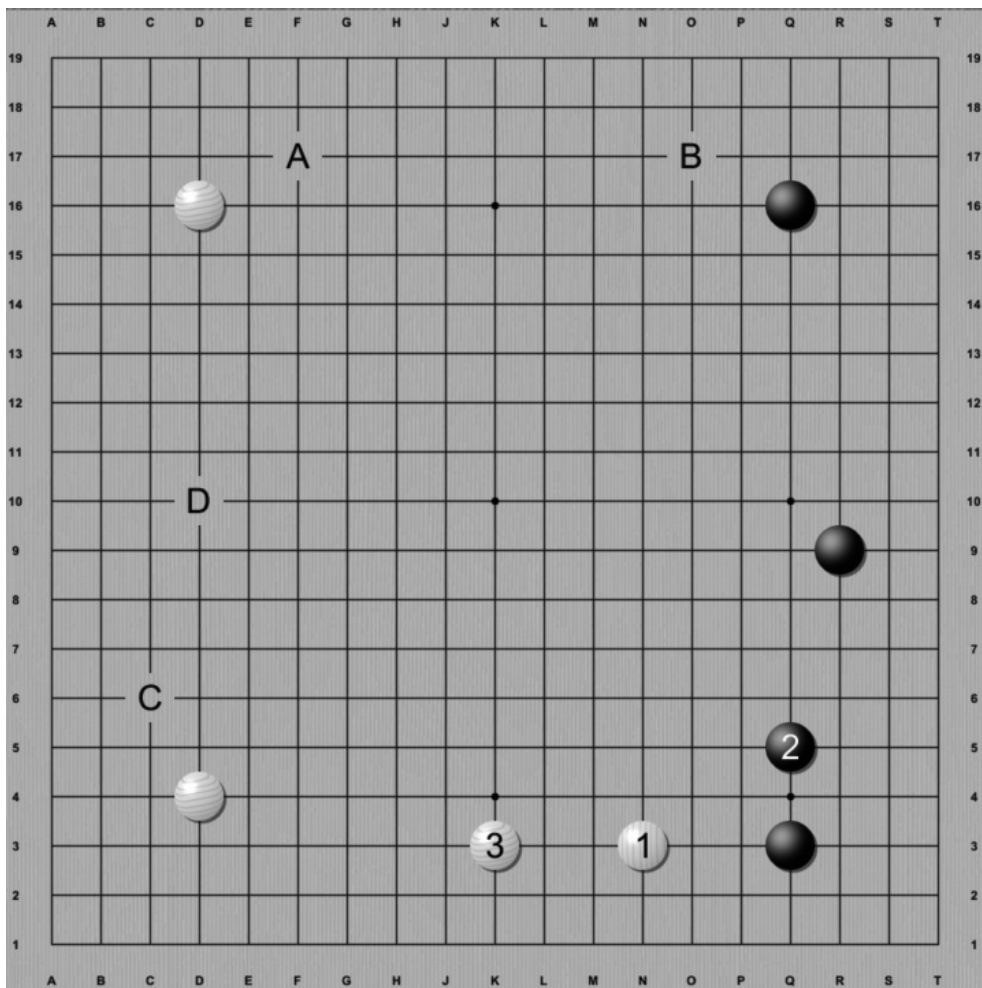


...apropierea de colț din direcția corectă îi oferă Negrului șansa de a juca și un fuseki Kobayashi, consolidând capcana din colțul său din dreapta jos. După o astfel de mutare, Albul joacă de obicei **mutarea 9** pentru a-și apăra propriul colț și apoi deschiderea se apropie de sfârșit. Ambii jucători par să aibă o jumătate de tablă și moyo-urile lor trebuie să se ciocnească în cele din urmă.

Negrul poate juca în diferite locuri:

- poate juca **A** pentru a lua ultimul colț din joc;
- poate juca la **B** pentru a acoperi punctul slab al fuseki-ului Kobayashi;
- poate juca invazia la **C** pentru a despărți pietrele albe și a perturba moyo-ul alb;
- poate juca la **D** pentru a reduce influența albă.

Vom vorbi în detaliu despre invazii și reduceri în capitolul următor.



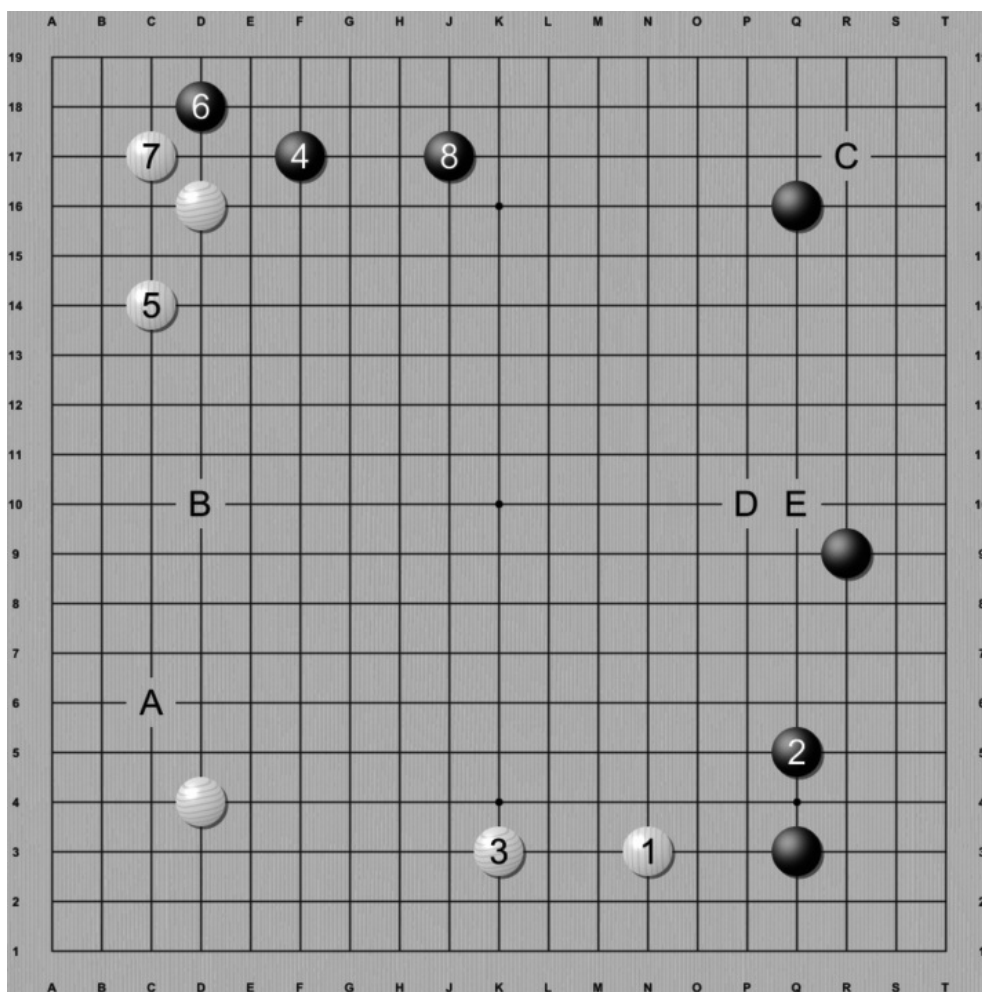
O altă idee simplă este să te apropie de colțul din dreapta jos, dar într-un mod non-standard, cu **mutarea 1**. De obicei, Negrul va închide colțul cu **mutarea 2** și va lua teritoriul, deoarece capcana pe care a încercat să o întindă a fost evitată și nu va mai funcționa.

Alb 3 este un niken tobi, destinat a da o bază grupului alb. După aceea, Negrul are sente și este rândul lui să aleagă ce se va întâmpla pe tablă.

Opțiunea **A** creează un joc moyo vs. moyo și este direcția corectă de joc, încercând să facă toate pietrele Negrului să lucreze împreună.

Opțiunea **B** securizează colțul și se concentrează pe faptul că Negrul câștigă cea mai mare parte din latura dreaptă.

Opțiunile **C** și **D** sunt concepute pentru a perturba crearea de moyo-uri mari și a împărți tabla în grupuri mai mici...



Cea mai obișnuită alegere este de a crea un moyo, deci, presupunând că jucătorii folosesc unul dintre joseki-urile echilibrate pe care le cunoaștem, tabla va arăta astfel, cu Albul având **sente**.

Opțiunile **A** și **B** întăresc moyo-ul alb și Negrul are acum sente, cu responsabilitatea de a decide când și cum se vor ciocni cele două structuri.

Opțiunea **C** este o invazie de colț standard, așa cum am văzut la **pagina 66**. Albul obține colțul și pătrunde în moyo-ul negru, păstrând în același timp **sente**-ul. Este o alegere foarte tentantă și mulți o joacă cu nerăbdare.

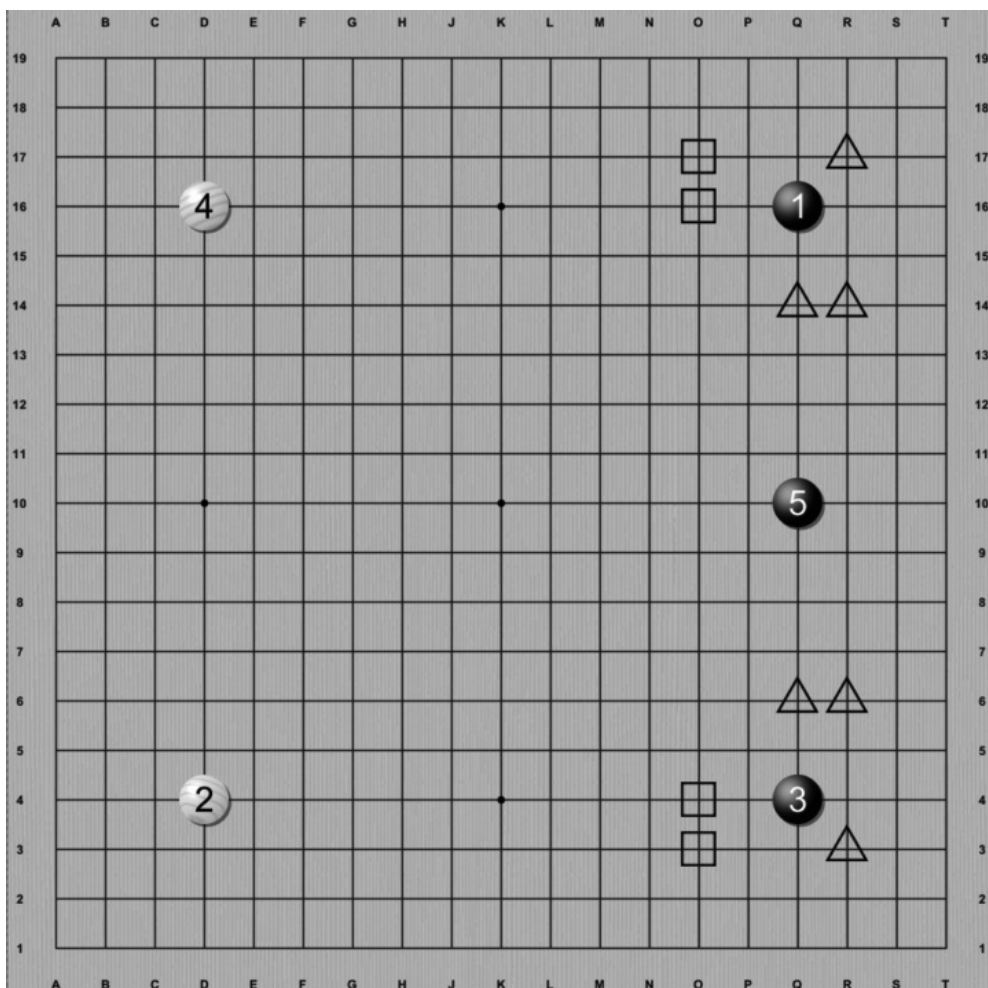
Opțiunile **D** și **E** sunt reduceri, care, așa cum am spus, vor fi analizate mai târziu.

Desigur, există multe alte opțiuni, dar acestea sunt cele mai obișnuite pe care le veți întâlni în acest caz.

Concluzie: Fuseki-ul chinezesc este o alegere puternică, dar care duce la partide cu moyo-uri uriașe care se luptă între ele pentru a obține chiar și cel mai mic profit în punctele de contact. Multor jucători nu le place acest stil de joc, chiar dacă este o strategie bună care îi conduce la victorie, așa că evită să-l joace sau fac ceva pentru a împiedica formarea lui (ca la fuseki-ul Kobayashi). Sugestia mea este că ar trebui neapărat să îl încercați și să vedeți singur dacă se potrivește stilului dumneavoastră și ideii dumneavoastră de distracție. Dacă vă place, fuseki-ul chinezesc este un instrument minunat de joc. Dacă nu, atunci este totuși o idee bună să îl studiați și să îl încercați din când în când, pentru a ști cum să jucați împotriva lui.

► Fuseki-ul San-Ren-Sei

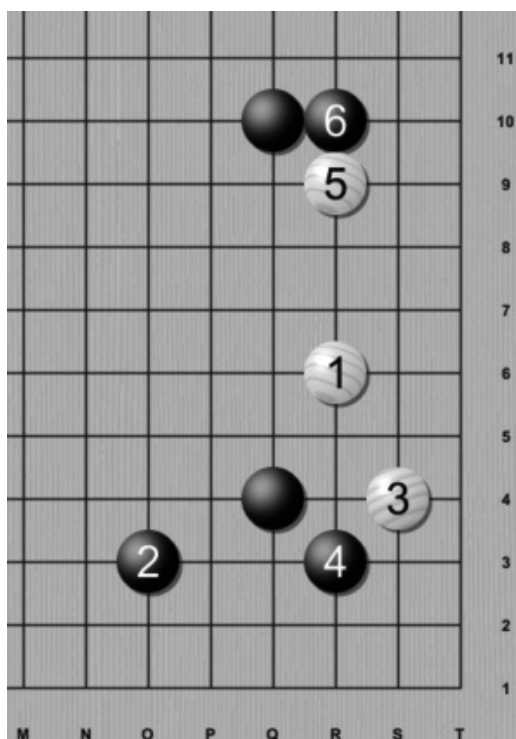
Ultimul, dar nu cel din urmă, pentru analiza noastră este fuseki-ul San-Ren-Sei. Acesta înseamnă „trei puncte de stea la rând” și este foarte diferit față de fuseki-urile anterioare pe care le-am menționat. Principala sa diferență constă în faptul că este perfect simetric și nu creează niciun fel de dezechilibru între pietrele noastre. A doua diferență, și foarte importantă, este că nu creează niciun fel de capcană. Este vorba, așa cum sugerează și numele, de trei pietre la rând, dar aceste pietre se completează perfect între ele. Haideți să vedem ce este și cum funcționează:



Acesta este un fuseki San-Ren-Sei. Nu este complicat. Trei puncte stea la rând, cu steaua din mijloc ocupată la **mutarea 5** care oferă sprijin pentru punctele stea din colț. Acest ajutor nu este banal. În imagine putem vedea cu ajutorul semnelor triunghiulare ce abordări ale colțului nu dau un rezultat suficient de interesant pentru ca Albul să le ia în considerare. Punctele pătrate sunt acum singurele opțiuni decente.

Abordările colțului din direcția greșită nu au fost o idee grozavă la început, dar au meritat să fie jucate atunci când nu ai vrut o partidă moyo contra moyo.

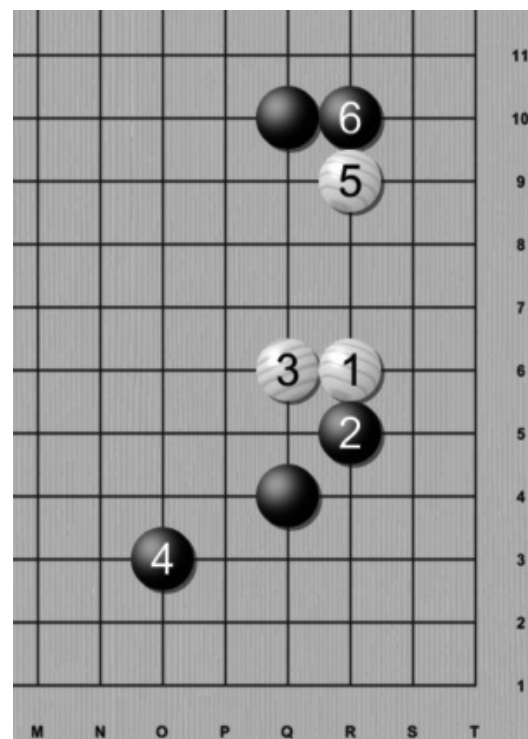
Acum, cu **piatra 5** în poziție, aceste abordări oferă un mare avantaj Negrului și reușesc să-i ofere o apărare foarte puternică pentru principala slăbiciune a punctului **4-4**, și anume **invazia punctului 3-3**.

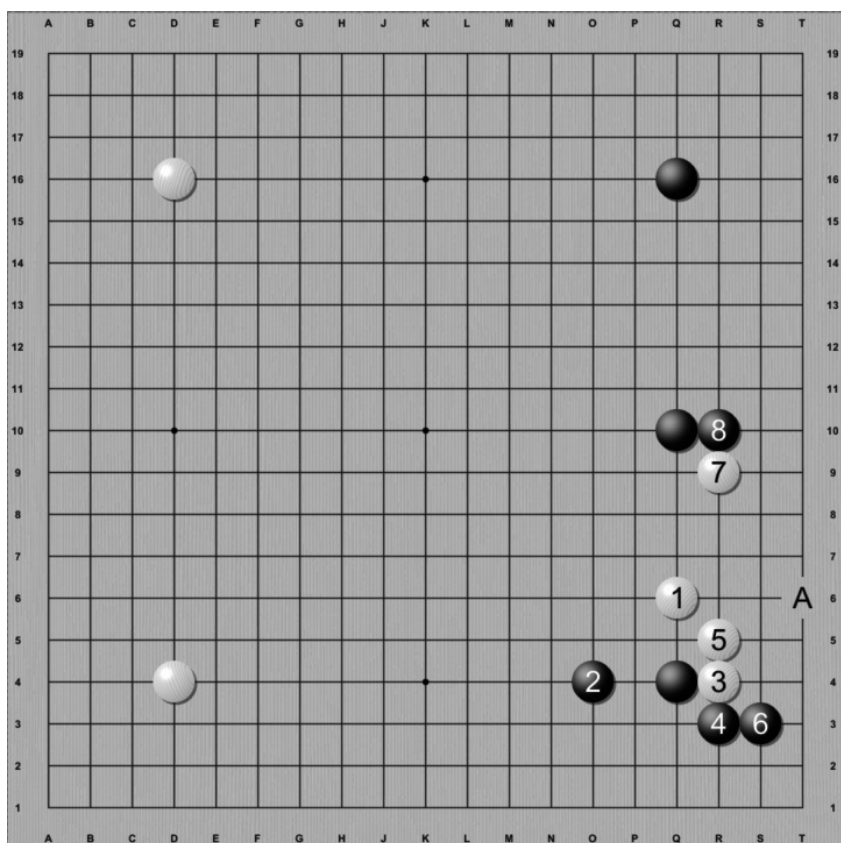


În stânga: Dacă Albul abordează colțul din direcția greșită, chiar dacă Negrul este mărinimos și joacă doar joseki-ul obișnuit, existența punctului de stea lateral îi permite Negrului să joace pilonul de fier la **mutarea 6** și să îl închidă pe Alb.

În dreapta: Există opțiunea în care Negrul joacă agresiv cu o lovitură de umăr. Acum Albul este și mai presat din ambele părți.

În ambele cazuri, Albul este atât de înghesuit în acel spațiu mic încât nu este încă viu și trebuie să lupte pentru a supraviețui...





Dacă Albul se apropie pe linia a patra, puține lucruri se schimbă.

Pare să aibă mai mult spațiu pentru a respira, dar este o iluzie. **Mutarea 6** îi oferă Negrului posibilitatea de a juca saltul maimuței la **A** și de a distruge cea mai mare parte din spațiul vital al Albului.

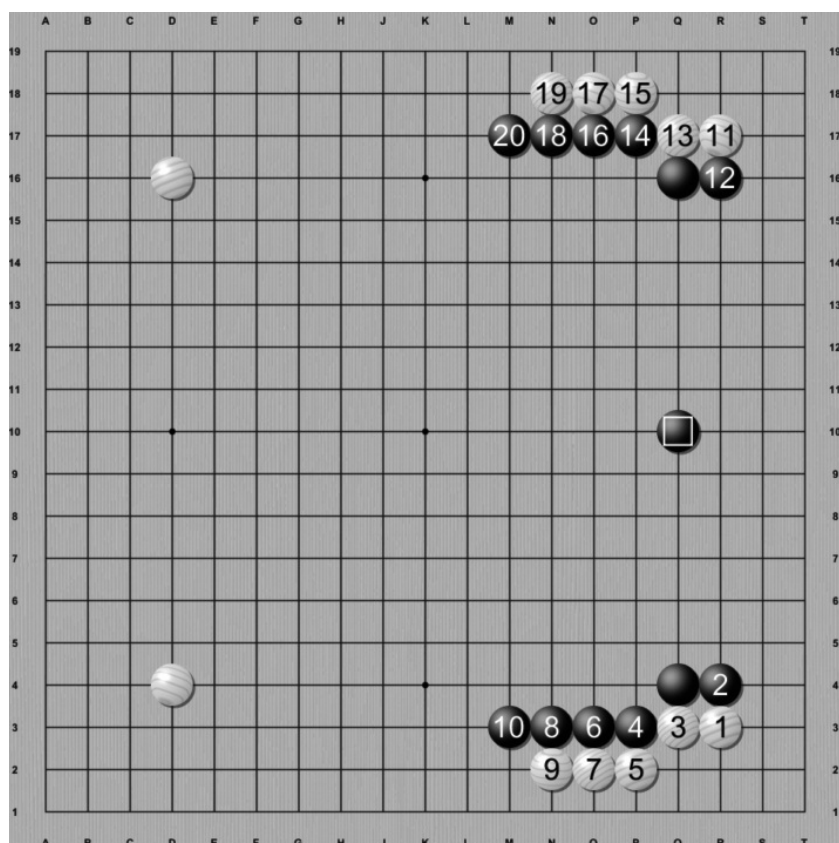
Stâlpul de fier de la **mutarea 8** este și el amenințător pe cealaltă parte a grupului alb și singura soluție pentru a evita să fie înconjurat este să înceapă să sară spre centru, oferind mai multă influență și teritoriu Negrului. Acesta este un rezultat teribil pentru Alb, iar de data aceasta imaginea înfățișează întreaga tablă pentru a sublinia acest aspect.

Uitați-vă la Negru. El are deja un colț asigurat și toate pietrele sale sunt fie conectate, fie se ajută una cu cealaltă, lucrând împreună.

Albul, în comparație, are două colțuri gata să fie atacate și un grup slab care trebuie să fugă.

În ultima vreme, datorită inovațiilor lui AlphaGo, invaziile foarte timpurii la punctele **3-3** au devenit o modă, dar San-Ren-Sei face ca să fie mult mai dificil de obținut un rezultat bun.

Să presupunem că Albul invadează ambele colțuri și să vedem ce se întâmplă:

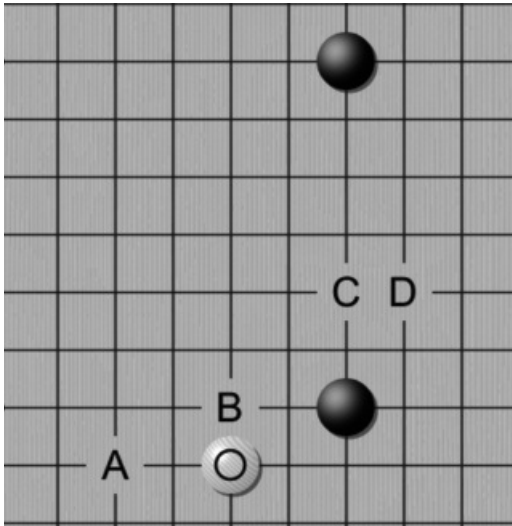


Încă o dată, punctul stea marcat este esența marelui rezultat al fuseki-ului San-Ren-Sei.

Albul a reușit să invadeze cu succes colțurile unul după altul, iar Negrul, cu plăcere, a completat joseki-ul pentru a face două ziduri uriașe, unul în fața celuilalt, cu punctul stea lateral ca bază pentru a lega puterea acestor pereți. Distanța dintre pietre este suficient de mare pentru ca Albul să reducă eventual acea zonă sau chiar să o invadeze și să trăiască, dar dacă Albul așază pietre adânc în acel cadru, se va afla într-o situație dificilă.

Negrul se va aștepta să obțină un profit și mai mare prin atacarea pietrelor slabe ale Albului, în timp ce el își folosește influența zidurilor sale. Vom explica modul în care influența și zidurile sunt folosite în mod eficient în capitoul următor, dar, deocamdată, cred că este clar că Albul nu este foarte mulțumit de acest rezultat.

După ce am stabilit care sunt ideile care nu funcționează, să vedem ce se întâmplă dacă abordăm San-Ren-Sei din direcția corectă:

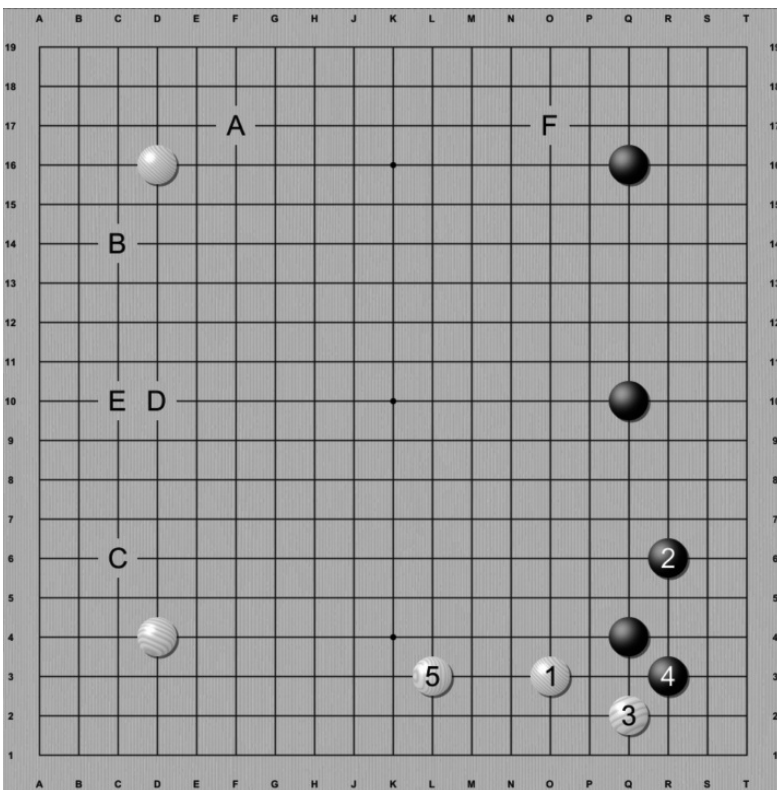


Odată ce ne apropiem de unul dintre colțurile San-Ren-Sei din direcția corectă, Negrul are patru opțiuni obișnuite.

Opțiunea **A** este un hasami și duce la pierderea colțului de către Negru, dar la câștigarea unui zid, ceea ce ar putea fi o idee bună, dar Albul păstrează **sente**-ul și se poate apropia imediat de celălalt colț al fuseki-ului San-Ren-Sei.

Opțiunea **B** este joseki-ul de atașare pe care l-am văzut la **pagina 75** și care urmărește să câștige colțul și un mic zid, dar Albul iarăși păstrează **sente**-ul.

Opțiunile **C** și **D**, care sunt similare, sunt menite să asigure cât mai mult teritoriu posibil și să ducă spre o bătălie de moyo-uri. În acest moment, o asemenea bătălie ar fi în favoarea Negrului, deoarece astfel pune capăt oricărei variații a acelor joseki-uri în **sente** pentru el...



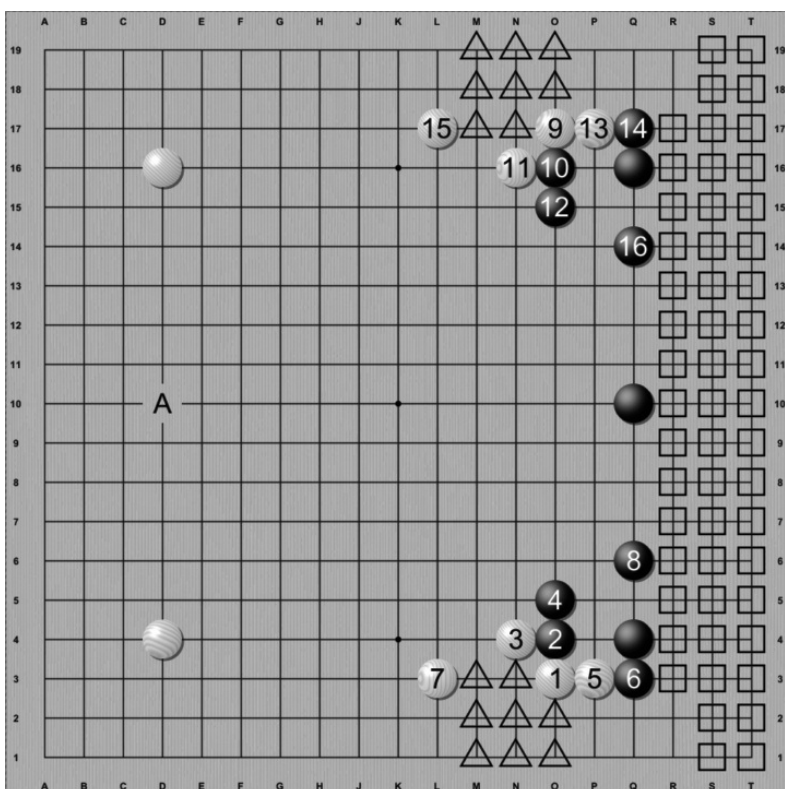
Să vedem cum funcționează.

Aceasta este una dintre cele mai obișnuite alegeri pentru Negru, chiar dacă nu creează un moyo uriaș ca în cazul celorlalte opțiuni, faptul că Negrul are **sente** este crucial pentru valoarea mutării.

După ce ambii jucători termină joseki-ul, Negrul poate decide acum ce fel de partidă va fi jucată.

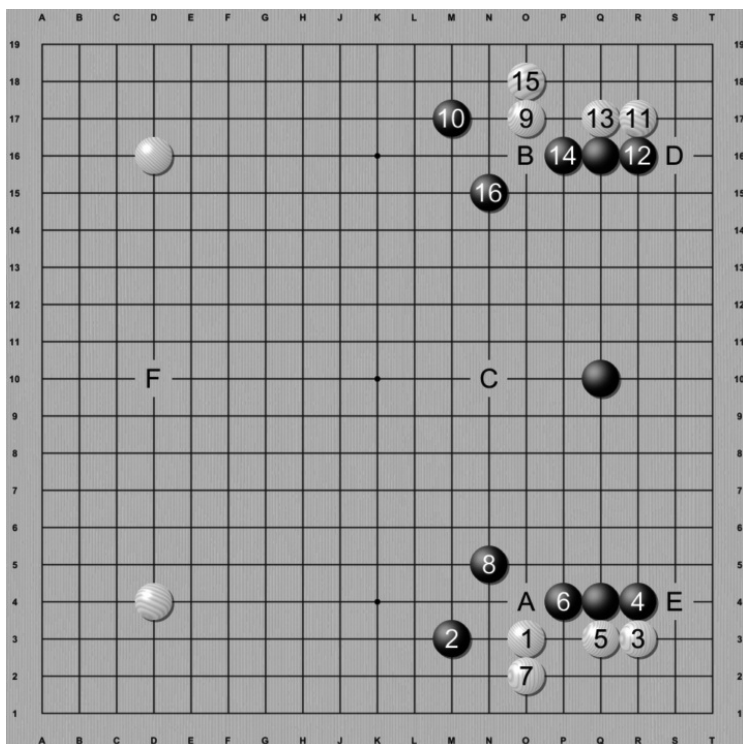
Dacă Negrul alege **A** sau **F**, atunci această partidă va fi o bătălie de moyo-uri pentru laturi și centru, Negrul fiind ușor în avantaj datorită San-Ren-Sei-ului.

Dacă Negrul alege **B**, **C**, **D** sau **E**, atunci moyo-urile vor fi împărțite, iar partida va fi orientată mai mult pe bătălii locale, cu accent pe invazii și lupte grele.



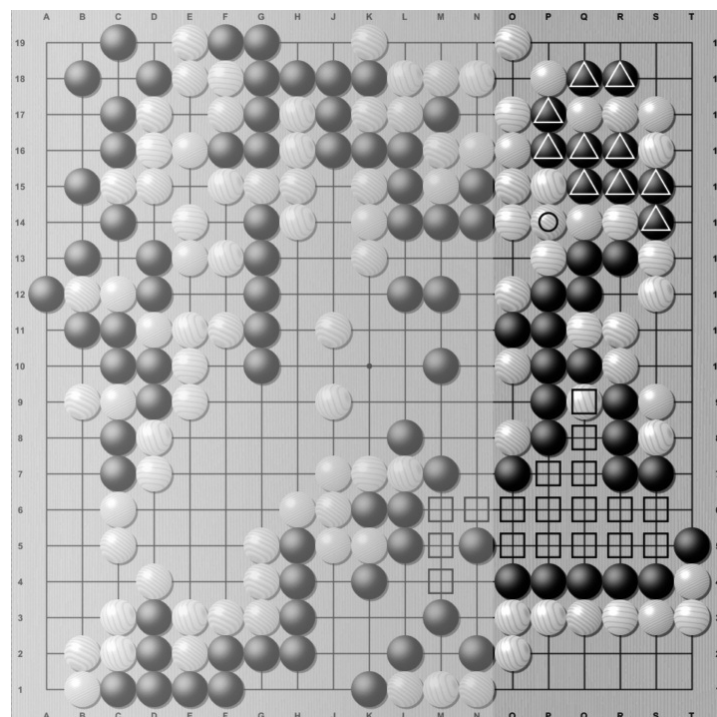
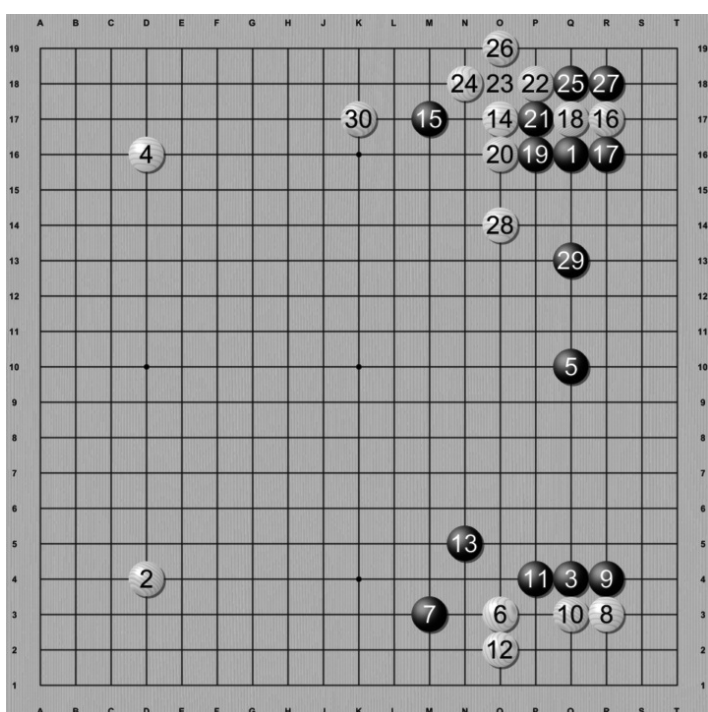
Dacă Negrul joacă un joseki de atașament, Albul păstrează sente și se poate apropia de celălalt colț al San-ren-sei-ului. Dacă Negrul joacă din nou același joseki, atunci putem vedea rezultatul final în imagine. Punctele marcate cu pătrate sunt ceea ce Negrul poate considera ca fiind un teritoriu aproape solid, deoarece pietrele sale sunt foarte conectate și invadarea pare descurajantă. Pe de altă parte, punctele marcate în triunghi reprezintă ceea ce a obținut Albul din acest schimb.

La prima vedere, pare un rezultat excelent pentru Negru, dar, din moment ce Albul încă are **sente**, efectul este diminuat, deoarece Albul poate juca acum un San-Ren-Sei al său în **A**, punând presiune pe Negru să atace același fuseki. Spre deosebire de zidurile uriașe din pagina anterioară, acest rezultat are o influență mult mai mică pentru Negru, deoarece pare limitat într-o singură parte a tablei.



Deoarece joseki-ul de atașament nu este atât de bun pe cât pare, o mulțime de jucători optează pentru un hasami. Atunci când Albul sare în mod previzibil în colț, Negrul blochează din partea greșită (spre deosebire de joseki-ul cu direcție corectă pe care l-am analizat la **pagina 77**) pentru a utiliza piatra din punctul stea lateral. Aceasta este o idee frumoasă care încearcă să combine zidurile uriașe ale rezultatului unei invazii 3-3 și teritoriul stabil oferit de joseki-ul de atașare.

Secvențele prezentate în imagine sunt și ele joseki, dar din cauza direcției greșite a blocajului, acest joseki se termină cu unele slăbiciuni pentru Negru, precum și cu **sente** pentru Alb. Astfel, el poate folosi în orice moment acele slăbiciuni la **A, B, D** sau **E**, dar acestea sunt de obicei lăsate ca **aji** pentru mai târziu. Ca alegeri mai imediate, Albul poate reduce potențialul Negrului jucând în jurul lui **C** sau pur și simplu alegând și el un San-Ren-Sei, la **F**. Pare un rezultat echilibrat, dar...



... merită să subliniem, acum că acest capitol se apropie de sfârșit, că **nu putem fi niciodată siguri că știm toate joseki-urile și că putem prevedea toate ideile pe care le are adversarul nostru**. GO-ul nu este un joc atât de predictibil și ar fi fost dezamăgitor dacă un astfel de lucru ar fi fost posibil.

Fiți atenți la planurile dumneavoastră și încercați să vă înțelegeți mutările și scopurile lor, fără a presupune că adversarul va juca ceea ce doriți sau așteptați.

Un astfel de exemplu este în **imaginea din stânga**, dintr-o partidă reală. Negrul a jucat fuseki-ul San Ren Sei, iar Albul s-a apropiat de colțul din dreapta jos și s-a jucat joseki cu hasami. După ce a văzut acest lucru, Albul s-a apropiat de colțul din dreapta sus, gata să fie din nou atacat cu hasami, dar de data aceasta a jucat un joseki diferit, menit să spargă zidul Negrului, cedând colțul „**deocamdată**”. Și subliniez „**deocamdată**”, pentru că în **imaginea din dreapta** avem un instantaneu de final al partidei (focalizare pe partea dreaptă a tablei). Pietrele negre marcate cu triunghiuri sunt moarte, Albul și-a recuperat colțul și chiar a reușit să invadeze și să distrugă aproape toate punctele pe care Negrul spera să le câștige.

Din moyo-ul său uriaș au rămas la final doar cele câteva puncte marcate cu pătrate.

Concluzie: San Ren Sei este un fuseki puternic, simplu și flexibil, care funcționează și interacționează cu întreaga tablă. Este un fuseki plăcut pentru a începe să experimentezi conceptul de strategie pe toată tabla și de aceea l-am rezervat pentru sfârșitul capitolului. Sugestia mea este să încercați toate stilurile de joc care pot apărea. Fie că este vorba de o bătălie de moyo-uri, fie că este vorba de construirea unor ziduri uriașe sau de partide haotice pline de lupte, San Ren Sei vă va oferi o bază stabilă pentru strategie.

►► Despre lupte în general

Nu este o surpriză faptul că o luptă cu adversarul este cea mai palpitantă parte a majorității partidelor. GO-ul nu face excepție de la acest lucru, iar modalitățile de luptă din cadrul jocului sunt destul de variate și interesante de învățat. Unele dintre ele par foarte simple, dar majoritatea lucrurilor din GO care par simplu de înțeles, se dovedesc a fi foarte greu de stăpânit. Profunzimea acestui joc și entuziasmul care poate apărea în cadrul luptelor dintr-o partidă nu pot fi subestimate.

Există cărți dedicate exclusiv fiecăreia dintre cele mai obișnuite modalități: invadarea directă a unei zone, reducerea ușoară a unei zone, atacarea unui grup folosindu-ți influența sau pur și simplu încercarea de a ucide un grup care a fost înconjurat. Așadar, de ce să nu avem capitole diferite pentru toate acestea sau, cel puțin, un capitol pentru „atac” și unul pentru „apărare”?

Pentru că aceste procedee sunt întrepătrunse unul cu celălalt. De exemplu, nu poți analiza modul în care funcționează o invazie, fără a stabili cum ar fi putut fi prevenită sau apărată sau de ce aceste eforturi de apărare nu ar fi funcționat.

Acest lucru înseamnă că va exista un capitol imens despre atac și apărare, care va avea subcapitole pentru fiecare subiect principal: o secțiune pentru invazii, o secțiune pentru reduceri și o secțiune pentru atacul prin folosirea influenței.

Singura secțiune care va avea un capitol separat va fi cea referitoare la încercarea de a ucide direct grupuri (probleme de viață și de moarte), deoarece trebuie să prezentăm formele vii și tesuji-urile, înainte de a intra în problemele de viață și de moarte. Pentru a atinge un scop, trebuie mai întâi să știm care este acel scop. Așadar, dacă nu știm care sunt formele vii pe care trebuie să urmărim să le creăm și care sunt tesuji-urile care ne-ar putea ajuta să le creăm sau să le distrugem, atunci nu putem înțelege pe deplin subiectul.

Aici ar trebui să menționăm că principala diferență dintre o invazie și o reducere este că o invazie încearcă în mod direct să **captureze** o întreagă zonă adversarului, în timp ce o reducere încearcă pur și simplu să o minimizeze. Principala întrebare la care trebuie să răspundem pentru a alege dacă să invadăm sau să reducem este „pot trăi în spațiul aflat între pietrele adversarului?”

Dacă răspunsul este „**da**”, atunci putem invada. Dacă răspunsul este „**nu**”, atunci cel mai bun lucru pe care îl putem face este să reducem. Dar, uneori, nu este ușor de răspuns la această întrebare și încercăm oricum o invazie. Majoritatea acestor cazuri sfârșesc prin a crea probleme de viață și de moarte destul de grave, ale căror rezultate decid de obicei întregul joc. Așadar, pentru capitolul despre invazie vom încerca să ne concentrăm asupra modului în care să luăm decizia corectă și să analizăm exemple de invazii care ar funcționa fără a crea o luptă uriașă care ar putea merge în ambele sensuri. Mai întâi vom învăța ce este sigur și apoi vom învăța ce este mai riscant (și posibil mai profitabil).

Să vedem rapid un exemplu al fiecărei categorii, pentru a avea o idee generală despre fiecare, despre cum arată pe tablă și despre ce este vorba:

Exemplu de invazie

Acesta este un fuseki San Ren Sei. În deschidere există locuri mai importante unde poți să joci decât să faci o invazie, dar, având în vedere că toate pietrele negre se află pe linia a patra, aceasta înseamnă că există spațiu pentru o invazie. Sunt marcate pe diagramă **11** puncte de invazie și de fapt acestea **nu sunt toate!!!**

De dragul simetriei, să spunem că Albul a ales să invadeze la **D**, chiar sub piatra centrală a fuseki-ului. Negrul nu poate omorî invazia și un rezultat posibil poate fi văzut în diagramă. Răspunsurile și secvențele posibile sunt prea multe, dar majoritatea se încheie cu un rezultat similar. Albul trăiește și Negrul obține zona din jurul pietrelor albe.

Exemplu de reducere

Să presupunem că adăugăm câteva pietre pe linia a treia. Acum, o invazie este aproape imposibilă în centrul formației, chiar dacă acele puncte marcate cu pătrate par a fi primitoare. Albul acum trebuie să împiedice Negrul să-și lărgască teritoriul jucând deasupra sau în jurul pietrelor negre.

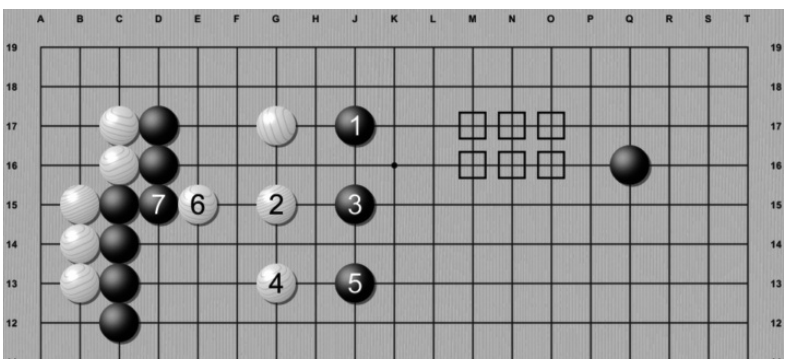
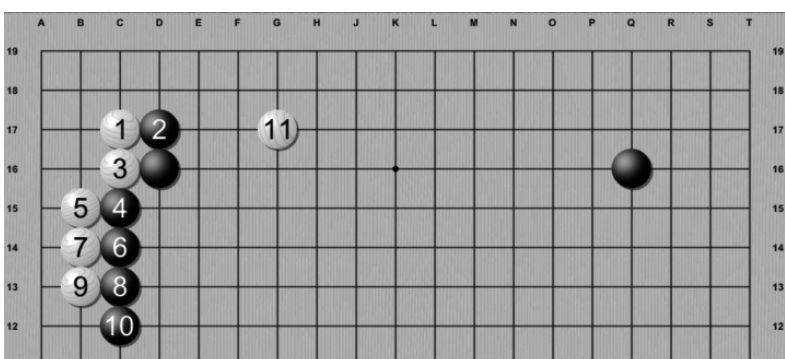
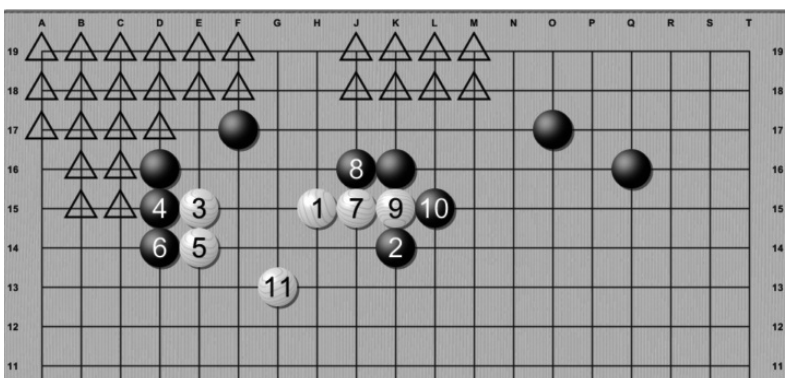
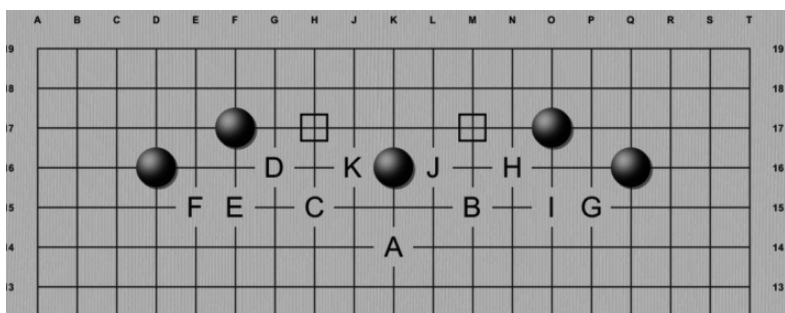
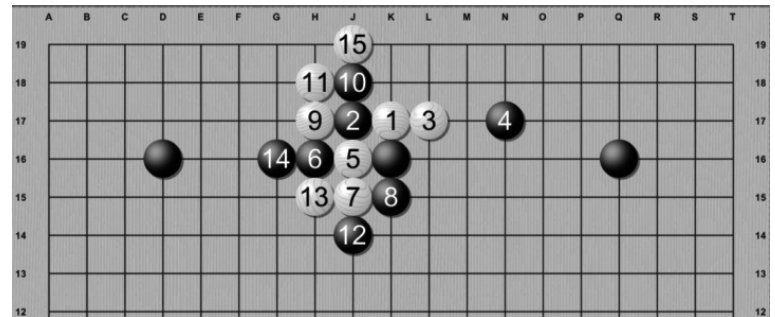
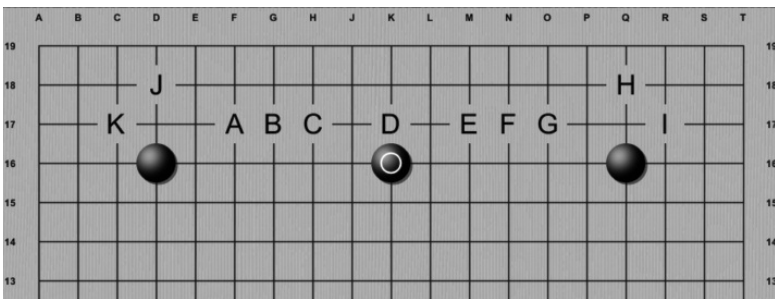
În doar unul dintre multele exemple posibile, Albul alege **C**, iar acesta este rezultatul. Negrul a câștigat toate punctele marcate ca teritoriu aproape sigur, în timp ce Albul a reușit să reducă potențiala expansiune a Negrului spre centru. Negrul este foarte mulțumit, dar o reducere este tot ce putea face Albul cu atât de multe pietre negre în acea zonă.

Exemplu de utilizare a influenței pentru atac

O imagine familiară. Albul a invadat colțul **3-3** și ambii jucători au jucat cel mai obișnuit joseki.

Pentru **mutarea 11**, Albul ar trebui să joace undeva în spatele zidului negru pentru ai reduce teritoriul potențial, dar el s-a apropiat prea mult de zid. (**Rețineți:** cu cât este mai lung zidul, cu atât mai departe trebuie să jucăm de el.)

Negrul profită de acest lucru și ia baza pietrei albe, presând-o împotriva zidului său. Albul trebuie să sară afară sau își pierde piatra. Negrul o urmează bucuros și, în timp ce Albul se gândește că a făcut inutil zidul inițial al Negrului, acesta construiește un nou zid, făcând ca punctele marcate cu pătrat să fie foarte greu de invadat de către Alb.



►► Invazii

După cum am văzut, o invazie înseamnă plasarea pietrelor adânc sau total în spatele liniilor de pietre ale adversarului, cu scopul de a cuceri cât mai mult din teritoriu. Aceasta este o formă de atac care de obicei se termină cu lupte grele și chiar dacă câștigăm, adversarul va obține de obicei o formă de compensație din invazia noastră, cu excepția cazului în care nu reușește să se apere în totalitate.

O invazie este reușită dacă ceea ce am câștigat valorează mai mult decât compensația pe care adversarul nostru a obținut-o în timpul apărării.

Trebuie să fim conștienți că, după o invazie, tabla de joc se va schimba semnificativ și că toate acele pietre în plus înseamnă că următoarea noastră invazie în aceeași parte tocmai a devenit mai dificilă sau chiar imposibilă, așa că trebuie să fim atenți atunci când alegem un punct de invazie. Dar am vorbit atât de mult despre conceptele vagi sau despre atac și apărare, încât poate că este timpul să le dăm o definiție.

Ce este atacul?

Atacul este procesul de reducere a libertăților și a capacități de a face doi ochi a unui grup de pietre, fie prin înconjurarea lui și aplicarea de presiune, fie încercarea de a-i lua baza.

Ce înseamnă apărarea?

Apărarea este procesul de asigurare a unui grup de pietre, prin asigurarea mai multor libertăți, prin extinderea spațiului potențial de a face ochi sau prin apărarea posibilelor puncte de invazie. Un grup care nu poate fi ucis se numește **viu** și nu mai trebuie apărat, dar poate fi folosit ca bază pentru a lansa atacuri.

După cum am spus, ambele concepte sunt foarte strâns legate între ele. Un grup care este atacat, odată apărat corect, poate fi folosit pentru a lansa propriile atacuri și viceversa: un jucător care folosește un grup pentru un atac trebuie să se ferească întotdeauna să joace mutări prea agresive, care ar putea pune în pericol stabilitatea propriului grup în viitor. Așadar, care sunt întrebările pe care trebuie să ni le punem pentru a decide asupra unei invazii?

Când și unde vom invada?

- **Există grupuri de pietre care au spații mari între ele? Dacă da, atunci este obligatoriu să existe puncte în care le putem despărți, mai ales dacă unele se află pe linia a patra.**
- **Suntem siguri că putem supraviețui în punctele de invazie pe care le-am identificat?**
- **Care dintre aceste puncte par să ne ofere un rezultat mai bun pentru noi sau mai multe probleme pentru adversarul nostru?**
- **Dacă vom invada și reușim să supraviețuim în teritoriul advers, merită ceea ce am câștigat în schimbul compensației pe care o va primi adversarul ca influență externă?**
- **Invazia destabilizează o altă grupare a adversarului sau reprezintă o amenințare suficientă care să ne ofere o continuare bună cu care să obținem un avantaj în altă parte?**
- **Chiar TREBUIE să invadăm pentru a câștiga jocul? Invadarea nu este obligatorie!**

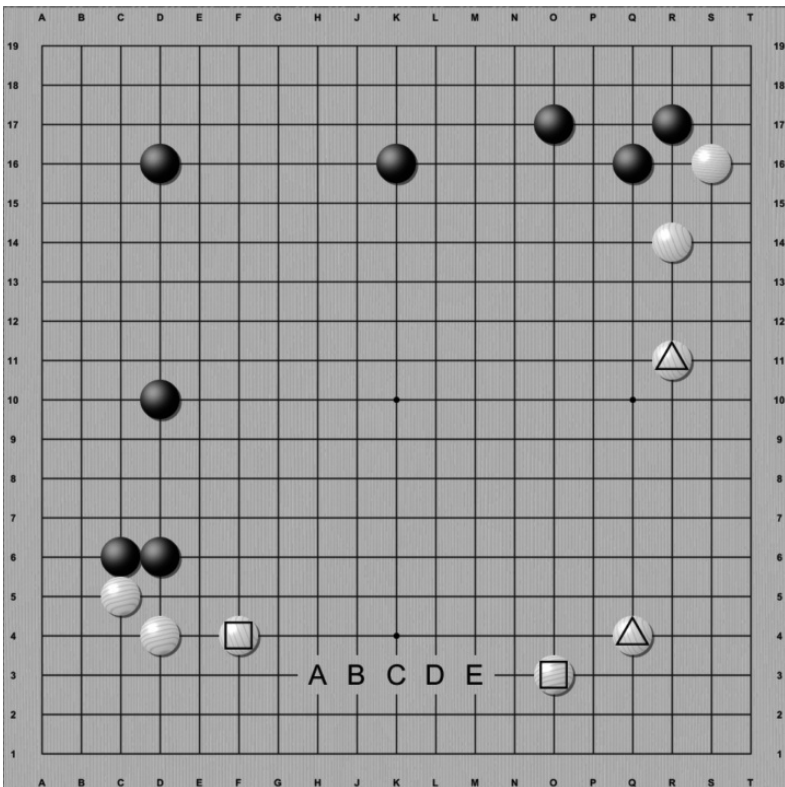
Ei bine, acest lucru nu pare ușor, așa că va fi interesant. Haideți să vedem cum funcționează totul, astfel încât să puteți încerca invaziile în propriile partide sau să vă apărați împotriva lor. Nu vă fie frică să pierdeți.

Experimentați, învățați și încercați întotdeauna să vă distrați.

Cele mai simple linii directoare care cuprind toate întrebările anterioare sunt:

- „cu cât este mai mare distanța dintre pietrele adversarului, cu atât mai bine”;
- „dacă pietrele lui se află pe linia a patra, atunci o invazie este mai ușoară”;
- „dacă pietrele lui se află pe linia a treia, atunci o reducere este mai ușoară”.

Să vedem primul exemplu de invazie:

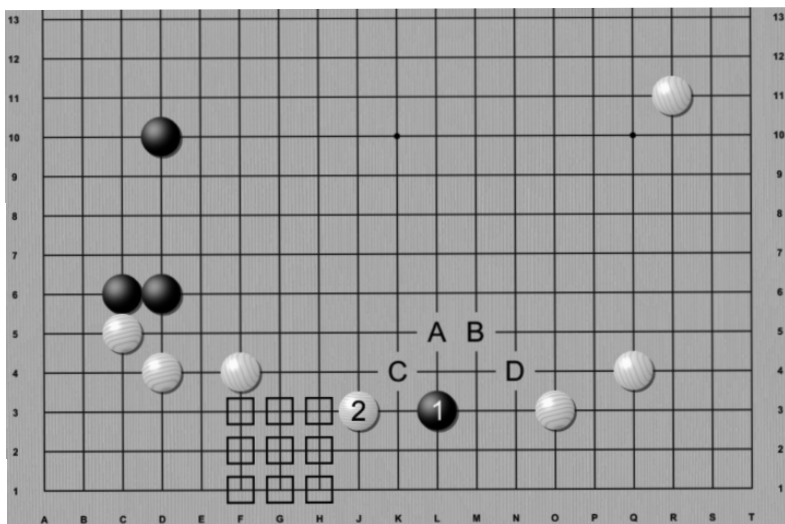


Imaginea prezintă o deschidere foarte simplă.

Negrul a jucat San Ren Sei în partea de sus. Albul s-a apropiat de colțul din dreapta sus, apoi Negrul s-a apropiat de colțul din stânga jos. Ambii jucători au terminat joseki-urile, iar Albul a jucat închiderea în colțul din dreapta jos pentru a se apăra de o posibilă invazie din partea Negrului în **3-3**. Acum Negrul are sente și vrea să invadeze zona albului. Negrul observă că distanța dintre pietrele marcate cu triunghi este de **șase puncte**, în timp ce distanța dintre pietrele marcate în pătrat este de **șapte puncte**. Așadar, Negrul alege spațiul mai larg pentru a invada. El are cinci puncte posibile de invazie, fără a se atașa la pietrele Albului. Cum poate alege între ele?

Punctul cel mai apropiat de piatra de pe linia a patra a albului este cel mai bun.

Acesta îi oferă Negrului spațiu pentru a amenința Albul, dar de ce?

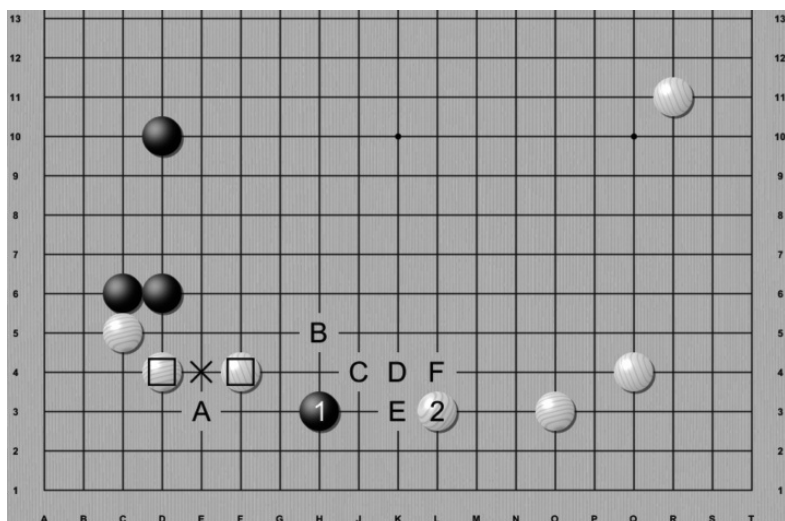


Să presupunem că Negrul a ignorat ideea de mai sus și a jucat mutarea **D** din prima imagine.

Mutarea **Alb 2** ia baza pietrei negre și acum ea se află într-o situație dificilă și trebuie să fugă cu **A** și **B** sau să lupte cu **C** sau **D**.

Pietrele albe sunt mult mai puternice și mai sigure decât piatra neagră. De asemenea, Albul a câștigat ca teritoriu aproape sigur punctele marcate cu pătrat.

Așadar, Albul s-a apărat atacând piatra neagră, iar Negrul nu a făcut decât să ajute Albul să câștige mai mult teritoriu...

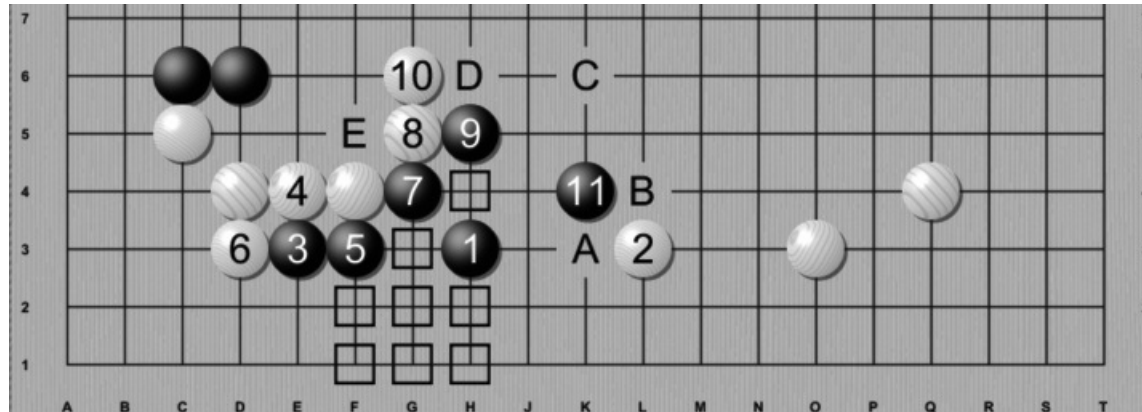


Ce se întâmplă acum dacă Negrul joacă **A** din prima imagine, o invazie mai aproape de piatra albă de pe linia a patra. Mutarea **Alb 2** se grăbește să ia din nou baza pietrei negre și lucrurile par similare cu cazul anterior, cu alegerile dintre fugă la **B** sau luptă variind de la **C** la **F**.

Dar în acest caz, Negrul poate juca la **A**, sub pietrele albe și amenință cu o tăietură în punctul slab marcat cu **X** al extinderii ikken tobi.

Albul, încă o dată, a luat ceva teritoriu prin extinderea pe linia a treia cu **Alb 2**, dar de data aceasta are zone nesigure pe ambele părți și asta creează probleme.

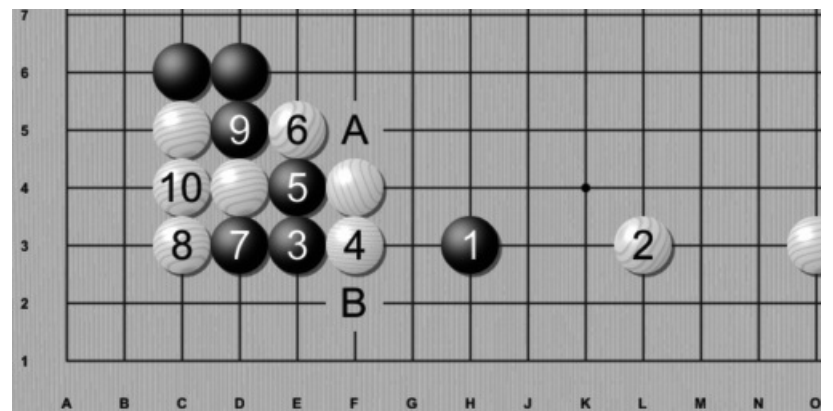
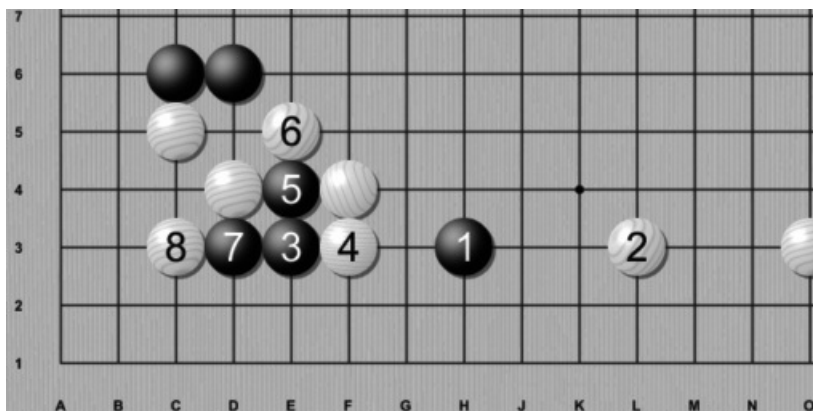
Motivul pentru care, de obicei, evităm să invadăm în apropierea pietrelor de pe linia a treia devine acum evident. Este pentru că aceste pietre nu ne lasă prea mult loc de ochi sub ele sau pentru a le amenința într-un fel sau altul, spre deosebire de pietrele de pe linia a patra. Să vedem cum se rezolvă exemplul nostru după ce Negrul amenință tăietura:



Atunci când te confrunți cu o amenințare de tăiere, aproape întotdeauna cel mai bun răspuns este să te aperi împotriva acelei tăieturi. De obicei, majoritatea jucătorilor s-ar conecta doar la **4**. Negrul prelungește la **5** pentru a-și conecta propriile pietre și a-și crea o bază. **Alb 6** închide colțul și **Negrul 7** creează mai multă formă de ochi pentru el. **Alb 8** încearcă să-l înconjoare pe Negru, dar acesta cu **9** creează două guri de tigru. Albul se extinde pentru a-și apăra piatra, dar cu **katatsuki** de la **11**, Negrul își consolidează baza marcată cu pătrate. Grupul negrului este sigur și stabil, așa că Albul trebuie să își apere tăietura la **E** sau va avea mai multe probleme în viitor. Negrul poate continua să se extindă sau să atace cu **A**, **B**, **C** sau **D**.

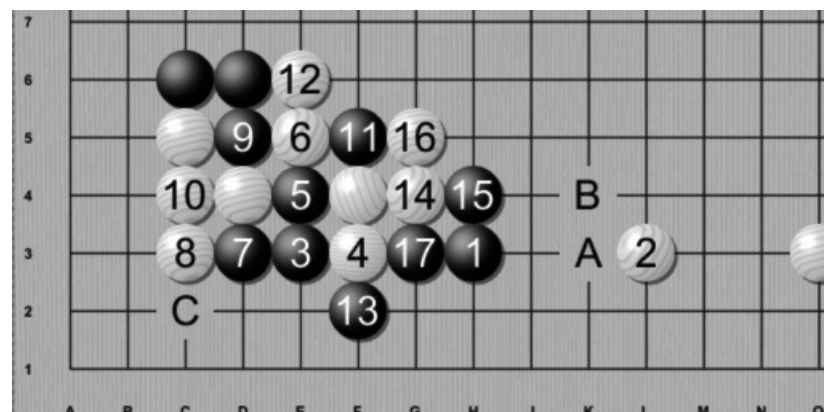
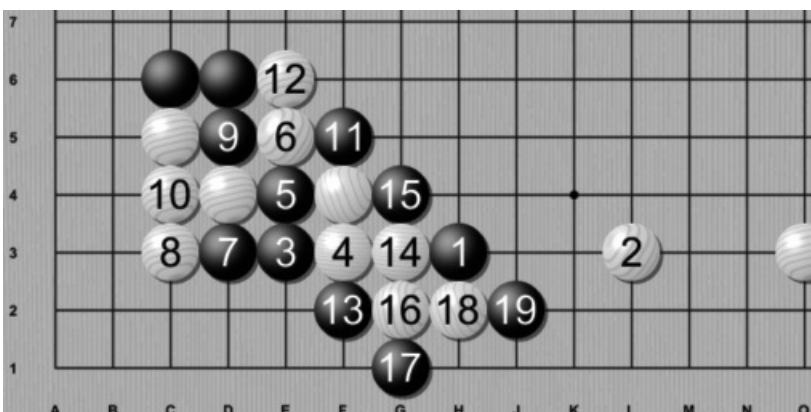
Așadar, **invazia a fost un succes!**

Vă aud gândindu-vă că poate Albul a fost laș și că ar fi trebuit să riposteze în loc să se conecteze în siguranță la **mutarea 4**. Să analizăm un pic această idee...



În stânga: Să presupunem că **Alb 4** a încercat să despartă pietrele negre. **Negrul 5** taie, **Alb 6** se apără în cele din urmă, **Negrul 7** împinge spre colț și **Alb 8** blochează. Ce se întâmplă acum?

În dreapta: **Negrul 9** plasează piatra albă în atari, așa că el trebuie să se conecteze la **10** și acum are două puncte slabe, atari-ul din **A** și amenințarea ulterioară cu o scară în **B**.



În stânga: Într-adevăr, dacă Albul nu este atent și joacă **mutarea 14** în **G 3**, atunci este prins într-o scară și invazia negrului este mai reușită decât și-ar fi putut imagina vreodată.

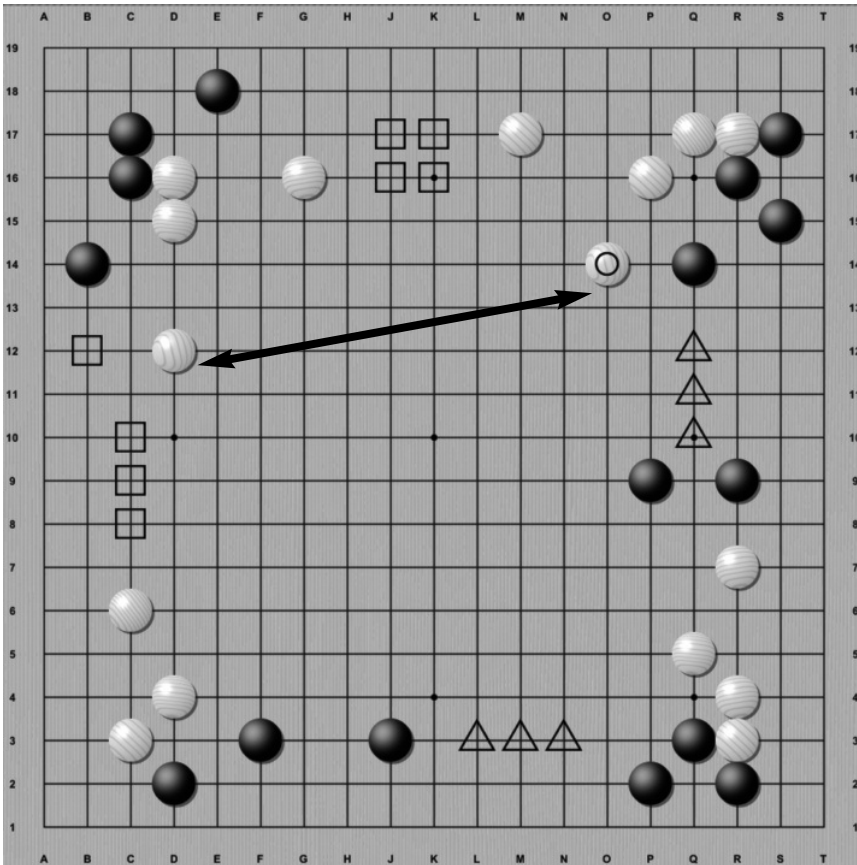
În dreapta: Chiar dacă Albul este atent cu **mutarea 14**, Negrul obține multe mutări **kikashi**, o bază și chiar păstrează **sente**-ul. Acum Negrul se poate extinde cu **A** sau **B** sau chiar poate ataca din nou cu **C**.

Așadar, sunt două lucruri de reținut aici:

- atunci când atacăm trebuie să exploatăm punctele slabe ale adversarului și spațiile deschise, care se găsesc de obicei sub pietrele liniei a patra;
- trebuie să avem mereu grijă de forma noastră și că nu trebuie să ne ferim de mutări „lașe”.

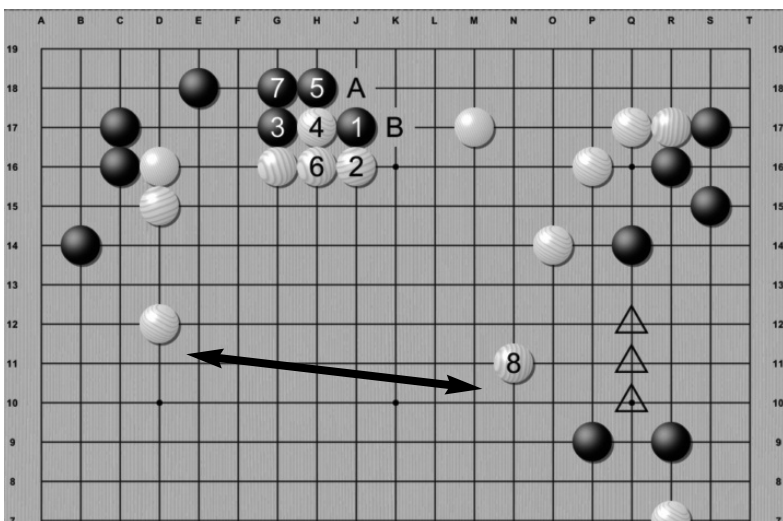
Nu putem ataca sau apăra eficient dacă nu avem o formă bună și dacă nu avem grijă de slăbiciunile noastre.

Ținând cont de astea, să vedem un alt exemplu de partidă reală și să prezentăm alte câteva idei importante de care trebuie să fim conștienți în timpul unei invazii:



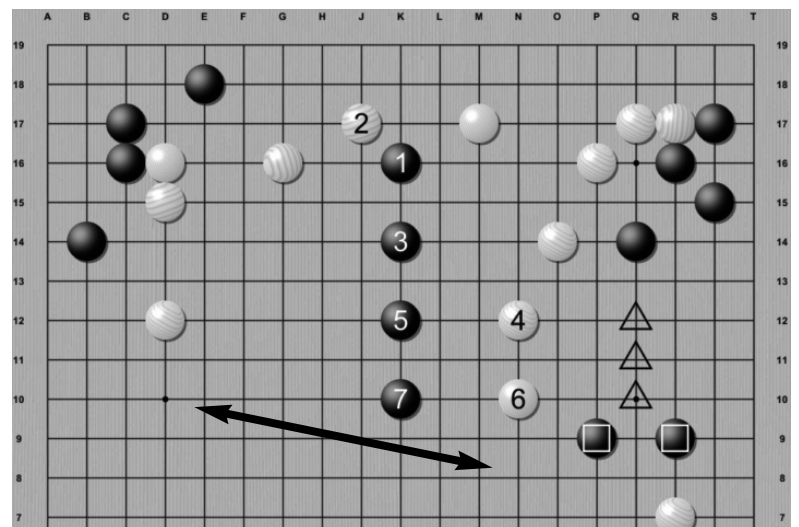
Avem o partidă care abia iese din faza de deschidere. Albul face prima mutare pentru a-și mări moyo-ul deja foarte larg de pe latura de sus și stânga a tablei, în timp ce Negrul are două colțuri și latura de jos. Punctele marcate cu pătrate sunt cele în care Albul este slab și cu distanță mare între pietre. Punctele cu triunghiuri sunt locurile unde Negrul este slab și unde Albul are în jur câteva pietre ajutătoare în caz de invazie. Negrul are sente și decide că, deși acele puncte marcate sunt bune pentru o invazie, pietrele sale invadatoare vor avea nevoie de ajutor suplimentar, deoarece Albul are prea multe pietre în jur, în special pe latura de sus.

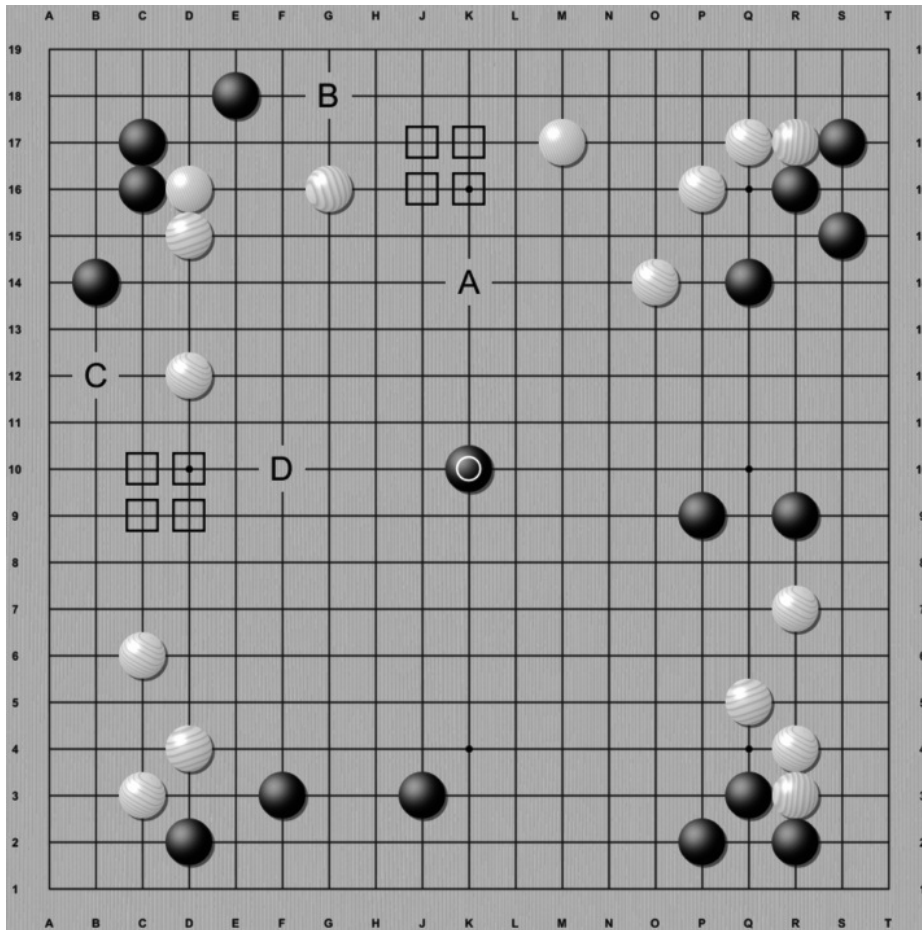
Linia pe care am trasat-o pe imagine se numește **granița sectorului de influență** a Albului și este ușor de imaginat, deoarece este chiar linia dintre pietrele de la marginea moyo-ului alb. Plasarea unei pietre singure acolo ar putea fi problematică pentru Negru.



În stânga: Dacă Negrul invadează pe linia a treia și folosește ajutorul pietrelor din apropiere (chiar dacă Albul joacă pasiv) el obține doar o mică parte din teritoriu, pentru care Albul poate lupta cu **A** sau **B**. Între timp, **granița sectorului de influență** a Albului s-a mutat și mai adânc înspre centru, iar grupurile sale au devenit mai puternice. De asemenea, punctele marcate cu triunghi sunt și mai ușor de invadat acum, iar Negrul trebuie să se apere acolo sau să moară.

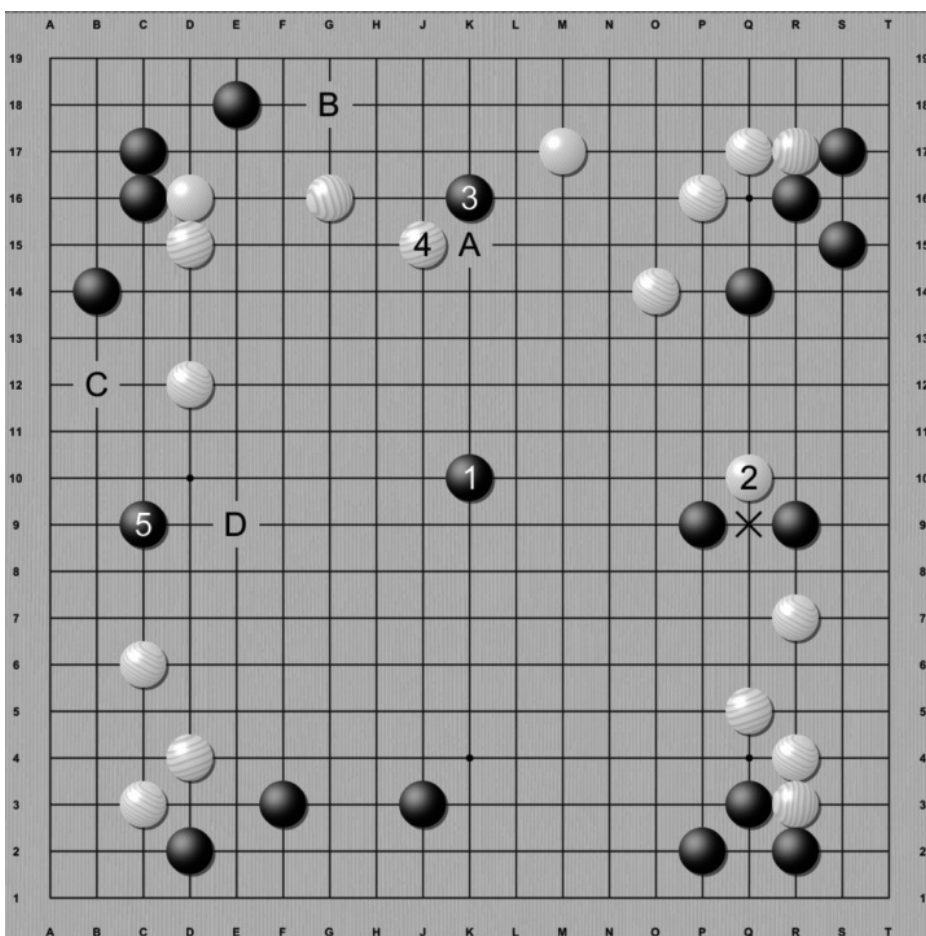
În dreapta: Dacă Negrul invadează pe linia a patra și Albul îi blochează legătura cu pietrele de colț, atunci Negrul sare pentru a depăși **granița sectorului de influență** cu **mutarea 3**. Albul mută din nou granița și, în final, prin **mutarea 7**, Negrul în cele din urmă iese din capcană, dar cu un turn de pietre. Invazia pare reușită, dar este rândul Albului și pietrele marcate cu pătrat pot fi acum înconjurare și ucise. O invazie care ne rănește pietrele în altă parte nu este suficient de bună.





Negrul ia în considerare toate aspectele pe care le-am prezentat în pagina precedentă și se hotărăște la o idee foarte bună: va plasa o **piatră care îl va ajuta la invaziile sale din viitor**. În acest caz, el alege punctul **tengen**, ceea ce reprezintă o alegere foarte interesantă. Priviți întreaga tablă. Piatra neagră nu numai că pare să intre în sinergie cu toate pietrele negre din partea dreaptă și de jos, dar creează **două** găuri uriașe în apărarea Albului. Dacă Negrul invadează în punctele marcate cu pătrat de sus, atunci, în funcție de răspunsul acestuia, el poate fie să sară la **A** spre piatra sa de pe tengen, fie să se conecteze dedesubt la **B**. Mutările **A** și **B** sunt practic mii, astfel încât ambele probleme prezentate în pagina anterioară au fost rezolvate cu o singură mutare și, ca un bonus, exact aceeași situație este oglindită și în partea stângă, cu punctele **C** și **D**. O mutare magnifică pentru Negru. Apărarea a patru puncte diferite cu o singură mutare pare destul de imposibilă...

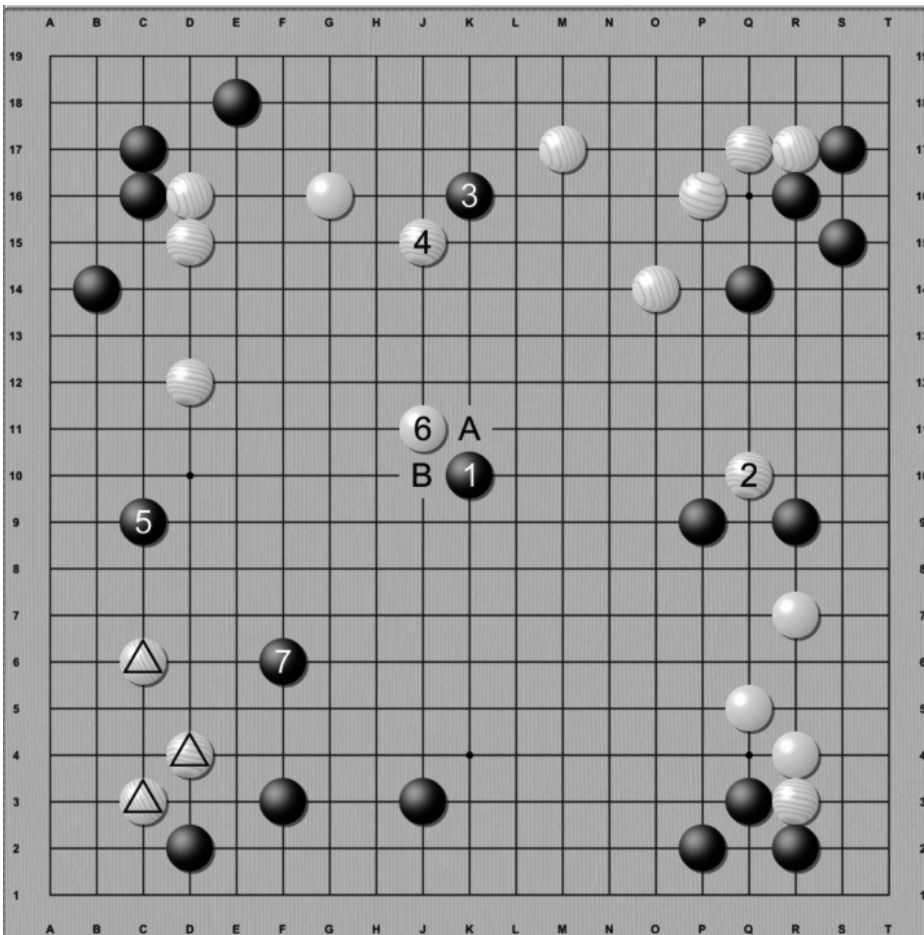
Regula practică: Atunci când încerci să invadezi, cu cât ai mai multe pietre de ajutor, cu atât ai mai multe șanse să obții un rezultat bun în urma invaziei. Mutările care creează amenințări multiple sau situații de mii sunt de obicei cruciale pentru o invazie reușită.



Albul nu se poate decide ce să facă, așa că amână orice răspuns la această problemă. El încearcă să joace tenuki și să amenințe Negrul în alt mod, dorind să schimbe situația pe tablă în favoarea sa înainte de a trebui să rezolve întreaga situație. Albul joacă **mutarea 2** pentru a distra atenția Negrului prin amenințarea cu tăietura de la **X** și încercând să vadă dacă poate obține o compensație în cazul în care Negrul recurge la o invazie.

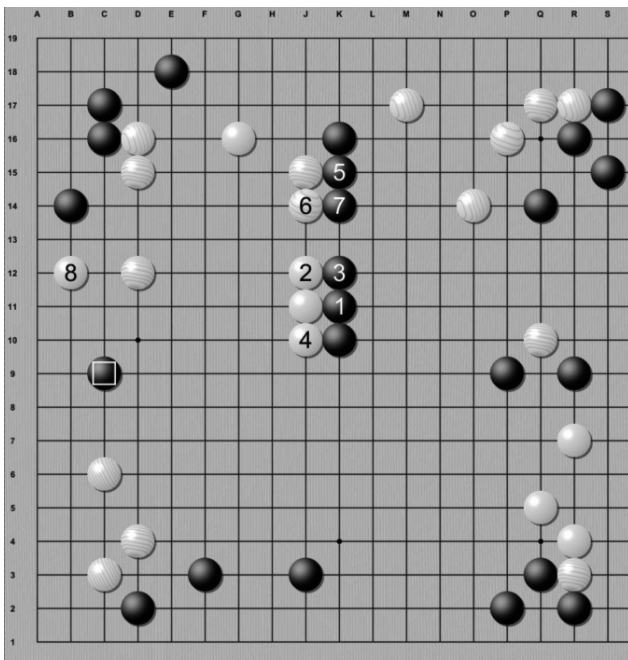
Negrul ignoră mutarea Albului și invadează cu **mutarea 3**. Albul încearcă să își extindă grupul din stânga și să taie drumul pietrii negre cu **4**, dar în ciuda faptului că Albul blochează un salt ikken tobi, **A** și **B** sunt mutări care ar aduce un oarecare câștig pentru Negru. Deci, din moment ce Negrul are două opțiuni, el devine lacom și invadează și cu **mutarea 5**. Pe această latură, ambele mutări **C** și **D** sunt capabile să ducă piatra neagră în siguranță sau cel puțin să aducă un câștig semnificativ pentru el. Albul este în dificultate, invadat în două laturi, iar grupul său din stânga pare să fie înconjurat încet-încet.

Regula practică: Atunci când aveți dubii cu privire la ce să faceți în continuare într-o situație, încercați să faceți **tenuki** și să schimbați situația de pe tablă. Poate că mai târziu, cu mai multe pietre în jur, lucrurile vor deveni mai ușor de gestionat și o soluție ar putea să vi se prezinte.



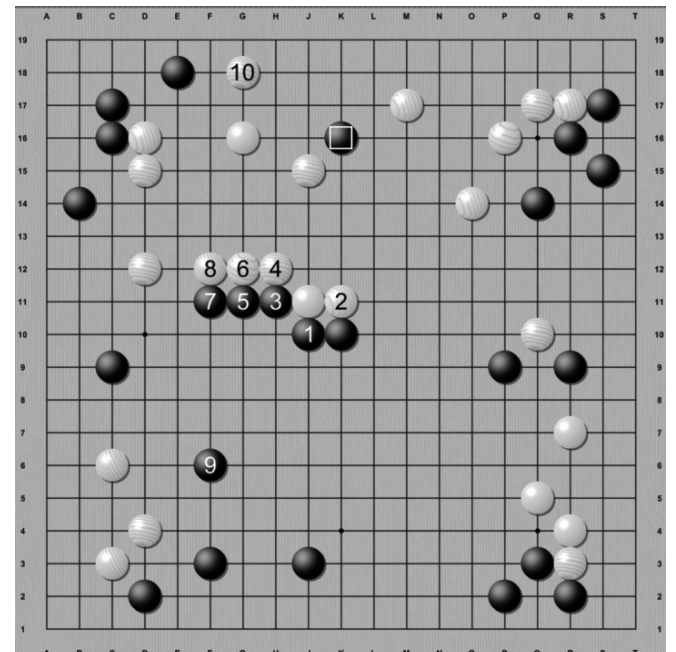
Simetria situației este, în mod ciudat, cheia unei soluții bune. Albul alege să joace la **mutarea 6** un **katatsuki** la piatra neagră. Acest lucru obligă la o alegere pentru Negru, așa cum se poate vedea în cele două imagini de mai jos. Negrul va trebui să aleagă pe care dintre cele două pietre ale sale să o ajute. Dacă Albul joacă **A** sau **B**, Negrul va avea probleme, deoarece va trebui să ajute piatra sa din mijloc, sau piatra de invazie **3**. Această problemă este similară cu cea cu care s-a confruntat Albul mai devreme, iar Negrul nu poate ajuta ambele pietre cu o singură mutare, așa că Negrul urmează probabil aceeași strategie ca și Albul și joacă **mutarea 7** pentru a înconjura grupul alb marcat cu triunghiuri, a-și mări propriul moyo din partea de jos și a-și ajuta piatra de la **5**. Realizarea atâtor lucruri cu o singură mutare este grozavă în situații normale, dar, în acest caz, **Albul poate alege ce piatră neagră să înconjoare!** Nu ar trebui niciodată să lăsați astfel de decizii adversarului dumneavoastră!

Vom reveni la partidă la pagina **118**, secțiunea de reduceri, pentru a vedea ce s-a întâmplat mai departe.



Acestea sunt cele două opțiuni pe care Albul le-a avut în vedere atunci când a jucat katatsuki pe piatra neagră.

Ambele rezultate se termină cu Albul atacând una dintre cele două pietre invadatoare, dar Negrul primește o compensație pentru pierderea uneia dintre cele două invazii. Imaginea din dreapta arată mult mai bine pentru Negru.



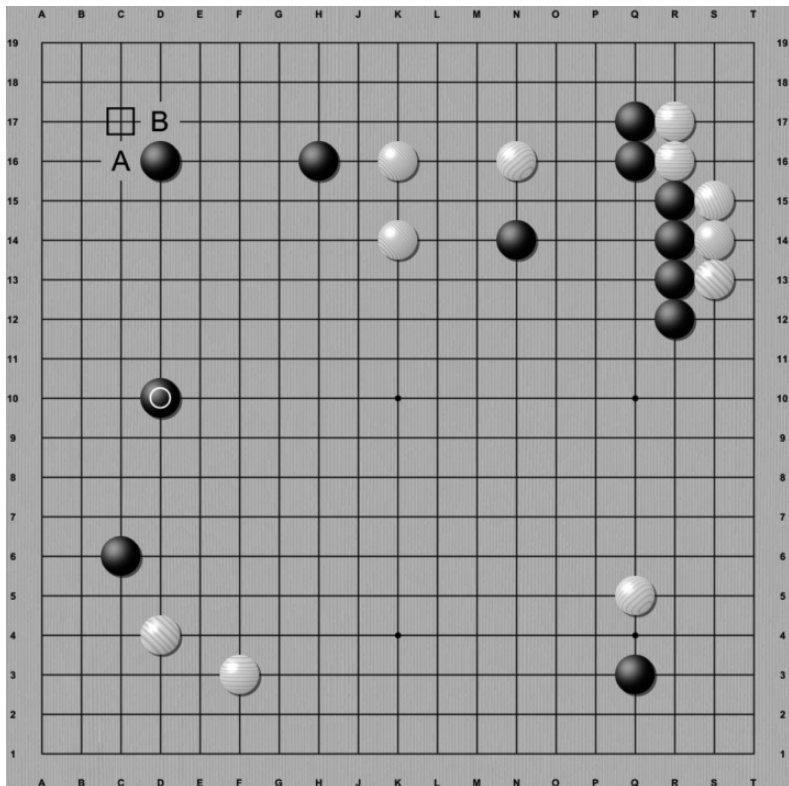
Definiție și regulă practică: Granița sectorului de influență este linia imaginară care leagă marginile moyo-ului unui jucător. Invadarea în spatele acestei linii este dificilă, așa că ar trebui să încercați întotdeauna să aveți pietre în apropiere care să vă ajute să atingeți acest obiectiv, dacă doriți să încercați.

Regula practică: Dacă nu poți face față direct unei invazii, încearcă să destabilizezi pietrele de ajutor ale adversarului. Dacă puteți modifica tabla de joc în jurul lor, atunci invazia ar putea fi mai ușor de respins.

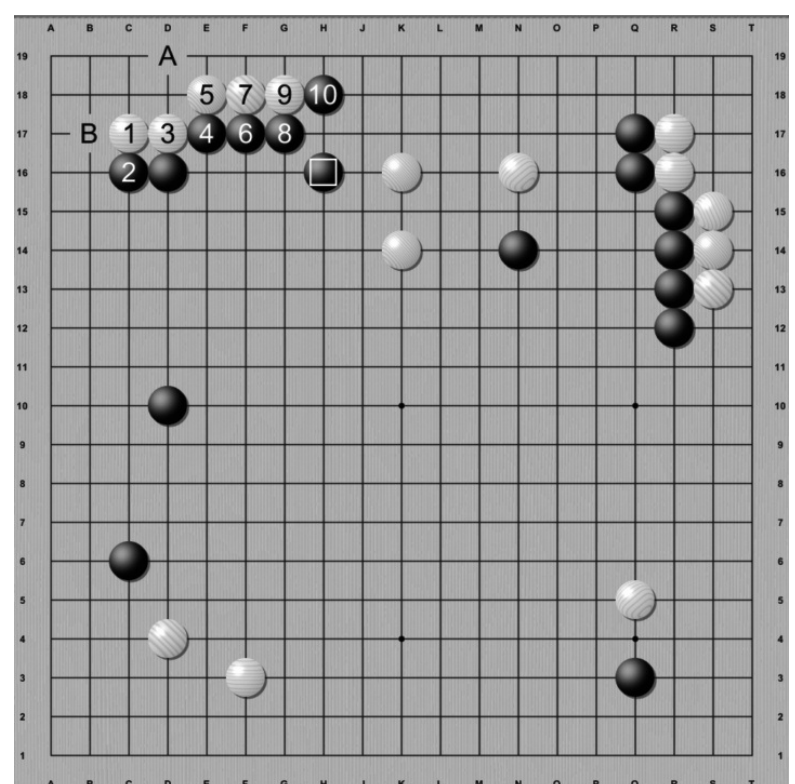
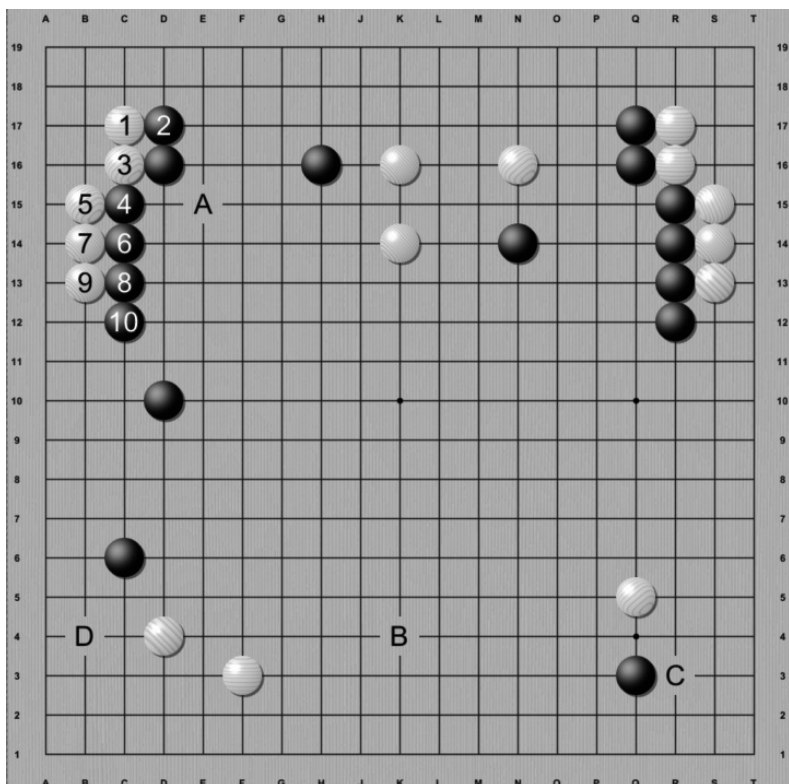
Regula practică: Evitați să creați mai multe grupuri mici pe tablă. O invazie mare și reușită, care realizează un grup puternic, este de obicei mai bună decât mai multe grupuri mai mici, care sunt urmărite de adversar în jurul tablei.

Regula practică: Nu fiți lacomi! Până când nu aveți suficientă experiență pentru a ști când grupurile dvs. sunt sigure, încercați să vă asigurați că pietrele dvs. sunt în siguranță înainte de a trece la următoarea zonă de interes. Un grup care este în pericol este o problemă mult mai gravă decât faptul că adversarul tău primește câteva puncte necontestate.

Un tip foarte interesant de mutare de invazie este o **mutare de contact**, în care un jucător atașează piatra invadatoare direct lângă o altă piatră a adversarului. După cum am văzut deja, de obicei dorim să le dăm pietrelor noastre spațiu pentru a face ochi și a trăi, dar uneori, atunci când fie un astfel de spațiu este abundent, fie există multe pietre ajutătoare în jurul nostru, putem atașa o piatră direct pentru a amenința mai multe direcții și pentru a orienta răspunsul adversarului în direcția care este în favoarea noastră. De exemplu:



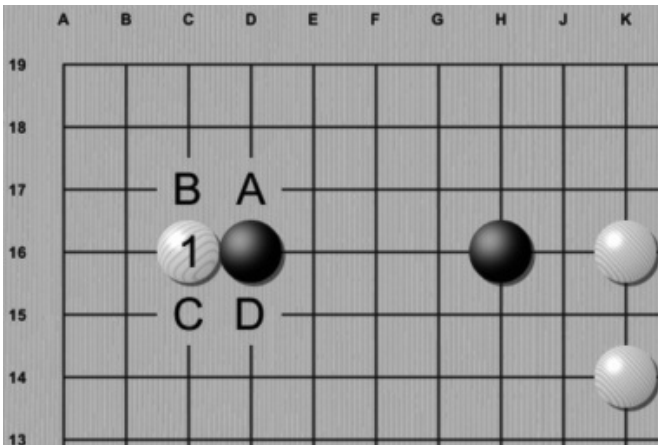
Negrul pare să își folosească colțul din stânga sus într-un mod foarte eficient. Tocmai s-a extins pe latura stângă și are deja o piatră pe latura de sus. Albul vrea să pună capăt acestui lucru, luând colțul cu o invazie în **punctul 3-3**. Negrul blochează la **A** sau **B**...



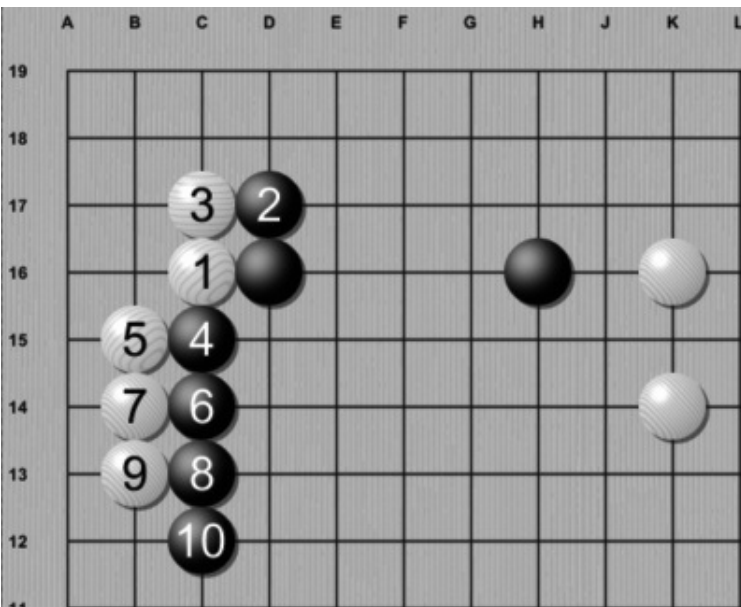
În stânga: Dacă negrul blochează la **B**, acesta este joseki-ul obișnuit pe care l-am văzut deja și este destul de mult în favoarea Albului, deoarece el obține colțul și păstrează sente-ul pentru a juca într-un alt punct interesant de pe tablă, cum ar fi cele marcate aici cu **A**, **B**, **C** sau **D**.

În dreapta: Dar dacă Negrul blochează din partea cealaltă, cu piatra marcată deja existentă, înseamnă că el poate renunța la joseki. În această variantă, Albul trebuie să se apere la **A** sau **B**, așa că Negrul are sente, un moyo frumos pe latura stângă și poate acum să amenințe pietrele albe de pe latura de sus.

Cum poate Albul să evite acest rezultat și să-l facă pe Negru să aleagă rezultatul din imaginea din stânga?

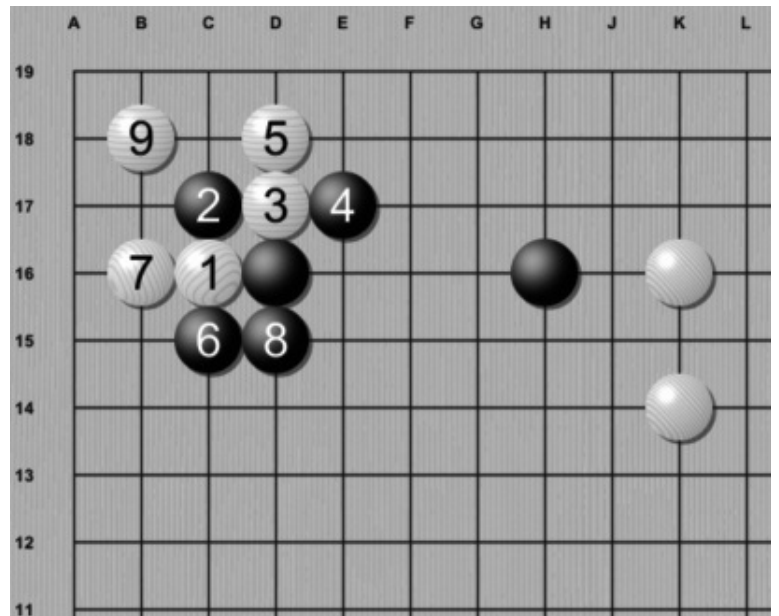


Modul în care Albul poate forța direcția de joc a Negrului este de a-i refuza acestuia posibilitatea de a alege, jucând o invazie direct atașată la piatra 4-4 a Negrului. Acesta are patru opțiuni: **A**, **B**, **C** sau **D**, dar niciuna dintre ele nu poate împinge piatra albă spre latura de sus, ceea ce era exact rezultatul pe care Albul dorea să îl evite. De asemenea, toate opțiunile îl costă pe Negru colțul, astfel că între opțiunile care oferă continuări incerte și cele care doar revin la joseki, Negru le alege de obicei pe cele mai sigure.



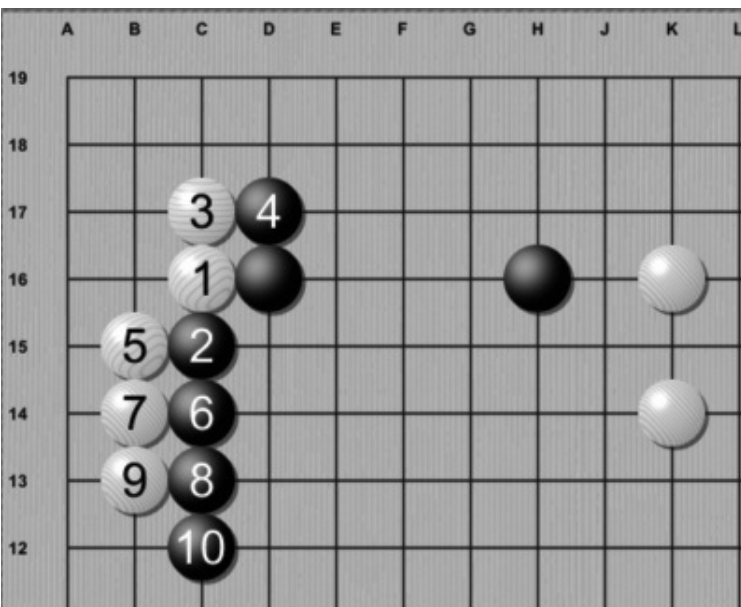
Opțiunea A

Exact la fel ca la joseki.
Doar ordinea mutărilor se schimbă.



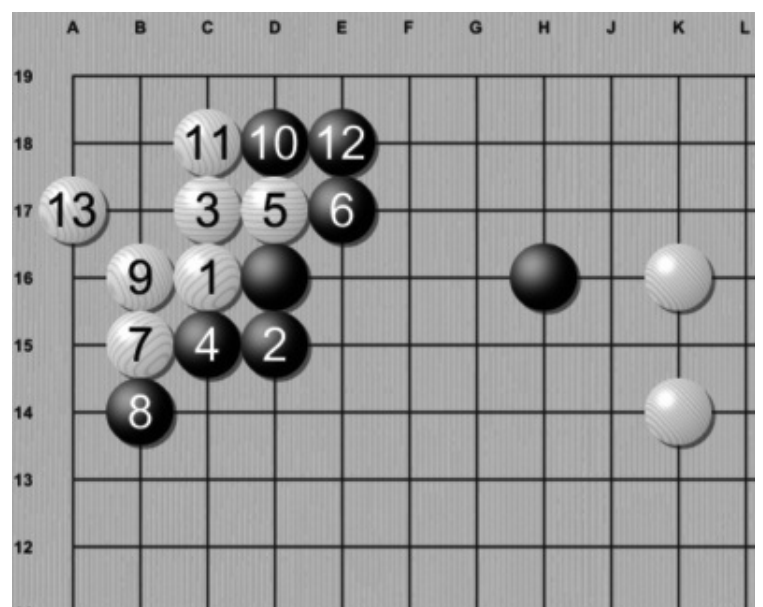
Opțiunea B

Rezultat posibil. Tăietura de la 2 duce la lupte grele rareori favorabile Negrului.



Opțiunea C

Exact la fel ca la joseki și opțiunea A.
Doar ordinea mutărilor se schimbă.



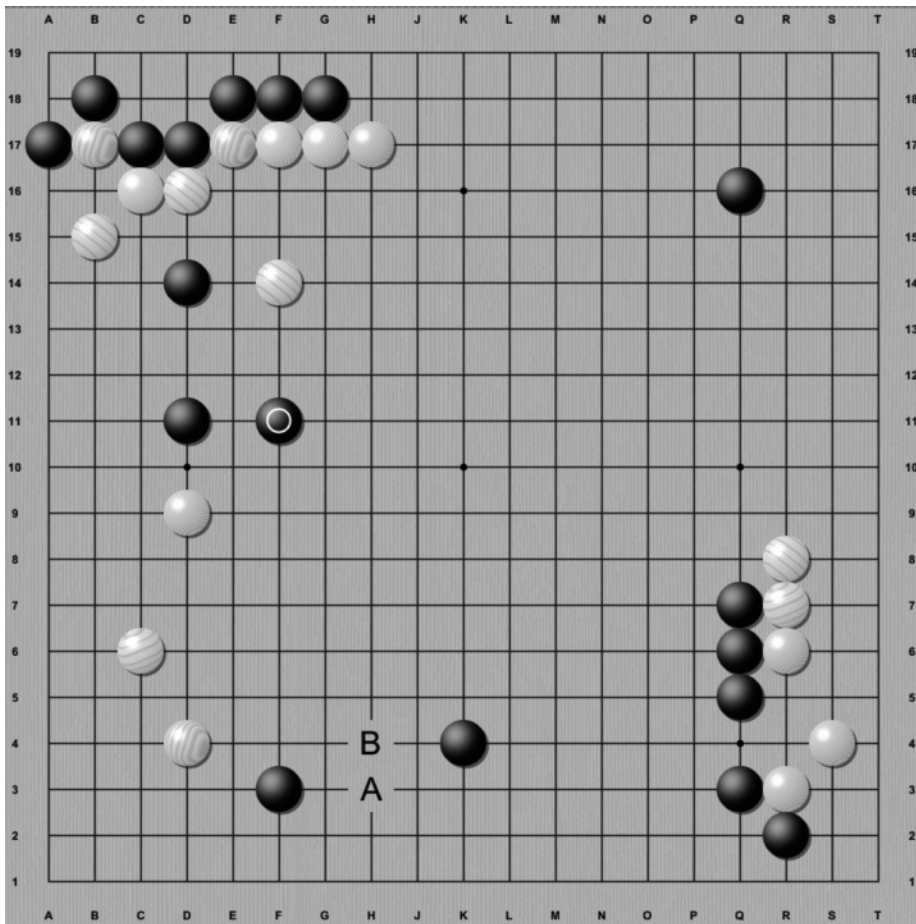
Opțiunea D

Negrul pierde din nou colțul și are o formă mai proastă decât în opțiunile A și C.

Regulă Practică: Atunci când adversarul face o **mutare de contact**, atașând o piatră de una dintre pietrele tale, cea mai sigură alegere este să joci **magari** în loc de **hane** și să-i dai posibilitatea adversarului să facă el hane și să-ți taie pietrele, ca în **Opțiunea B** din exemplul de mai sus. Dacă nu ai multe pietre care să te ajute cu o astfel de mutare brutală, a juca hane înseamnă mai multe probleme pentru tine decât pentru adversar. Acest lucru înseamnă, de asemenea, că atunci când joci o mutare de contact, ai să fii fericit dacă el este agresiv și joacă hane.

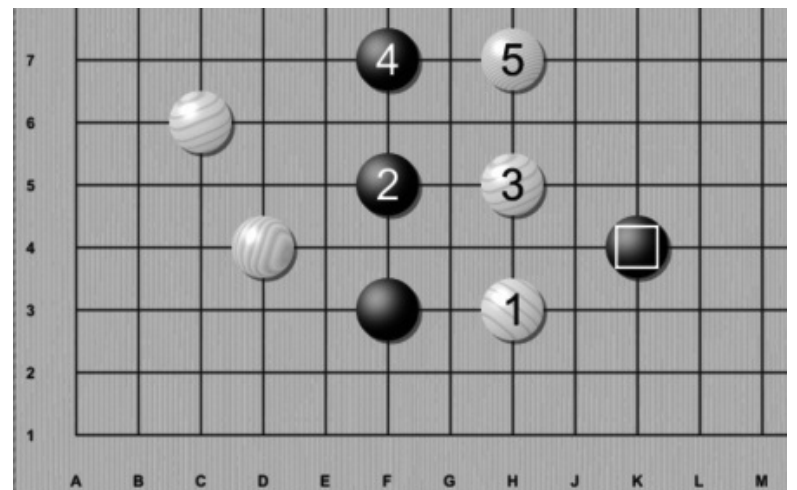
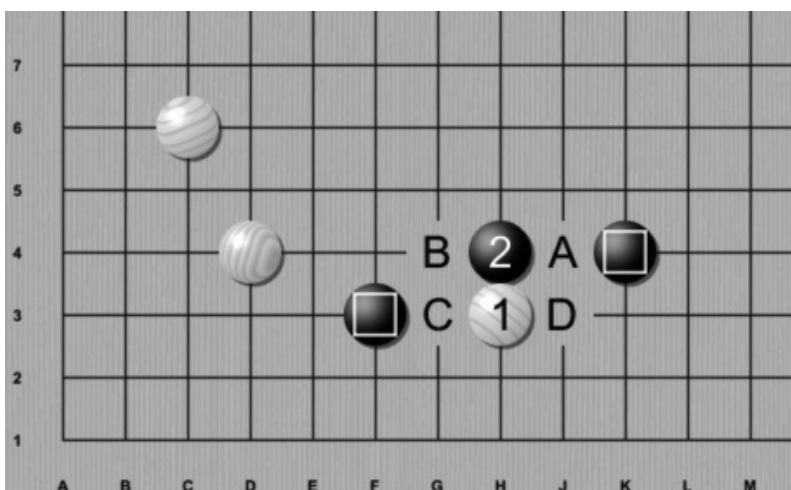
Mai devreme, când am vorbit despre tipurile de conexiuni dintre pietre, am menționat că atunci când pietrele sunt prea depărtate între ele, ele au atât de multe puncte de tăiere, încât practic nu pot fi considerate ca fiind conectate.

O aplicație practică a acestui lucru, pe care l-am menționat mai devreme, a fost punctul de invazie de la fuseki-ul Kobayashi. Acum este momentul perfect pentru a vedea ce se întâmplă în cazul unei mutări tip keima, dar cu 3 puncte interval.



Ca de obicei, vom analiza un exemplu dintr-o partidă reală.

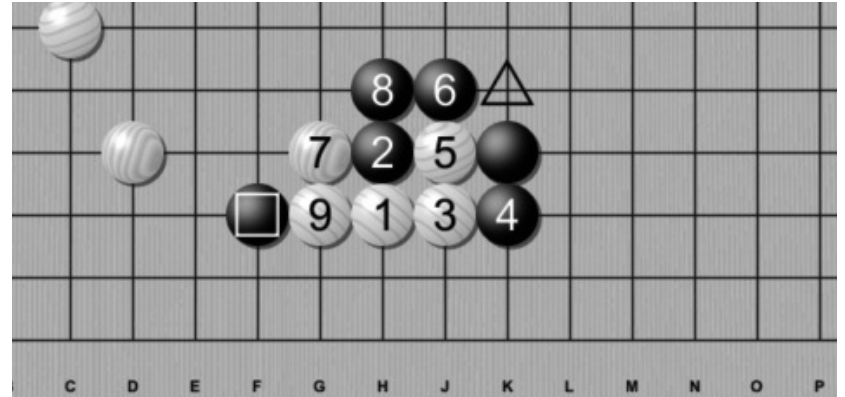
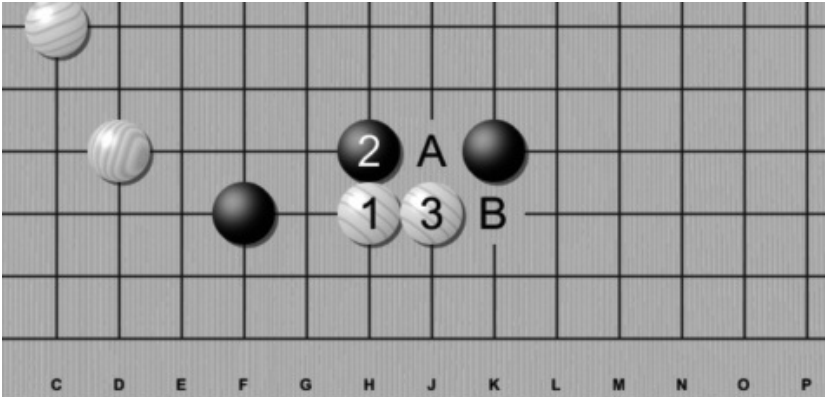
Aici Negrul a jucat fuseki-ul Kobayashi și partida a mai progresat cu douăzeci de mutări înainte ca Albul să decidă că este timpul să atace în punctul slab al fuseki-ului, în **A**. Punctul **B** este, la fel, un punct slab, dar este mai mult o reducere decât o invazie, deoarece Negrul își păstrează de obicei teritoriul, iar Albul primește influență pe exterior, și este un exemplu clasic care arată diferența dintre aceste două concepte. Deocamdată, să vedem ce se întâmplă în invazia de la punctul **A**.



În stânga: Odată ce Albul invadează la **1**, Negrul nu are aproape nicio altă opțiune decât să joace la **2**, dacă vrea să lupte și să-și păstreze pietrele marcate conectate. Piatra albă este foarte greu de capturat și Albul are patru opțiuni de continuare acum.

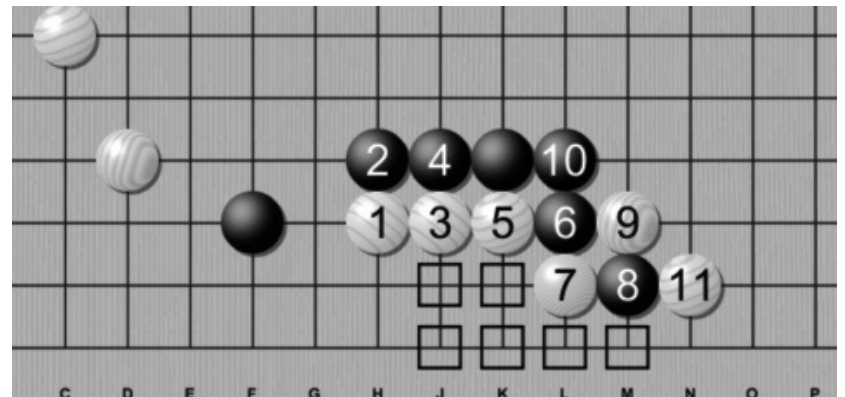
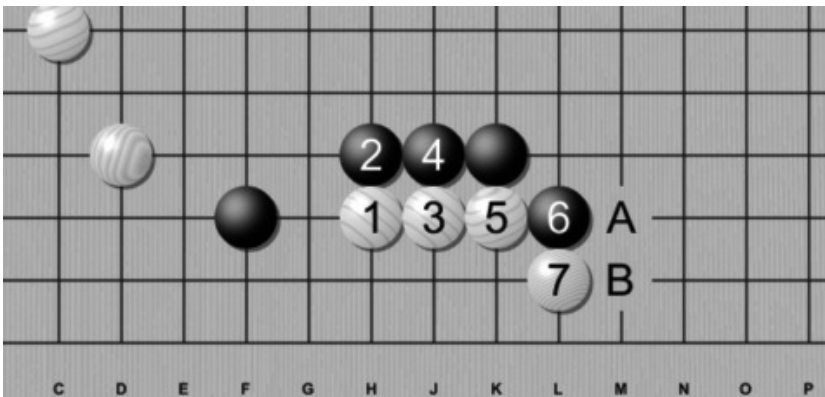
În dreapta: Saltul ikken tobi nu este o idee bună, pentru că deși Negrul sare din nou și din nou, Albul pur și simplu îl urmează. Dar asta nu este bine, Negrul nu are doi ochi, pietrele sale sunt cu siguranță împărțite, iar piatra marcată este acum singură.

În funcție de câte pietre care pot ajuta la invazie are Albul în jurul său pe tablă, rezultatul poate fi mai bun pentru Alb și mai ușor de obținut, dar chiar și fără multe pietre care să-l ajute, Albul poate supraviețui după ce invadează în punctul slab al fuseki-ului Kobayashi, jucând variantele cele mai sigure, alegând să se extindă în loc de hane. Să vedem cum și de ce:



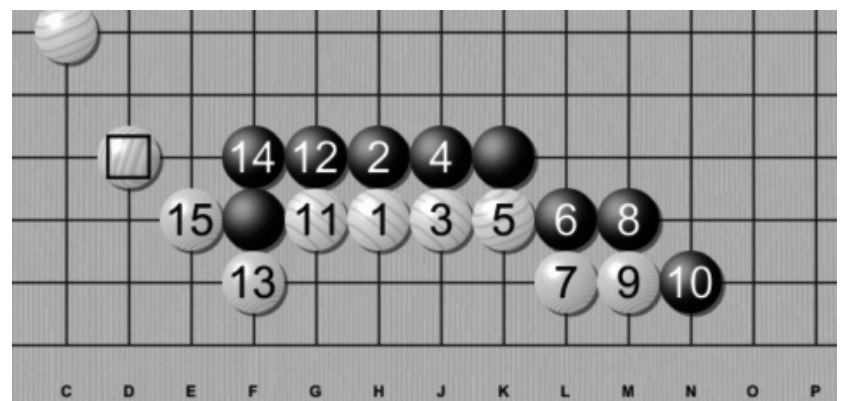
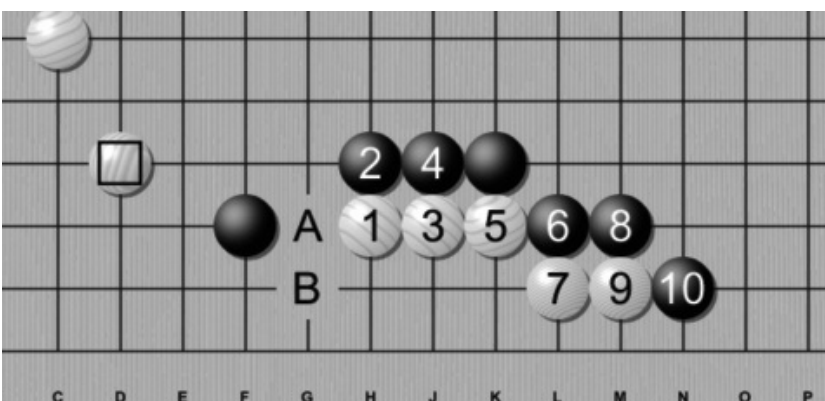
În stânga: După ce **Negrul 2** acoperă piatra albă, el prelungeste cu **mutarea 3** și amenință fie să taie pietrele negre la **A**, fie să continue să-și prelungescă propriile pietre la **B**.

În dreapta: A lăsa Albul să taie nu este o opțiune pentru Negru, după cum se poate vedea aici. Dacă **mutarea 4** blochează Albul, atunci toate mutările de mai sus sunt naturale, iar piatra neagră marcată este aproape moartă....



În stânga: Negrul aproape întotdeauna se conectează la **mutarea 4**. Albul prelungeste la **5**, Negrul joacă hane cu **mutarea 6** și Albul joacă un alt hane pentru a ieși afară. Negrul are de ales între **A** și **B**.

În dreapta: Dar dublul hane agresiv de la **mutarea 8** nu funcționează, din cauza faptului că este prea aproape de marginea tablei, iar Albul, cu atari consecutive în **mutările 9** și **11**, capturează piatra neagră transformând toate punctele marcate în spațiu de ochi pentru Alb.

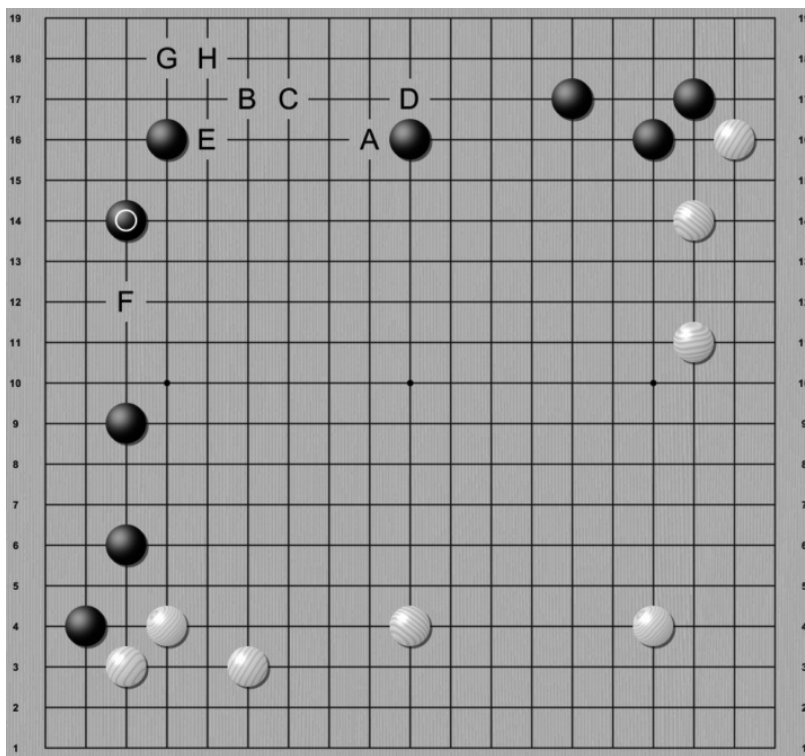


În stânga: Așadar, mutarea **Negru 8** nu poate fi decât prelungirea. Albul va prelungi și el cu **9**, iar acum, că amenințările atari au dispărut, Negrul poate în sfârșit să facă hane cu **mutarea 10**. Acum, cu ajutorul pietrei marcate, Albul poate fie să trăiască local la **B**, fie să împingă de-a lungul marginii cu **A**.

În dreapta: Negrul se conectează, de obicei, împotriva amenințării cu tăierea și nu prea poate împiedica Albul să se lege cu piatra marcată. Negrul nu vrea ca pietrele sale să fie despărțite și să aibă un rezultat asemănător cu cel pe care l-am menționat în a doua imagine de pe această pagină. Așadar, invazia Albului este un succes!

►► Reduceri

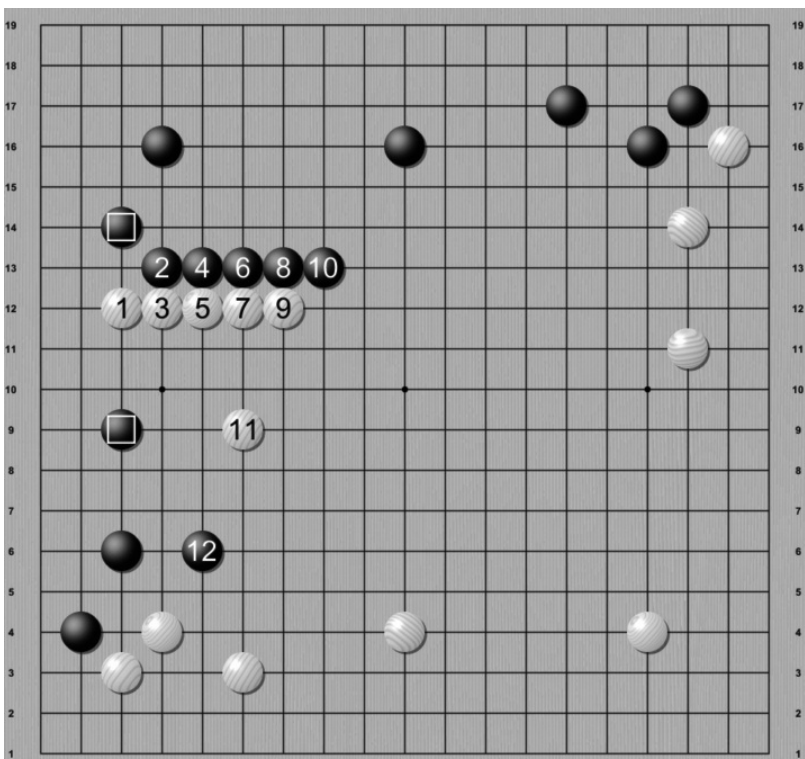
După cum am menționat, în spatele unei reduceri stă ideea de a minimiza punctele pe care adversarul nostru le va obține în final dintr-o zonă în care este foarte influent sau aproape asigurat. Am vorbit despre cât de importantă este poziția pietrelor adverse și că, atunci când pietrele adverse se află pe linia a treia, este în general o idee mai bună să încercăm să reducem, în loc să invadăm, deoarece probabil nu există suficient spațiu pentru supraviețuire. Acest lucru înseamnă că va trebui să fugim, iar adversarul nostru ar profita de pe urma urmăririi unui grup slab. Dar simpla enunțare a acestei idei nu este suficientă, cred eu. Trebuie să vedem practic **de ce** această idee este corectă, așa că să vedem un exemplu:



Acesta este o partidă ideală în care ambii jucători au joseki-uri simple pentru apropierea de colțul 4-4.

În cele din urmă, Negrul a jucat o keima în colțul din stânga sus pentru a-l asigura, dând sente Albului. În mod normal, Albul ar putea face o mutare similară în colțul său din dreapta jos sau o mutare pe laturile pe care le controlează sau ar putea opta pentru un fel de invazie în locurile marcate de la A la G, deoarece ambele pietre negre din zonă se află pe linia a patra și sunt foarte depărtate.

Dar să presupunem că Albul nu vrea nimic din toate acestea și, din motive necunoscute, își propune să invadeze punctul F. Acest punct nu este bun pentru o invazie, deoarece pietrele negre se află pe linia a treia și ambele grupuri sunt vii, așa că separarea lor nu îi aduce nimic Albului.



Într-adevăr, când Albul invadează cu **mutarea 1**, Negrul joacă simpla mutare diagonală de la **2**.

Pietrele negre marcate de pe linia a treia ne asigură că Albul nu poate face o bază în acea zonă strâmtă, așa că el trebuie să fugă. Dar el nu poate alergeră repede. Dacă ar face un ikken tobi, atunci **mutarea 2** a Negrului este în locul perfect pentru a-l tăia, așa că Albul se târăște încet, iar Negrul îl urmează fericit, în timp ce își mărește zidul cu fața spre latura sa stângă superioară, mărin și influența, în timp ce Albul se trezește cu un zid orientat spre nicăieri după **mutarea 12** a Negrului.

Nu numai că Albul nu a câștigat nimic, dar l-a ajutat pe Negru și a distrus majoritatea punctelor de invazie din stânga sus, deoarece zidul negru este acolo pentru a oferi apărare.

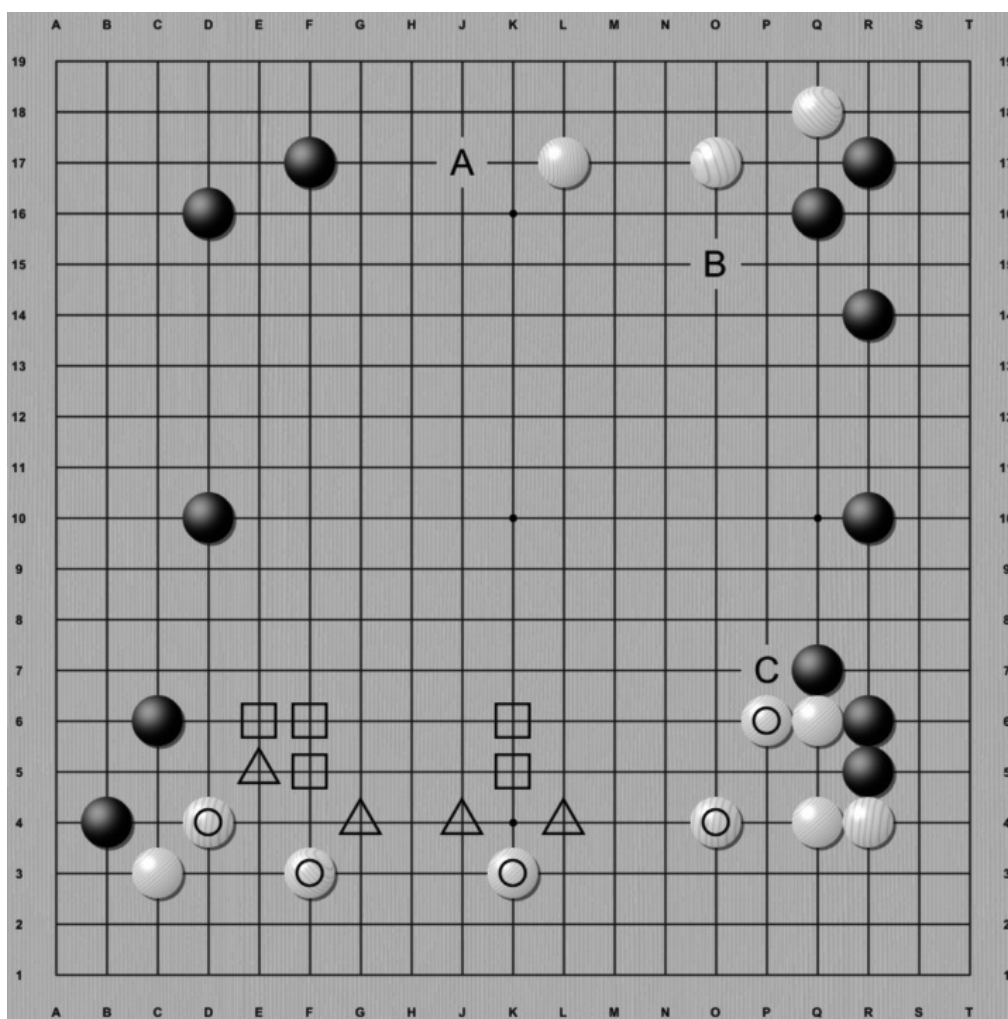
În general, o invazie reușită are un impact mult mai mare decât o încercare de a reduce, dar o invazie eșuată poate însemna că partida este acum foarte mult în favoarea adversarului nostru.

Când și unde reducem?

- Există grupuri de pietre inamice care au început să formeze moyo-uri mari cu unele dintre pietrele de pe linia a treia? Atunci acestea sunt puncte de luat în considerare pentru o reducere;
- Suntem siguri că putem supraviețui sau că ne putem conecta cu pietrele noastre apropiate de punctul de reducere?
- Care dintre aceste puncte par să ne ofere un rezultat mai bun pentru noi sau mai multe probleme pentru adversarul nostru?
- Dacă reușim să reducem teritoriul adversarului, câștigăm mai mult decât dacă ignorăm reducerea și ne concentrăm pe construirea propriului nostru moyo?
- Reducerea și posibilul duel care ar putea urma destabilizează o altă grupare adversă sau reprezintă o amenințare suficientă pentru a ne oferi o continuare bună care ne va da avantaj în altă parte?
- Chiar AVEM NEVOIE să reducem pentru a câștiga meciul?

Ideile care stau la baza reducerilor sunt similare cu cele pentru invazii, dar aici lucrurile sunt mai ușoare și mai puțin complicate decât în cazul unei invazii, deoarece punctele de reducere posibile sunt mai puține și aproape întotdeauna mai sigure decât în cazul unei invazii.

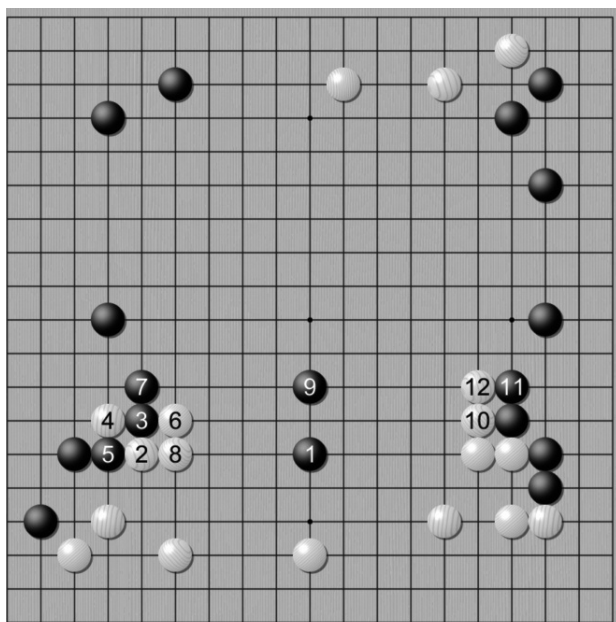
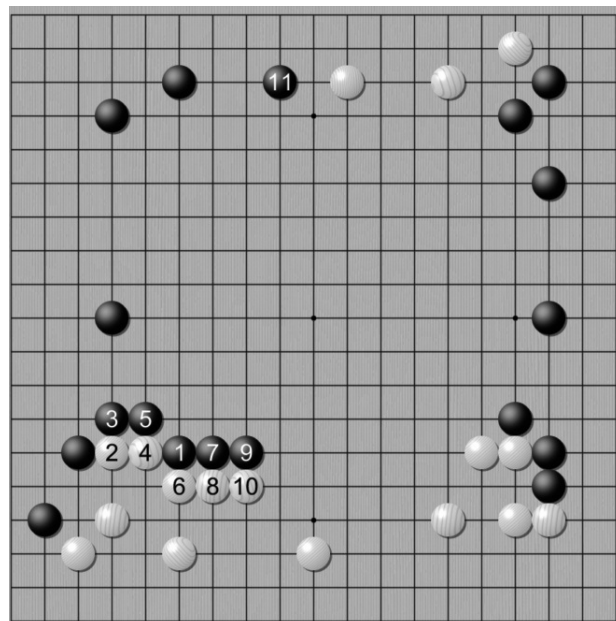
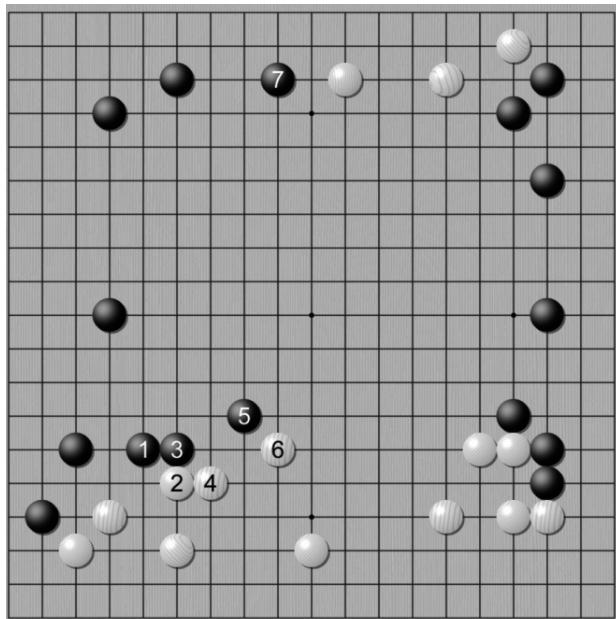
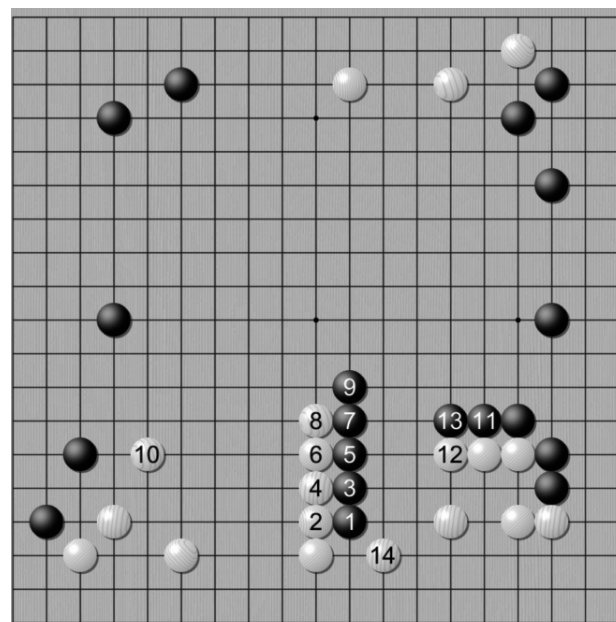
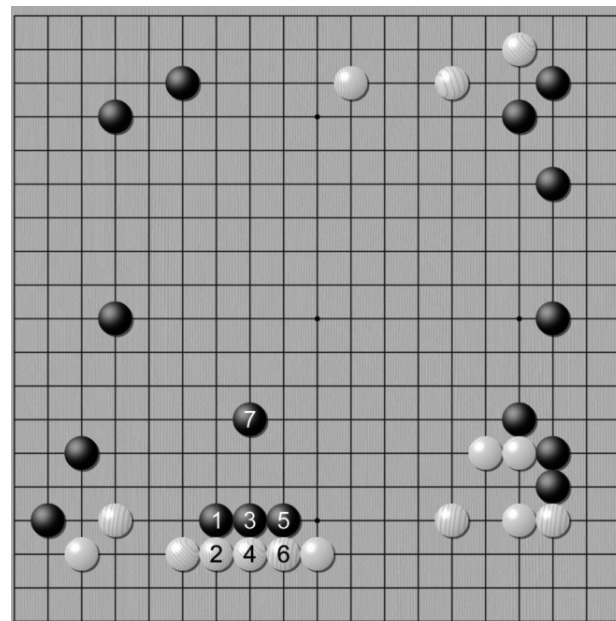
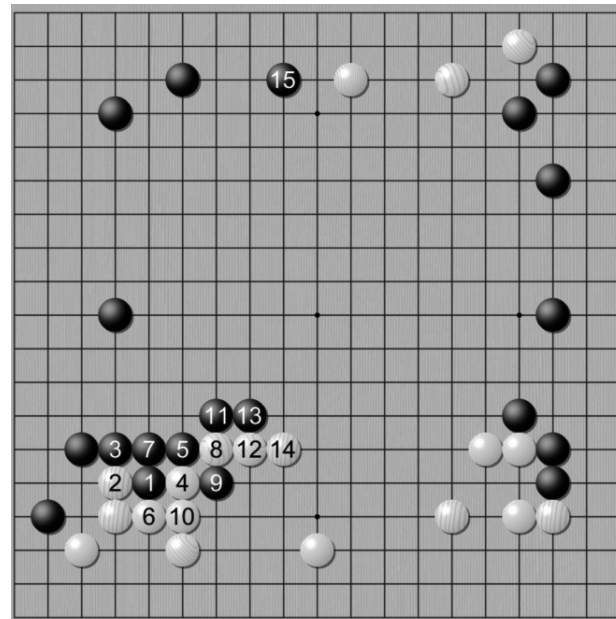
Pentru o reducere există două idei principale: o **katatsuki** sau un **boshi** - jocul deasupra unei pietre adverse situate pe linia a treia, de obicei la un *ikken tobi* de aceasta. Să vedem cum arată fiecare înainte de a intra în exemple mai detaliate.



În această partidă, Negrul este îngrijorat de moyo-ul pe care Albul a început să-l construiască cu pietrele marcate cu cerc. Așa cum am arătat, Negrul nu poate invada cu ușurință o formațiune atât de strânsă. Dar o poate reduce cu mutările **boshi** marcate cu pătrate sau cu mutările **katatsuki** marcate cu triunghiuri. Bineînțeles că Negrul ar putea, de asemenea, să-l ignore pe Alb și să-și construiască propriul moyo la **A**, **B** sau **C**. Deci, **cum alegem?**

Este nevoie de multă imaginație pentru a vizualiza posibilitățile care ne așteaptă cu câteva mutări înainte. Acest proces se numește „**citire**”.

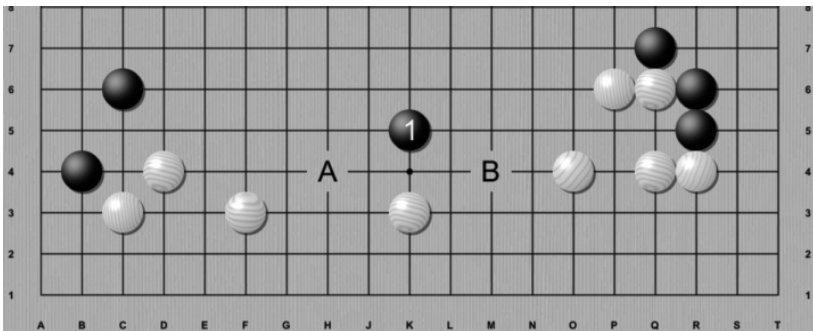
Folosirea imaginației și judecarea celui mai bun rezultat este una dintre cele mai dificile și valoroase abilități pe care cineva le poate dobândi din acest joc și, cu cât joci mai mult, cu atât vei fi mai experimentat în a evalua mutările cele mai bune.

În stânga:reduceri realizate cu mutări **boshi**.**În dreapta:**reduceri realizate cu mutări **katatsuki**.

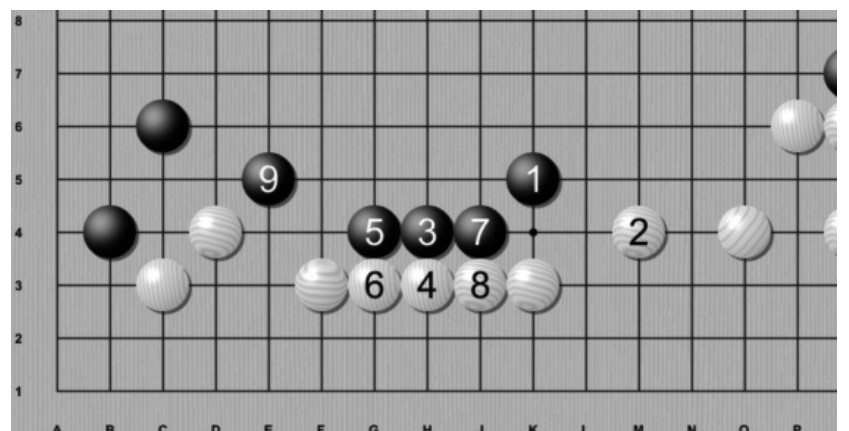
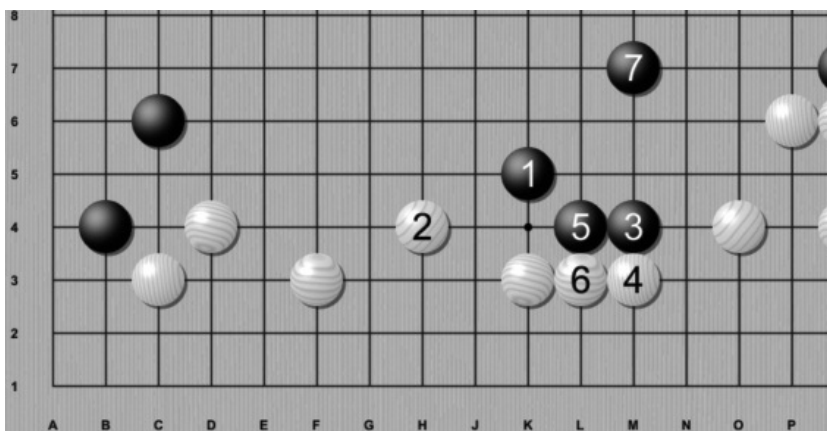
Există mult mai multe variante, dar nu putem prezice totul, așa că estimăm ce este mai probabil să facă adversarul, pentru a decide care alegere este mai bună.

În aceste exemple, primele două rezultate ale reducerii realizate cu mutări **boshi** par să fie în direcția corectă, ajutând Negrul să își creeze propriul moyo.

În ceea ce privește mutările **boshi**, lucrurile pot fi mai complicate, mai ales dacă adversarul are prea multe pietre în zonă, dar în cele mai frecvente cazuri, și ele au două răspunsuri obișnuite:

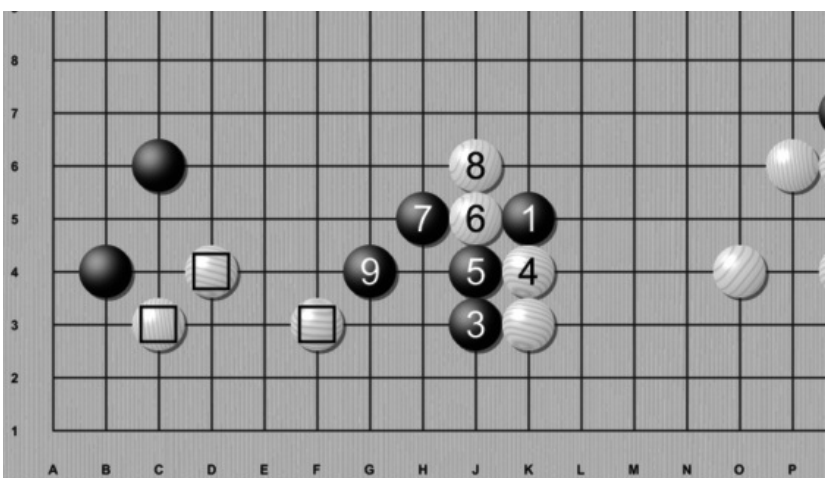


Cea mai obișnuită mutare utilizată pentru reducere este **ikken tobi**. Atunci când **Negru 1** acoperă pe linia a treia piatra albă, cele mai frecvente răspunsuri sunt **A** și **B**. Aceste mutări sunt de obicei **miai**. În funcție de situație și de pietrele din jurul zonei, Albul poate anticipa rezultatul și îl poate alege pe cel care se potrivește cel mai bine planurilor sale...

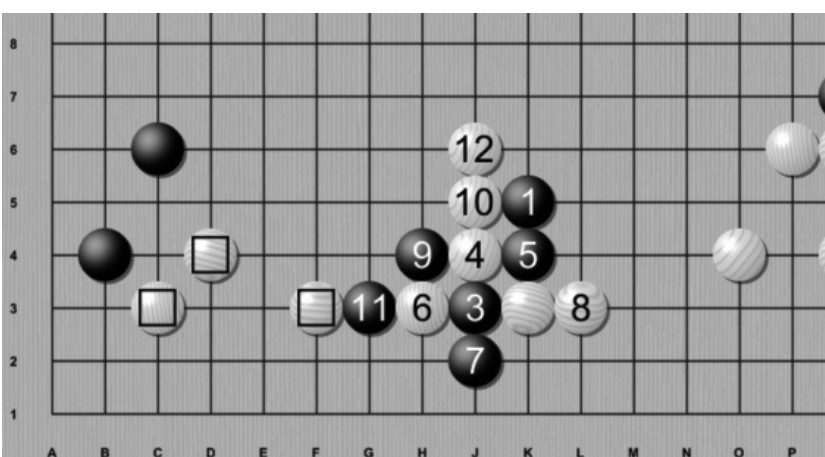


În stânga: În acest caz, odată ce Albul joacă **A**, Negrul merge la **B**. Albul își apără teritoriul cu **4**, iar Negrul își continuă amenințarea cu **5**. Albul blochează la **6** și Negrul a terminat cu reducerea, așa că acum poate sări spre centru cu **7**.

În dreapta: Dacă Albul joacă **B**, Negrul merge la **A**. Mutările în acest caz au același raționament ca și înainte, cu singura diferență că Negrul poate juca **mutarea 9** în loc să sară spre centru, deoarece are pietre de ajutor în apropiere.



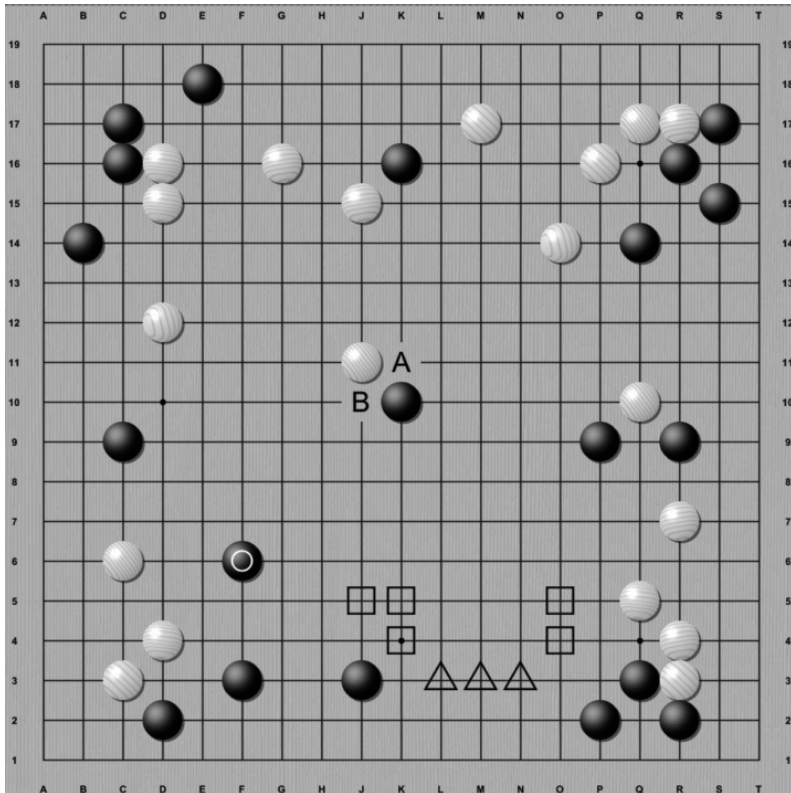
Spre deosebire de **katatsuki**, **boshi** pare uneori o mutare pe care o putem ignora. Însă nu este întotdeauna cazul, deoarece putem fi pedepsiți când o ignorăm. Dacă Albul joacă **tenuki** cu **mutarea 2**, pedeapsa obișnuită este o atașare cu **mutarea 3**. Cea mai naturală mutare pentru Alb este să prelungească cu **mutarea 4**, dar **Negru 5** creează imediat o formă proastă gata de a primi un hane. În acest caz, în următoarele mutări, pietrele albe marcate par să fie în pericol...



Albul ar putea să încerce să taie pietrele negre cu **4**. Asta nu este o idee foarte bună în majoritatea cazurilor. **Negru 5** amenință și el să taie. **Alb 6** dă atari și **Negru 7** se extinde pentru a salva acea piatră și a amenința Albul. Acum Albul trebuie să se extindă cu **mutarea 8** sau își pierde piatra și tot teritoriul. **Negru 9** este un atari care taie ambele pietre albe și dacă Albul își salvează o piatră ca în imagine, atunci pierde piatra **6** și pietrele sale marcate sunt acum în pericol și mai mare.

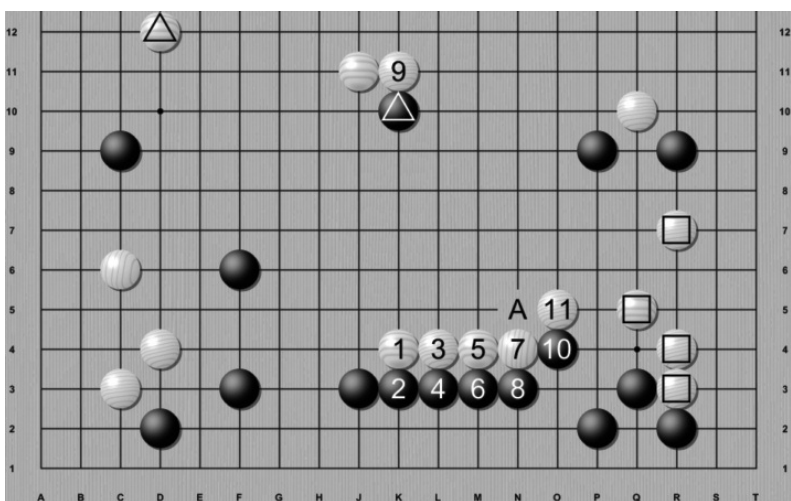
Nu uitați: Aveți grijă la formă! Nu fiți prea agresiv fără a avea un obiectiv clar în minte.

Să vedem un exemplu practic de reducere, dintr-o partidă reală. La **pagina 108** am lăsat tabla într-o situație în care Albul putea alege două direcții diferite de joc și am prezentat ambele opțiuni. Acum că Albul știe că are avantaj într-o parte a tablei, poate juca în altă parte:



Am verificat deja opțiunile **A** și **B** de la **pagina 108** și în partea despre invazii am vorbit despre cum la un moment dat punctele marcate în triunghi erau bune candidate pentru o invazie a Albului. Din nefericire, după ce toate acele mutări au fost schimbate pe tablă, perspectivele unei invazii reușite par să fie mai mici decât erau cu zece mutări mai devreme. Acum, că am vorbit despre reduceri, le putem lua în considerare și pe acestea, mai ales că am început să fim mai puțin încrezători în privința unei invazii. Punctele marcate cu un pătrat sunt cele mai probabile candidate pentru o reducere. Unele dintre aceste puncte sunt puțin periculoase, în timp ce altele nu sunt suficient de mari, dar sunt prezentate aici doar pentru a ne obișnui cu ideea că o mutare de reducere este în general pe linia a patra sau a cincea, în timp ce o invazie este de obicei pe linia a treia.

Albul alege un **katatsuki** pentru a se asigura de un răspuns din partea Negrului...

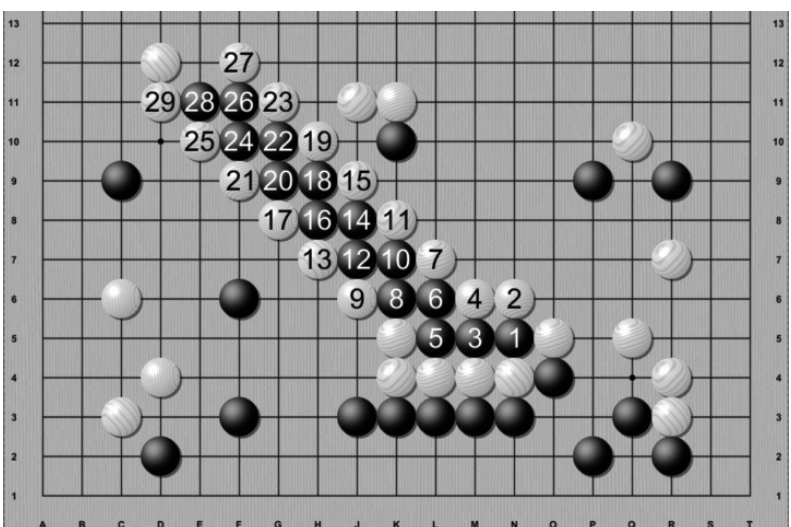


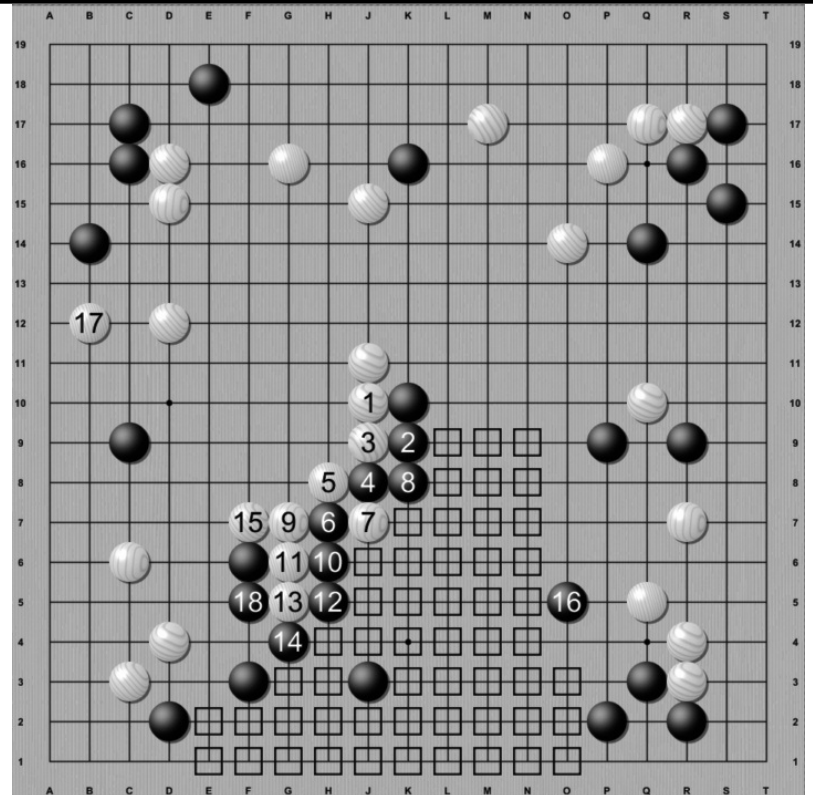
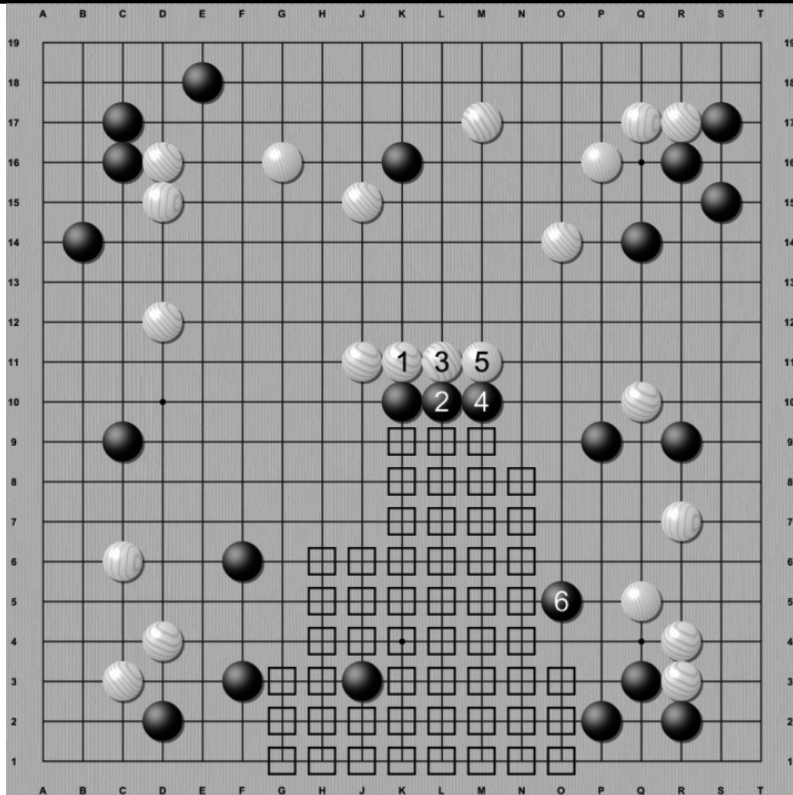
Negrul dorește un teritoriu cert și se extinde pe linia a treia, împingând Albul din spate până la **mutarea 8**. Albul se îndreaptă încet, dar sigur spre pietrele sale ajutătoare marcate cu pătrat și se simte suficient de sigur pentru a face tenuki și a juca **mutarea 9** într-unul din punctele cruciale analizate anterior.

Negrul își dă seama că există o problemă și încearcă să-i taie calea Albului la **mutarea 10**, dar Albul joacă **mutarea 11** și își conectează pietrele. Se pare că există un punct de tăiere la **A** pentru Negru, deoarece piatra neagră marcată cu triunghi servește ca spărgător de scară, dar piatra albă marcată cu triunghi de pe latura stângă este, de asemenea, un spărgător de scară în acest caz.

Albul are patru puncte în care poate da atari la pietrele negre și poate îndepărta scara de piatra Neagră și poate face ca scara să lovească în schimb piatra albă, ucigând pietrele negre de tăiere. Negrul și-a dat seama de acest lucru și nu va juca niciodată la **A**.

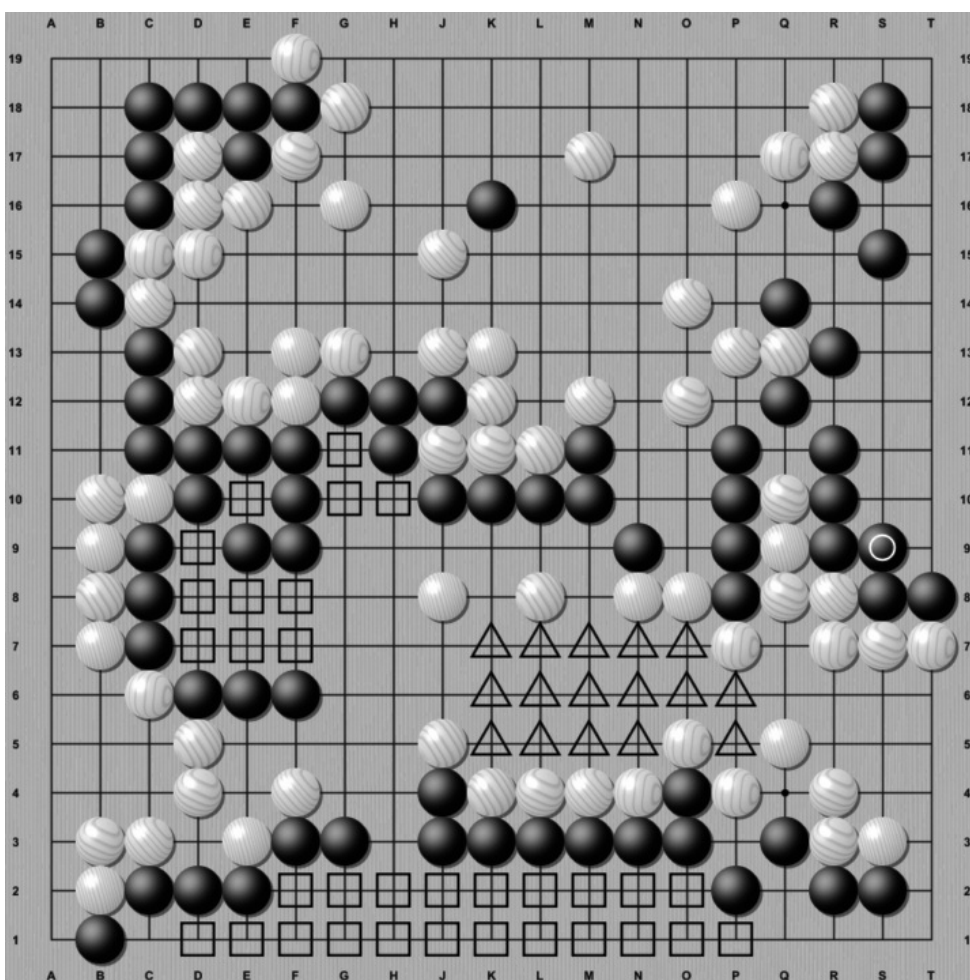
Reducerea a fost un succes, deoarece Albul nu numai că a redus teritoriul Negrului în siguranță, dar a reușit să joace primul într-unul dintre punctele cheie inițiale pe care dorea să le ocupe...





Idea de reducere pare inițial neatractivă pentru mulți jucători în comparație cu o invazie. Sigur, o invazie este mai amuzantă și mai interesantă și creează bătălii captivante, iar dacă funcționează poate fi extrem de benefică, dar să **joci o reducere în sente**, așa cum am văzut mai înainte, poate fi mult mai benefică decât pare la prima vedere.

În imaginile de mai sus vedem două rezultate posibile ale următoarelor mutări din partidă, în cazul în care Albul ar fi jucat direct în punctele importante din centru. Negrul ar putea găsi eventual momentul necesar pentru a juca **mutarea 6** din imaginea din stânga sau **mutarea 16** din imaginea din dreapta și să folosească eficient zidurile pe care le creează. Acest lucru ar fi dus la transformarea tuturor punctelor marcate cu pătrat în puncte aproape sigure pentru Negru...



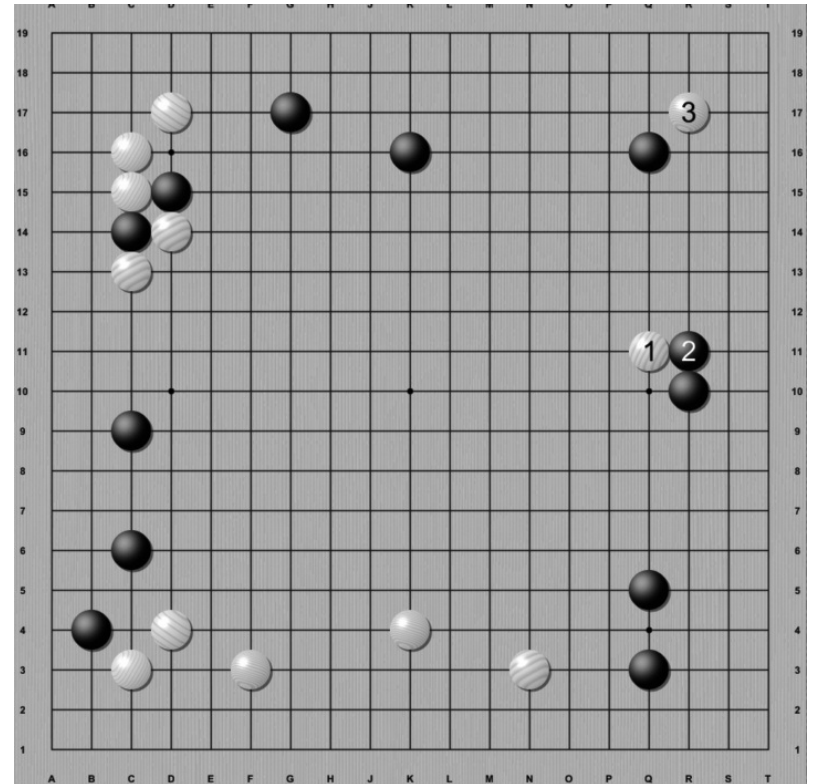
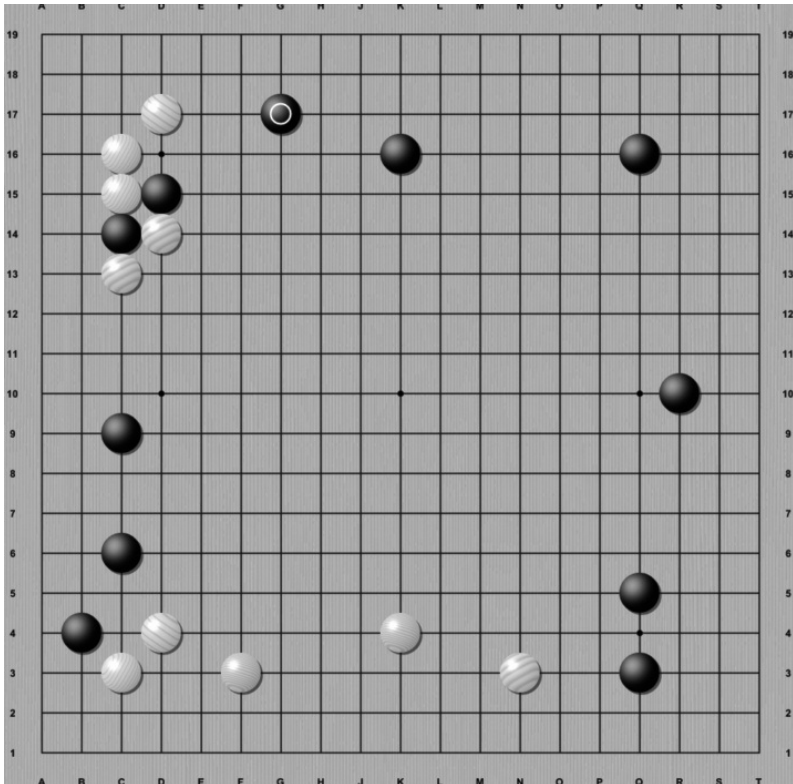
Comparați zona de interes din imaginile de mai sus, cu aceasta din partida reală la **mutarea 141**.

Punctele marcate cu pătrat aparțin Negrului, la fel ca în imaginile de mai sus, iar punctele marcate cu triunghi aparțin Albului. Înaintea reducerii, Negrul ar fi putut câștiga cam **50** de puncte din acea zonă, în fiecare caz. Dar, după reducere, el va câștiga în jur de **30** de puncte, în timp ce Albul va câștiga în jur de **16** puncte. Așadar, numărul real de puncte în favoarea Negrului în partida reală este de:

$30 - 16 = \text{doar } 14$ puncte, în loc de peste **50**! Aceasta reprezintă **o diferență de 36 de puncte** între reducerea în **sente** și lipsa oricărei reduceri. Desigur, această cifră este o aproximare și în momentul în care jucați partida nu puteți cunoaște cifrele exacte, dar puteți aprecia că o astfel de reducere va produce o mare schimbare de puncte în favoarea dumneavoastră, chiar dacă nu puteți spune exact cât de multe.

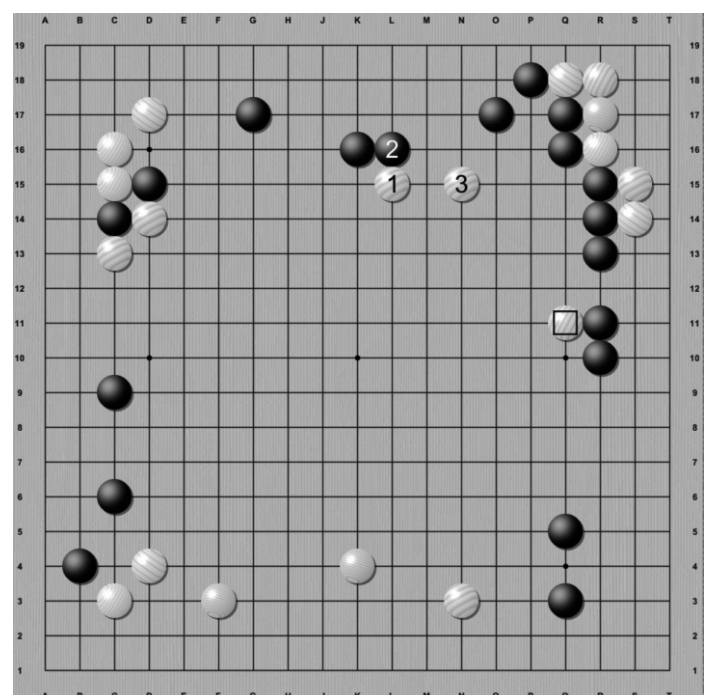
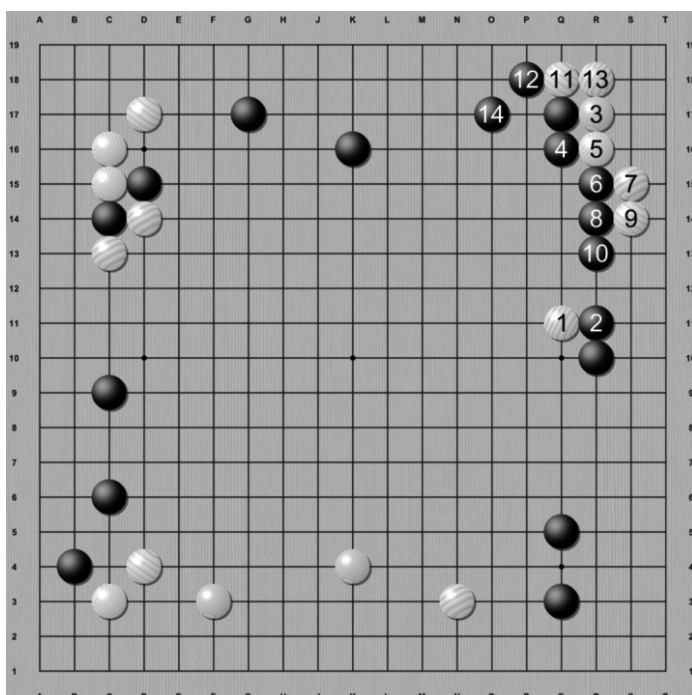
Nu uitați: Reducerile ar putea părea o alegere mai slabă în comparație cu invadarea, dar este totuși o armă foarte puternică în arsenalul dvs.. Atunci când adversarul încearcă să construiască moyo-uri mari unde nu puteți găsi o modalitate sigură de a le invada, atunci reduceți-le.

Ceea ce este dificil, atât în cazul invaziilor, cât și al reducerilor, este să se decidă momentul potrivit pentru a le efectua. Din păcate, nu există un răspuns simplu la această întrebare, dar, **de obicei, cel mai bun moment pentru a invada/reduce este atunci când adversarul a precizat clar care sunt zonele pe care dorește să le dezvolte.** Când poți vedea planul adversarului pe tablă, atunci poți merge mai departe și îl poți întrerupe cu o invazie, o reducere sau ambele. De exemplu:



În stânga: Aici, Negrul investește masiv pe latura de sus și dreapta a tablei, așa că, acum că Albul știe acest lucru, poate lua măsuri de contracarare.

În dreapta: Alb 1 încearcă să perturbe moyo-ul uriaș al Negrului. Negru 2 încearcă să mențină totul conectat, așa că Alb 3 invadează pentru a-l face pe Negru să aleagă o parte.



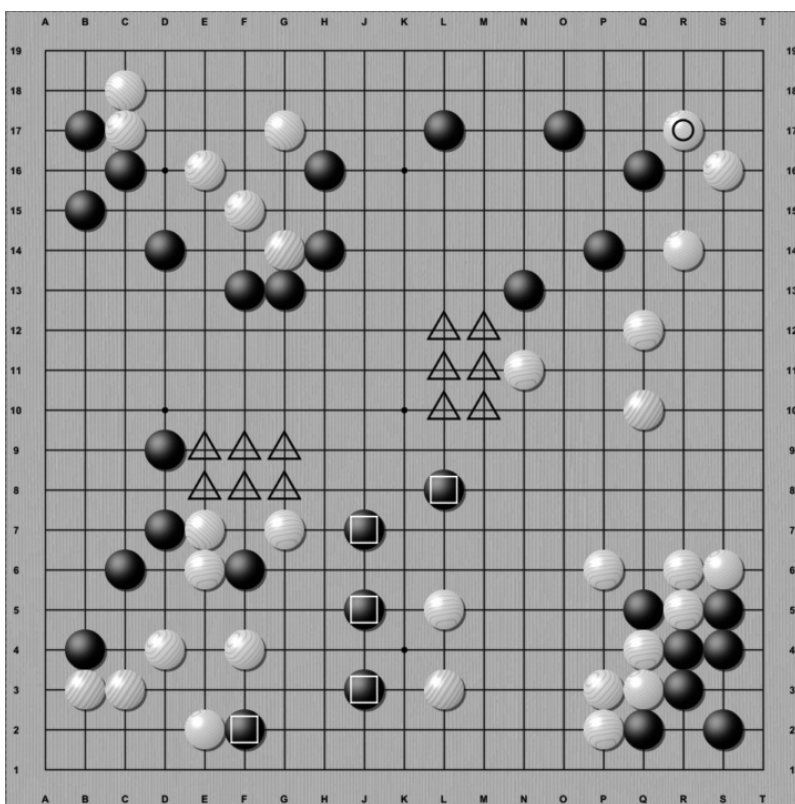
În stânga: Negrul a ales să păstreze latura de sus și să sacrifice latura dreaptă, jucând conform joseki-ului pe care l-am mai văzut. Existența lui Alb 1 l-a făcut pe Negru să se simtă incomfortabil cu alegerea blocării spre latura dreaptă, dar Albul nu a terminat.

În dreapta: Acum că Negrul a investit în latura de sus, Albul alege să o reducă. Negrul la început s-a simțit bine cu moyo-ul său grozav și acum nu mai are nici colțul, nici prea multă influență exterioară!

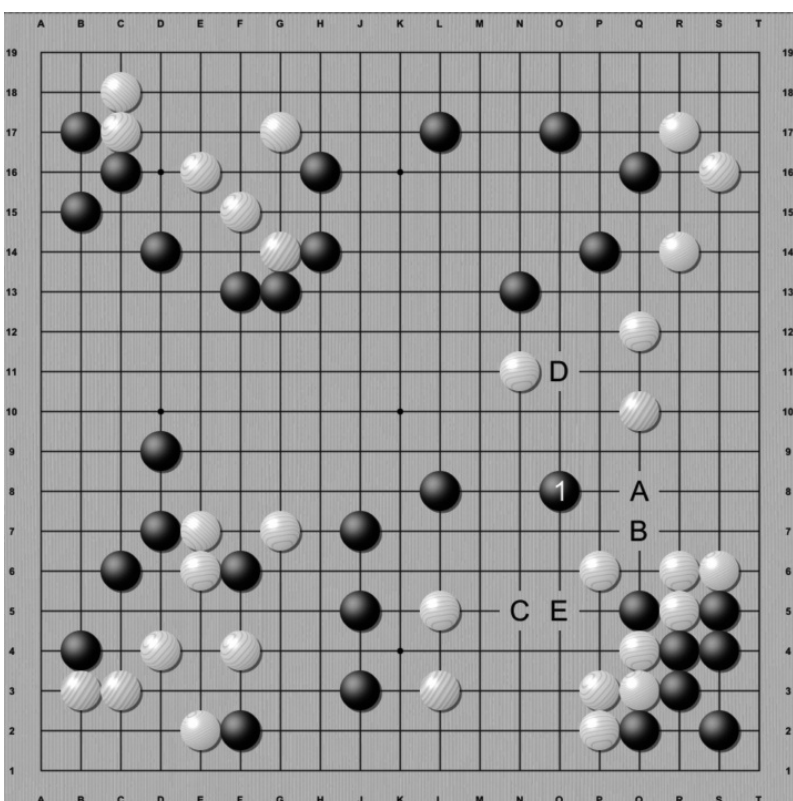
Fii neobosit ca Albul.

Un sfat bun în ceea ce privește atacul și apărarea este că cele mai bune mutări sunt cele care fac **ambele lucruri** în același timp. Aceste mutări sunt greu de găsit și chiar nu există uneori, dar încercarea de a le găsi este una dintre frumusețile jocului. O bună regulă de bază este că astfel de mutări apar în cele din urmă atunci când nu te poți apăra în mod clar, așa că îți ataci adversarul pentru a schimba partida în favoarea ta. Dacă nu vă puteți apăra, nu vă declarați învins. Atacați și schimbați situația de pe tablă, obligând adversarul să nu știe unde să se apere.

Acest lucru ar putea crea o șansă pentru tine de a ajunge în altă parte pe tablă în avantaj local, deoarece o mutare oriunde pe tablă are implicații peste tot, chiar și prin schimbarea câștigătorului unei scări sau prin posibilitatea unei amenințări de invazie. Inițial, veți face aceste mutări din greșală, dar veți învăța în cele din urmă să planificați din timp. Să vedem cum funcționează acest lucru:

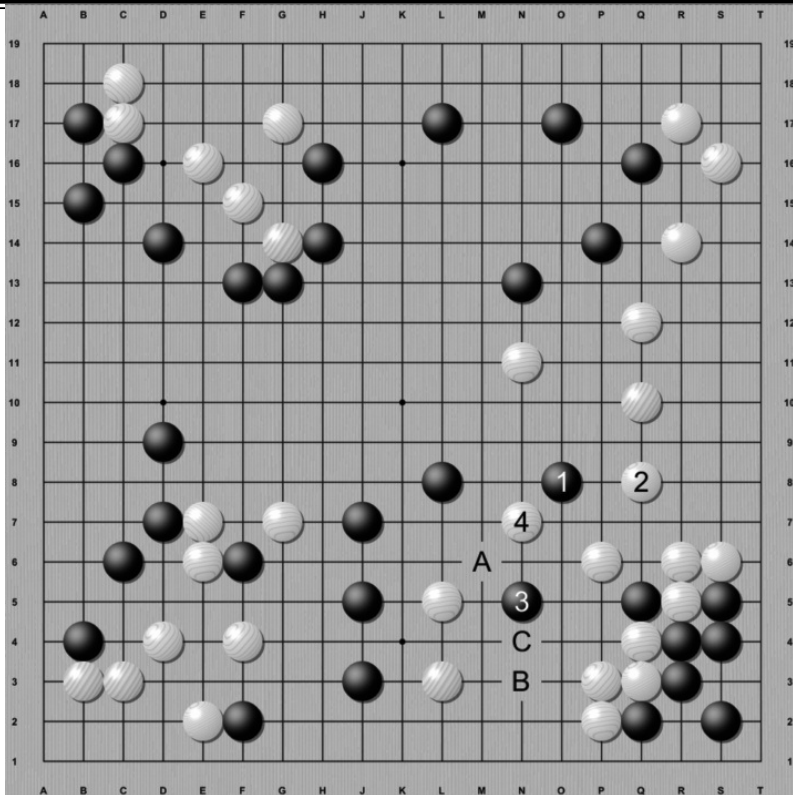


În acest exemplu subliniez că sunt Negru pentru că jucam oribil în acel moment și vreau cu tărie să vă descurajez să jucați așa. Negrul a investit foarte mult în construirea unui moyo uriaș, ceea ce este rareori o strategie bună, și nu a reușit să îl apere cum trebuie. Punctele marcate cu triunghi sunt breșele din apărarea sa. Dacă Albul joacă vreo piatră acolo, Negrul va pierde 15-20 de puncte și partida, pentru că nu are alte zone în care să aibă potențial. Pentru a adăuga la necazurile Negrului, pietrele marcate cu pătrat sunt aproape total înconjurate de Alb și nu au o bază. O greșală clasică pentru rangurile noastre, care trebuie evitată cu orice preț. Negrul trebuie să îndepărteze Albul de aceste puncte marcate și să-și salveze în același timp pietrele. Dar cum?



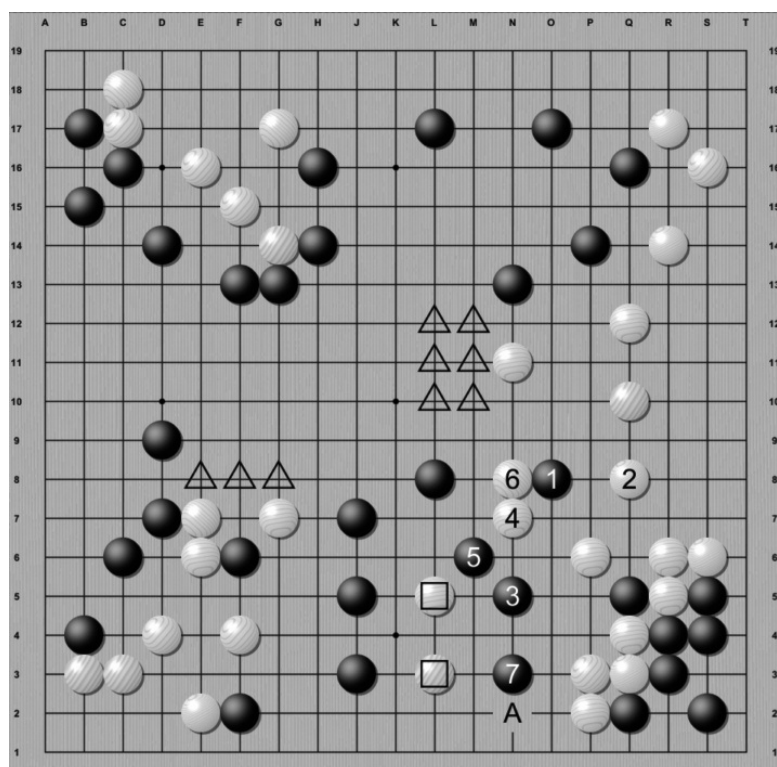
Negrul nu poate apăra două puncte și să-și salveze pietrele cu o singură mutare, așa că are o singură alegere: **Atacă primul!** Amenință-l pe Alb și obligă-l să se apere. Doar prin schimbarea situației pe tablă poate Negrul spera să-și creeze o șansă de a-și rectifica greșelile anterioare.

Așa că joacă **Negru 1**. O mutare multifuncțională, care există doar pentru că Albul, în efortul său de a zădărnici strategia „un moyo uriaș” a Negrului, a lăsat o mulțime de **aji**-uri în urmă. Viteza și extinderea vin de obicei cu prețul lăsării de defecte în urmă. În acest caz, Negrul poate juca **A** sau **C** pentru a reduce teritoriul albului, iar **B** sau **E** pentru a încerca să reînvie acea piatră capturată de Negru și să câștige câteva mutări sente prin faptul că Albul este forțat să o captureze. Ca un bonus suplimentar, Negrul poate juca **D** și să captureze acea piatră albă care este cheia multor probleme ale sale. Dacă capturează acea piatră albă, Negrul va câștiga mult teritoriu și, evident, nu va mai trebui să se apere ca mai înainte.



Albul ar fi putut ignora complet mutarea Negrului sau ar fi putut ataca direct cu o mutare ca **4**, fără să joace deloc **mutarea 2**, dar a ales să nu riște nimic din profitul său și să se apere pe latura dreaptă și nu în partea de jos, deoarece a crezut că își poate conecta pietrele cu o mutare ca **B** sau **C** chiar dacă Negru atacă. După cum veți vedea, **mutarea 2** nu l-a ajutat cu adevărat pe Alb în niciun fel și este ceea ce se numește de obicei o mutare „lentă” sau „supraconcentrată”, adică o mutare care face un singur lucru, de obicei îți extinde ușor zona sau asigură o zonă care nu a fost niciodată în pericol.

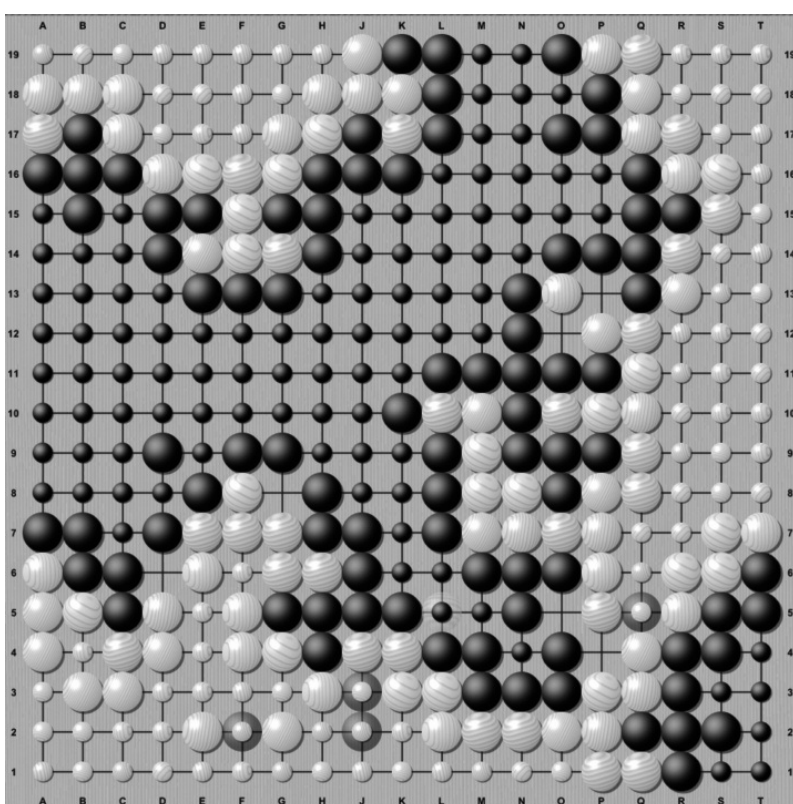
Negrul își pune în practică amenințarea și joacă **mutarea 3** încercând să reducă zona albă, dar Albul realizează câte pietre are de ajutorat și decide să atace invazia fragilă a Negrului cu **mutarea 4**. Dar a uitat că **A** este un punct de tăiere foarte important, deoarece pietrele albe de acolo nu sunt conectate...



Negrul nu pierde timpul și joacă **mutarea 5** pe punctul de tăiere. Acum Negrul nu poate fi cu adevărat tăiat, astfel că invazia este deja un succes. Pietrele negre încă nu au ochi, dar situația lor s-a îmbunătățit semnificativ, deoarece nici pietrele albe marcate nu au ochi și sunt înconjugate.

Albul, pe de altă parte, înghite bucuros piatra **Negru 1** cu **mutarea 6**, dar în graba de a obține profit, decide să nu-și conecteze cele două pietre marcate cu pătrat, deoarece crede că, chiar dacă Negrul joacă **mutarea 7**, Albul poate juca la **A** și își poate salva pietrele. Acesta a fost totuși un risc inutil, și nu este niciodată o idee bună să lași pietrele tale să fie aproape complet înconjugate pentru a câștiga puncte în altă parte.

Rareori merită acest lucru. Albul ar putea avea o salvare, dar la fel și **Negru 1**, care încă nu este mort și are o mulțime de **aji**. În finalul jocului...



... Albul a salvat doar una dintre pietrele sale înconjugate de pe latura de jos și a obținut compensații prin capturarea unor pietre negre, dar acesta și-a salvat piatra din **mutarea 1**. După cum puteți vedea, Albul a fost invadat în dreapta jos și Negrul a reușit să-și apere ambele defecte din moyo-ul său uriaș, cu amenințări în jurul tablei și făcându-l pe Alb să devină reactiv în loc de activ (vom vorbi despre asta în paginile următoare).

În afară de ideea principală de a invada și de a schimba situația pe tabla de joc atunci când nu te poți apăra, mai trebuie să reținem două lucruri din acest exemplu:

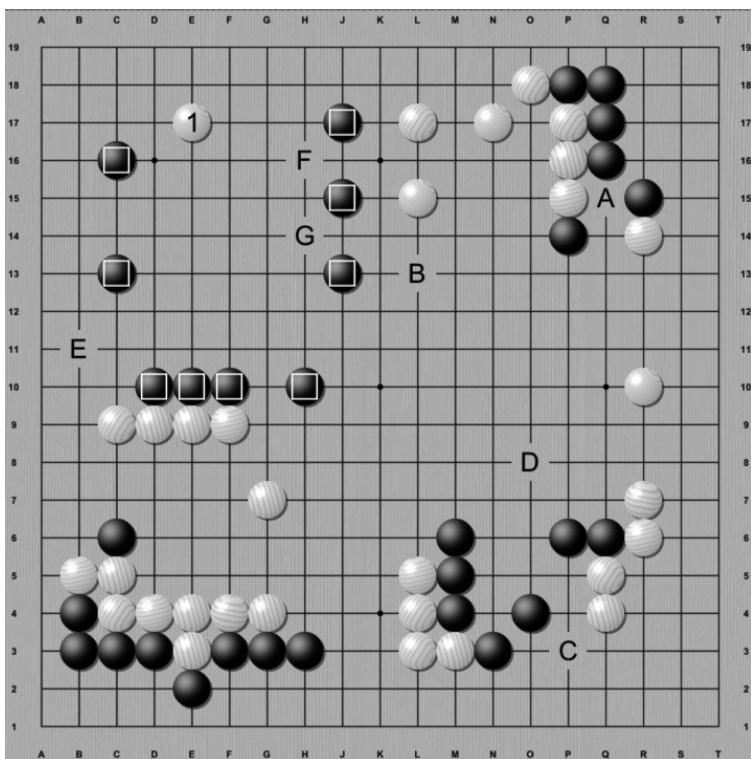
- a) Nu vă abateți de la obiectivul dumneavoastră. Este mai bine să suferiți o mică pierdere locală și să rămâneți fidel strategiei generale, decât să răspundeți la orice amenințare, oricât de mică ar fi.
- b) Evitați să vă puneți încrederea într-o singură zonă uriașă.

Este o strategie dificilă. O singură greșeală și partida se termină.

Un alt sfat bun este să rezisti tentației de a te extinde și de a invada o zonă pe care adversarul a cultivat-o și a fortificat-o cu meticulozitate, cu excepția cazului în care ai suficiente pietre în jurul acelei zone pentru a te ajuta. Această atitudine invidioasă de a dori să îți deposedezi adversarul de fiecare zonă de teritoriu, indiferent cât de bine apărată ar fi acea zonă, poate fi uneori pedepsită puternic în jocul de GO.

Trebuie să acceptați faptul că o invazie va fi prea grea pentru dumneavoastră și să alegeți în schimb să o reduceți. Uneori, zonele pe care le construiește adversarul pot părea intimidante sau extrem de valoroase, dar poate că poți investi mutările tale în creșterea propriei tale zone similare plină de puncte, în loc să te arunci în potențialul teritoriu al adversarului și să încerci să înoți printre pietrele lui spre siguranță.

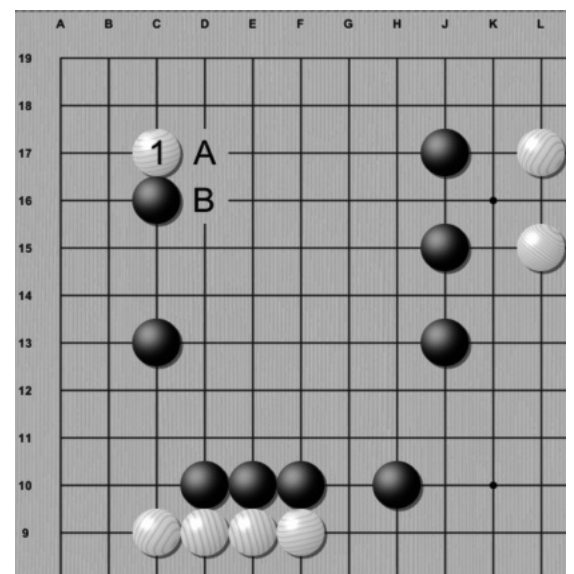
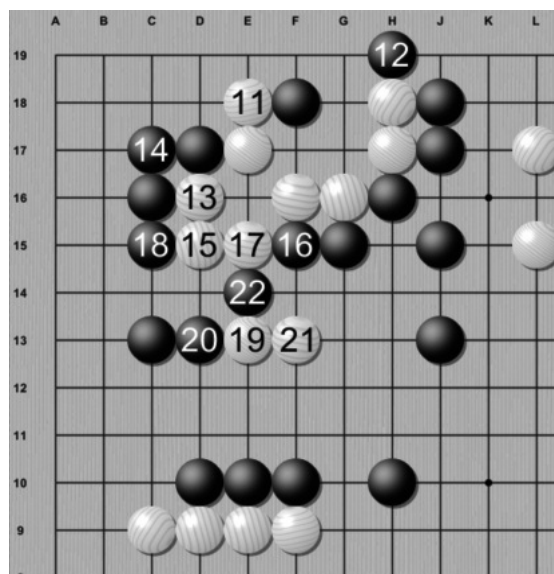
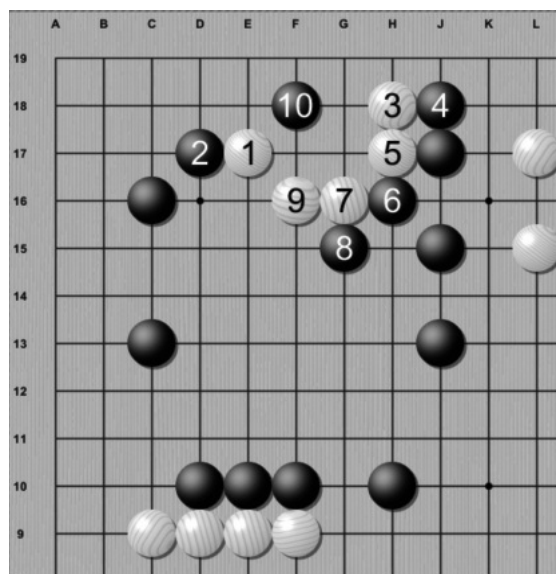
S-ar putea chiar să reușești, dar, în acest timp, adversarul tău va fi câștigat o influență imensă în altă parte pe tabla de joc, ceea ce face ca un astfel de efort să fie o cauză pierdută. Să vedem două exemple ale acestei probleme:



Acest joc pare să aibă zone clar definite și doar centrul rămâne de disputat. Probabil că va fi o partidă cu rezultat strâns. Albul joacă în continuare și are o mulțime de opțiuni din care poate alege:

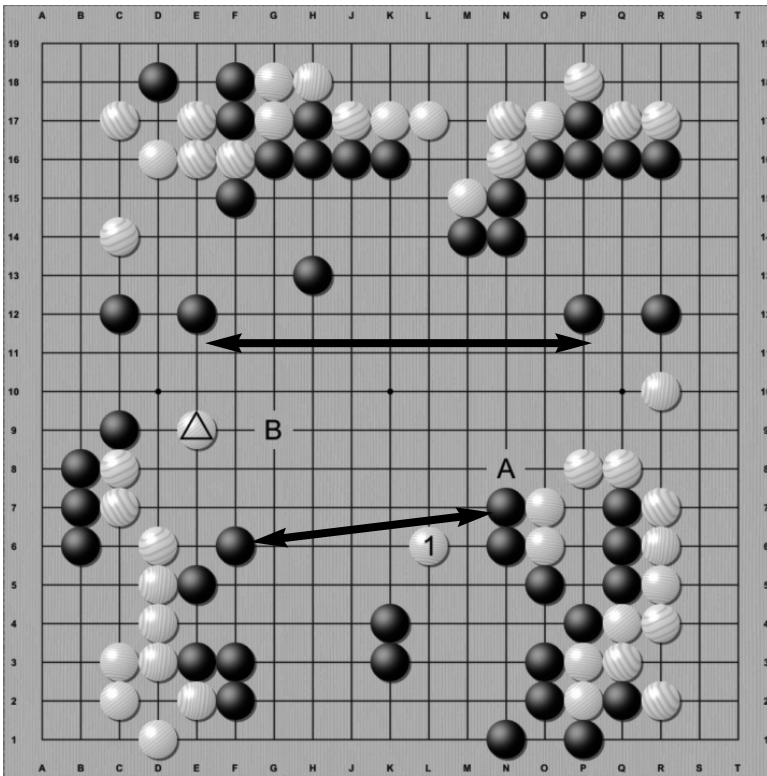
- **A** - amenințarea colțului din dreapta sus și despărțirea pietrelor negre;
- **B** - extinderea moyo-ului spre centru;
- **C** - extinderea zonei din colțul din dreapta jos;
- **D** - extinderea moyo-ului în partea dreaptă și spre centru, în timp ce acoperă zona neagră;
- **E** - extinderea moyo-ului din stânga și reducerea simultană a moyo-ului negru.

Toate acestea sunt alegeri valide, dar Albul se teme că marele moyo creat de pietrele negre marcate în va costa partida, așa că invadează direct zona neagră complet închisă cu **mutarea 1**, fără nicio mutare pregătitoare, cum ar fi cele de la **F** și **G**...

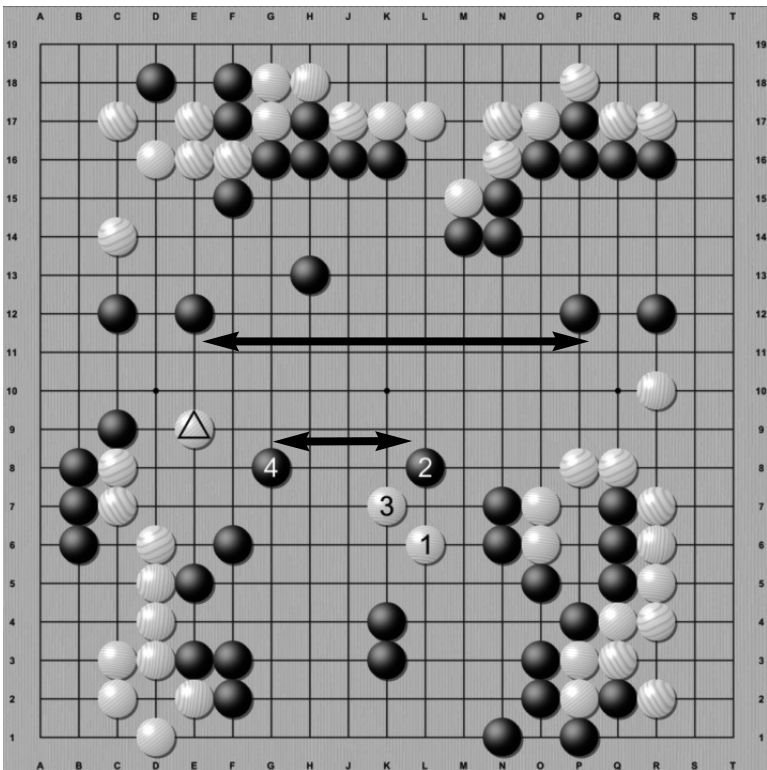


Imaginile din **stânga** și din **centru** înfățișează restul invaziei. După mutarea **Negru 10** în centrul de simetrie al formei albe, pietrele invadatoare sunt moarte. Albul a încercat să obțină mai mult spațiu și să creeze doi ochi, dar fiecare spațiu disponibil a fost înconjurat și Albul a renunțat după **Negru 22**.

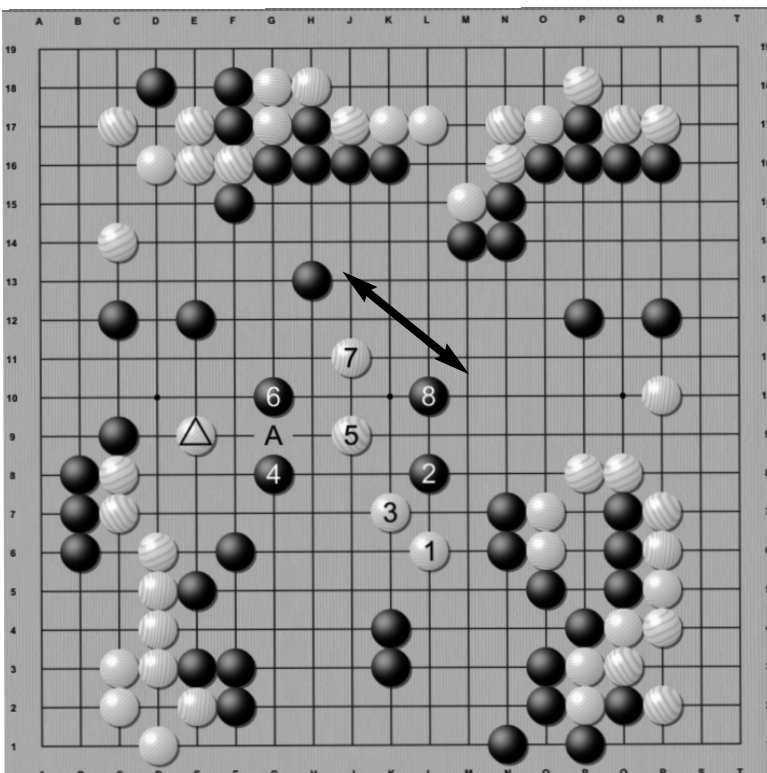
În **dreapta** vedem că, în astfel de cazuri, jocul de contact este de obicei mai bun, așa cum am văzut la **pagina 110**, pentru că mutarea Negrului din **A** este periculoasă. Negrul va juca de obicei **B** și va păstra cea mai mare parte a zonei sale după invazia albă, dar cel puțin acesta va fi în viață și invazia va reuși.



Aici vedem un alt exemplu al strategiei „**un singur moyo uriaș**”. Negrul a investit în controlul centrului, în timp ce Albul are toate colțurile și mare parte din laturi. Moyo-ul Negru este impresionant, dar Albul are o mulțime de puncte certe pe marginea tablei, așa că tot ce trebuie să facă este să perturbe măcar parțial zona centrală a Negrului și va câștiga partida. Zonele negre creează două granițe de influență care sunt destul de separate, după cum se poate vedea în imagine. Această distanță foarte mare este greu de apărat, astfel încât Albul poate juca fie la **A**, fie la **B** pentru a împiedica unirea acestor granițe cu succes, astfel încât strategia Negrului pare să fie în pericol. Zona lui de jos este impresionantă, așa că Albul decide să facă un efort și să joace ceva între o invazie și o reducere în spatele graniței cu **mutarea 1**, având doar piatra marcată cu triunghi ca piatră de ajutor...



În calitate de Negru, trebuie să rezisti impulsului de a ataca direct și de aproape piatra albă. Să ai o mulțime de pietre negre în jur este grozav, dar să te atașezi de pietre slabe de obicei nu face decât să le ajute să se strecoare printre fisuri. **Cel mai eficient mod de a ataca astfel de pietre care invadează adânc este de la distanță, extinzând pur și simplu granița pentru a le înghiți din nou și din nou.** În acest fel, chiar dacă pietrele invadatoare vor supraviețui, îți vei fi extins influența în noi locuri de pe tablă. În acest caz, Negrul joacă calm **mutarea 2** pentru a împiedica Albul să se alăture pietrelor din dreapta. **Mutarea 3** a Albului se îndreaptă în mod previzibil spre singurul ajutor rămas, piatra marcată cu triunghi, dar **Negru 4** extinde linia graniței și înghite din nou pietrele albe. Albul se îneacă încet-încet într-o mare de pietre negre, iar liniile de graniță ale Negrului se apropie din ce în ce mai mult...

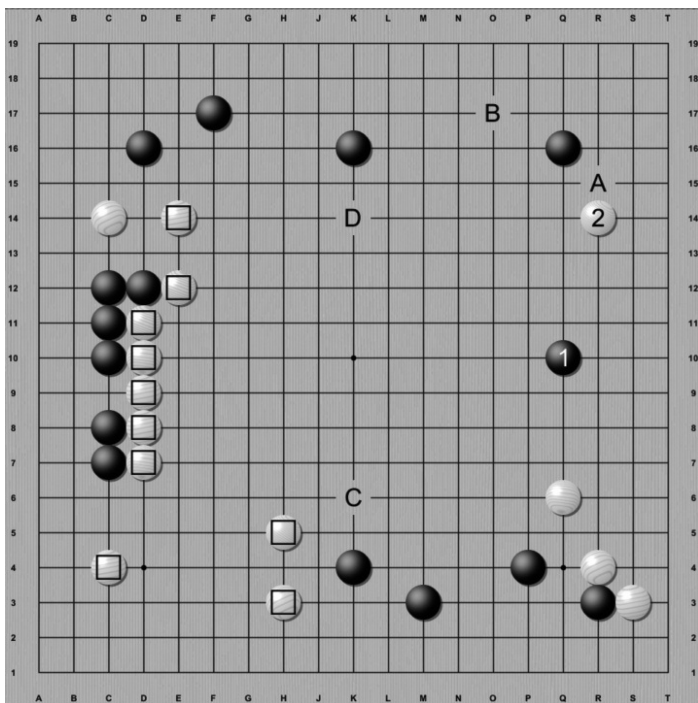


În continuare, Albul încearcă cu **mutarea 5** să capete mai mult spațiu și să se lege de piatra marcată cu triunghi. Negru **6** blochează din nou, așa că Albul joacă **7** și sare din nou, dar spre ce? Doar pietre negre îl așteaptă! Negrul joacă la **8** și înconjoară total pietrele albe, combinând efectiv ambele linii de graniță, făcând din centru o mare imensă de puncte înconjurate de pietre negre! Aceasta este **mutarea 99** din partidă. Albul nu s-a dat bătut și la **mutarea 100** a jucat la **A** și a început o luptă complicată care se întinde pe încă **51 de mutări** (ceea ce depășește scopul acestui capitol), cu care a umplut majoritatea punctelor din jumătatea de jos a tablei și aproape a reușit să creeze doi ochi. Negrul, care s-a apărat corect în primele mutări, evitând să se atașeze de pietrele albe și extinzându-și pur și simplu linia de graniță, a reușit să-și mențină avantajul: **păstrează lucrurile simple și extinde-te cu pietrele tale, pentru a-ți înconjura adversarul.**

Indiferent ce faceți pe tablă, atacați sau vă apărați, trebuie să țineți minte că trebuie să fiți mereu în alertă pentru a face mutări importante și a câștiga inițiativa în joc. Trebuie să încerci întotdeauna să găsești echilibrul între a menține grupurile în siguranță și a fi conducătorul jocului. **Încercați să fiți activi, nu doar reactivi.** Nu vă limitați să urmăriți și să răspundeți la mutările adversarului. Atunci când grupurile voastre sunt sigure, jucați propriul joc, creați șanse pe tablă.

Amenințați! Extindeți-vă! Creșteți!

Ignorarea mutărilor adversarului și inițierea propriilor mutări ofensive poate fi ceva periculos și poate avea repercusiuni, dar când știi care este repercusiunea/pedeapsa obișnuită pentru ignorarea unei anumite mutări, atunci poți judeca dacă a juca în altă parte este mai urgent sau mai important sau mai mare decât a juca pur și simplu un răspuns previzibil la amenințările adversarului și a lăsa sente-ul în mâinile acestuia. Să vedem câteva exemple de astfel de decizii:

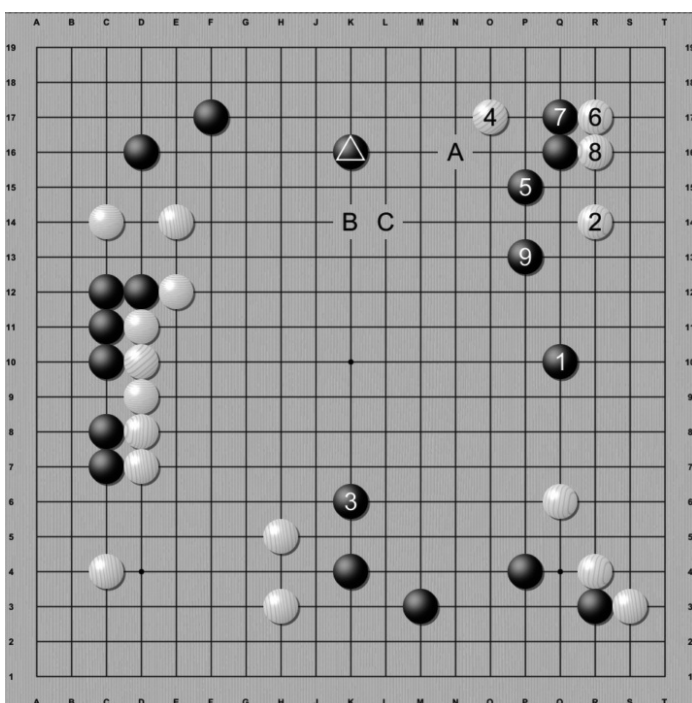


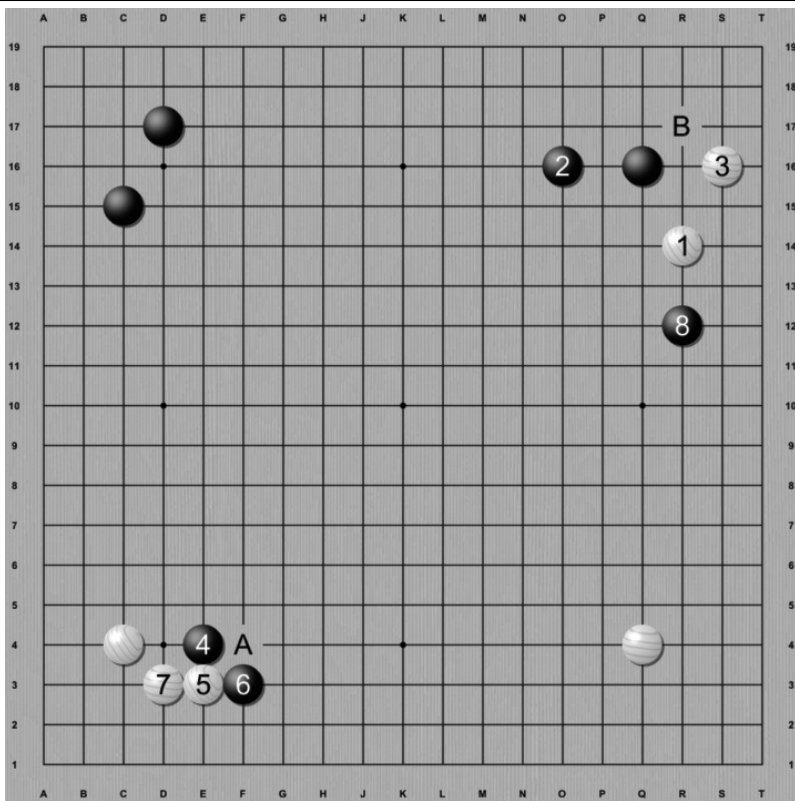
Negrul a jucat **mutarea 1** și încearcă să creeze un moyo mare pe latura de sus și în dreapta. Albului nu-i place perspectiva, așa că joacă **mutarea 2** și se apropie de colțul negru, în ciuda faptului că **Negrul 1** este deja într-o poziție de atac în clește larg asupra pietrei albe. Răspunsul normal pentru Negru este să joace **A** și să-și apere colțul, punând în același timp presiune asupra pietrei Albe sau să joace **B**, deși, cu atât de multe pietre negre în jur, aceasta nu este cu siguranță cea mai bună alegere. Dar Negrul este mai preocupat de faptul că Albul va ajunge în cele din urmă să joace **C** și **D** și să construiască un moyo cu pietrele albe marcate. Negrul nu vrea să lase Albul să joace aceste mutări și are deja o piatră lângă **Alb 2** și o altă piatră neagră pe latura de sus ca ajutor. Negrul știe, de asemenea, că dacă ignoră **Alb 2**, atunci Albul va ataca cu **mutarea 4** la **B**, aceasta fiind pedeapsa obișnuită pentru ignorarea **mutării 2** - abordarea unei pietre din ambele părți.

Dar, totuși, Negrul face tenuki și joacă **mutarea 3** în unul dintre cele două locuri pe care le consideră ca fiind mai periculoase dacă Albul joacă acolo primul.

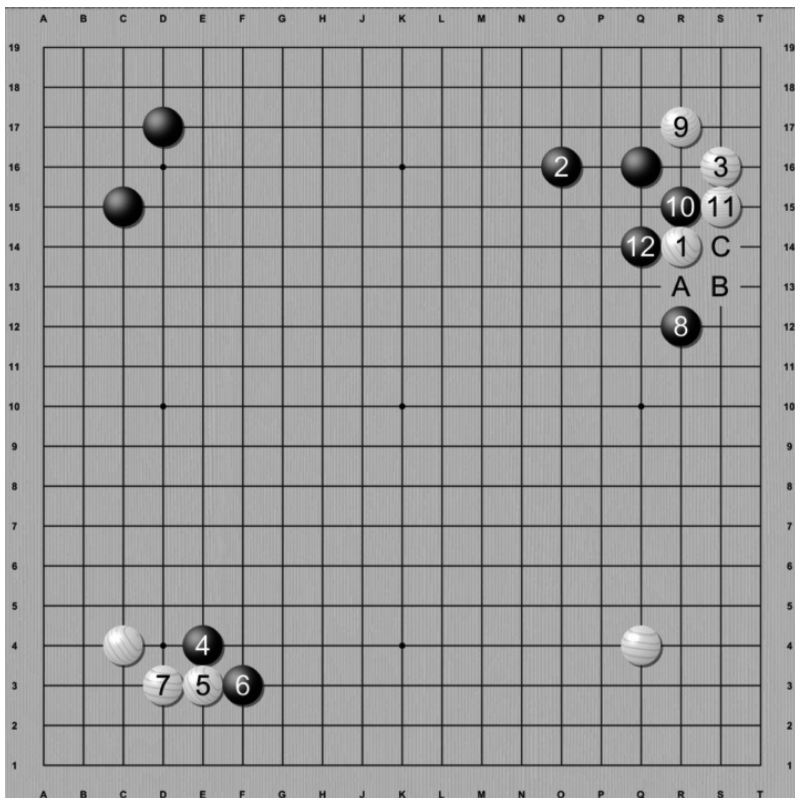
Mutările de la **4** la **8** sunt joseki și, de obicei, următoarea mutare a Negrului este la **A** pentru a captura piatra albă, dar având piatra marcată cu triunghi și cu **mutarea 1** de pe tablă, Negrul știe că are o mutare mai puternică decât **A** și joacă **mutarea 9**, care îi extinde moyo-ul, înconjoară piatra **Alb 4** și amenință în același timp cele trei pietre din dreapta.

Negrul cunoștea aceste opțiuni și știa că poate ignora atacul Albului și totuși să obțină un rezultat decent, așa că a făcut o mutare importantă pentru el, în loc să se limiteze la a răspunde pasiv. Albul face același lucru cu următoarea mutare și joacă fie în **B**, fie în **C**, pentru a-și construi moyo-ul. Acum lupta a început.

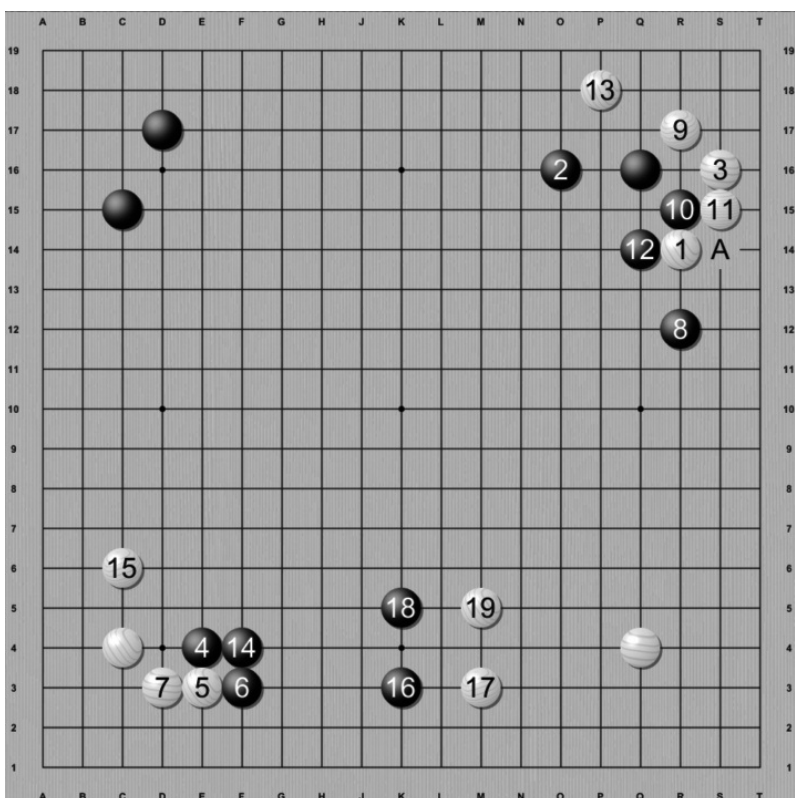




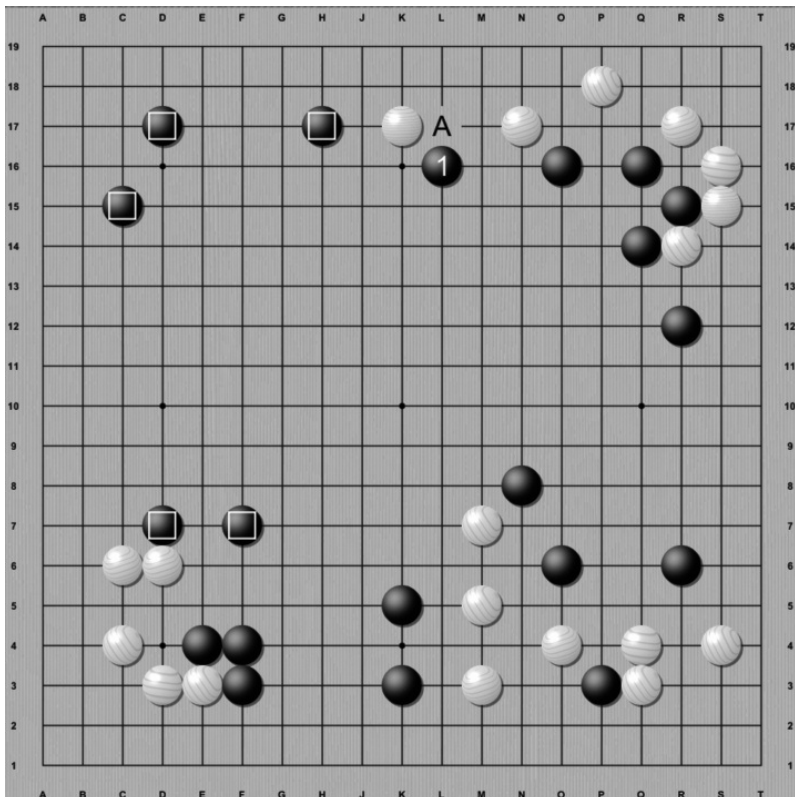
Această idee poate fi aplicată în orice fază a jocului. În această partidă, ambii jucători par să fie mai fericiți să se ignore reciproc și să amenințe locuri total diferite de pe tablă. Să urmărim acest lucru mai în detaliu: **Alb 1** este abordarea clasică - o **keima** pe care am mai văzut-o și care apare în majoritatea jocurilor. **Negru 2** este un răspuns obișnuit, iar **Alb 3** este următoarea mutare din joseki, așa cum am văzut în capitolul respectiv. Dar Negrul vrea să joace rapid și să bage frica în Alb, așa că joacă **mutarea 4** și se apropie de un alt colț. **Mutările 5 - 7** sunt iarăși din joseki, dar Negrul lasă din nou joseki-ul incomplet și joacă **mutarea 8** pentru a pune presiune pe Alb. Acesta nu poate juca **A**, ca să-l pedepsească pe Negru că nu și-a conectat pietrele, și trebuie să joace **B** pentru a se asigura că grupul său din dreapta sus este în viață...



Acest tip de joc rapid, jucând mutări sente și creând urgențe la care adversarul tău trebuie să răspundă, este o tactică excelentă pe care trebuie să o încerci, deoarece vei deveni mai puternic și mai încrezător în jocurile tale. **Tactica nu este doar eficientă, ci și foarte distractivă**, ceea ce este un lucru foarte important. Negrul continuă cu mutările sale agresive pentru a refuza Albului orice posibilitate de a juca în stânga jos. **Mutarea 10** este sente, deoarece amenință să-l taie pe Alb în două și să-i refuze spațiul vital. Albul nu poate permite asta, așa că este obligat să joace **11** și să-și apere pietrele. Negrul joacă **12** pentru a continua atacul, dar cu **mutarea 11** Albul are acum spațiu de ochi și tot ce amenință Negrul este **piatra 1**. Răspunsul obișnuit al Albului este **A**, **B** sau **C**, dar niciunul dintre ele nu este suficient de bun, iar o singură piatră nu este importantă atât de devreme în joc...



Așadar, este timpul ca Albul să ignore mutarea Negrului și joacă **mutarea 13** în partea de sus, pentru a se asigura că pietrele sale sunt în viață și pentru a amenința potențialul moyo al Negrului în partea de sus. Negrul știa că **mutarea 12** a fost în esență o cacealma și nu are de gând să își piardă timpul pentru a juca **A** și a captura doar o piatră când are pietrele din stânga jos de care trebuie să aibă grijă. Acesta este un alt motiv pentru care Albul a ales să ignore **mutarea 12**. Amintiți-vă, a crea prea multe puncte slabe înseamnă că adversarul poate începe să vă ignore mutările și să vă preseze în acele puncte slabe, așa că Negrul joacă **mutarea 14** pentru a apăra pietrele și continuă cu joseki-ul normal până la **mutarea 16** punând capăt dezechilibrului anterior. **Albul 17** vizează o posibilă invazie a grupului negru și extinderea teritoriului potențial al Albului. Negrul nu acceptă așa ceva și se apără și se extinde în același timp cu **mutarea 18**, iar Albul continuă cu **mutarea 19**.



Mai târziu, în partidă, Negrul are un moyo frumos în stânga și în partea de sus cu pietrele marcate, iar în dreapta creează încet o zonă la fel de mare. În continuare Negrul joacă katatsuki cu **mutarea 1** pentru a-și extinde moyo-ul și pentru a-l obliga pe Alb să rămână jos de-a lungul marginii tablei.

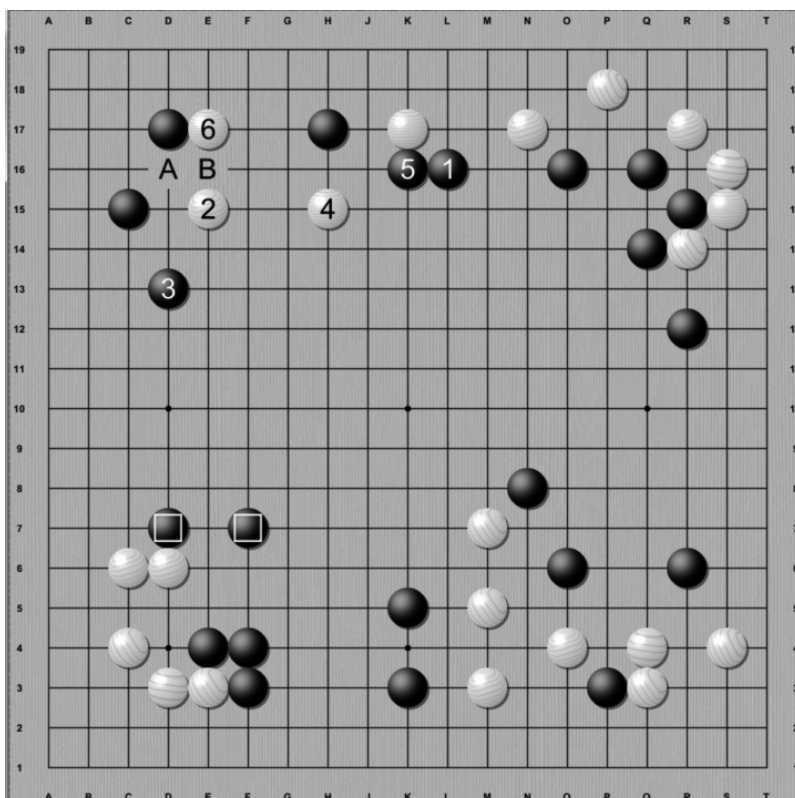
Amenințarea **mutării 1** este că, ignorată, Negrul joacă la **A** și capturează piatra albă. De obicei, asta este o amenințare semnificativă și se răspunde la ea, dar în comparație cu moyo-urile uriașe pe care Negrul le construiește încet, această amenințare este mult mai mică.

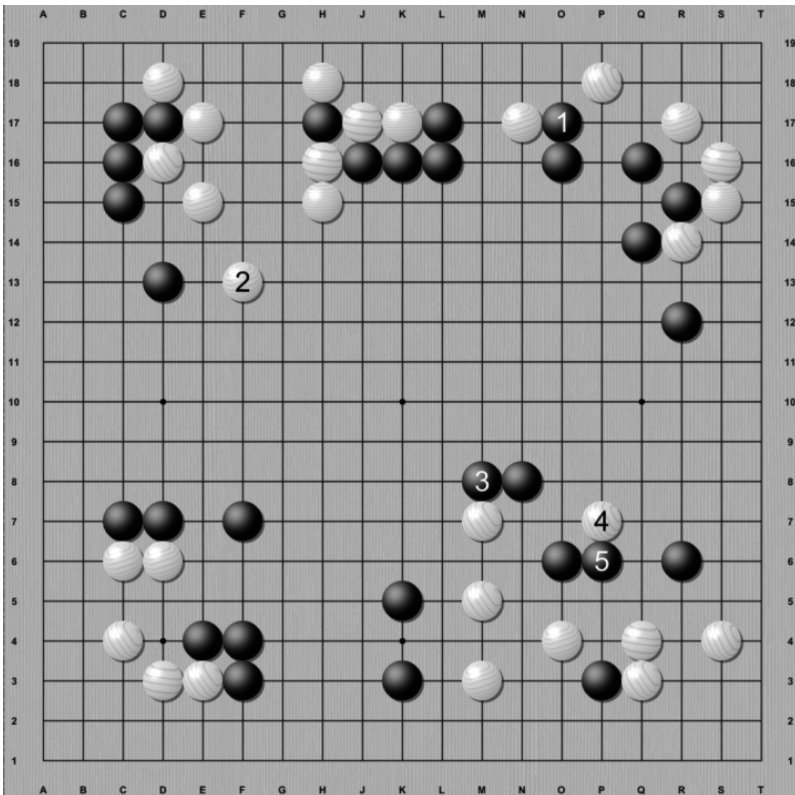
Albul poate fi reactiv și să piardă mai mult teren în joc sau poate fi activ și să aibă o șansă.

Așadar, Albul va face tenuki și va încerca să reducă moyo-ul Negru...

Albul 2 este unul dintre punctele de reducere obișnuite împotriva acestei închideri de colț. Negrul nu este foarte nemulțumit de această mutare. Amenințarea sa inițială cu **katatsuki 1** se menține pe tablă și acum poate răspunde la amenințarea **2** prin extinderea propriului moyo pe stânga cu **mutarea 3**.

Nu uitați: de obicei, nu puteți avea totul. GO-ul este un joc care pedepsește în mod regulat lăcomia.

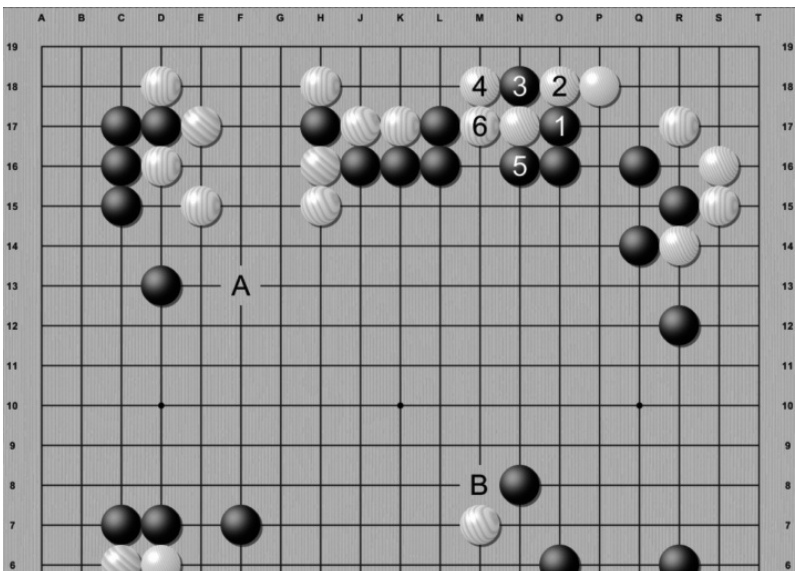




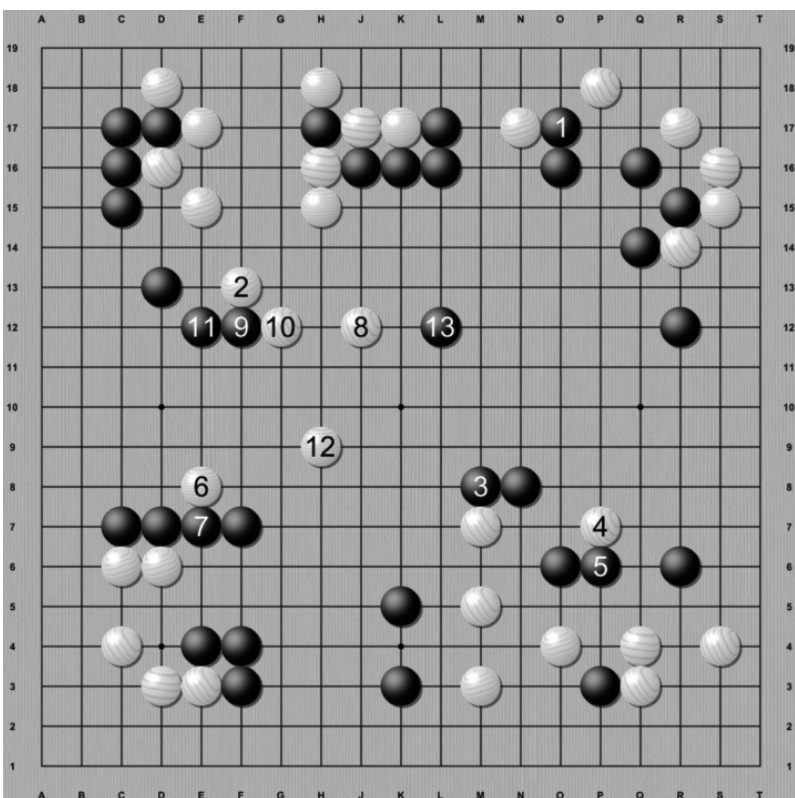
Negrul crede că poate ajunge să joace ambele mutări, așa că își începe planul cu **mutarea 1**, care îl amenință pe Alb, cu toată intenția de a juca apoi la stânga, odată ce Albul răspunde din nou la amenințarea sa.

Încă o dată, însă, adversarul refuză să îl urmeze.

În imaginea următoare veți vedea ce s-ar fi întâmplat dacă Albul ar fi apărat. Albul decide în mod corect că a răspunde la **mutarea 1** nu este cea mai importantă mutare din joc, așa că joacă **mutarea 2** pentru a întrerupe planul Negrului de a avea un moyo uriaș în partea de sus și în stânga. Negrul, la rândul său, acceptă această pierdere și îl ignoră și el pe Alb și joacă **mutarea 3** pentru a-l bloca pe Alb și pentru a-și mări moyo-ul din partea dreaptă, deoarece **mutarea 1** nu a primit răspuns, partea dreaptă pare acum foarte promițătoare. Albul se agită pentru a ataca atât în stânga, cât și în dreapta, așa că joacă **4** în dreapta și acum Negrul se apără cu **5**.



Să vedem de ce Albul a ignorat **mutarea 1** a Negrului. Dacă Albul s-ar fi apărat cu **mutarea 2**, pietrele sale ar fi fost conectate, dar în secvența naturală Negrul ar fi jucat **mutarea 5** și ar fi avut sente la final. Nu numai că diferența de puncte prin pierderea acelei pietre nu este semnificativ de mare în acest moment, dar dacă Albul nu joacă **mutarea 2** și Negrul împinge mai departe pentru a captura acea piatră, înseamnă că Albul ar fi putut obține **două mutări libere** și ar fi putut juca atât la **A** cât și la **B**, lucru pe care Negrul nu l-ar fi permis niciodată și, într-adevăr, un astfel de lucru nu s-a întâmplat în partida reală...



În continuare, Albul joacă **nozoki 6**, iar Negrul se apără cu **7**. Un nozoki este rareori o mutare pe care cineva o poate ignora, chiar și într-o partidă ca aceasta în care ambii jucători par să meargă pe drumul lor. Albul trebuie să reducă atât în stânga, cât și în dreapta, așa că joacă **mutarea 8** în centru. Negrul ignoră amenințarea spre partea dreaptă și apără stânga cu **9** și amenință să taie toate pietrele albului din centru. **Albul 10** este apărarea naturală care conectează toate grupurile și face o formă bună, așa că **Negrul 11** se apără și el, lăsându-i Albului un tempo pentru a face o conexiune **ogeima** la **12**, o formă bună așa cum am văzut mai devreme, care îi va permite să conecteze cel puțin o parte din pietrele sale în ciuda oricărui atac al Negrului.

După cum puteți vedea, majoritatea mutărilor sunt de apărare și de atac în același timp.

Încercați să găsiți mutări care amenință în timp ce construiți și încercați să evitați mutările pe care adversarul le poate ignora.

Nu uitați: Păstrați-vă întotdeauna grupurile în siguranță. Răspundeți la mutările sente pe care adversarul dvs. le face și care vă amenință grupurile, dar fiți mereu cu ochii în patru pentru posibilele mutări lente sau cu amenințare scăzută pe care le face adversarul și preluați sente-ul!

► Folosirea influenței pentru a ataca

Când am discutat reducerile și invaziile am întâlnit deja conceptul de a ataca folosind zidurile și influența (de exemplu, așa cum am văzut la **pagina 124**), dar este timpul să explorăm detaliile acestei chestiuni. Cel mai important lucru de reținut este că **zidurile nu sunt făcute pentru a fi apărate**.

Dacă te afli în situația de a apăra un zid și de a încerca să-l faci să supraviețuiască, atunci cel mai probabil nu ai reușit să folosești corect zidul, deoarece pentru a crea un zid de obicei cedezi teritoriu adversarului. Dacă el a reușit să obțină un teritoriu în schimbul aceluși zid și, mai târziu, a reușit să anuleze influența aceluși zid și l-a făcut să fugă pentru a-și salva viața, înseamnă că obținut tot ce a putut visa și toate acele mutări pe care le-ai investit în crearea aceluși zid au fost, de fapt, irosite!

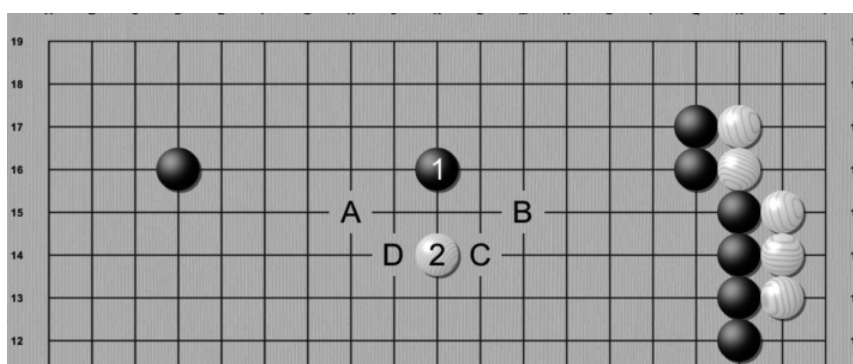
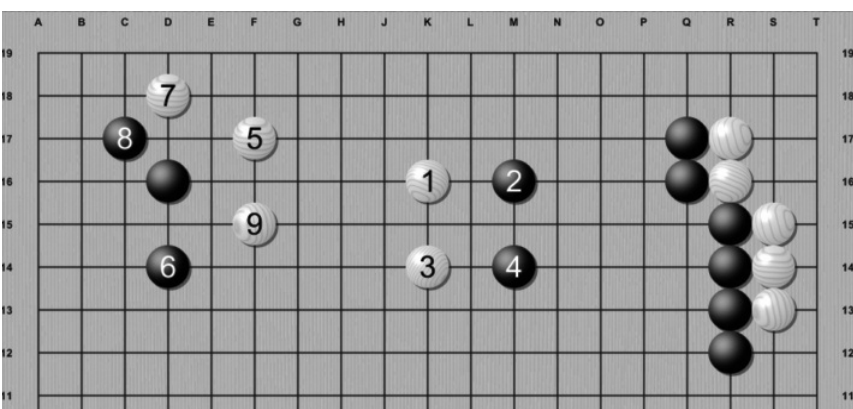
La început s-ar putea să vă aflați de multe ori în astfel de situații, dar nu disperați. Cu practică și cu ajutorul următoarelor reguli și exemple, veți învăța să evitați această calamitate de cele mai multe ori.

Primul lucru de reținut atunci când aveți un zid este să vă extindeți suficient de departe de acesta, pentru a-l folosi la potențialul său maxim. Regula de bază este:

vă îndepărtați de zid cu atâtea puncte cât este lungimea lui, plus unu.

Desigur, acest lucru se aplică numai dacă zidul este solid, fără posibile puncte de tăiere. Dacă nu este cazul, atunci ar trebui să vă stăpâniți și să jucați mai aproape de el sau să vă apărați mai întâi punctele de tăiere și apoi să vă extindeți.

În mod similar, dacă jucați împotriva zidurilor adversarului, trebuie să aveți grijă să nu jucați prea aproape de ele, altfel veți fi atacat imediat, la fel ca în exemplul de la **pagina 102**. O altă regulă generală este: ***punctul cheie al adversarului este și punctul meu cheie***, ceea ce înseamnă că, dacă vrei să anulezi influența unui zid, trebuie să joci în jurul punctului în care adversarul ar fi jucat dacă ar fi avut ocazia să o facă.



Mutarea 1

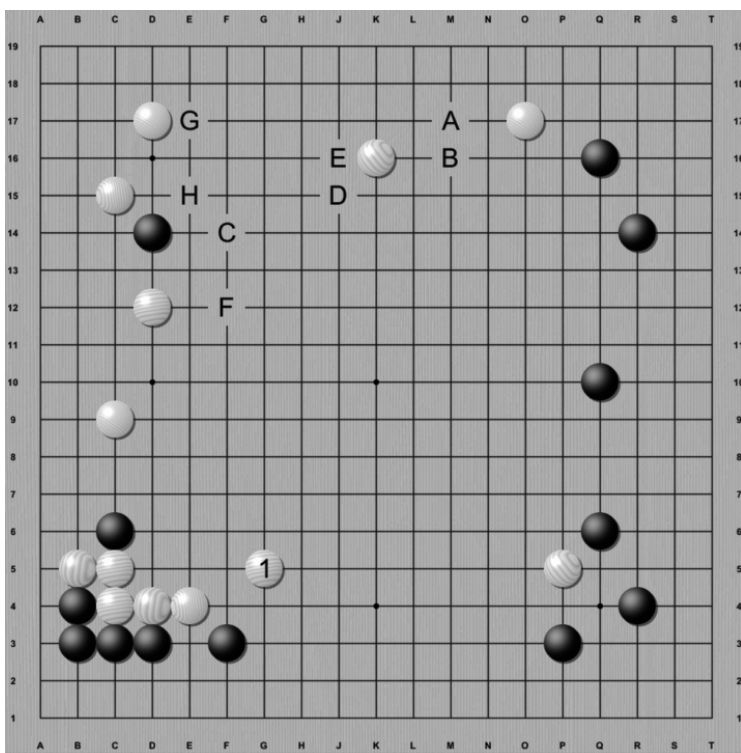
este punctul cheie pentru ambii jucători

Albul 1 ocupă primul punctul și îl face pe **Negru** să-și apere zidul cu **mutarea 2**. Următoarele mutări, chiar dacă facem cele mai simple alegeri, sunt o victorie locală pentru Alb, deoarece **Negru** și-a redus zidul și latura de sus a fost practic invadată.

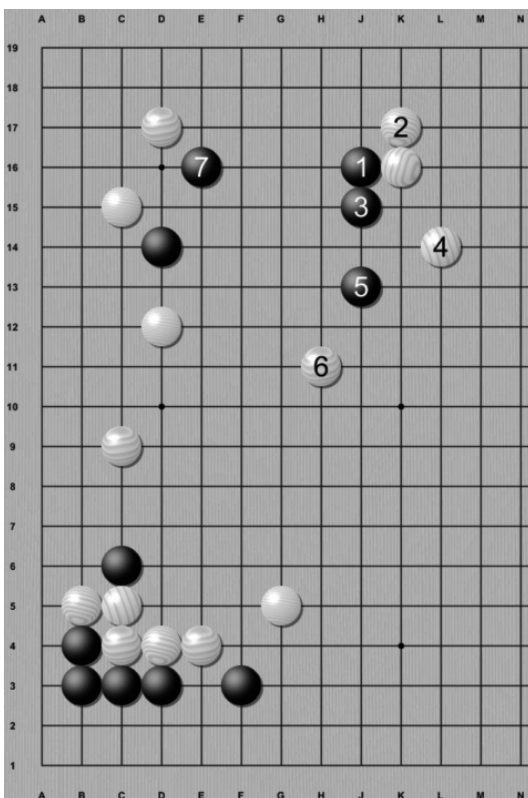
Negru obține primul punctul cheie, și acum **Albul** nu mai poate să invadeze și nu mai poate decât să reducă. Indiferent de alegerea **Negrului** între **A**, **B**, **C** sau **D**, rezultatul va fi mult mai bun pentru el decât anterior, pentru că el este mai puternic la nivel local și va putea obține o compensație pe latura de sus pentru orice reducere făcută de Alb.

Principala premisă din spatele extinderii din propria influență nu este atât de mult de a crea un moyo teritorial mare, ci de **a amenința** adversarul cu această posibilitate, de a-l face să se îngrijoreze și de a-l face să dorească să-l invadeze. Uneori, un adversar va ignora această amenințare și, de fapt, te va lăsa să extinzi acel moyo din nou și din nou până când poate fi considerat definitiv teritoriul tău. Acesta este un vis devenit realitate, dar va fi extrem de rar întâlnit pe măsură ce veți continua să jucați și să deveniți mai puternic. De obicei trebuie să te aștepti ca adversarul **să încerce să-ți reducă sau să-ți invadeze moyo-ul**, iar acest lucru să facă parte din planul tău. Adversarul nu va putea să reducă totul și, dacă joci bine, **vei obține o compensație mai mult decât suficientă pentru pierderea locală**.

Haideți să vedem un exemplu practic pentru a înțelege despre ce este vorba:

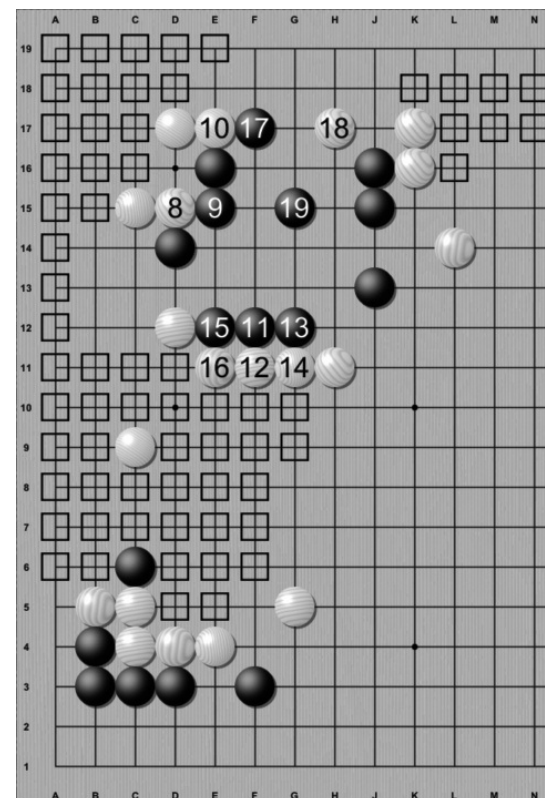


Aici Negrul a încercat să se apropie de piatra albă **4-4** din colțul din stânga jos, a fost prins într-un clește și s-a jucat un joseki obișnuit de invazie la **3-3**. Albul are un moyo frumos în partea de sus și în stânga, în timp ce Negrul are formații în partea de jos și în dreapta. În ciuda faptului că tabla de joc pare mai mult sau mai puțin echilibrată, Negrul este puțin speriat de potențialul Albului și, în loc să se concentreze pe creșterea propriului său moyo, crede că trebuie să reducă sau să invadeze zonele de influență ale Albului. Aceasta este o alegere discutabilă, dar odată ce a fost făcută, toate aceste puncte marcate de la **A** la **H** au fost luate în considerare și, deși am văzut deja că invazia la **A** este foarte eficientă, Negrul a ales punctul **E**. Acest lucru s-a dovedit a fi pierderea sa.



În stânga: Albul și-a extins calm pietrele și încercă să-l înconjoare pe Negru. După **mutarea 6**, Albul nu numai că îl înconjoară pe Negru, dar începe să construiască un alt moyo cu ajutorul pietrelor din stânga jos. Negrul este în dificultate și încearcă să trăiască cu **mutarea 7**.

În dreapta: Pietrele albe sunt în siguranță, așa că el împinge în spațiul de ochi al Negrului și îl forțează să trăiască în interiorul acestui spațiu și să fie înconjurat sau să moară. **Mutarea 19** asigură Negrul că va trăi cu doi ochi și că moyoul Albului a fost într-adevăr invadat, dar cu ce preț! Toate punctele marcate sunt acum înconjurate de ziduri albe, astfel că profitul lui în puncte și influență este mai mare decât ceea ce au pierdut.



Ideea principală este de a crea amenințarea unui moyo mare și de a atrage adversarul în interiorul sferei noastre de influență. Odată ce se află acolo, putem obține un profit din efortul său de a supraviețui. Nu trebuie să ne ucidem adversarul pentru a profita, după cum tocmai ați văzut.

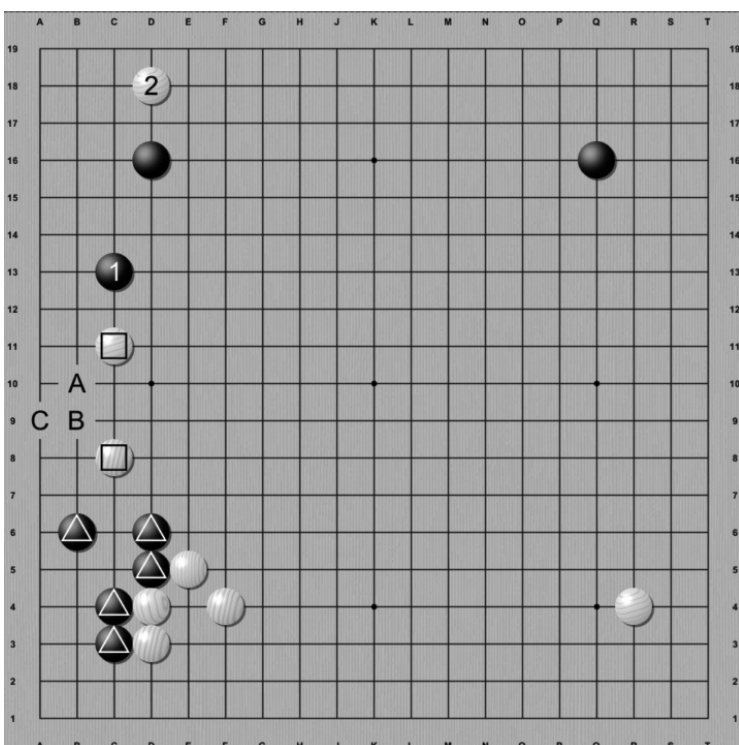
Vei obține o compensație chiar dacă adversarul tău supraviețuiește, atâta timp cât îl împingi în direcția corectă.

Așadar, care sunt liniile directe pentru această strategie?

Lucruri de care trebuie să ții cont în legătură cu zidurile:

- Dacă aveți un zid, îndepărtați-vă de el, cel puțin la o distanță egală cu cât de lung este zidul;
- Dacă adversarul tău are un zid și vrei să-i reduci influența, aplicați aceeași idee;
- Încercați formarea unui moyo mare și apoi atragerea adversarului în el. Odată ce zona ta potențială de influență este mare, adversarul crede că trebuie să o invadeze pentru a câștiga. De obicei, trebuie să **împingi pietrele invadatoare spre zidul tău** și fie să ucizi invazia, fie să profiți de seria de mutări gratuite obținute atacând grupul slab invadator prin **simpla extindere** a graniței de influență;
- Ar trebui să vă transformați zidul în teritoriu doar dacă adversarul ignoră în mod repetat amenințarea de a vă construi un moyo mare. Odată ce finalizarea moyo-ului tău devine cea mai mare mutare de pe tabla de joc și adversarul tău încă se teme să facă ceva în privința asta, atunci dă-i drumul și revendică acel teritoriu pentru tine;
- Nu fiți lacomi și nu vă gândiți că trebuie să aveți un perete imens pentru a profita. În timp ce construiți un zid, adversarul obține de obicei un teritoriu solid. Nu vă lăsați adversarul să ia teritoriul și apoi să reducă influența zidului dumneavoastră. **Odată ce mutările tale de creare a zidului încetează să mai fie sente, trebuie să te extinzi din zidul tău sau să suferi o mare reducere;**
- Nu creați niciodată un zid din pietre care să fie cu fața la pietrele adversarului. Acel „zid” este pur și simplu un șir de pietre care nu vă oferă nimic.

Acum, toate aceste idei sună foarte bine pe hârtie, dar trebuie demonstrate pentru a fi mai clar înțelese. Să vedem un exemplu care evidențiază aceste puncte:

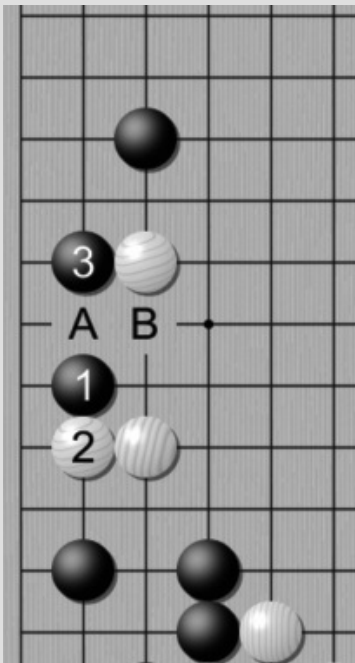


Negrul joacă **mutarea 1** pentru a pune presiune pe cele două pietre albe marcate cu pătrat. Această ogeima din **punctul 4-4** face ca Negrul să atace și să-și extindă zona în același timp. De ce este aceasta un atac grav? Am văzut în capitolele anterioare că saltul niken tobi este o mutare obișnuită pentru a crea bază pentru un grup, dar atunci când acel grup este înconjurat, atunci baza este amenințată.

În acest caz, **piatra 1** și grupul marcat cu triunghi sunt prea apropiate pentru ca Albul să se simtă sigur, după cum vom vedea în pagina următoare. Negrul poate juca **A**, **B** sau chiar **saltul maimuței** la **C** pentru a-i lua Albului baza și a-l priva de spațiul pentru ochi.

În ciuda acestui fapt, Albul este deranjat de perspectiva ca Negrul să se extindă pe latura superioară, ignoră situația periculoasă a grupului său și joacă **mutarea 2**.

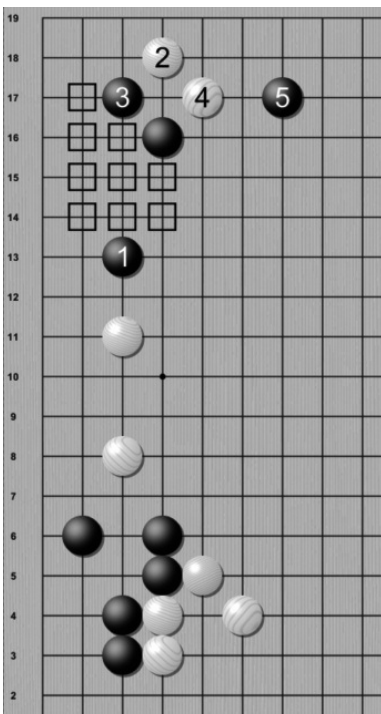
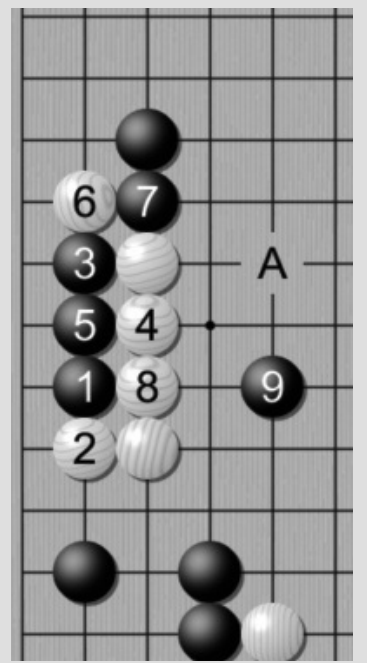
Un grup de pietre distanțate la două spații înconjurat este în pericol



În stânga: Cu ajutorul pietrelor din apropiere, Negrul poate juca **mutarea 1**. Dacă Albul blochează cu **2**, acum Negrul poate juca **3** și poate încerca să se conecteze cu cealaltă piatră a sa. Albul nu poate juca la **A**, deoarece Negrul la **B** dă atari.

În dreapta: Albul trebuie să se extindă cu **4** și să țină pietrele conectate. Negrul **5** se conectează și amenință să despartă Albul și se apără împotriva mutării **6**. După Negru **7**, piatra albă are numai **două** libertăți, iar pietrele negre **trei** libertăți. Alb **8** se conectează și Negru **9** atacă grupul alb care acum nu mai are ochi și trebuie să fugă cu o mutare în jurul lui **A**. Negrul a profitat mult și va câștiga și mai mult urmărind grupul slab al Albului în jurul tablei.

Nu lăsați pietrele să ajungă în astfel de situație!

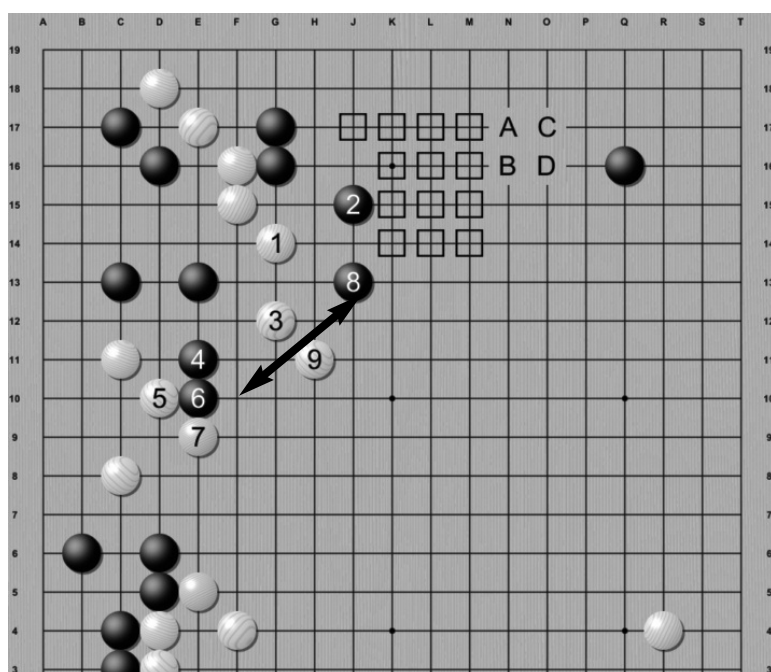
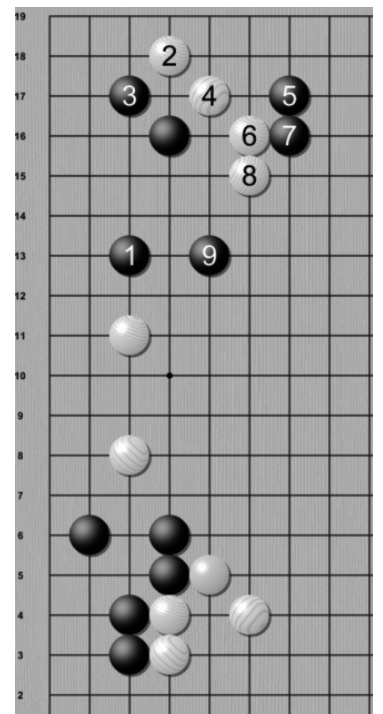


În stânga: Negrul joacă **mutarea 3** pentru a proteja baza grupului său. După **3**, punctele marcate cu pătrat vor fi greu de contestat de către Alb și acum că este în siguranță, Negrul poate ataca în forță. Totuși, Albul vrea să conteste colțul și joacă o mutare lentă la **4**, care ar fi trebuit să fie în jurul lui **5** pentru a crea o bază. Acum, pietrele albe nu au ochi, așa că Negrul **5** este un **hasami** foarte sever.

În dreapta: Albul încearcă să iasă, dar după câteva schimburi evidente la **6** și **8**, el tot nu are o bază pentru grupul său. Negru **9** își asigură grupul și îl separă pe Alb de cele două pietre solitare ale sale, care devin și mai încercuite.

Atunci când grupurile tale sunt puternice, și atacurile tale pot fi puternice.

În caz contrar, veți fi în cele din urmă contraatacați.

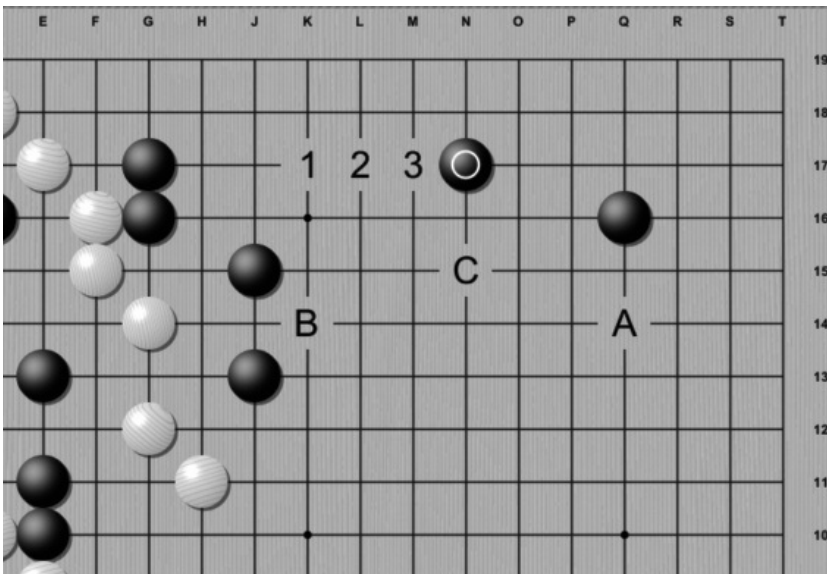


Să resetăm contorul de mutări. În continuare, Albul încearcă din greu cu **mutarea 1** să scape și să poată contraataca cele două pietre ale Negrului de pe latura superioară, dar **Negru 2** își apără pietrele și limitează opțiunile de deplasare ale Albului. Cu direcția interzisă spre latura superioară, Albul este forțat să sară la **3**, iar Negrul joacă **mutarea 4** care separă și amenință indirect ambele grupuri albe. Acum Albul nu mai poate ignora cele două pietre ale sale din stânga. El trebuie să le apere cu mutările **5** și **7**.

Grupul alb nu este încă în siguranță (posibilul **salt cu maimuță** încă îl poate lipsi de ochi), dar Negrul vrea să își construiască influența și joacă **mutarea 8** pentru a amenința din nou cu înconjurarea pe Alb, așa că acesta joacă **mutarea 9** pentru a-și păstra pietrele în afara liniei de graniță a Negrului. Albul a construit un șir de pietre,

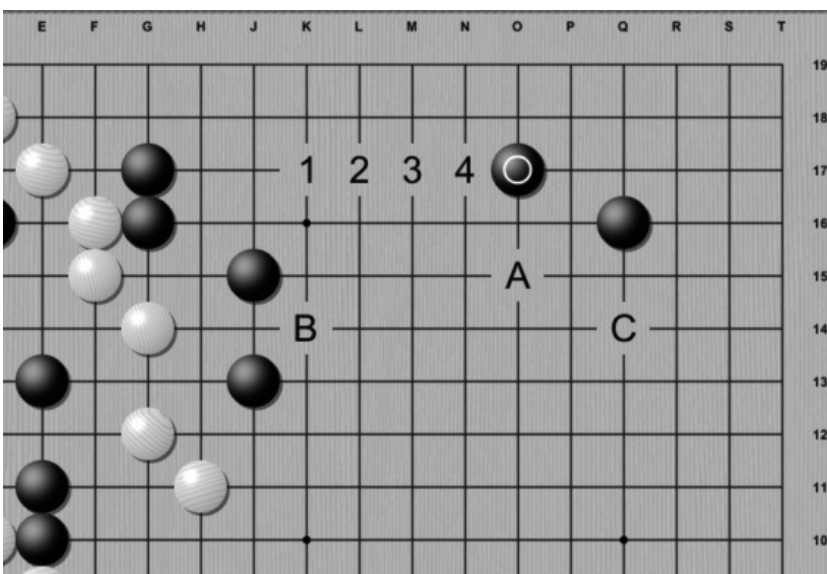
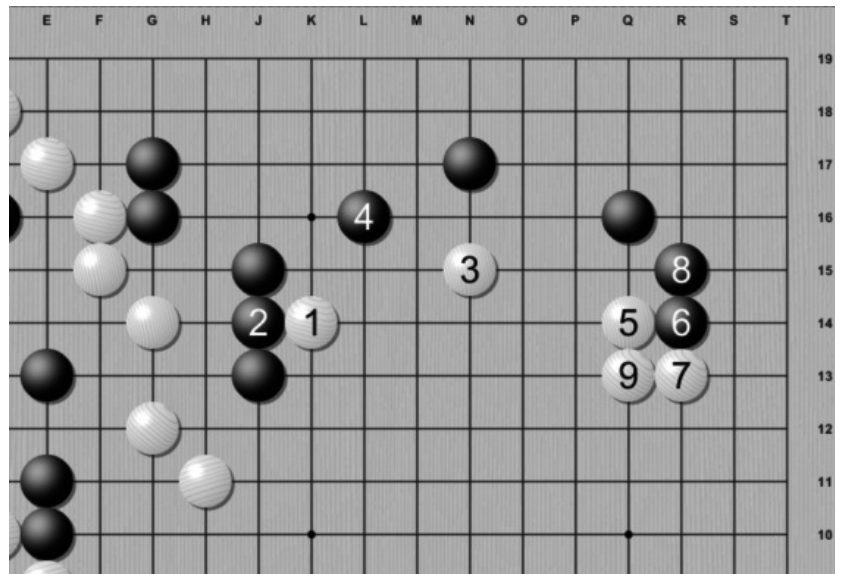
un zid care dă spre nicăieri și în plus, își irosește ultimele mutări pentru a salva toate acele pietre, acum inutile. Între timp, Negrul a obținut un zid pe latura de sus, cu influență în zona marcată cu pătrat și orientat spre colțul său drept și și-a asigurat viața pentru grupul său din stânga sus.

Așadar, ce mutare este cea mai bună pentru Negru în continuare? **A**, **B**, **C** sau **D**?



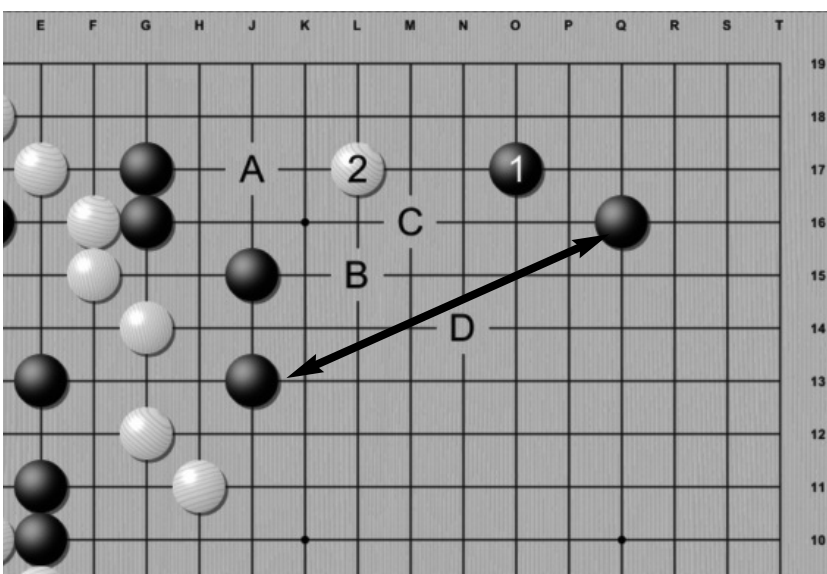
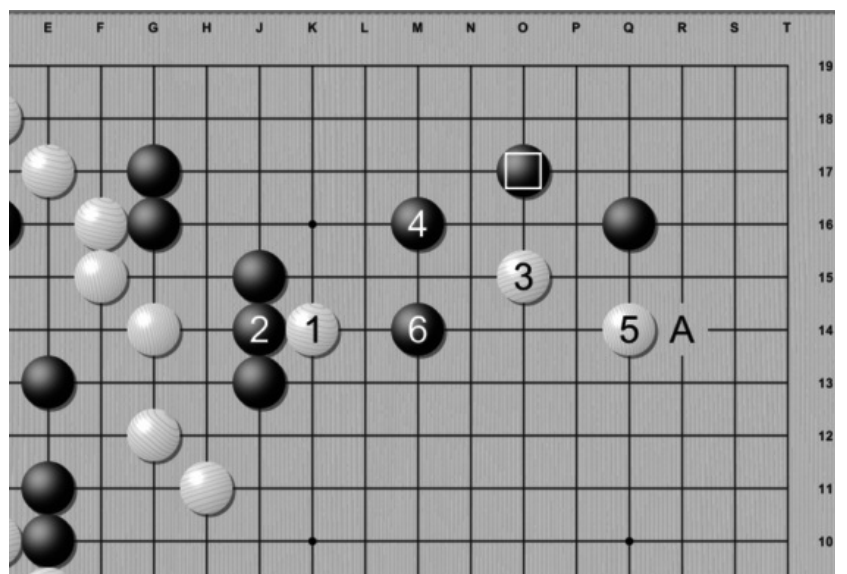
În stânga: Dacă Negrul joacă o mutare ogeima aproape de zid, atunci o invazie a Albului este puțin probabilă în oricare dintre punctele **1**, **2** sau **3**. Pur și simplu nu există suficient spațiu acolo pentru o astfel de mutare. Dar există puncte slabe pentru reducerea acelei zone și a influenței sale, cum ar fi **A**, **B** și **C**.

În dreapta: În această secvență Albul poate ocupa toate aceste puncte și, deoarece ogeima nu este o apărare excelentă pentru colț, negrul ar putea fi forțat să joace mutările defensive **6** și **8** pentru a-și asigura profitul din colț. Albul a redus semnificativ potențialul Negrului.



În stânga: Dacă Negrul joacă o keima mai aproape de colț și mai departe de perete, atunci este mai probabil să se producă o invazie a Albului. De data aceasta, colțul Negrului este mai puternic și poate juca mutări mai severe. Există încă puncte de reducere la **A**, **B** și **C**, dar ele nu mai sunt la fel de eficiente ca înainte, acum **B** este mai departe și Negrul nu mai trebuie să își apere activ colțul împotriva unei invazii.

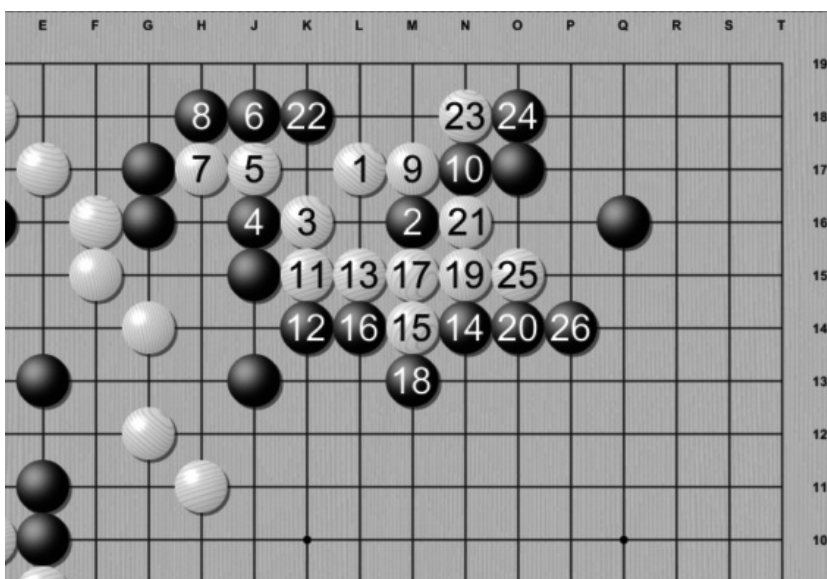
În dreapta: În această secvență Albul poate fi tăiat în două, deoarece piatra marcată cu pătrat apără colțul și **mutarea 1** este mai departe de celelalte pietre albe. Acest lucru înseamnă că Negrul poate juca **mutarea 6** de divizare și poate crea două grupuri slabe ale Albului care vor avea imediat probleme.



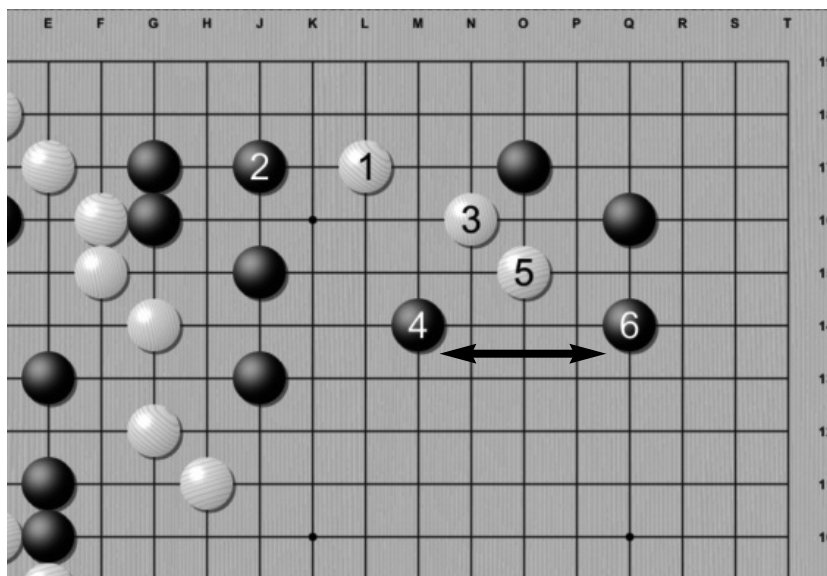
În partida actuală, Negrul a ales să joace o keima mai departe de zid și să invite la o invazie, în același timp apărând colțul. Albul a folosit oportunitatea și a invadat în adâncime, mult în spatele liniei de graniță.

Negrul poate să priveze piatra albă de spațiu pentru ochi cu **A**, să îl înconjoare cu **B** sau cu o katatsuki la **C** sau să-și extindă linia de graniță cu **D** și să facă o plasă mare în jurul pietrei albe.

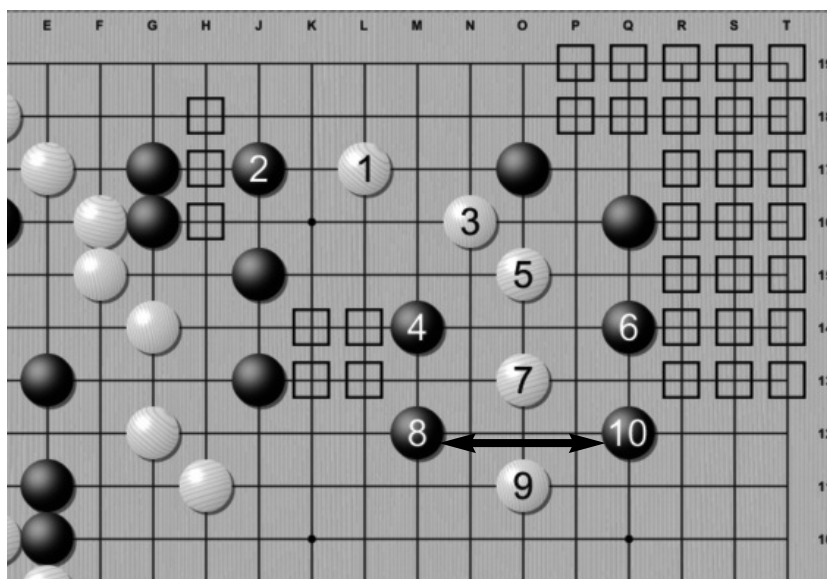
Negrul este îngrijorat de defectele zidului său mic din mijloc, așa că a ales să joace **C**, dar în cele mai multe cazuri, alte alegeri, care atacă de la distanță, sunt de obicei mai sigure și mai eficiente.



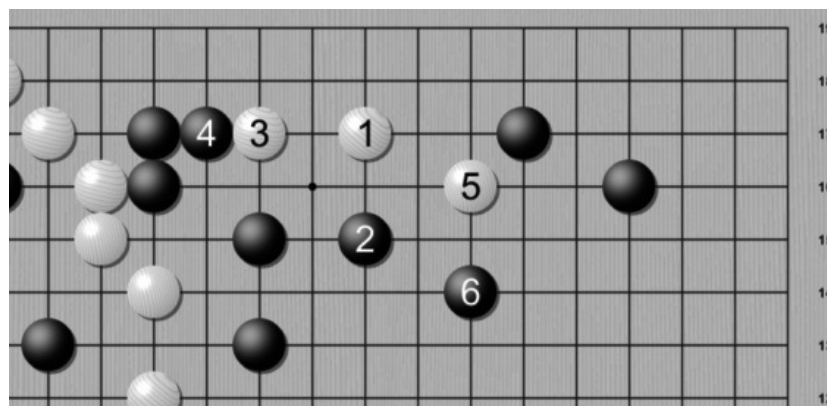
Mutarea aleasă de Negru are drept consecință o problemă de viață și de moarte, despre care vom discuta în capitolul următor. Dar, în acest caz, a devenit o luptă foarte complicată, care ar fi putut să evolueze în avantajul ambilor jucători. Negrul câștigă în cele din urmă lupta, grupul Albului moare și partida se încheie efectiv, deoarece Negrul a obținut toată partea dreaptă-sus a tablei, împreună cu influența exterioară. În ciuda acestui fapt, **ar trebui să evitați să vă băgați în astfel de lupte de tipul totul sau nimic**. Nu numai că sunt inutile de complicate, dar nu există niciun motiv pentru a intra în astfel de situații când există soluții mai ușoare și la fel de profitabile.



Într-adevăr, **Negru 2** ar fi putut crea o formă bună, **forma tablei** (vezi paginile anterioare), care l-ar fi privat pe Alb de orice șansă de a trăi în acea zonă. Acum Albul trebuie să fugă, iar Negrul trebuie pur și simplu să-l urmărească de la distanță și să-și extindă **linia de graniță** pentru a profita, fără niciun risc real. **Albul 3** încearcă să creeze un pic mai mult spațiu, dar și **Negru 4** poate face o altă formă bună pentru pietrele sale. Albul poate încerca **mutarea 5** pentru a se târî încet afară, dar mutarea Negru **6** pur și simplu extinde linia de graniță, înconjurând pietrele Albului care nu au ochi și nici pietre din apropiere care să le ajute...



Albul continuă să sară și să alerge cu **mutările 7 și 9**, iar Negrul, prin extinderea liniei de graniță cu **mutările 8 și 10**, rămâne în cele din urmă în urmă. Acest lucru era de așteptat, deoarece Negrul are două grupe de extins, în timp ce Albul are doar una, așa că Albul scapă în cele din urmă. **Dar cu ce preț?** Priviți punctele marcate cu pătrate. Acum, toate sunt puncte aproape sigure pentru Negru, care a pierdut câteva dintre punctele sale inițiale, dar a fost compensat pentru ele cu un colț la fel de mare și un grup central puternic. Ce a câștigat Albul pentru problemele sale? Două șiruri de pietre care nu au ochi și care sunt încă în pericol!



Chiar și **boshi-ul** de la **2** ar fi putut fi mai bun decât katatsuki pe care Negrul l-a ales de fapt. Dacă Albul încearcă să facă o bază mică și amenință să se conecteze cu pietrele din stânga cu **mutarea 3**, chiar și forma proastă de la **mutarea 4** oprește această ambiție și conectează pietrele Negrului. Acum, Albul a trebuit să fugă din nou cu **mutarea 5** și după **Negru 6** ne aflăm din nou într-un scenariu de urmărire similar cu cel anterior.

Rețineți: Nu intrați în panică! Invitați la o invazie, dar în termenii voștri, și apoi fie împingeți adversarul spre zidul vostru, fie încercați pur și simplu să vă extindeți continuu linia de graniță. În timp ce adversarul tău este ocupat să își salveze pietrele de pe tablă, tu vei obține profit în altă parte, urmărindu-l.

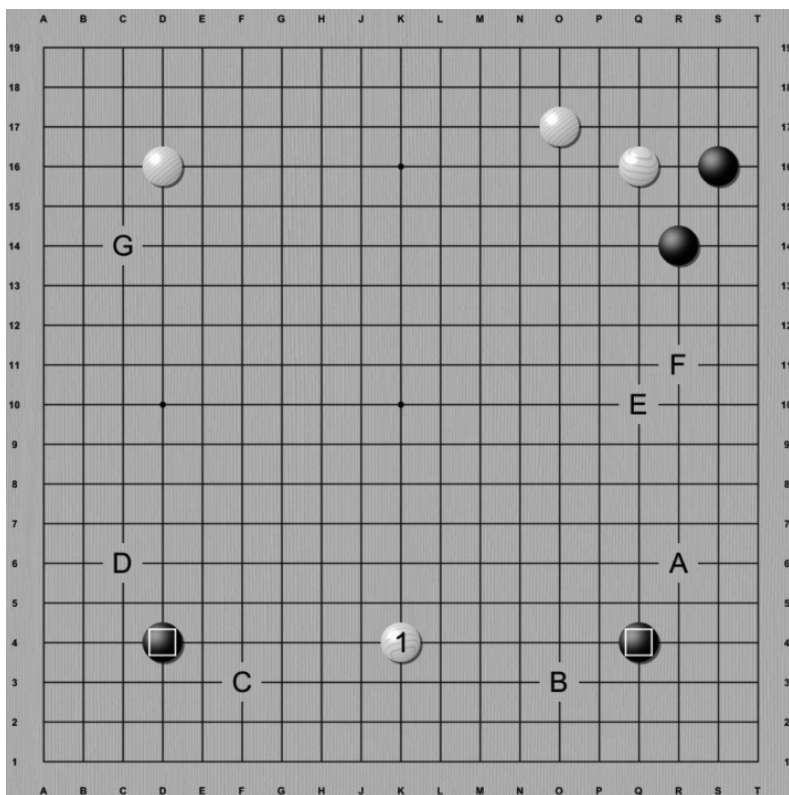
Încercarea de a folosi influența cu succes este unul dintre cele mai dificile concepte de implementat în joc. Vă asigur că până și cei mai buni jucători din lume fac uneori greșeli în evaluare, dacă a meritat să schimbe teritoriul pentru influență, așa că este o întrebare pe care v-o veți pune frecvent și veți face multe greșeli în această privință.

Totuși, există o situație comună în care această decizie este simplificată: **atunci când adversarul are o poziție bună pe tablă care ne poate anihila influența potențială, atunci nu trebuie să ne străduim să obținem această influență.**

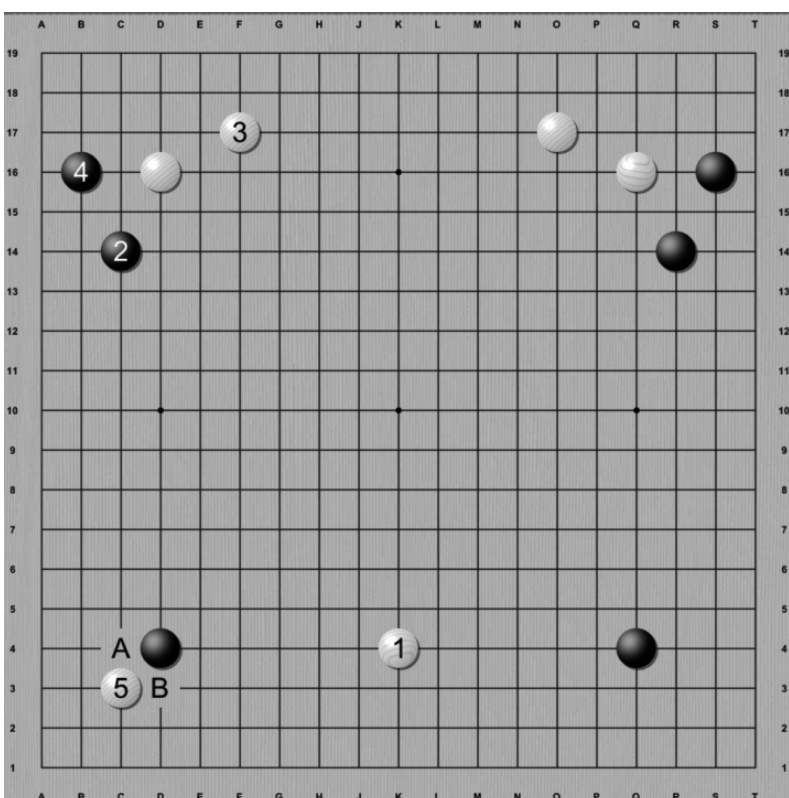
În acest caz ideea bună este să schimbăm strategia pentru a ne concentra pe obținerea de mai mult teritoriu.

Acest sfat poate părea vag, dar de obicei este evident pe tablă.

Să vedem un exemplu practic pentru a înțelege situația, iar la **pagina 139** vom vedea o situație mai dificilă în care răspunsul nu este la fel de evident:

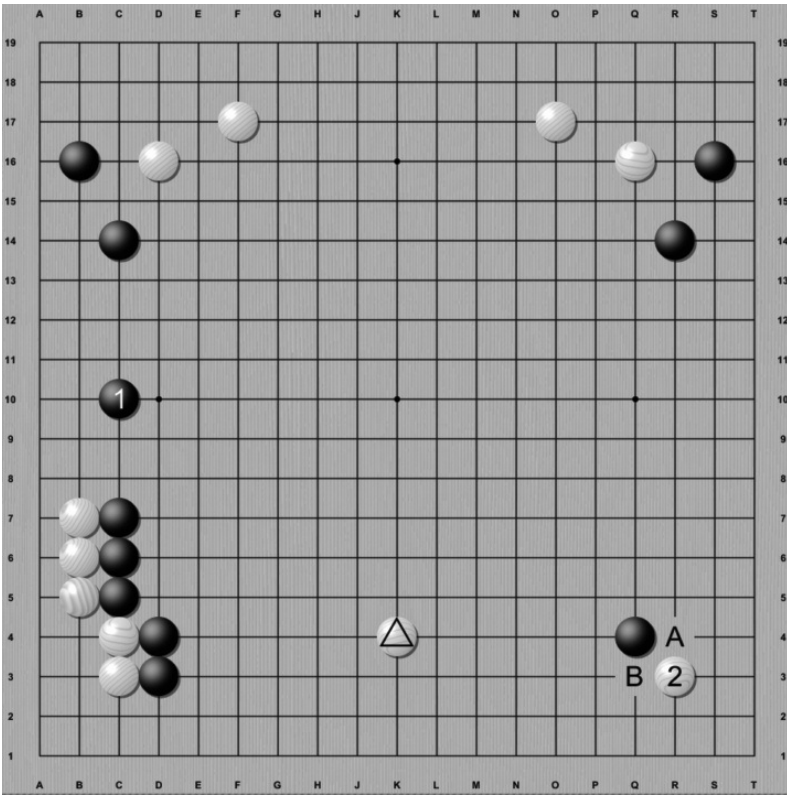


În această partidă, Albul a lăsat joseki-ul din dreapta sus incomplet și a jucat **mutarea 1** chiar între cele două pietre de colț ale Negrului. Aceasta este o mutare care împiedică imediat planul Negrului de a încerca să construiască influență sau un moyo imens pe latura de jos, în plus este perfect poziționată în cazul în care Albul vrea să invadeze la punctele **3-3** din colțurile de jos, așa cum a început să fie moda după apariția programelor de GO. Negrul ignoră pericolul mutării **1** și încearcă să obțină cât mai mult, fără a pune presiune pe piatra albă. El are multe opțiuni. Își poate apăra colțurile la **A**, **B**, **C** și **D**. Poate termina joseki-ul din dreapta sus cu **E** sau **F** și se poate concentra pe latura dreaptă. El se poate apropia de celălalt colț alb și juca în cea mai mare zonă de pe tablă la **G** sau poate juca chiar ceva total diferit. Această ultimă alegere la **G** pare bună, deoarece este cea mai mare latură deschisă, dar în realitate este o mutare care este în același timp lacomă și pasivă.



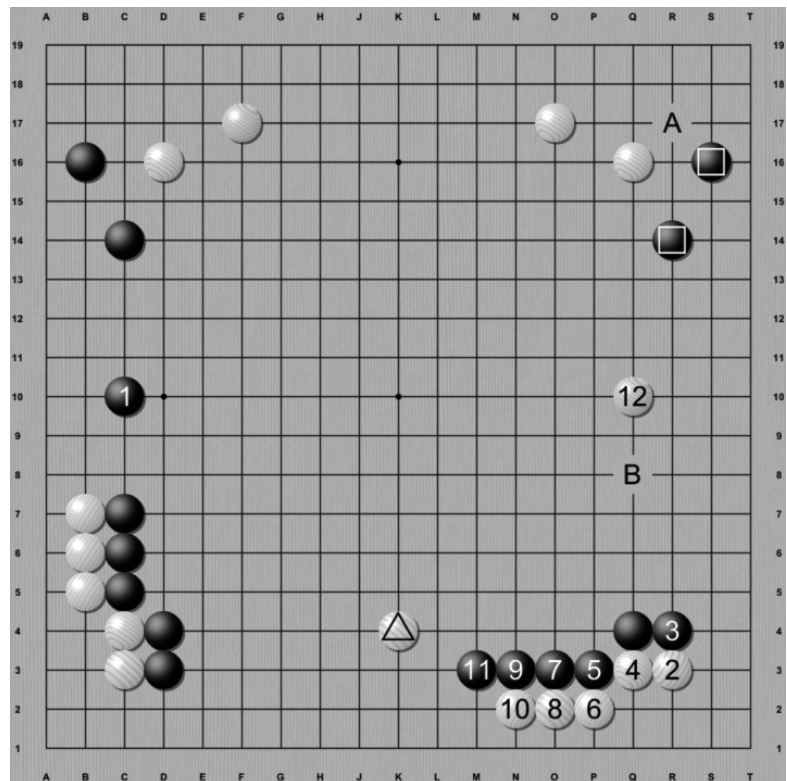
Așadar, Negrul se apropie de colțul superior cu **mutarea 2**. Albul alege să se apere o dată cu **mutarea 3**, dar apoi lasă din nou joseki-ul neterminat și joacă o invazie în **punctul 3-3** din colț. Să lași două joseki-uri neterminate este riscant, dar Albul știe că joseki-ul de invazie se termină cu păstrarea sente-ului, așa că el plănuiește să apere în cele din urmă latura de sus. Deocamdată, Albul vrea să profite din plin de **mutarea 1** și de faptul că Negrul nu a pus presiune pe piatra sa.

Negrul are acum două opțiuni mediocre. Blocarea la **A** înseamnă că Negrul va obține un zid în fața unui spațiu gol pe care Albul îl poate reduce. Blocarea la **B** înseamnă că Negrul va obține un zid care se va confrunta cu o piatră albă care îi reduce deja influența. Opțiunea **A** este oricum mai bună pentru că îl obligă pe Alb să folosească mutarea sa sente pentru a-l reduce pe Negru. Acest lucru îi oferă Negrului un tempo ca să atace joseki-ul neterminat și să pedepsească lăcomia Albului.



Dar Negrul nu blochează din direcția corectă. Joseki-ul analizat anterior este jucat, dar apare excepția notabilă a **mutării 1** care se îndepărtează prea mult de grupul negru de jos în încercarea de a conecta totul și în același timp pentru a termina joseki-ul în stânga sus, oferindu-i un grup mai puternic pentru a-și pregăti atacul împotriva Albului. Aceasta este o mutare dubioasă care lasă o mulțime de puncte slabe pentru Negru, dar acest lucru depășește scopul acestui capitol, așa că haideți să ne concentrăm din nou asupra problemei în cauză.

Albul este fericit că piatra sa marcată cu triunghi este chiar acolo unde ar fi trebuit să fie cea mai mare parte a influenței Negrului și că nu a trebuit să folosească mutarea sa sente pentru a reduce moyo-ul negru, așa că invadează și celălalt colț! Din nou, două alegeri mediocre pentru Negru, **A** și **B**. Albul se așteaptă ca Negrul să joace aceeași secvență, dar Negrul este nemulțumit de acest rezultat, așa că schimbă direcția...

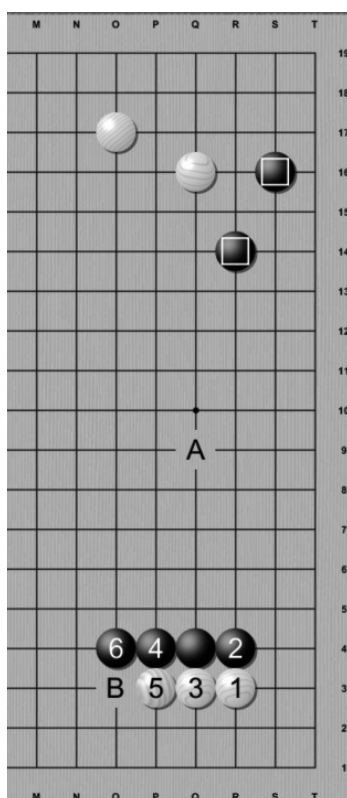


Acum, Negrul blochează din partea cealaltă și termină joseki-ul corect, dar rezultatul tot nu este bun. **Alb 12** a aterizat exact în locul potrivit pentru a incomoda zidul Negrului și a aplica presiune pe cele două pietre marcate de sus. Pietrele albe din colț sunt vii, iar Negrul are un zid care dă spre nicăieri.

Negrul ar putea juca **A** și să se asigure că pietrele sale de sus sunt vii, dar asta dă șansa Albului de a-l reduce și mai mult în dreapta jos. Sau Negrul ar putea juca **B**, care este mai aproape de zidul său decât și-ar fi dorit, dar, cel puțin, își folosește zidul pentru a câștiga ceva.

Ambele sunt alegeri suboptime și, în cele din urmă, ambele părți ale blocării s-au dovedit a fi nefaste pentru Negru. Așadar, care este o alegere mai bună?

Ar trebui să evitați să fiți forțat de adversar să jucați mutări care nu vă sunt favorabile. Dacă adversarul ți-a redus deja influența potențială, mergi pe teritoriu.

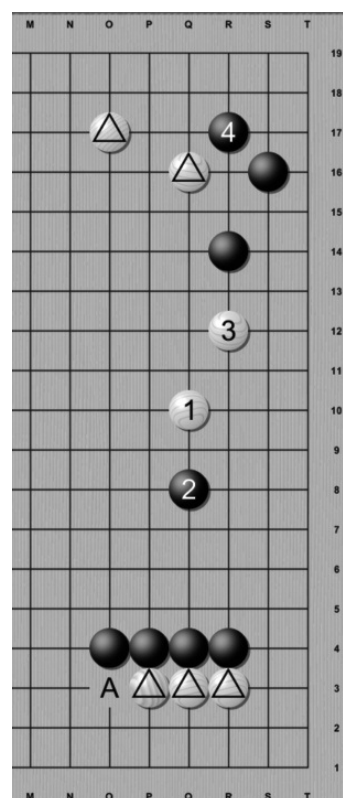


Da, dar cum? Chiar dacă nu știi un joseki pentru a-ți recâștiga colțul, măcar joacă ceva simplu, cum ar fi următorul exemplu, în loc să urmezi orbește joseki-uri care nu-ți plac.

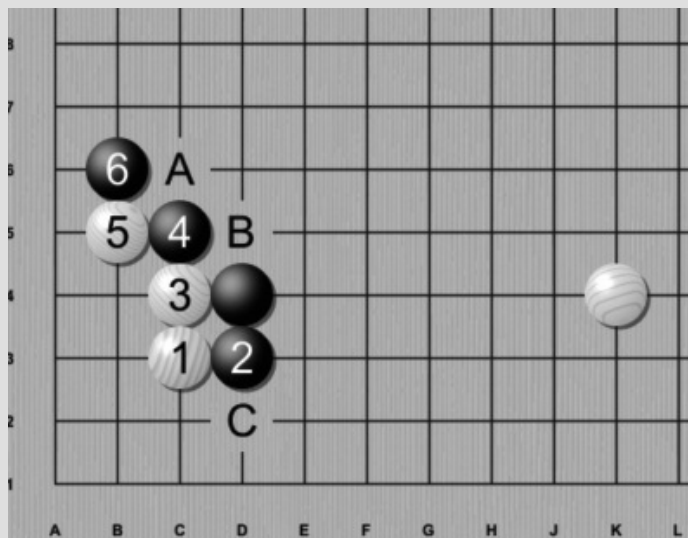
Doar amintește-ți obiectivul tău și rămâi consecvent. Dacă nu poți recăpăta teritoriul, evită ca Albul să încheie secvența în sente.

În stânga: Negrul nu joacă hane. Mutările **4** și **6** extind pur și simplu grupul negru și acum **A** și **B** sunt **miai**. Dacă Albul joacă **B** pentru a-și asigura teritoriul, atunci Negrul joacă **A** și își asigură influența și ajută puțin pietrele marcate de sus.

În dreapta: Albul rămâne la planul inițial și joacă în punctul stea ca să reducă influența Negrului. **Negru 2** este prea aproape, dar Albul are puțin spațiu. După schimbul de mutări **3** și **4**, acum toate cele **trei grupuri** albe sunt în pericol. Spre deosebire de partida reală, Albul nu are viață în colțul de jos, iar Negrul poate juca în continuare **A** și îl poate face pe Alb să-și facă griji. **Dar există o cale mai bună!**

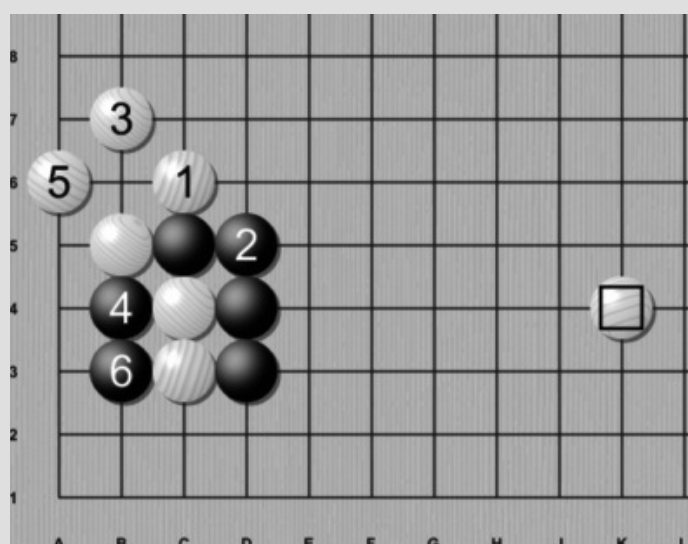


Joseki suplimentar împotriva invaziei 3-3 când influența ar putea fi compromisă.



După ce programele de GO a adus în lumina reflectoarelor invazia foarte timpurie a colțului 3-3, acest joseki a devenit mai popular la nivelul nostru, deoarece este un instrument care fie ne dă înapoi colțul, fie ne dă influență către două părți în loc de numai una!

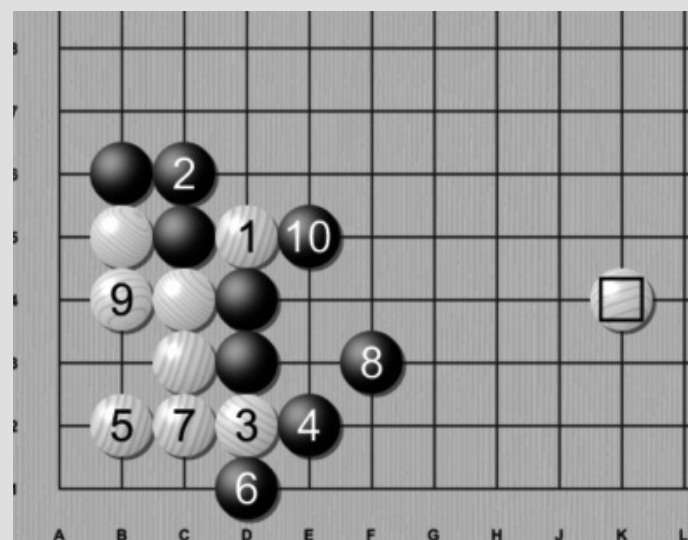
Până la **mutarea 5** se joacă joseki-ul obișnuit, dar prima modificare a joseki-ului este **mutarea 6**, care este un **dublu hane** care obligă Albul să aleagă ce vrea. Aceasta este deja o mică victorie pentru Negru, deoarece toate alegerile duc la rezultate mai bune decât cele pe care le-am văzut anterior, dacă influența lui a fost compromisă. Așadar, Albul poate juca fie atari la **A**, la **B**, fie hane la **C**...



Opțiunea A - Negrul primește colțul înapoi

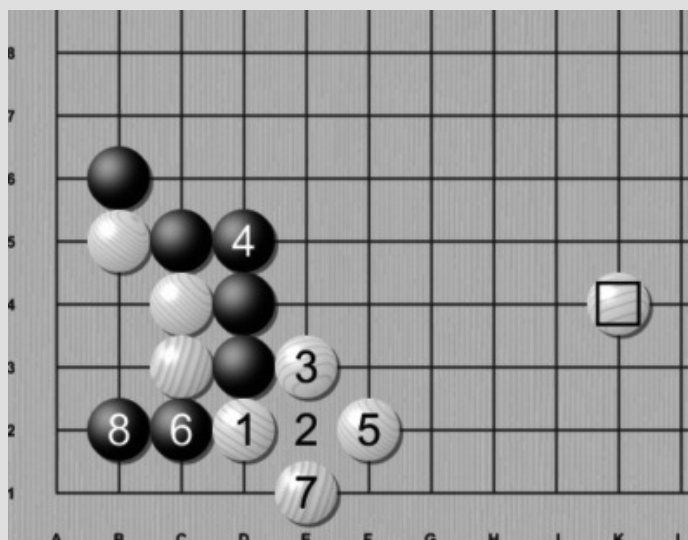
Spre deosebire de capitolul joseki, acum nu vom analiza în mod excesiv fiecare posibilitate, deoarece alegerile sunt de obicei evidente și este bine să ne antrenăm în încercarea de a găsi răspunsurile incorecte, în vederea pregătirii pentru capitolul următor. Vom trece în revistă secvențele corecte.

Alb 1 este atari, deci **Negru 2** este răspunsul evident. **Alb 3** plasează o altă piatră neagră în atari, dar acesta va da contra-atari cu **mutarea 4**. Albul este forțat să captureze cu **5**, iar **Negru 6** capturează, recâștigând colțul. Piatra marcată este în continuare enervantă, dar Negrul are acum colțul și poate ataca.



Opțiunea B - Negrul are influență pe ambele laturi

Albul 1 plasează piatră neagră în atari și **2** este forțat. **Alb 3** face hane reducând libertățile Negrului, astfel că el trebuie să răspundă cu **4**. Albul ar putea să se conecteze, dar vrea mai mult spațiu pentru ochi în colț, așa că joacă gura de tigru cu **5**. **Negru 6** dă atari, așa că **mutarea 7** este forțată. Acum Negrul trebuie să-și apere punctele de tăiere cu **8**, iar Albul primește un tempo ca să trăiască cu **9**. **Negru 10** este mutarea finală a acestui joseki și dacă el are **scara** favorabilă, piatră albă este capturată. Piatra marcată este în continuare enervantă, dar Negrul are acum influență pe ambele părți.



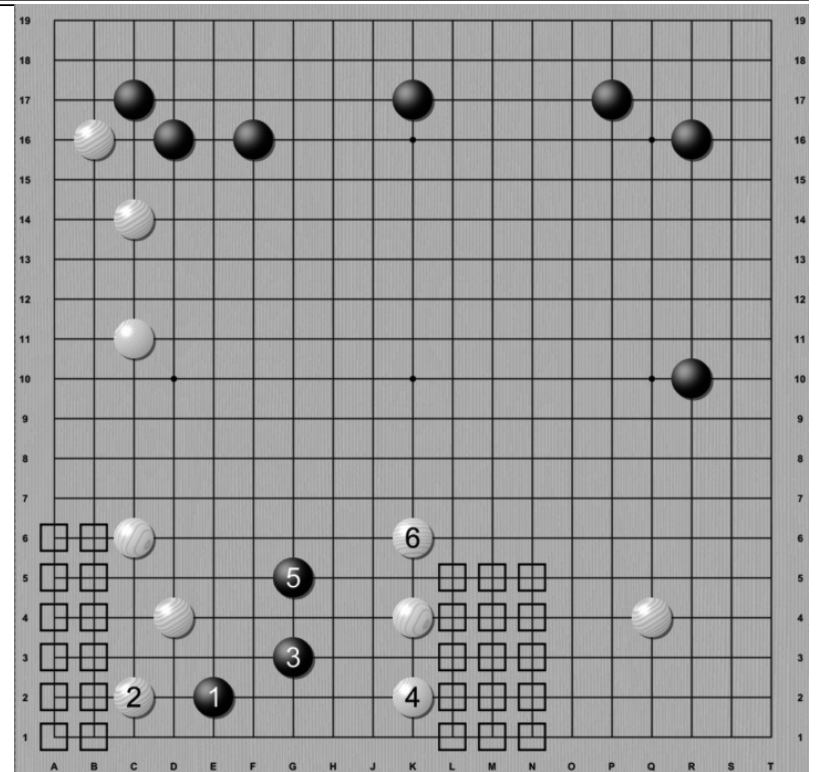
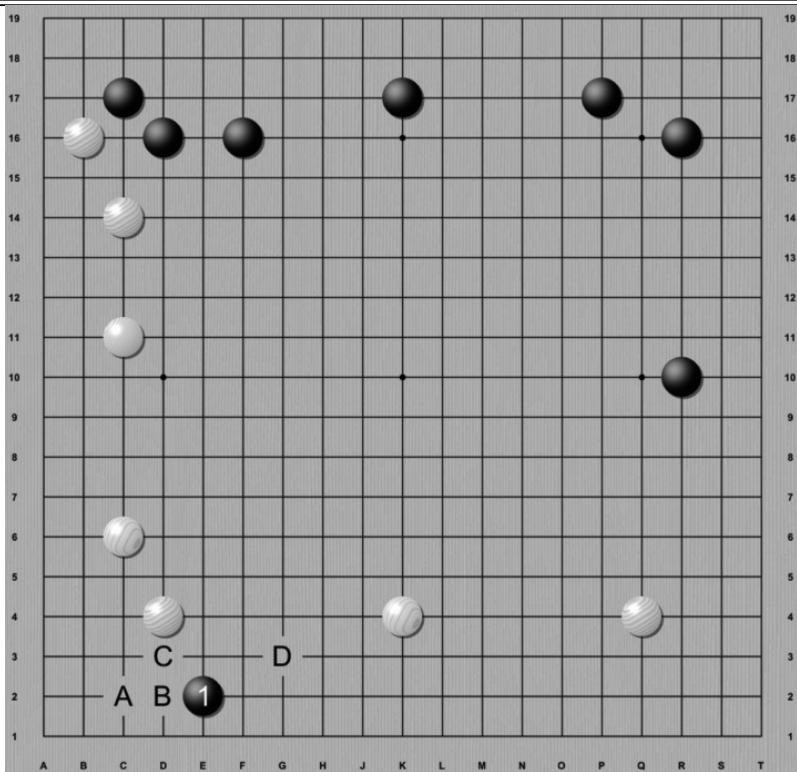
Opțiunea C - Negrul recuperează colțul (din nou)

Albul 1 face imediat pentru hane și **Negru 2** blochează. **Albul 3** amenință să captureze toate pietrele negre, dar acesta se conectează cu **4**.

Alb 5 dă atari, iar **Negru 6** dă contra-atari, forțând captura la mutarea 7. **Negru 8** recapturează colțul și obține influență pe partea stângă. Albul obține sente și o formă bună, cu fața la piatră sa marcată.

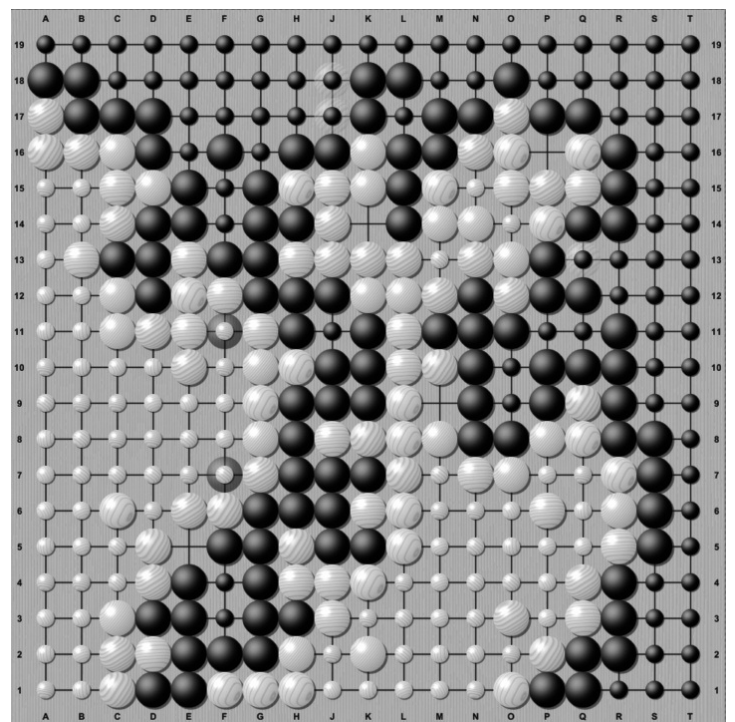
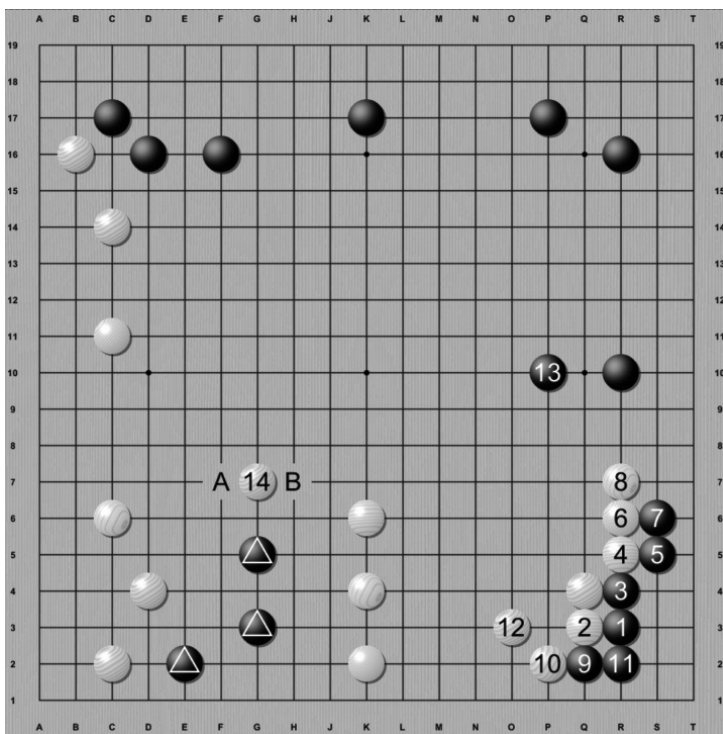
Un rezultat echilibrat.

Observați că cei doi jucători și-au schimbat practic taberele și acum Negrul are latura stângă, iar Albul pe cea de jos.



În stânga: Ceea ce ne dorim este să rămânem în siguranță, să ne folosim influența și pietrele din apropiere și să câștigăm cât mai mult, în timp ce adversarul încearcă să trăiască. În acest joc, ambii jucători împart tabla pe diagonală, iar **Negru 1** este prima invazie a partidei. Albul ar putea juca **B** sau **C**, dar ar fi prea complicat. Opțiunea **D** nu face mare lucru și oferă gratuit colțul din stânga Negrului, așa că Albul alege cea mai sigură cale care protejează colțul și stabilizează grupul Albului: opțiunea **A**.

În dreapta: După ce Albul a jucat **mutarea 2**, Negrul nu mai are spațiu pentru ochi, așa că trebuie să fugă și să încerce să-și creeze spațiu cu **3**. Albul coboară pur și simplu cu **4** și elimină posibilitatea ca Negrul să trăiască acolo, așa că Negrul fuge din nou cu **5**, iar Albul urmează cu **6**. Priviți punctele marcate cu pătrat. Albul câștigă aceste puncte fără niciun efort, în timp ce Negrul se luptă...



În stânga: Negrul crede că este în siguranță și joacă invazia **3-3** în dreapta jos. După ce joseki-ul este jucat, Negrul folosește sente-ul pentru a juca **mutarea 13**, care extinde moyo-ul lui superior și amenință moyo-ul Albului din partea de jos. Dar Negrul a uitat de cele trei pietre marcate și, după ce **Albul 14** le înconjoară, Negrul trebuie să ducă o luptă lungă începând cu **A** sau **B** pentru a supraviețui.

În dreapta: Negrul a reușit să scape în cele din urmă, dar cu ce preț! Albul l-a urmărit până la capăt și a obținut suficiente puncte pentru a câștiga.

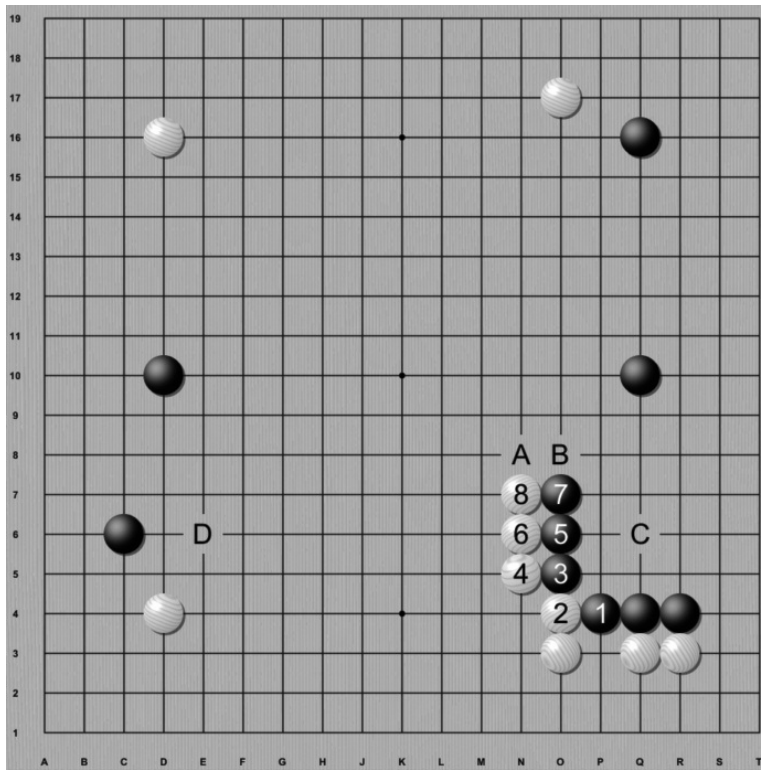
Nu uitați: Jucați simplu! Atacați de la distanță, încercați să înconjuerați.
Acesta este cel mai simplu mod de a profita.

Nu uitați: Mutările urgente sunt mai importante decât cele mari. Păstrați-vă grupurile în siguranță!

Nu este întotdeauna ușor să te hotărăști când să continui să joci pentru influență sau teritoriu și când să te oprești. Trebuie să ținem cont de ceea ce se întâmplă pe întreaga tablă pentru a decide, iar acest lucru este de obicei dificil de făcut.

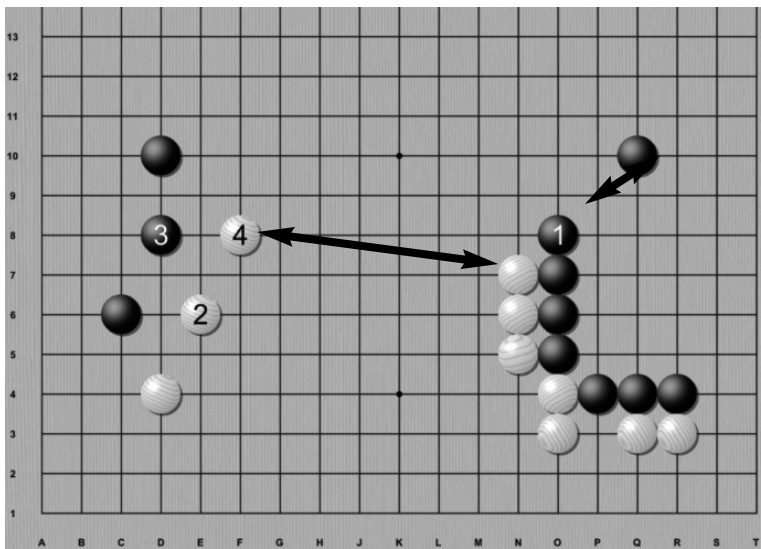
Orientarea generală este că **atunci când strategia noastră începe să ofere prea multe compensații adversarului, ar trebui să schimbăm logica și să încercăm să recuperăm o parte din daune.**

A judeca care situație este mai urgentă și ce zonă este mai mare pe tablă după fiecare mișcare este poate principala distracție când joci o partidă. Să vedem un exemplu:



Negrul încearcă o idee similară cu cea de la sfârșitul **paginii 136**, ocupând punctul central al formei cu **mutarea 1**. Restul mutărilor nu sunt joseki, iar Albul împinge spre centru, câștigând o influență enormă, în timp ce îi oferă Negrului mult teritoriu. Negrul trebuie să joace toate mutările până la **mutarea 7** pentru a-și proteja punctul slab de la **C**, dar nu este deloc mulțumit de influența uriașă pe care o câștigă Albul.

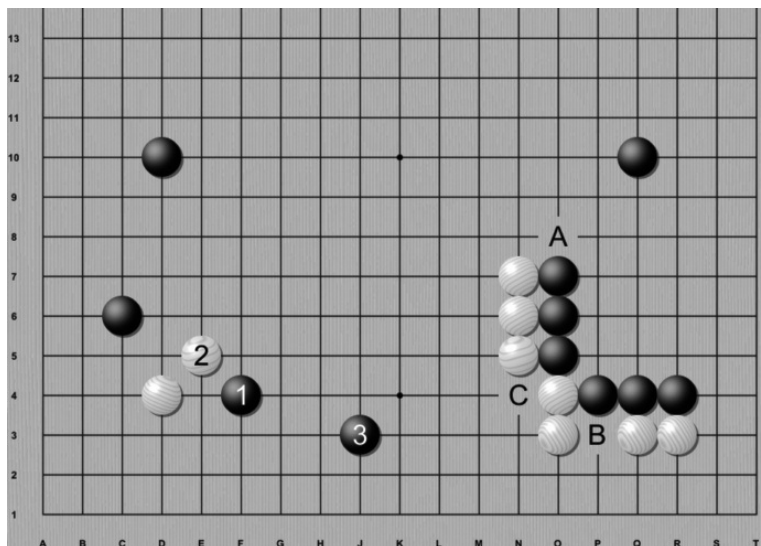
Punctele principale în această luptă locală sunt **A** și **B**. Negrul este sente și poate juca la **B** și să obțină teritoriu mai sigur sau poate face hane la **A** și să și-l extindă, oferindu-i în același timp Albului mai multă influență. Dacă Negrul nu joacă niciuna dintre aceste mutări, Albul poate juca el la **B** și reduce zona Negrului. Negrul știe că grupul său este sigur, chiar dacă Albul joacă acolo, așa că se gândește la următoarea situație.



Dacă Negrul continuă să își extindă zona, asta nu aduce nicio diferență pe linia sa de graniță.

Albul are suficientă influență acum încât poate pur și simplu să nu-l mai urmărească pe partea dreaptă și să joace **mutarea 2** pe partea stângă. Negrul va fi forțat să joace **mutarea 3** pentru a apăra legătura slabă dintre pietrele sale, iar apoi, prin simpla jucare a **mutării 4**, Albul va crea o linie de graniță între cei doi pereți ai săi care se întinde pe o mare parte din tablă!

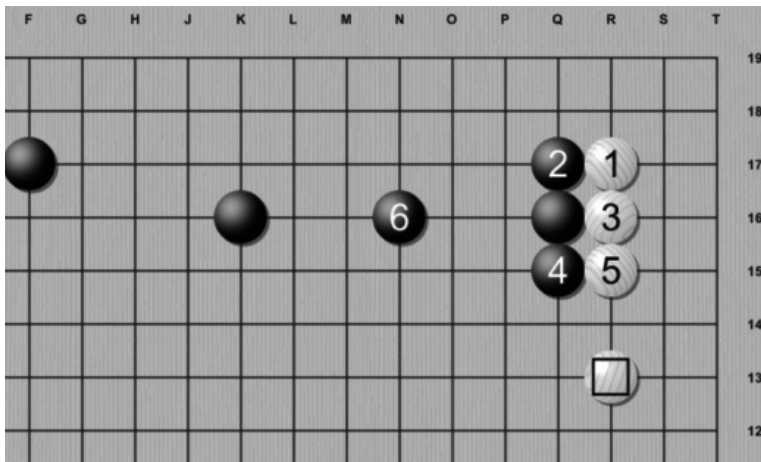
Negrul pur și simplu nu poate permite ca acest lucru să se întâmple, în schimbul câtorva puncte pe partea dreaptă.



Așadar, Negrul nu joacă la **A** și joacă un hasami pe colț cu **mutarea 1**. Albul joacă extensia diagonală la **mutarea 2**, ca să nu fie înconjurat, iar Negrul joacă **ogeima** cu **mutarea 3** pentru a crea o bază și a amenința să profite de punctele de tăiere la **B** și **C** în formația Albului. Albul va ajunge să joace la **A** și să cauzeze probleme semnificative Negrului, dar cel puțin Negrul a împiedicat crearea unui moyo uriaș.

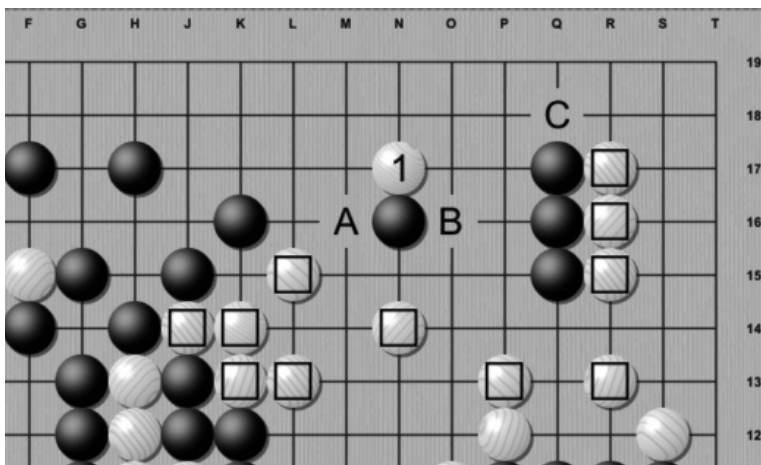
Nu a fost o decizie ușoară și niciun jucător nu poate ști în acest moment al jocului dacă a fost corectă sau nu.

Situația de pe tablă este în continuă schimbare și zone pe care le consideram sigure și stabilite pot ajunge în cele din urmă să fie în pericol. Continuând ideea de reevaluare a întregii table la fiecare mutare, trebuie să ținem mereu cont de faptul că invaziile care par imposibile la un moment dat, pot deveni foarte fezabile pe măsură ce partida avansează și sunt plasate mai multe pietre. În acest sens, *nu ar trebui să jucăm niciodată mici mutări de final de joc în primele etape ale jocului*, pentru a păstra cât mai multe **aji** posibile pentru viitor. De exemplu:



Aceasta este o altă partidă în care Negrul a ales soluția simplă de la **pagina 136**. În acest caz, nu era nevoie, deoarece Negrul are deja o altă piatră în apropierea **mutării 6** și este supraconcentrat, dar acum crede că toată partea de sus este un teritoriu solid pentru el. Este adevărat că, deocamdată, Albul nu poate contesta deloc această zonă, așa că face ceea ce tocmai am spus.

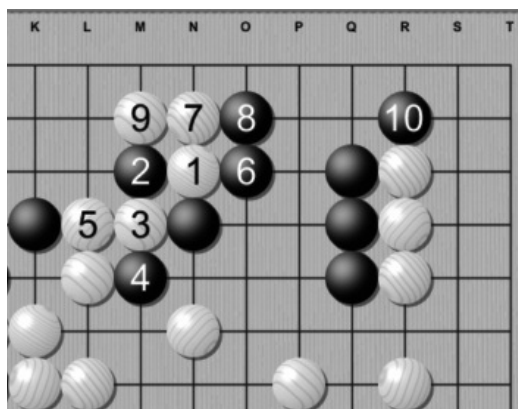
Albul evită să joace în această zonă ca să nu îl ajute pe Negru să o asigure. Albul joacă în altă parte pe tablă și Negrul nu găsește niciun motiv pentru a întări aceste pietre.



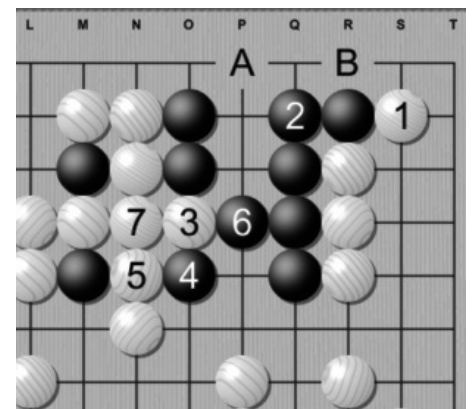
Dar partida continuă și, multe mutări mai târziu, pietrele Negre simt presiunea. Aruncați o privire la pietrele albe marcate și comparați situația cu cea din imaginea anterioară.

Negrul nu a avut niciodată cu adevărat timp să întărească pietrele din dreapta sus, din moment ce răspundea la mutările Albului, dar în mintea lui acea zonă era sigură și așezată.

Dar nu mai era cazul. După **mutarea 1**, Albul poate scăpa profitând de punctele slabe de la **A, B** sau chiar **C**.



Ceea ce a urmat a fost o situație complicată de viață și de moarte, care este subiectul capitolului următor. Imaginile luptei sunt oferite doar ca un exemplu și pentru a ne reaminti de ce am subliniat că ar trebui să încercăm să păstrăm lucrurile simple și să evităm luptele complexe, până când suntem siguri că știm ce facem. Dacă doriți să studiați secvența, câteva puncte de vedere:



În stânga: Negrul încearcă să taie cu **mutarea 2**, iar Albul încearcă să se conecteze cu **3**. Negrul nesăbuit plasează Albul în atari cu **4**, ajutându-l practic să joace **5** gratis. Ar trebui să evitați aceste tipuri de mutări, dar Negrul o face din nou cu **6**, care obligă Albul la **7**. Negrul împinge cu **8** și a realizat prea târziu că, după **9**, piatra de la **2** este capturată. Dintr-o dată, el observă că nu mai are doi ochi și încearcă să creeze mai mult spațiu cu **mutarea 10**.

În dreapta: Planul Negrului nu funcționează, în ciuda eforturilor sale, el se alege cu această formă care este moartă. Dar de ce este moartă? Este rândul Negrului, **A** și **B** sunt mii, iar Negrul are un singur ochi, deci Negrul este mort.

Cunoașterea luptelor corp la corp și a formelor care duc la viață sau la moarte este foarte importantă atunci când vă planificați invaziile sau reducerile, așa că exact asupra acestui aspect ne vom concentra în capitolul următor.

Viață și moarte !

► Despre viață și moarte

Atunci când adversarul invadează teritoriul tău, izbucnește o luptă corp la corp între grupurile de pietre. Aceste lupte pot avea loc oriunde pe tablă, dar de obicei în colțuri și în laterale, unde au loc cele mai multe invazii.

Problema care se pune, după ce izbucnește o asemenea luptă, este dacă grupul tău sau al adversarului este **viu sau mort**.

Există mii de probleme de viață și de moarte (numite **tsumego**) și există cărți special dedicate acestora, deoarece o bună cunoaștere a vieții și a morții este considerată una dintre cele mai importante abilități din joc. Se spune că una dintre căile de îmbunătățire rapidă în GO este studiul aprofundat al tsumego. Totuși, ar trebui să vă feriți de aceste sfaturi, deoarece concentrarea totală asupra problemelor locale de tsumego v-ar putea face să pierdeți imaginea de ansamblu și să calculați greșit situația întregii table.

Cred că cel mai bun sfat în acest caz este *echilibrul și moderația în toate*.

Anterior am vorbit pe larg despre forma a două pietre și a mai multor pietre una în raport cu cealaltă, dar nu ne-am preocupat prea mult de problema acestei forme în raport cu forma de ochi pe care o creează și dacă această formă poate crea doi ochi sau nu.

Obiectivul nostru de bază pentru rezolvarea unui tsumego este de a forța adversarul cu mișcări sente să termine cu o formă care nu poate crea doi ochi.

Înainte de a ne atinge obiectivul, este rezonabil să spunem că trebuie să știm mai întâi cum arată acest obiectiv.

În tsumego, *trebuie să facem ca fiecare mutare să conteze și fiecare mutare trebuie să forțeze adversarul să joace într-un anumit mod*. Trebuie să ne forțăm adversarul, pas cu pas, să cadă în pierzanie și, de cele mai multe ori, chiar dacă avem o idee generală despre ce vrem să jucăm, *sucesiunea mutărilor potrivite poate face o diferență semnificativă în ceea ce privește dacă vom reuși sau nu să ucidem grupul adversarului nostru*.

Să nu credeți însă că aceasta este doar o lecție de ofensivă extrem de agresivă. Departe de asta. Studiul problemelor de viață și de moarte este, de asemenea, un mare exercițiu de apărare. Veți întâlni jucători lacomi care vor încerca să invadeze aproape fiecare spațiu din teritoriul tău - indiferent de cât de puternic ești într-o zonă - și trebuie să știți cum să le faceți față. Atacarea lor în acest caz este de fapt o apărare forțată. De asemenea, va trebui să cunoști formele obișnuite de viață și punctele slabe generale care apar într-o problemă de viață și de moarte în joc, pentru a vă asigura că grupurile dvs. pot rezista atacului adversarului.

În GO, cunoașterea ofensivei este în esență cunoașterea apărării și invers.

Uneori, oamenii se plâng că problemele de viață și de moarte sunt inutil de complexe și că unele probleme particulare nu ar apărea niciodată în jocurile reale. Uneori și eu mă simt astfel, așa că, în această privință, *toate exemplele și problemele prezentate vor fi din partide reale*.

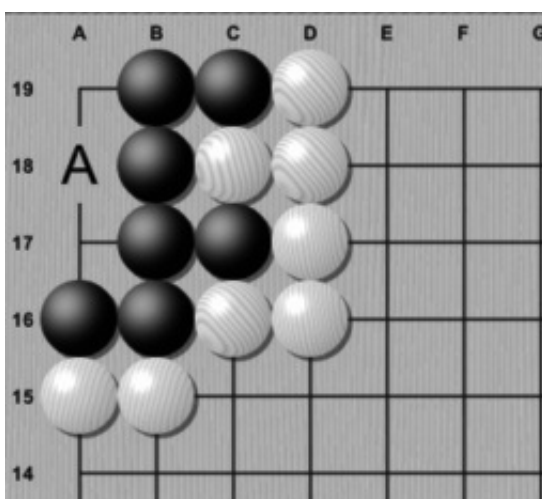
► Forme vii și forme moarte

Primul pas în studiul nostru va fi cunoașterea celor mai multe forme vii sau moarte. Al doilea pas, după ce ne-am fixat obiectivul, va fi explicarea unor idei generale și a unor **tesuji** care ar putea afecta aceste forme, fie în apărare, fie în atac. Să începem cu diferitele forme și spații.

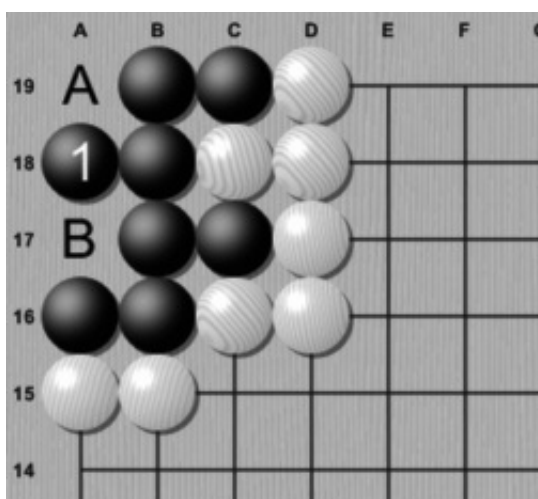
Forme cu spații de trei puncte

Spațiile care constau din trei puncte sunt moarte sau vii, în funcție de cine este la rând să joace. Ținând cont de cât de mici sunt aceste spații, de obicei, ele sfârșesc moarte pe parcursul jocului, dar asta nu înseamnă că nu vă puteți forța adversarul să joace în altă parte pentru a vă asigura următoarea mutare critică.

Să vedem mai întâi formele posibile și un exemplu de astfel de manipulare.

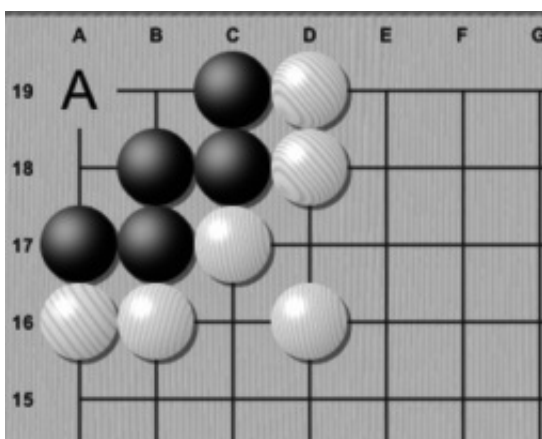
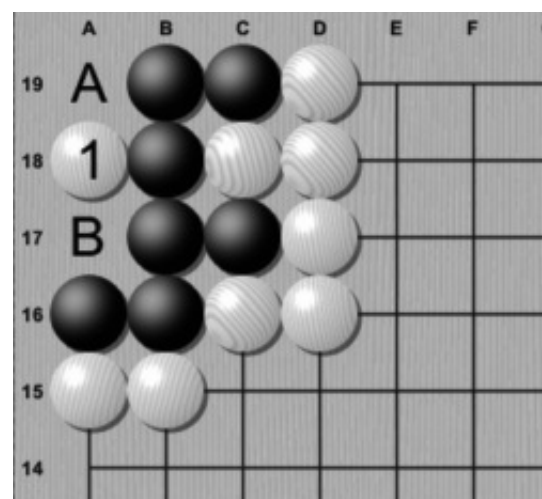


Prima formă are **trei puncte în linie**. Punctul central de la **A** este în acest caz punctul vital.

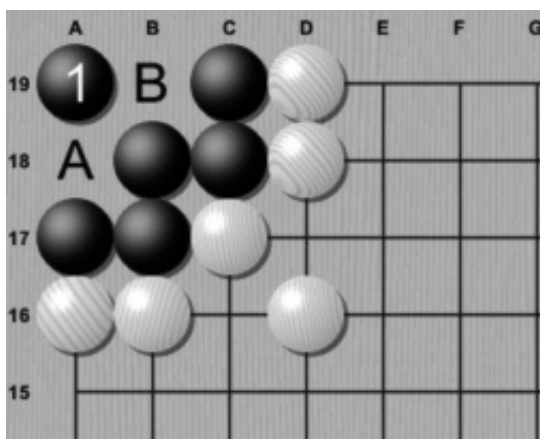


În stânga: Dacă Negrul joacă cu **1** în acel punct primul, atunci el este viu, deoarece are doi ochi la **A** și **B**.

În dreapta: Dacă însă Albul joacă primul, atunci Negrul are un singur ochi, chiar dacă are două libertăți la **A** și **B**.

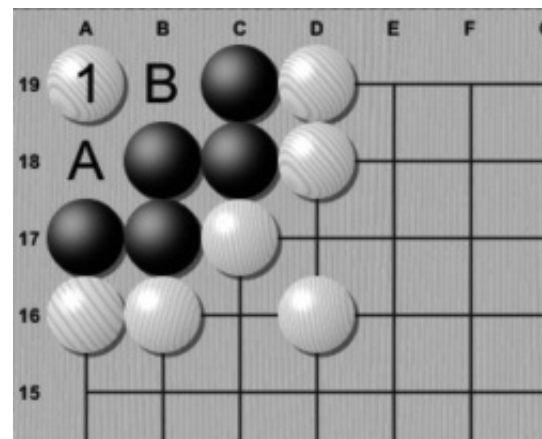


A doua formă este **colțarul de trei puncte**. Punctul central de la **A** este din nou punctul vital.



În stânga: La fel ca în forma precedentă, dacă Negrul joacă primul acolo, el este viu, deoarece are doi ochi, la **A** și **B**.

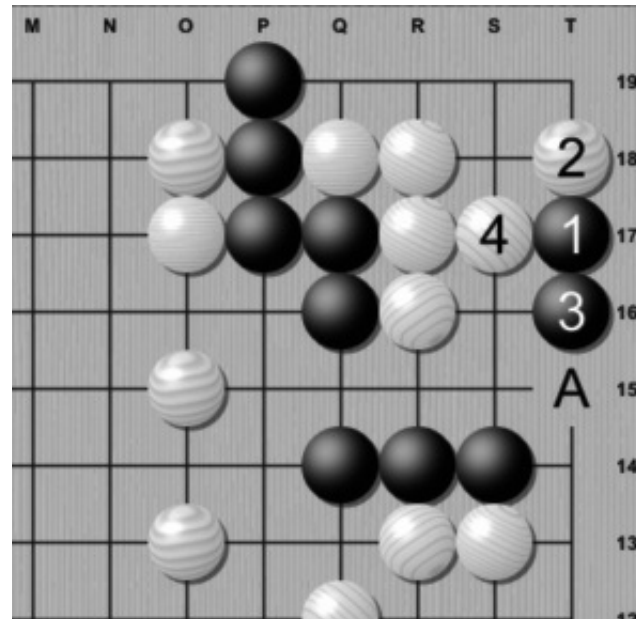
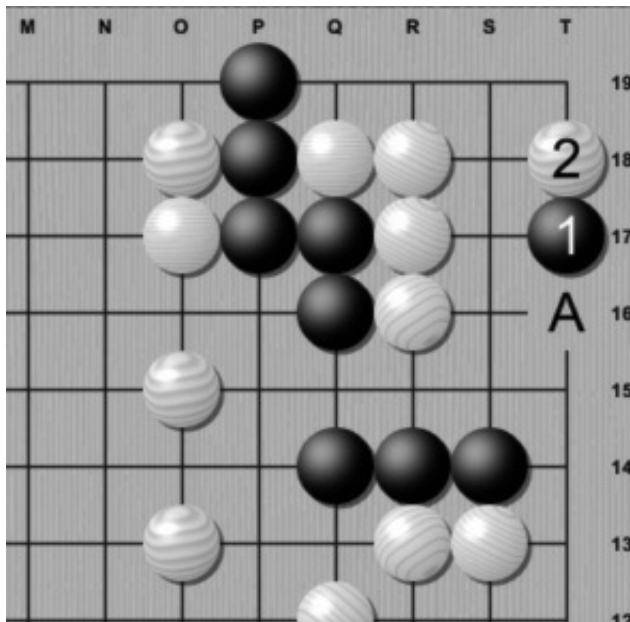
În dreapta: Dacă Albul joacă primul, atunci Negrul are un singur ochi.



Sfat util: Centrul de simetrie al fiecărei forme este, de obicei, esențial pentru statutul formei respective. Același lucru este valabil și pentru punctele din jurul poziției în care o formă încetează să mai fie simetrică. O mulțime de puncte vitale pot fi găsite, de obicei, căutând în jurul centrului de simetrie.

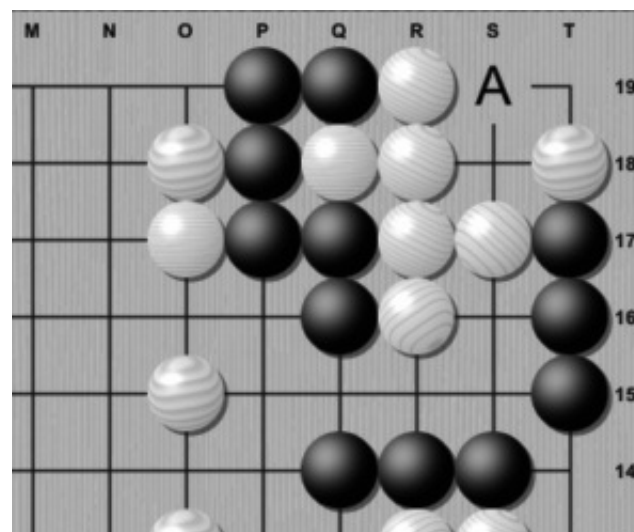
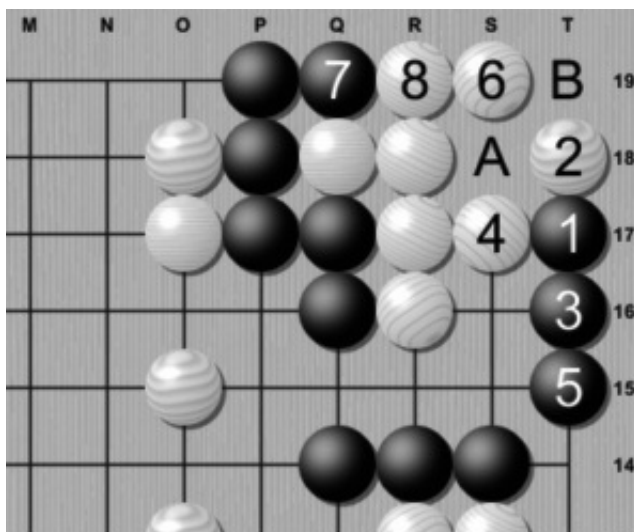
După cum am spus, din cauza spațiului de ochi prea mic, jucătorul în apărare sfârșește de obicei prin a nu fi cel care are ultima mutare care decide soarta acestui grup, dar, uneori, când există mai multe amenințări asupra situației locale, jucătorul în apărare poate sfârși prin a avea sente în momentul critic.

Să vedem un exemplu dintr-o partidă reală:



În stânga: Albul este înconjurat de Negru, care la rândul lui este înconjurat. Dacă Negrul ucide grupul alb din colț, supraviețuiește. Dacă nu, atunci grupul negru moare. Negrul încearcă să ucidă grupul alb cu saltul maimuței la **mutarea 1**, iar Albul răspunde standard cu **mutarea 2**. Dacă Negrul este ademenit să joace și prelungirea standard la **A**, atunci s-ar putea să piardă lupta.

În dreapta: Dacă Negrul extinde, atunci Albul continuă pur și simplu cu **mutarea 4**. Dacă Negrul nu joacă acum la **A**, atunci joacă acolo Albul, plasează astfel pietrele negre în atari, punând efectiv capăt luptei în favoarea Albului.



În stânga: Dacă Negrul joacă **mutarea 5** pentru a-și conecta pietrele, acum Albul are sente și o formă de colțar de trei puncte, așa că joacă **mutarea 6** și se asigură că grupul său este în viață. Chiar și după schimbul de mutări **7** și **8**, nimic nu poate amenința ochii de la **A** și **B**. Albul trăiește, iar Negrul a jucat mutări care nu erau în interesul său. La **pagina 153** vom afla despre **tesuji-ul de sacrificiu** care i-ar fi oferit Negrului alte opțiuni în afară de saltul maimuței și care ar fi încheiat lupta în favoarea lui.

În dreapta: În cazul în care nu este evident ce formă avem, în această imagine este clar că rezultatul final este forma de colțar de trei puncte, în care Albul a reușit să câștige sente-ul și să joace mai întâi la **A**.

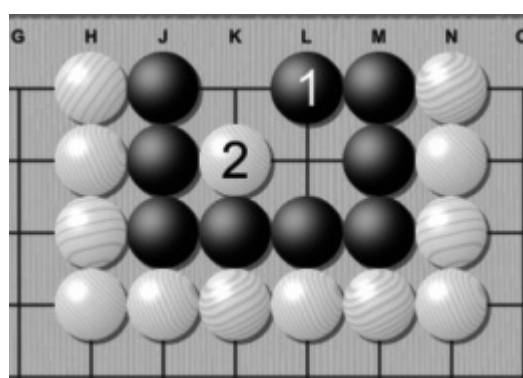
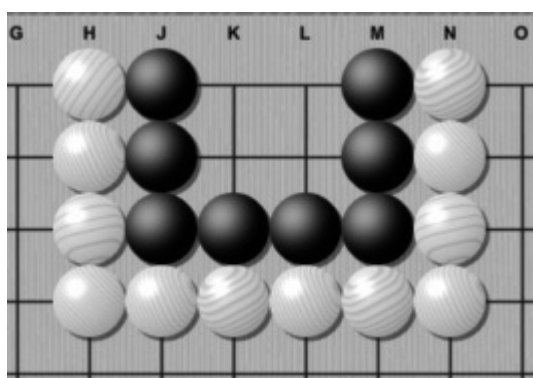
Sfat util: Găsirea amenințărilor și a mișcărilor sente într-o luptă locală este cheia pentru deblocarea problemei, pentru ambele părți.

Dacă vă vedeți forțat în a răspunde la mișcările adversarului pentru a supraviețui, atunci puteți fi sigur că acesta vă așteaptă cu o capcană. Priviți cu atenție și încercați să o evitați!

Forme cu spații de patru puncte

Statutul formelor formate din patru puncte poate varia de la forme care sunt **moarte**, la forme al căror statut depinde de cine joacă primul și forme care sunt **necondiționat vii**. Una dintre ele poate duce chiar la un **ko**, în funcție de situație, ceea ce înseamnă că putem experimenta practic întregul spectru de posibilități, în ceea ce privește rezultatele care pot apărea dintr-o problemă de viață și de moarte.

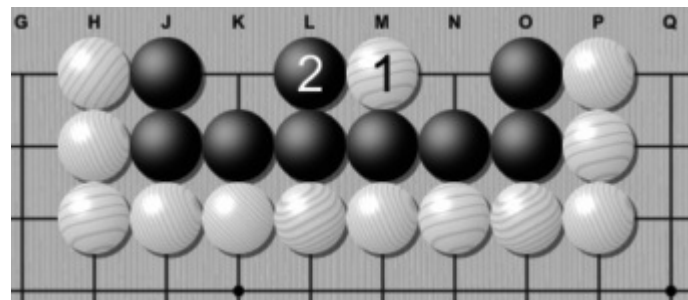
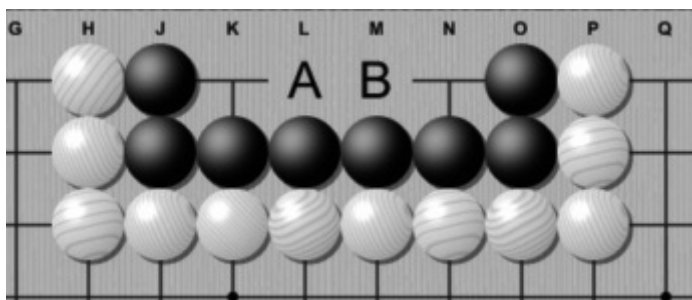
Având în vedere că formele devin din ce în ce mai complicate, merită menționat faptul că, pentru moment, analizăm formele cu toate pietrele complet conectate. Complexitatea suplimentară a defectelor de formă va fi discutată mai târziu, la **pagina 148**. Să vedem cele cinci forme și caracteristicile lor:



Forma 1 - Patru puncte într-un pătrat (moarte necondiționată)

În stânga: Această formă este simetrică și conduce întotdeauna la forma de colțar de trei puncte.

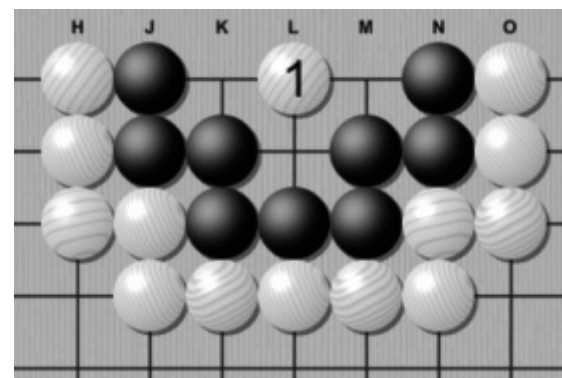
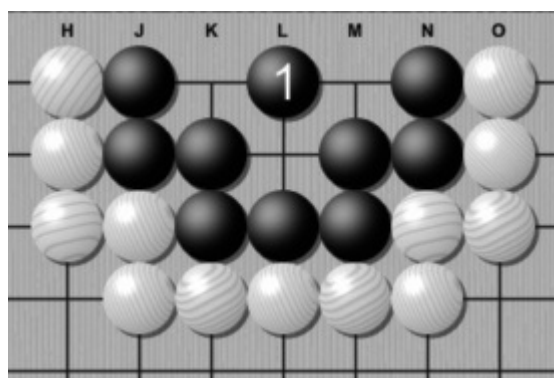
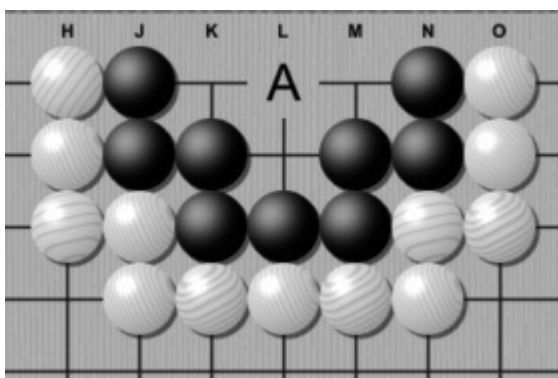
În dreapta: Asta înseamnă că Albul va ajunge întotdeauna să ocupe punctul vital al formației și să ucidă pietrele Negrului, chiar dacă acesta joacă primul. Așadar, această formă este **moartă**.



Forma 2 - Patru puncte pe o linie (necondiționat vie)

În stânga: Această formă este simetrică, dar aici avem două puncte vitale, **A** și **B**, care sunt **miai**.

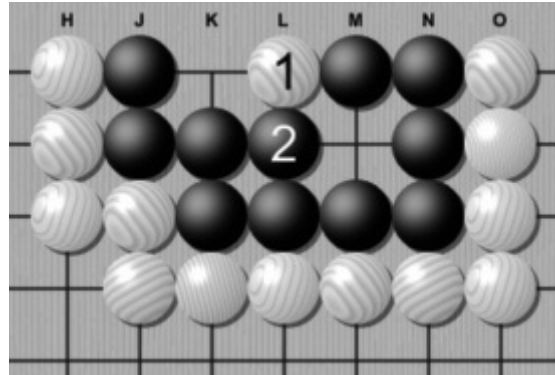
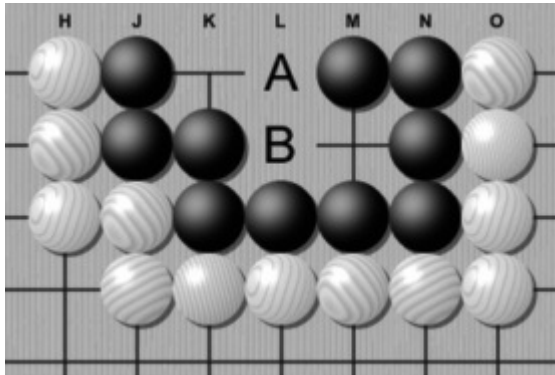
În dreapta: Chiar dacă Albul joacă primul, Negrul poate juca în celălalt punct și face doi ochi. Așadar, această formă este **vie**.



Forma 3 - Patru puncte aranjate ca o semi-cruce (depinde cine joacă primul)

În stânga: Această formă este și ea simetrică, dar aici avem un singur punct vital, la **A**.

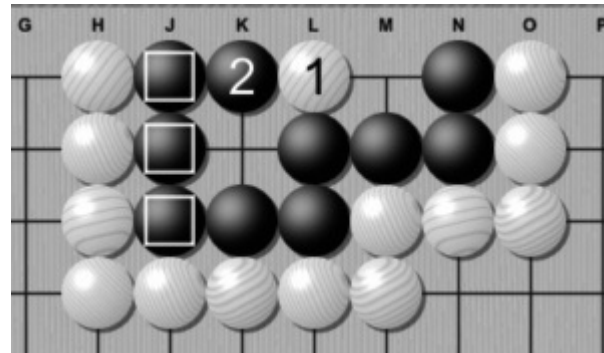
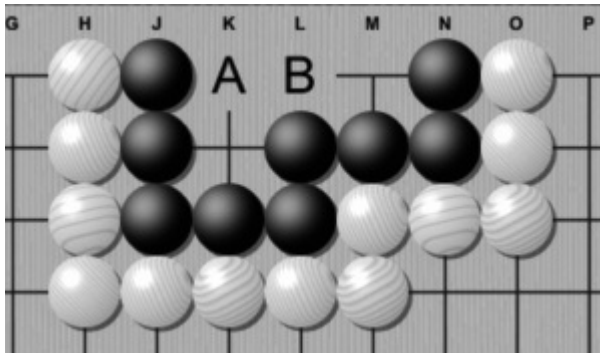
În centru și dreapta: În funcție de cine joacă primul, Negrul poate avea trei ochi și să fie în viață sau doar un ochi și să fie mort.



Forma 4 - Patru puncte în formă de scară (necon condiționat vie)

În stânga: O altă formă simetrică cu două puncte vitale, unde **A** și **B** sunt **miai**.

În dreapta: Chiar dacă Albul joacă primul, Negrul poate juca în celălalt punct și face doi ochi. Așadar, această formă este **vie**.



Forma 5 - Patru puncte dispuse în formă de L (vie sau caz special)

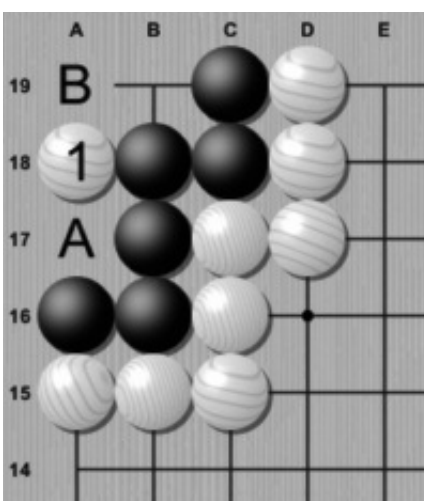
În stânga: Această formă nu este simetrică, dar, în ciuda acestui fapt, avem două puncte vitale, **A** și **B**, care sunt **miai**.

În dreapta: Aceasta înseamnă că această formă este **vie**, la fel ca și cea anterioară, cu o singură excepție, atunci când este situată în colț. În acest caz, pietrele marcate cu pătrat lipsesc și sunt înlocuite de marginea tablei, creând un rezultat diferit în această secvență.

În colțuri se întâmplă multe lucruri interesante, din trei motive:

- Din cauza apropierii de marginea tablei, libertățile sunt de obicei foarte puține, iar acest lucru poate modifica semnificativ parametrii problemei;
- Deoarece colțurile sunt la intersecția a două laturi ale tablei, aceasta creează un punct vital unic care poate fi folosit pentru a crea sau distruge ochii mai ușor decât orice alt loc de pe tablă;
- Cele două laturi ale tablei înlocuiesc pereții solizi de pietre în crearea formelor, care pot astfel modifica drastic statutul grupului.

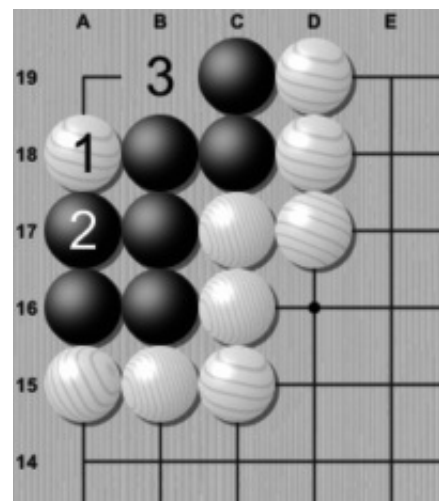
Patru puncte în L în colț este creat de către al treilea motiv și este ideal pentru a ne introduce în aceste proprietăți ale colțurilor. Să vedem cum funcționează:

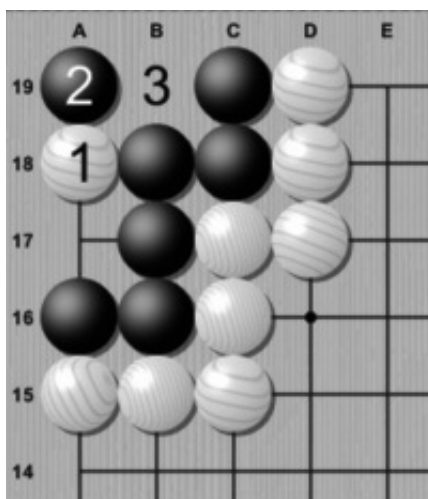


Cazul 1 - Patru puncte în L în colț fără sau cu o libertate exterioară.

În stânga: Albul joacă în punctul vital cu **mutarea 1**, Negrul are **A** și **B** ca opțiuni de capturare. Negrul în **B** duce la un **ko**.

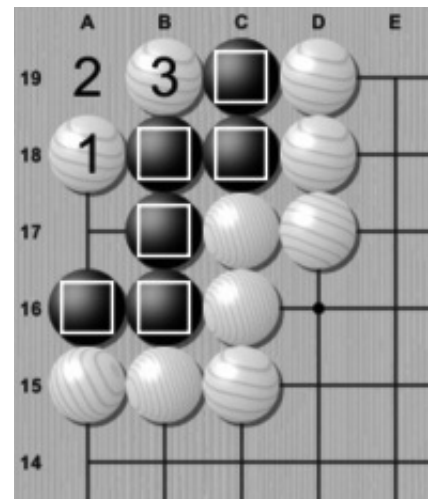
În dreapta: Dacă Negrul dă **atari** la piatra albă, el își pune și propriul grup în **atari**, astfel încât Albul, cu **mutarea 3**, îl capturează.





În stânga: Deci Negrul joacă **mutarea 2**, dar această piatră este acum în atari, iar Albul o poate captura cu următoarea mutare.

În dreapta: Într-adevăr, **Albul 3** capturează piatra neagră și plasează toate pietrele marcate cu pătrat în atari și începe un **ko**. Negrul trebuie să găsească o amenințare de **ko** pentru a captura înapoi piatra albă.

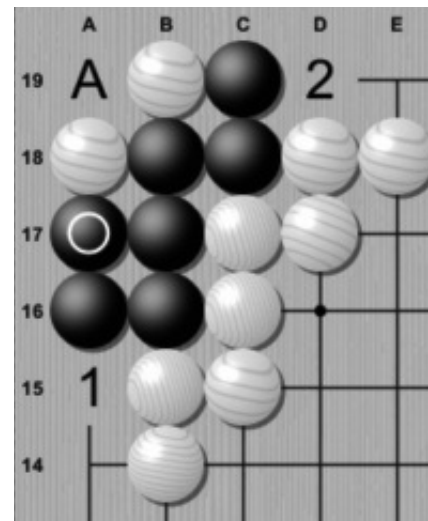
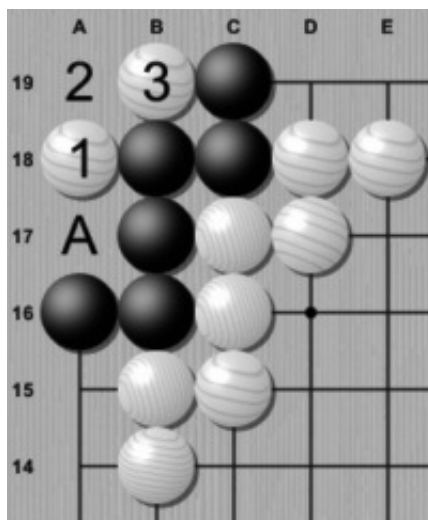


Cazul 2

Patru puncte în L în colț cu două sau mai multe libertăți exterioare.

În stânga: Dacă se joacă ca înainte, libertățile exterioare îi dau Negrului posibilitatea de a trăi cu mutarea interesantă de la **A**.

În dreapta: Rezultatul final. Albul nu poate juca la **A** - este sinucidere, iar Negrul are două libertăți, **1** și **2**. Dacă Albul dă atari, Negrul capturează două pietre la **A** și face doi ochi!

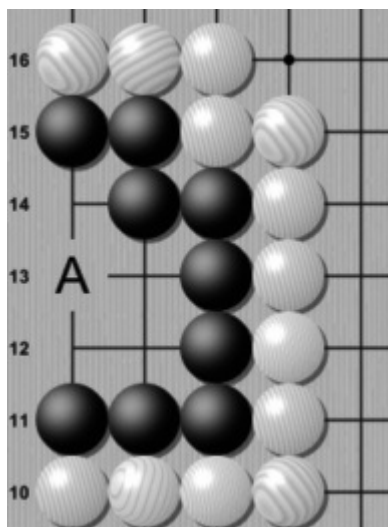


Fapt interesant: regulile japoneze consideră că forma **patru puncte în L în colț** este de facto moartă, chiar dacă în unele cazuri poate supraviețui în mod clar.

Există o oarecare controversă în jurul acestei decizii, mai ales că regulile chinezești declară că ko-ul trebuie să fie jucat pentru ca pietrele să fie considerate moarte, dar nu vom intra în detalii în această dezbatere.

Forme cu spații de cinci puncte

Este intuitiv: cu cât spațiile sunt mai mari, cu atât mai ușor este să fie considerate necondiționat vii. Lucrul este adevărat cu majoritatea formelor formate din cinci puncte, dar trebuie să fim foarte precauți în privința a două forme particulare ce apar prin adăugarea unui alt punct la formele cu patru puncte anterior compromise. De exemplu, forma patru puncte în pătrat este necondiționat moartă. Dacă adăugăm un alt punct la această formă, ea se va numi „**cinci masiv**”, dar va deveni **vie**. Care este cealaltă formă de cinci puncte de care trebuie să ne facem griji? Să vedem răspunsurile la aceste întrebări:

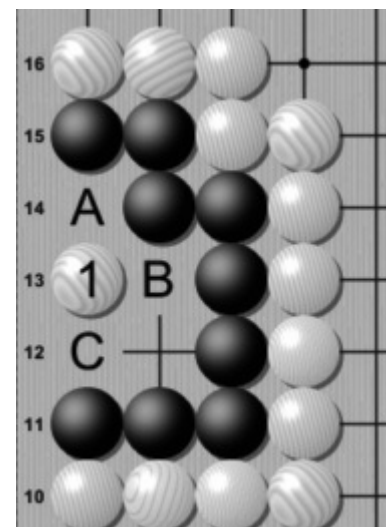


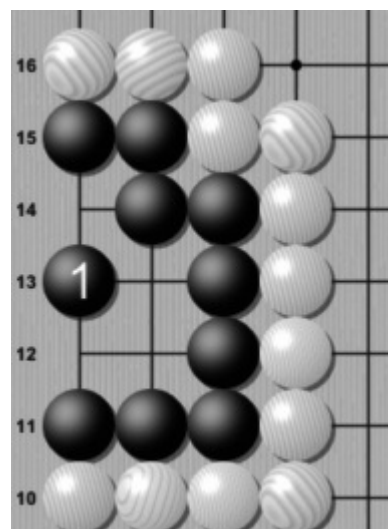
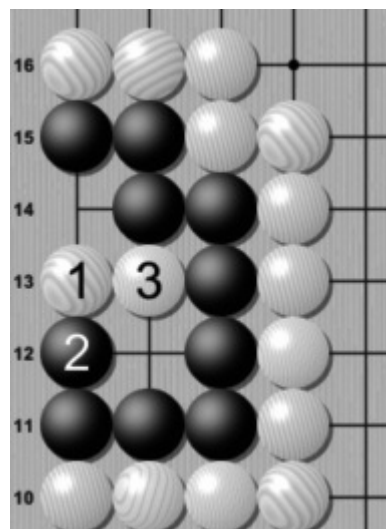
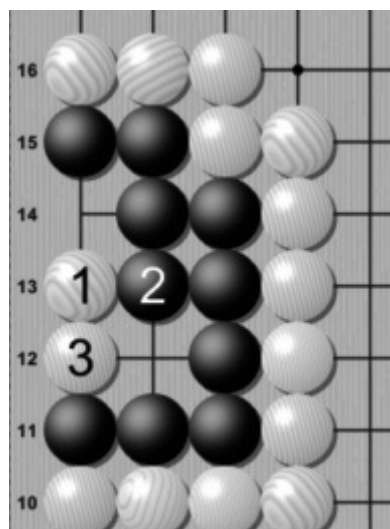
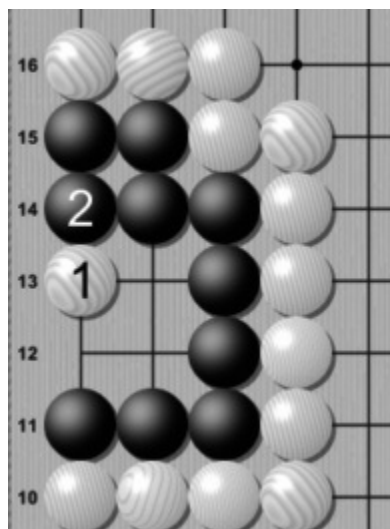
Forma 1 - „Cinci-ul masiv” (depinde cine joacă primul)

În stânga: Forma **patru puncte în pătrat** nu trăiește, dar adăugarea unui punct rupe simetria și avem un punct vital la **A**.

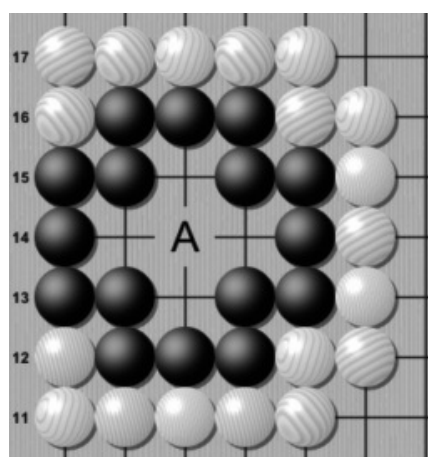
În dreapta: Dacă Negrul joacă primul, atunci este evident că are doi ochi, dar dacă Albul joacă primul, atunci Negrul prin captură își umple propriile libertăți.

Opțiunile **A**, **B** și **C** nu funcționează.





Negrul nu poate face nimic. Singurul mod de a trăi este să joci mai întâi în punctul vital.



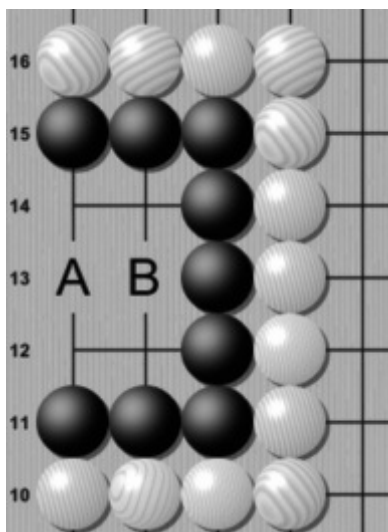
Forma 2

Cinci puncte în formă de cruce (depinde cine joacă primul)

Dacă adăugăm un punct la forma de **patru puncte aranjate ca o semi-cruce (pagina 144)** și creăm o formă de cruce completă, observăm că punctul vital este chiar în centrul de simetrie. Acest lucru înseamnă că statutul de viață și de moarte al acestui tip de formă depinde în totalitate de cine are sente și joacă următoarea mutare pe punctul vital de la **A**.

Forme cu spații de șase puncte

Cu șase puncte, numărul de forme și siguranța pe care acestea o pot oferi cresc, iar singurele forme periculoase apar prin adăugarea de puncte la forme care anterior prezentau anumite probleme. În funcție de modul în care adăugăm aceste puncte, grupul poate fi viu condiționat sau necondiționat.

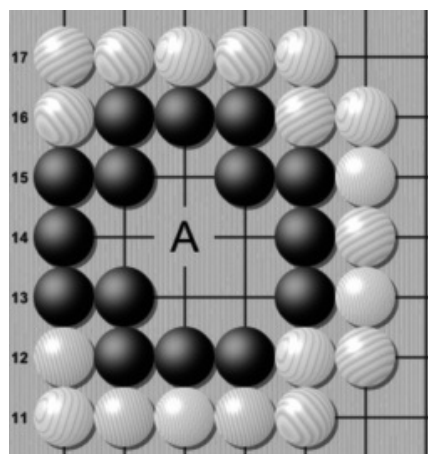
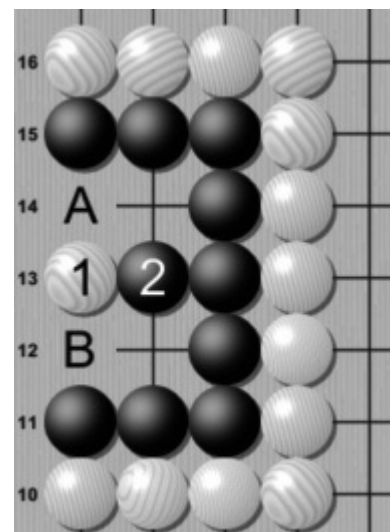


Forma 1

„Șase dreptunghiular” (necondiționat viu)

În stânga: Adăugarea unui punct la „cinci-ul masiv” îl face simetric și duce la crearea a două puncte vitale, **A** și **B**, puncte **miai**.

În dreapta: Chiar dacă Albul joacă primul într-un punct, Negrul poate juca în celălalt făcând o formă vie. Noile puncte **A** și **B** sunt din nou **miai**. Deci această formă este necondiționat viu.

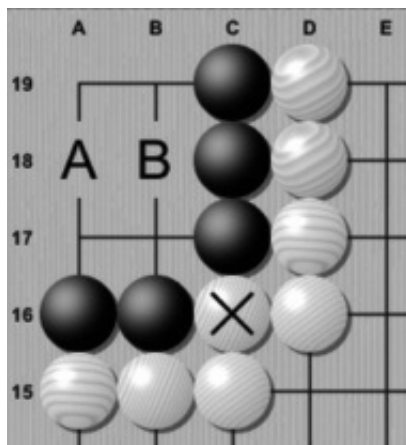


Forma 2 - Cei șase „iepurăși” (depinde cine joacă primul)

Observați cât de asemănătoare este această formă cu cele cinci puncte dispuse în formă de cruce pe care le-am menționat mai sus. Adăugarea acestui punct în plus este total lipsită de importanță pentru simetria formei, astfel încât punctul vital de la **A** rămâne neschimbat, iar cel care va juca primul acolo va defini statutul acestei grupe.

Observați că conceptul de simetrie pare să fie o temă recurentă în gândirea noastră despre problemele legate de viață și de moarte.

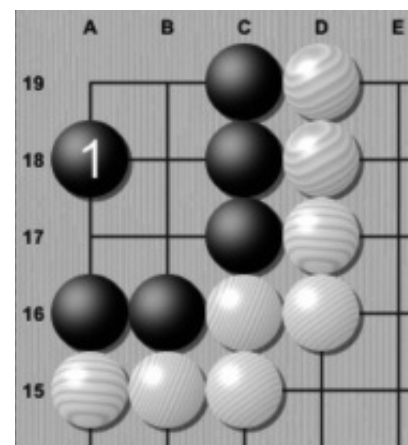
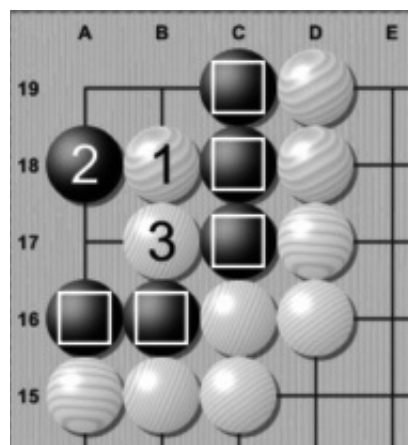
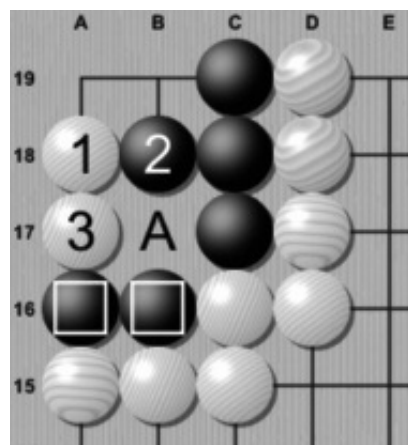
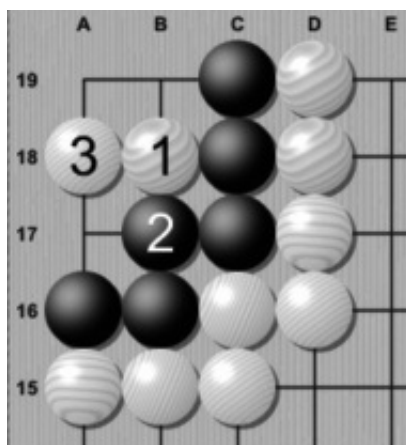
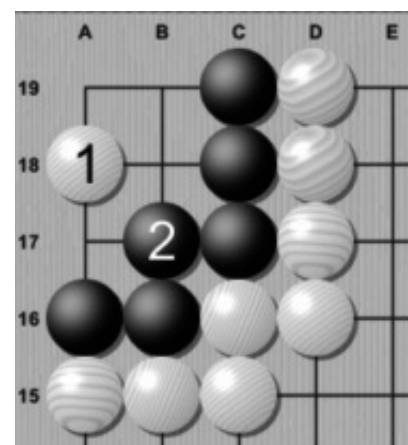
Forma „Șase dreptunghiular” este un exemplu bun pentru a introduce ideea de condiție a unei forme vii **care are defecte de formă**. Forma „Șase dreptunghiular” este necondiționat vie, dar acest lucru este adevărat numai dacă forma este solidă, ca în exemplul oferit pentru explicație. Din nefericire, în partidele reale, formele sunt rareori atât de clar definite și de solid formate și pot avea defecte. De exemplu:



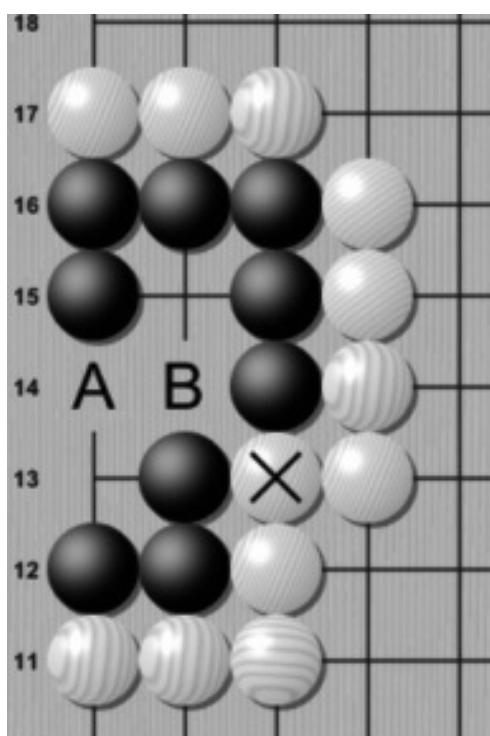
În stânga: Pare un „șase dreptunghiular” obișnuit, dar are un defect grav la **X**. În forma originală, acea piatră ar fi trebuit să fie neagră pentru ca forma să fie necondiționat vie. Așa, statutul acestui grup depinde de cine joacă în continuare.

În dreapta: Dacă Albul joacă într-un punct vital, iar Negrul își conectează pietrele, avem forma „cinci masiv”, care este moartă.

Sau poate juca direct în **B17** și capturează. Mai sunt și alte căi pentru a ucide formele instabile.

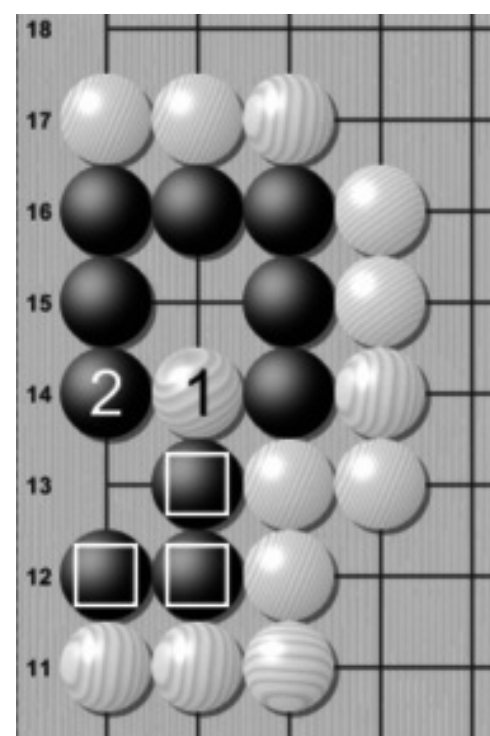


De la stânga la dreapta: Dacă Negrul încearcă să conecteze pietrele, se alege cu un cinci masiv. Dacă încearcă să joace în celălalt punct vital, atunci el se alege cu pietrele marcate cu pătrat în atari și grupul moare. **Singura soluție este să joci primul într-un punct vital.**



În stânga: Aceleași probleme pot apărea la multe forme vii. Aici vedem o formă pe care am declarat-o necondiționat vie anterior, dar care acum are un defect la piatra marcată cu **X**. La fel ca mai înainte, acest lucru schimbă drastic situația și statutul acestui grup este retrogradat de la viu la dependent de cine joacă în continuare.

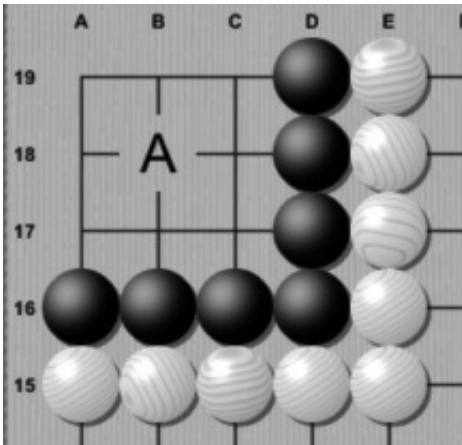
În dreapta: Dacă Albul joacă **mutarea 1**, el plasează imediat pietrele marcate cu pătrat în atari. Negrul nu mai poate juca normal **mutarea 2** și să creeze doi ochi sau să-și salveze pietrele în orice alt mod și astfel întregul grup este mort.



Sfat util: Imperfecțiunile în forme și posibilele puncte de tăiere sau lipsa de libertăți sunt printre principalii factori care joacă un rol important în problemele de viață și de moarte.

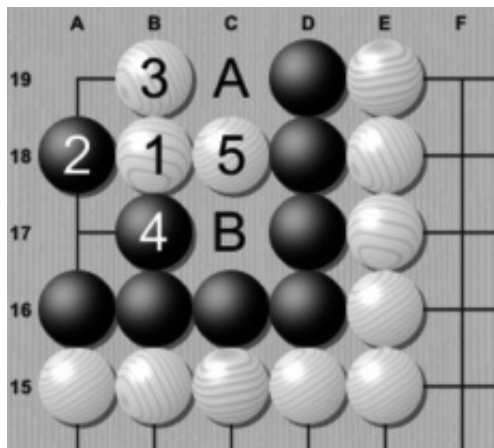
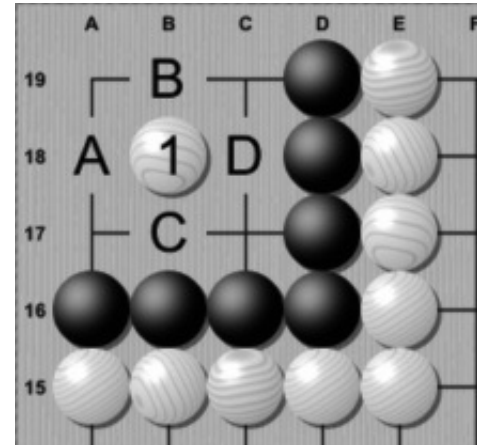
Forme cu spații de șapte puncte sau mai multe spații

Formele cu atât de mult spațiu sunt în general vii, *dar dacă formația are defecte sau nu are libertăți exterioare*, lucrurile pot deveni complicate și pot duce la un **ko** sau un **seki**. Trebuie să fiți atenți la modul în care sunt conectate pietrele într-o problemă de viață și de moarte și să aveți grijă la libertățile exterioare. În mod ciudat, o formă care este faimoasă pentru că are multe probleme dacă nu are libertăți exterioare, are nouă spații. Haideți să vedem cum funcționează:

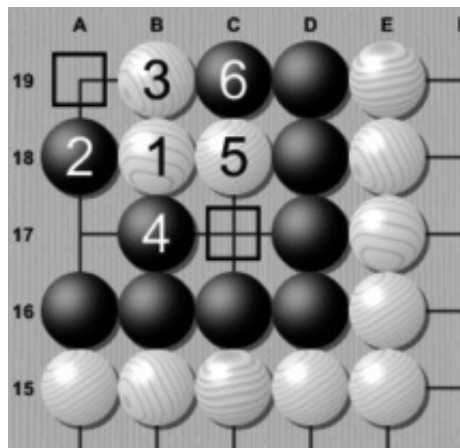


În stânga: Așa cum era de așteptat, numai o formă pătrată total simetrică putea fi atât de fragilă, chiar și cu un număr mare de puncte. Punctul vital este, ca de obicei, centrul de simetrie de la **A**.

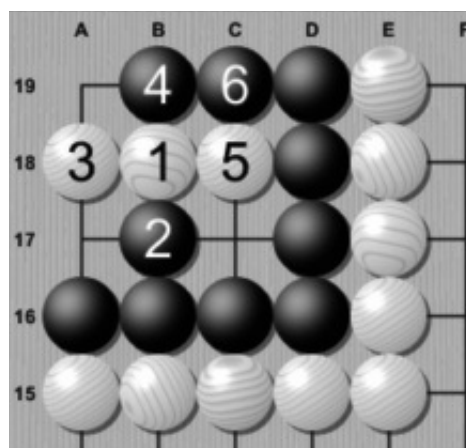
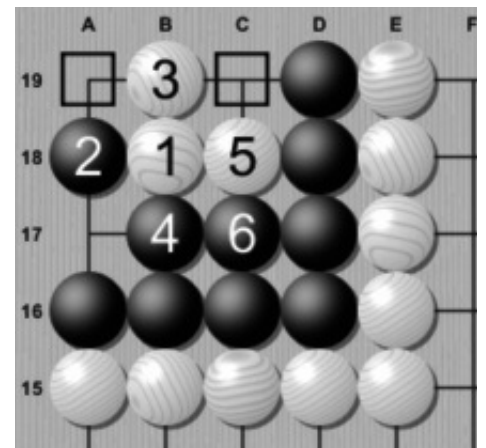
În dreapta: Dacă Albul joacă primul, atunci când Negrul încearcă să captureze, toate opțiunile de la **A** la **D** sunt **miai** și toate duc la un rezultat favorabil pentru Alb.



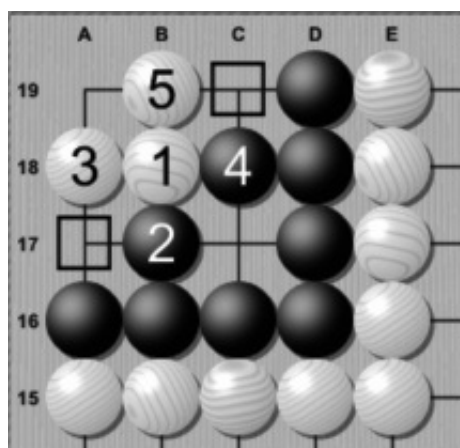
Dacă Negrul încearcă această secvență, acum **A** și **B** sunt singurele sale mutări, dar ambele se termină cu **seki**.



Dacă Negrul joacă mutarea **6** în punctul **A** sau **B** din diagrama anterioară, înseamnă că Albul nu poate fi capturat, pentru că Negrul nu poate juca în punctul marcat cu pătrat fără să-și pună propriile pietre în **atari**! Așadar, avem **seki**.

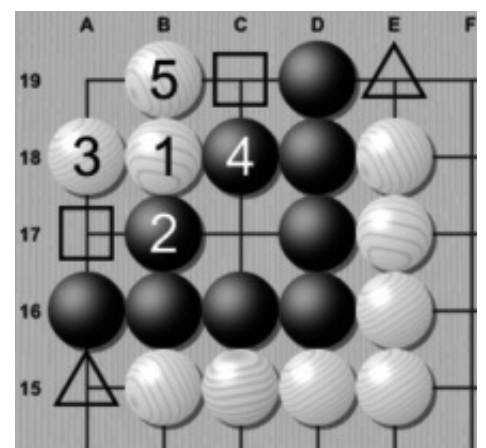


Dacă Negrul încearcă ceva fantezist precum **mutarea 4**, atunci această situație se dovedește a fi un alt **seki**.



În stânga: Dacă Negrul încearcă să creeze un ochi, avem iarăși **seki**, deoarece el va fi în **atari** dacă ocupă punctul marcat cu pătrat.

În dreapta: Dacă totuși Negrul are două libertăți exterioare, atunci el poate ocupa punctul marcat cu pătrat fără a fi în **atari**, deci Negrul are doi ochi și este **viu**.



Nu uitați: Încercați să nu vă lăsați complet înconjurați. Dacă nu puteți evita acest lucru, încercați să creați forme vii, care să nu aibă defecte grave ce vă pot plasa grupul în **atari**.

►► Tesuji

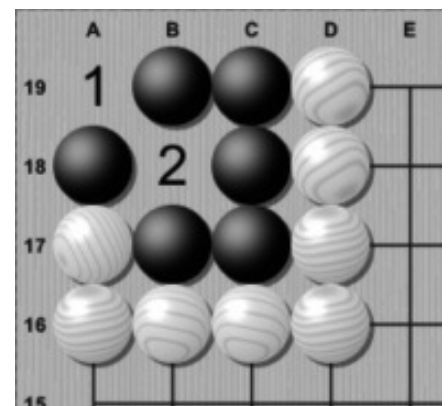
În primul rând, ce este un **tesuji**? O mutare abilă sau o serie de mutări care au ca scop atingerea unui obiectiv special și dificil se numește **tesuji**. Uneori, mutările pot fi la fel de simple ca o katatsuki sau o extindere de la un grup, iar alteori pot fi secvențe mai lungi care sfârșesc prin a întoarce o situație în favoarea ta.

Nu toate mutările sunt tesuji. Așa cum am menționat, situația trebuie să aibă o anumită dificultate și să ceară o anumită gândire pentru ca o mutare, oricât de simplă ar părea după aceea, să fie considerată un tesuji.

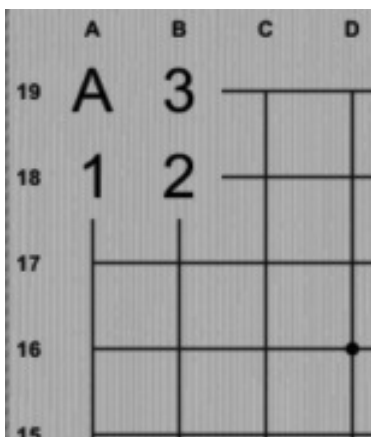
Obiectivele principale ale unui tesuji sunt:

- Pentru a reduce libertățile unui grup sau pentru a vă ajuta să creați doi ochi;
- Să conecteze două grupuri și să conducă un grup aflat în pericol spre siguranță;
- Pentru a captura sau despărți grupurile adversarului.

Am văzut deja câteva tesuji, cum ar fi scara de la **pagina 28** și saltul maimuței de la **pagina 58**. În acest capitol ne vom concentra pe mutările tesuji care apar cel mai des și care ne vor ajuta să reducem libertăți sau să capturăm, pentru a obține avantajul într-o luptă pe viață și pe moarte. În niciun caz nu pot fi acoperite toate în această carte, așa că este foarte recomandat să studiați o carte dedicată lor mai târziu. Înainte de a începe cu noile tesuji, o notă despre **punctele vitale** ale colțului. Am menționat la **pagina 145** proprietatea unică a colțului de a fi o intersecție a doi pereți, așa că este mai ușor să creezi ochi acolo. Într-adevăr, colțul este singurul loc în care un grup de numai șase pietre poate face doi ochi. Acest lucru creează un câmp de luptă foarte special, care nu poate fi reprodus în altă parte pe tablă. Veți fi frustrați sau salvați de multe ori de această proprietate specială a colțurilor și este principalul motiv pentru care deschiderea jocului începe cu colțurile. Pentru că acolo este cel mai facil loc pentru a face grupuri vii. Așadar, în situațiile speciale ale problemelor de viață și de moarte, colțul conține de obicei **trei puncte vitale** de care trebuie să ne ferim, fie în apărare, fie în atac și ar trebui să testăm întotdeauna în mintea noastră câteva secvențe referitoare la aceste puncte vitale și să vedem cum se desfășoară.

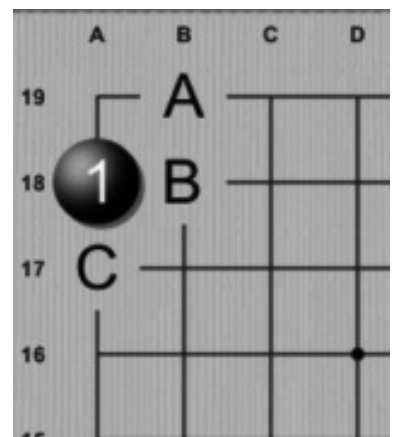


Șase pietre cu doi ochi



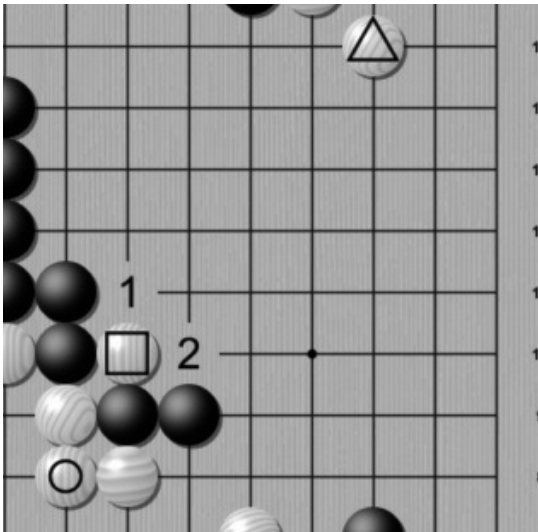
În stânga: Cele trei puncte vitale ale colțului sunt **1**, **2** și **3** și cele mai critice sunt **1** și **3**, deoarece sunt de obicei **miai**. Principala amenințare este fie crearea unui ochi, fie o luptă **ko** în punctul **A**, așa cum am văzut la pagina **146**.

În dreapta: În multe cazuri, când adversarul joacă **mutarea 1**, de obicei dorim să ocupăm punctul **miai** din **A** pentru a preveni un **ko** sau să încercăm să înconjurăm piatra adversă cu **B** sau **C**. Alegerea corectă depinde în totalitate de pietrele din jur.

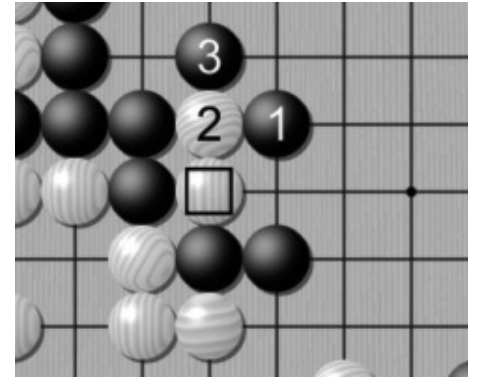
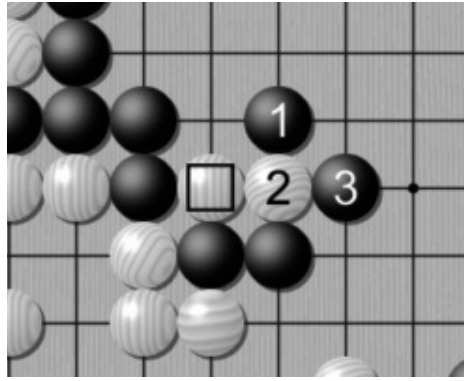
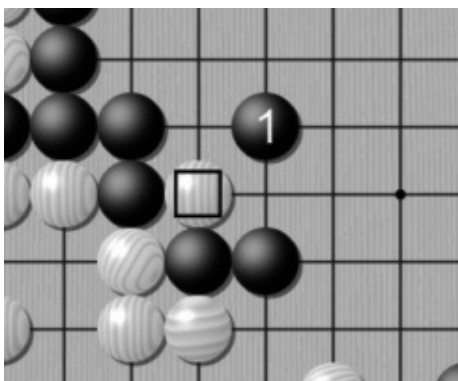
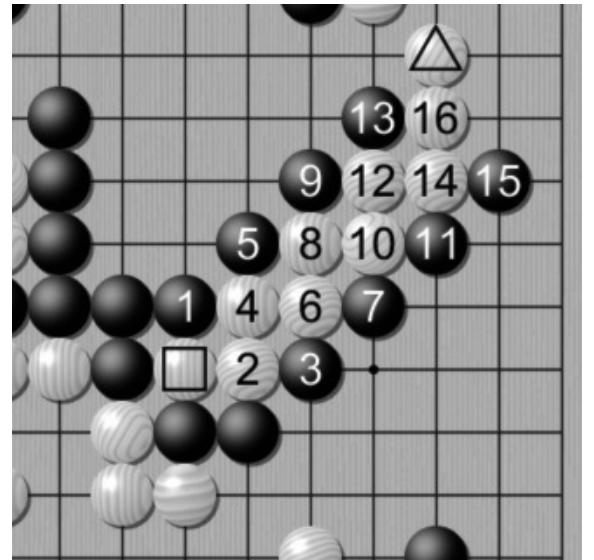


Geta (plasa)

Acesta este un tesuji simplu folosit în principal pentru a captura pietrele de tăiere ale adversarului și pentru a anula eventualele **aji** pe care aceste pietre de tăiere le-ar putea avea în restul partidei. Ideea este să capturezi o piatră indirect, în loc să o plasezi direct în atari. Forma tipică la care trebuie să fii atent când vrei să folosești o plasă este un grup de pietre prietene care formează un unghi de 90 de grade și care sunt separate de una sau mai multe pietre opuse.

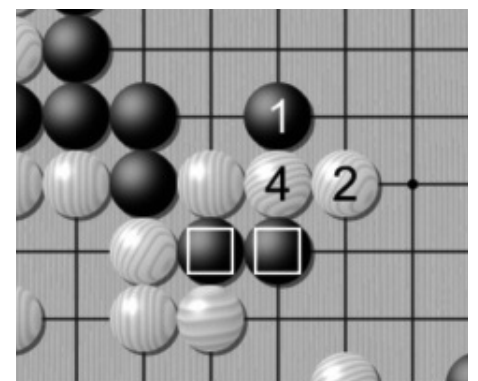
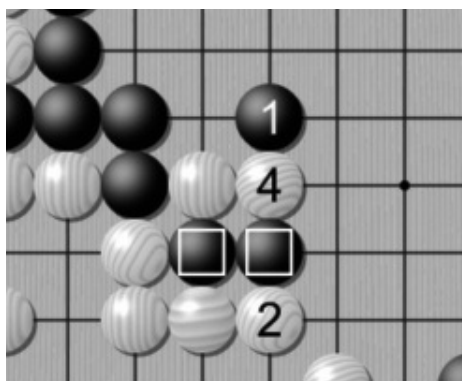
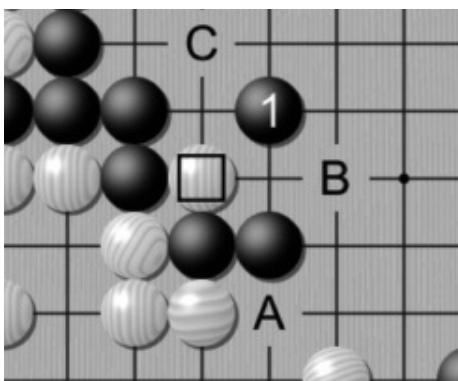


În stânga, piatra albă marcată cu pătrat taie Negrul în două grupuri. Dacă Negrul nu face ceva, cele două pietre ale sale ar putea avea probleme mai târziu. Dar ce poate face Negrul? Dacă joacă **scara** la **1** sau **2** pentru a captura piatra albă, atunci piatra marcată cu triunghi este un **spărgător de scară**, așa cum putem vedea în dreapta.



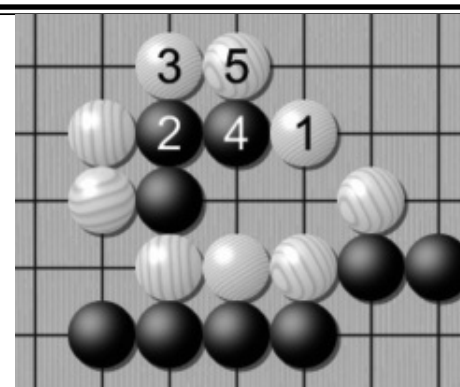
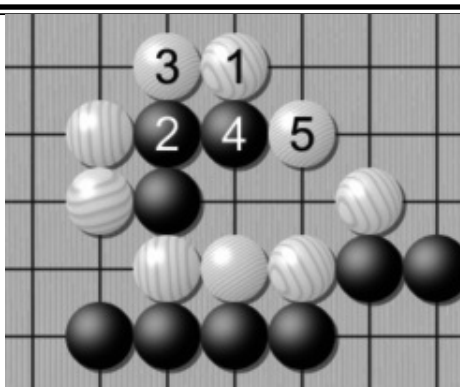
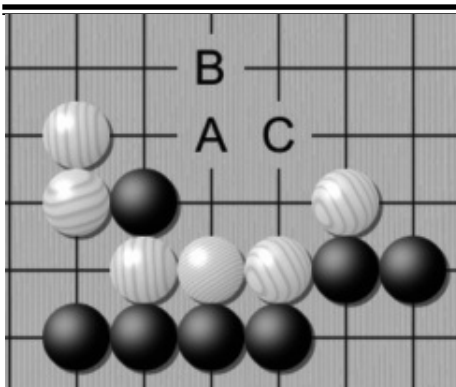
În stânga: Răspunsul corect este **geta** cu **mutarea 1**. Aceasta este o **formă tipică** și capturează piatra albă indiferent de direcția în care încearcă să fugă.

În centru și dreapta: Într-adevăr, dacă Albul încearcă să reziste, nu există niciun spărgător de scară care să-l ajute, deoarece **geta** este o contracarare directă a acestei tactici, scurtcircuitând libertățile Albului și plasându-l imediat în atari, în timp ce acesta încearcă să fugă.



În stânga: Trebuie remarcat faptul că **geta**, deși este foarte eficientă în ceea ce face, nu este perfectă și lasă în urmă **aji**. În acest caz, mutările **A**, **B** și **C** sunt toate **sente**, deoarece dacă Negrul nu răspunde, atunci piatra albă poate fi salvată.

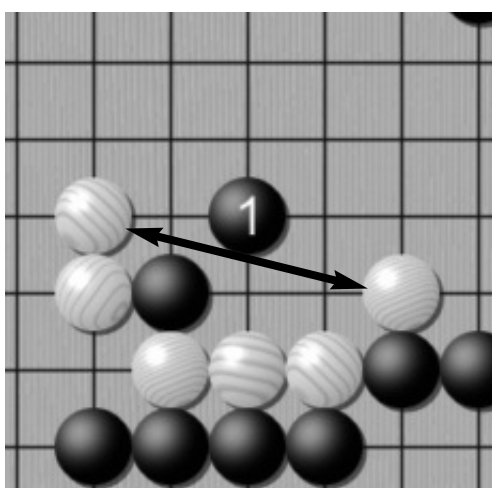
În centru și dreapta: Dacă Negrul joacă **mutarea 3** în altă parte, Albul poate străpunge plasa prin amenințarea de a captura pietrele marcate cu pătrat. Plasa este un tesuji puternic, dar ar trebui să evitați să o folosiți dacă mutările forțate pe care le lasă în urmă v-ar cauza prea multe probleme pe tablă.



Cu cât grupurile de pietre de sprijin sunt mai mari, cu atât este mai ușor să se prindă în plasă o piatră. În acest exemplu, întrucât Albul are mai multe pietre în zonă, poate să pună piatra neagră în geta nu doar cu mutarea tipică de la **A**, ci și cu **B** și **C**.

În stânga: În special, mutarea kogeima de la **B** este o mutare foarte obișnuită pentru o geta, în timp ce mutarea **C** este un pic situațională.

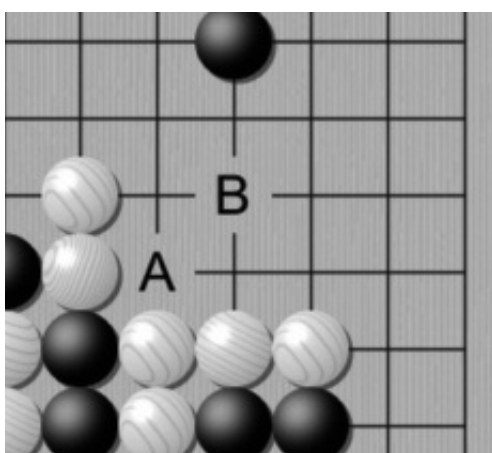
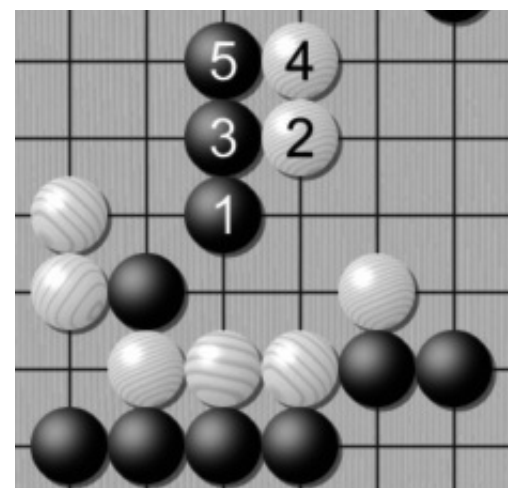
În centru și dreapta: După cum puteți vedea, în ambele cazuri, dacă Negrul încearcă să reziste și să iasă, rezultatul este total identic. Singurul lucru care se schimbă este ordinea din secvența de mutări.



În stânga: Linia de graniță albă este prea joasă și Negrul poate ieși cu **mutarea 1**.

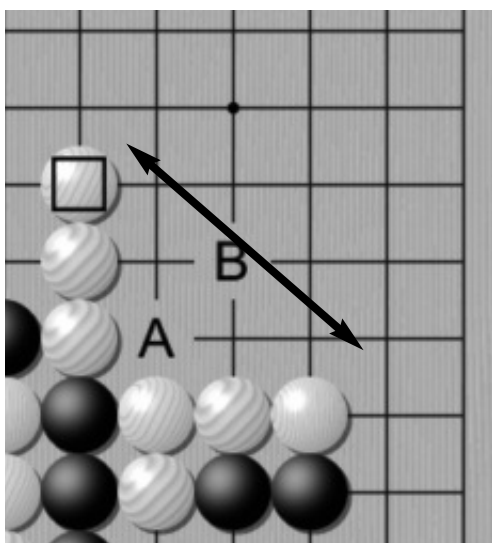
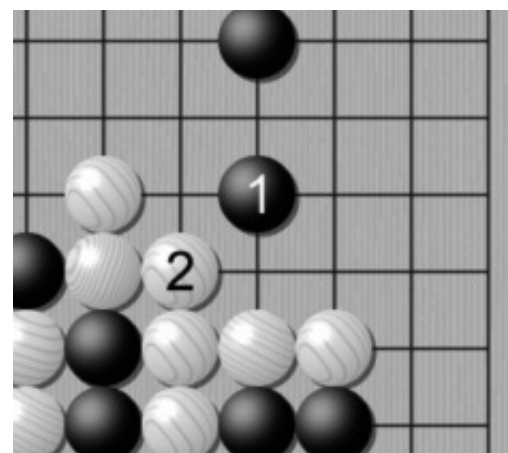
„Punctul vital al adversarului, este punct vital și pentru mine.”

În dreapta: Dacă Albul încearcă mutarea **kogeima 2**, va afla că oprirea pietrelor Negre nu mai este posibilă. În funcție de situația de pe întreaga tablă, s-ar putea să nu fie o problemă, dar în acest caz geta nu reușește.



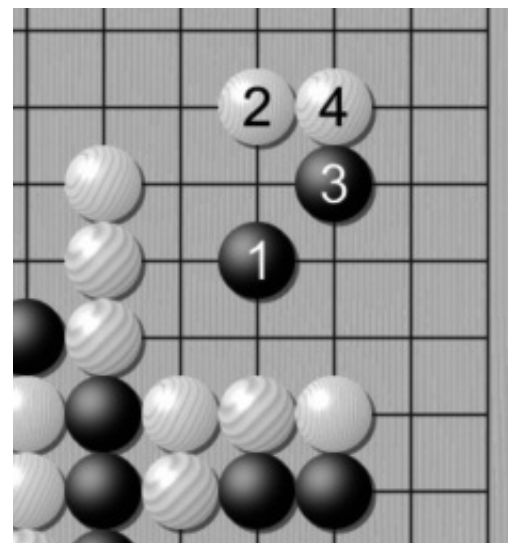
În stânga: Atunci când sunt create condițiile pentru o geta, ai senzația că un punct de tăiere este protejat. De exemplu, aici, Negrul nu poate tăia la **A** din cauza poziției de geta de la **B**.

În dreapta: Dar Negrul poate juca în punctul vital de la **1** și să forțeze conectarea Albului cu **2**. Cu cât mai puține mutări forțate oferiți adversarului, cu atât mai bine.



În stânga: Dacă pietrele de apărare sunt prea multe, Negrul nu poate ieși peste linia de graniță nici măcar cu **B** și Albul încă poate face o geta.

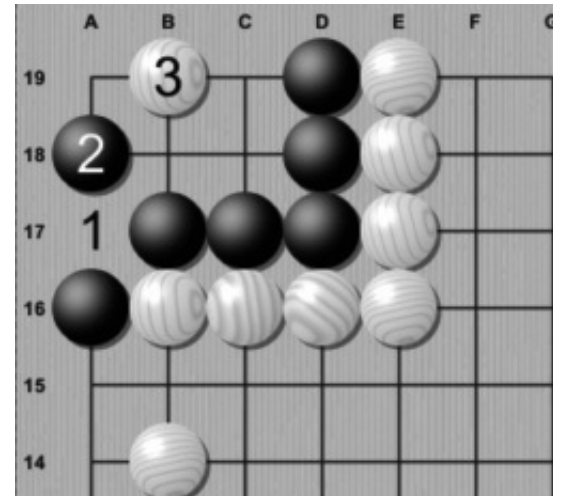
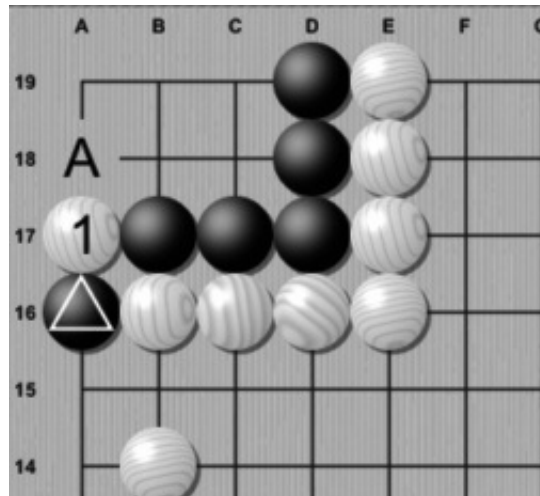
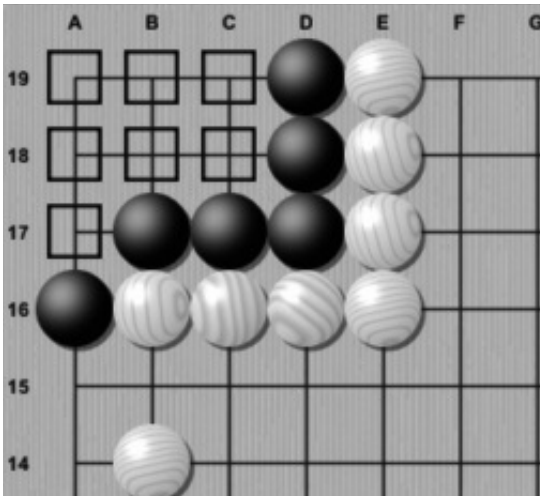
În dreapta: Dacă Negrul încearcă să amenințe cu tăietura cu **mutarea 1**, Albul poate face o geta pe o scară mai largă la **2**. Dacă Negrul încearcă să iasă cu **3**, Albul blochează cu **4** și este în siguranță, deoarece Negrul nu poate trăi în zonă.



Nu uitați: Rețeaua este un tesuji foarte puternic, dar trebuie să fii întotdeauna conștient de mișcările forțate pe care le oferă adversarului și să joci în punctul vital la momentul potrivit.

Sacrificiul (Hourikomi)

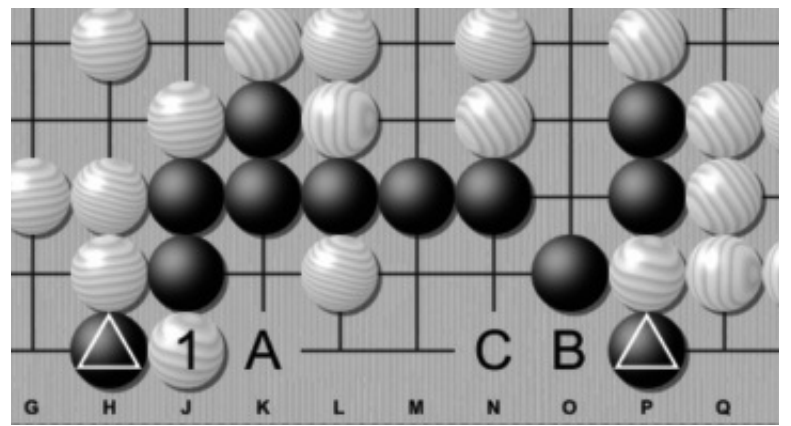
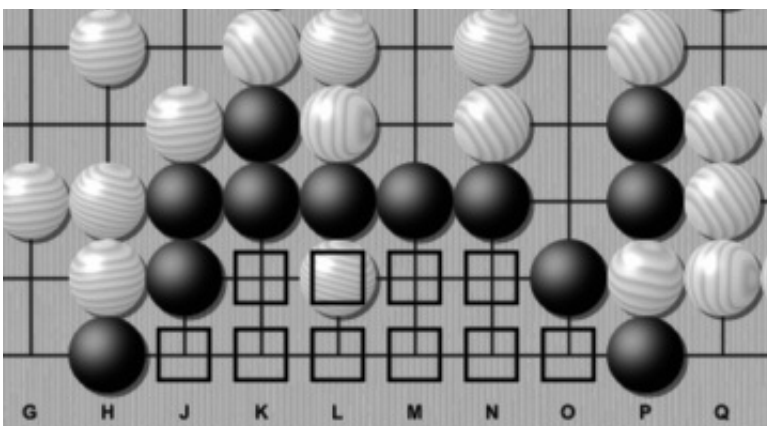
Sacrificiul este un tesuji folosit pentru a reduce libertățile unei grupări adverse. Se joacă o piatră de sacrificiu în punctul de interes pentru inamic, dând naștere unui ochi fals sau o lipsă de libertăți. Un hourikomi produce sau menține un ochi fals și plasează grupul adversarului în atari, făcând astfel capturarea pietrei de sacrificiu o mutare obligatorie. Aceasta este situația ideală, dar un sacrificiu poate funcționa și doar cu amenințarea implicită. Spre deosebire de geta, acest tesuji este mai versatil și are mai multe aplicații, dar mai întâi să începem cu cea mai simplă:



În stânga: La prima vedere, acest grup negru pare a fi un **șase dreptunghiular** și deci ar trebui să fie viu, mai ales dacă este rândul Negrului și își conectează pietrele.

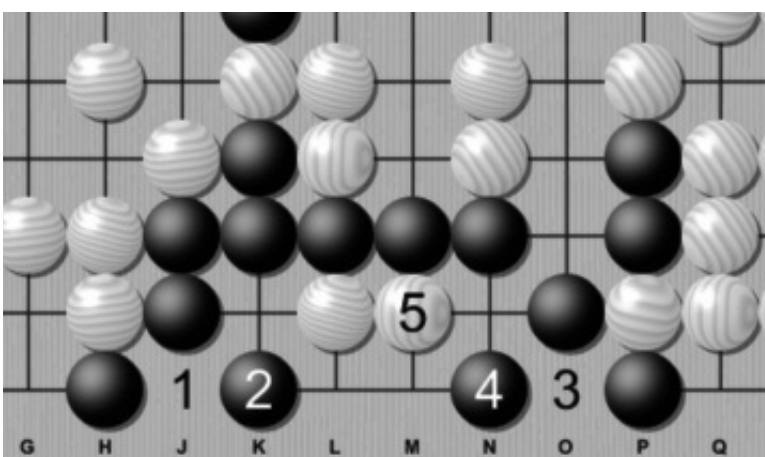
În centru: Dar dacă este rândul Albului, **mutarea 1** este un hourikomi, deoarece plasează piatra marcată cu triunghi în atari, forțând Negrul să joace **A** pentru a o captura.

În dreapta: Odată ce piatra albă este capturată, forma este acum un **cinci masiv** și **mutarea 3** ucide grupul!



În stânga: Sacrificiile pot distruge chiar și grupuri mai mari. Aici Negrul pare să aibă o zonă cu zece spații și o piatră albă capturată, dar există multe defecte în forma sa.

În dreapta: Albul joacă **mutarea 1** și plasează piatra marcată cu triunghi în atari, forțând Negrul să joace **A**. Albul poate face exact același lucru cu **B**.



După cele două hourikomi și capturile „obligatorii” ale Negrului, forma rămasă este foarte asemănătoare cu un **cinci masiv**, dar cu șase spații și două puncte vitale, iar Albul a ocupat deja unul dintre ele. Jucând **mutarea 5**, Albul ocupă ambele puncte vitale, iar Negrul este mort.

Pentru a supraviețui, Negrul ar fi trebuit să joace mai întâi în punctul vital **5**, în loc să captureze cu **2** și **4**. Observați că punctele de la **1** și **3** nu sunt ochi.

Un hourikomi este diferit de o nakade.

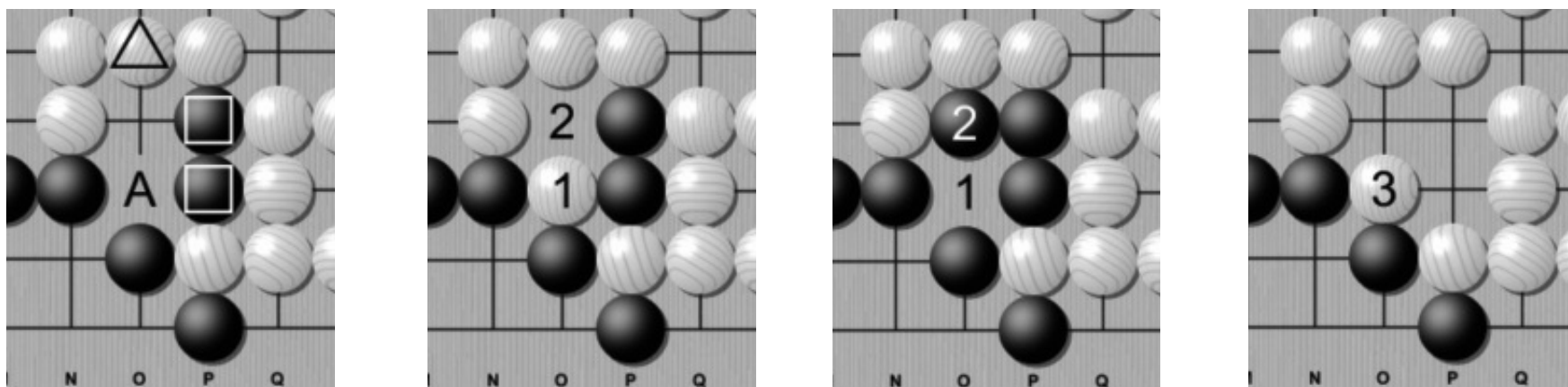
O nakade este jucarea unei piese în interiorul unui ochi adevărat.

Revenirea (Snapback)

Revenirea este o utilizare specială pentru un sacrificiu deoarece rezultatul este foarte specific. Ea este considerată ca fiind un tesuji diferit. Ideea unei reveniri este de a plasa o piatră care va pune grupul adversar în atari, mutare kikashi, **dar prin capturarea acelei pietre adversarul își micșorează numărul de libertăți și își pune grupul din nou în atari.**

Spre deosebire de un simplu hourikomi, acest tesuji ucide direct un grup și sună foarte complicat și rar, dar câteva exemple vor ajuta la lămurirea lucrurilor.

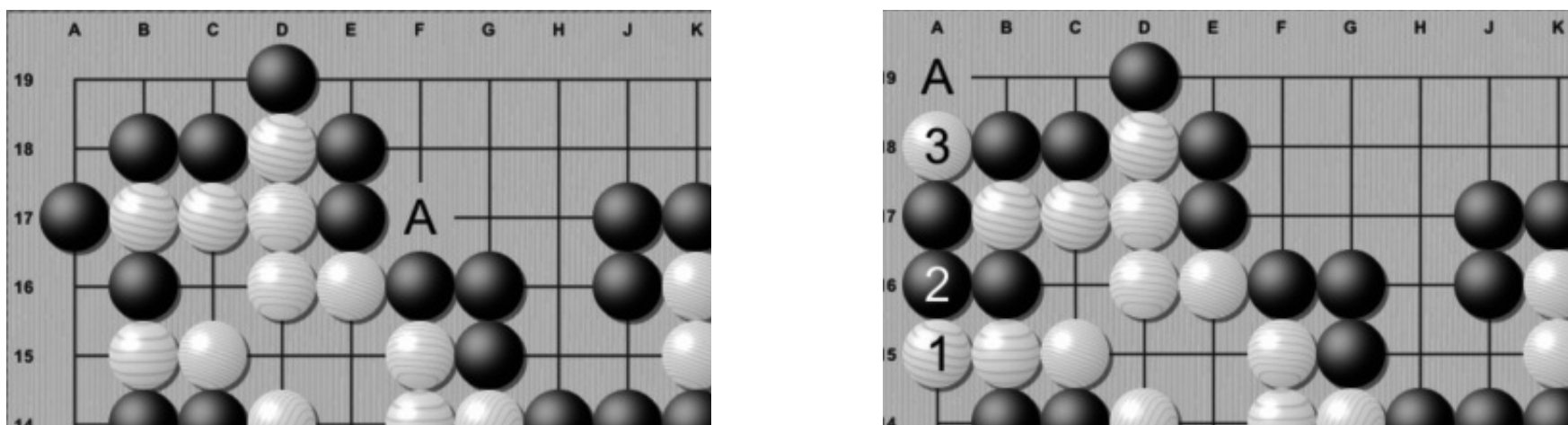
Principalul lucru la care trebuie să fii atent când încerci să faci sau să eviți o revenire sunt grupurile care încep să fie complet înconjurate.



De la stânga la dreapta: Cel mai simplu exemplu de revenire poate fi creat din imaginea anterioară dacă adăugăm piatră marcată cu triunghi pe tablă. Acum, dacă Negrul nu se conectează la **A**, pietrele marcate cu pătrat sunt moarte din cauza unei reveniri. Dar cum? Dacă Albul joacă **mutarea 1**, el pune Negrul în atari. Acesta poate captura imediat. Dar odată ce se capturează piatră albă cu **mutarea 2**, Negrul se află din nou în atari. Piatra neagră adăugată, necesară pentru captura pietrei albe, reduce, de asemenea, libertățile grupului negru. Așa că acum Albul joacă **mutarea 3** și capturează toate pietrele.

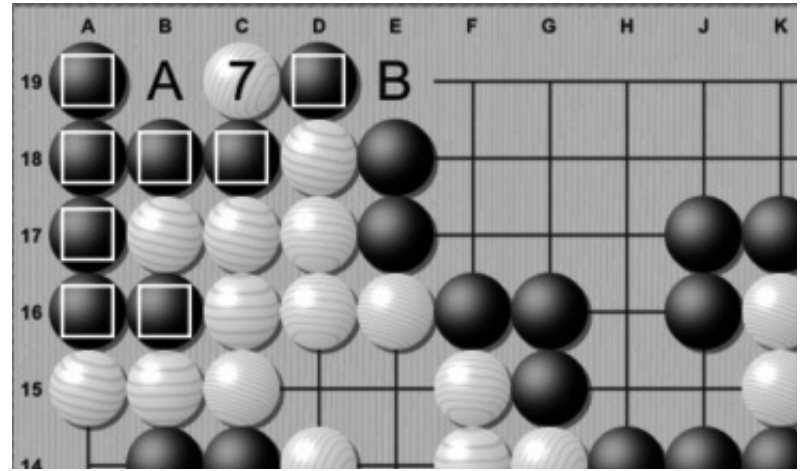
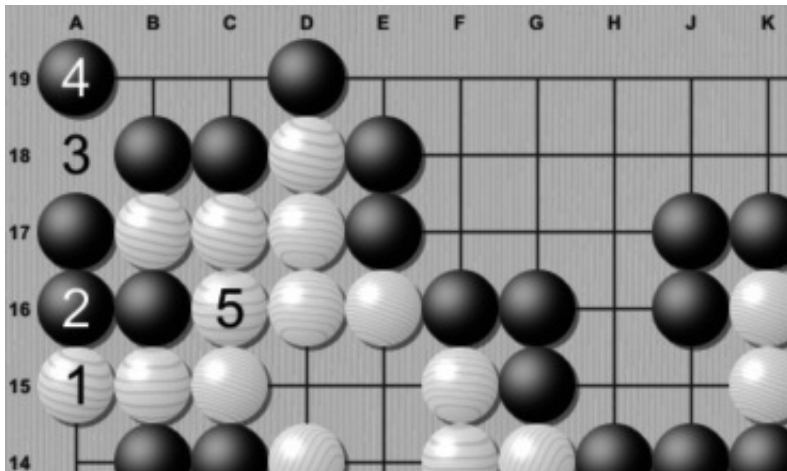
Principala problemă cu revenirea este că poate fi uneori greu de observat și grupurile care par perfect sigure pot cădea pradă după o serie de mutări.

Să vedem o combinație a celor două tesuji:



În stânga: Negrul crede că este în perfectă siguranță în colțul din stânga sus. Singurul punct slab pare să fie tăietura de la **A**, dar, întrucât este atât de aproape de marginea tablei, Negrul poate apăra tăietura cu o plasă sau o scară. Totul pare în regulă.

În dreapta: Deci, când Albul extinde cu **mutarea 1**, Negrul se conectează pur și simplu cu **mutarea 2** pentru a-și păstra piatră. Albul joacă o revenire cu **mutarea 3**, dar Negrul nu este îngrijorat, deoarece poate captura piatră jucând la **A**. Totul pare în continuare în regulă.



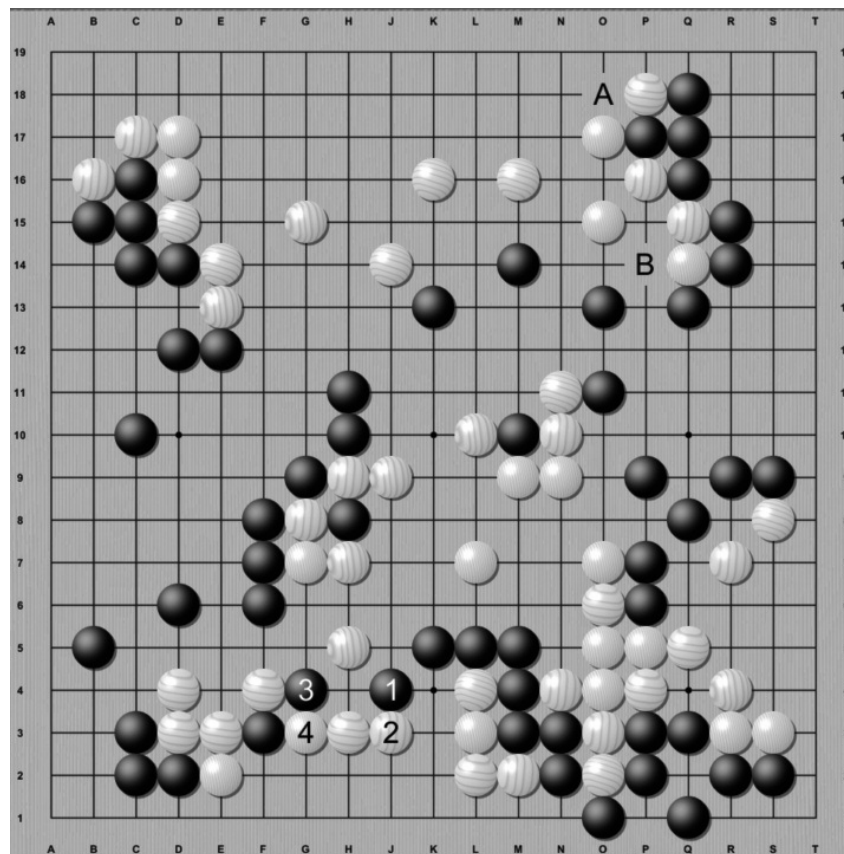
În stânga: Negrul **4** capturează piatra albă de la **3** și apoi Albul joacă pur și simplu la **5** - atari. Negrul trebuie doar să umple acea libertate de la **3** și este în regulă, nu-i așa?

În dreapta: Greșit. Mutarea finală **7** este o **revenire**. Acum toate pietrele marcate cu pătrat sunt în atari și, dacă Negrul capturează piatra albă din **A**, atunci el se află încă odată în atari și pierde toate pietrele la următoarea mutare. Tot ce poate face Negrul acum este să salveze o piatră prin conectarea la **B**.

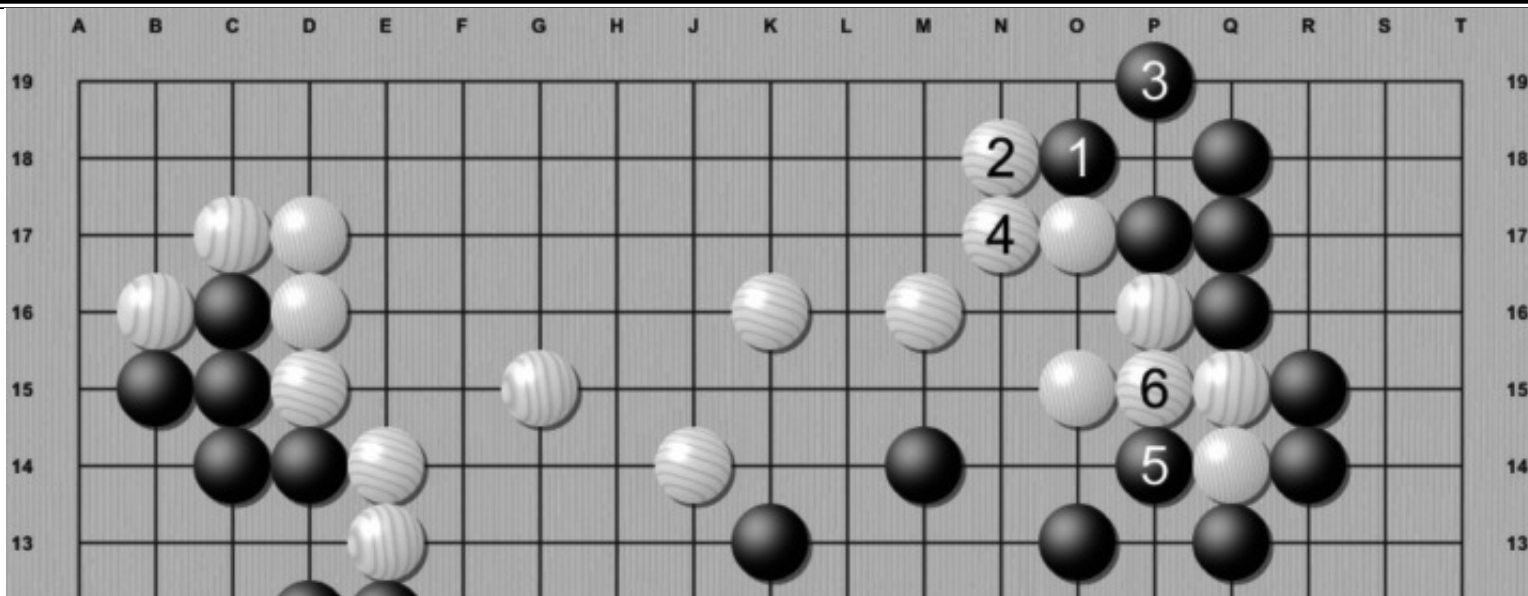
De fapt, dacă citea bine secvența, după extinderea **Alb 1**, Negrul putea salva o parte din pietre, dacă începea să se lege de la cea mai îndepărtată tăietură - **E 19**

Această reducere metodică a libertăților unui grup se numește **shibori (a presa)**. În cel mai bun caz se termină cu o revenire, dar de obicei se termină doar cu un grup advers care arată ca o grămadă informă care stă pe tablă fără să ofere puncte sau influență utilă.

Nu există un mod special de a realiza o presare, așa că trebuie doar să te uiți după posibilitatea unei serii de mutări forțate sau atari care ar putea distruge forma adversarului. Dacă, până la sfârșitul acestui proces, ați reușit să vă înconjuțați complet adversarul, ați putea avea o șansă la o revenire. Haideți să analizăm încet un caz mai complex, pornind de la această poziție de tablă:

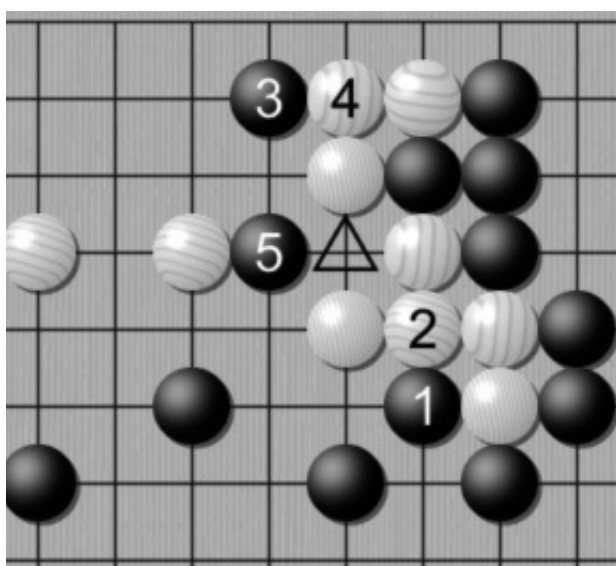


Ambii jucători par concentrați pe partea de jos a tablei, iar partea de sus pare destul de sigură pentru Alb. Există două posibilități de atari, la **A** și **B**, dar Albul le consideră pur și simplu o ușoară posibilă reducere a teritoriului său, deoarece își poate salva cu ușurință pietrele dacă Negrul joacă acolo.

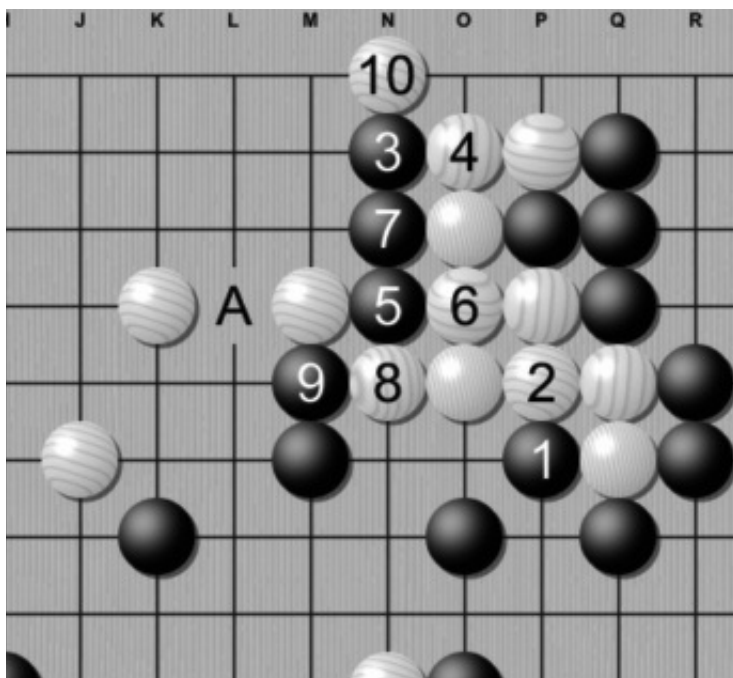


În această imagine este cea mai probabilă secvență de mutări pe care Albul o are în minte, în cazul în care Negrul reușește să joace ambele mutări atari prezentate anterior. Este o așteptare foarte rezonabilă, iar pierderea unei pietre și a două sau trei puncte în partea superioară nu reprezintă o amenințare nici pentru viabilitatea unui grup atât de mare, nici o pierdere semnificativă, având în vedere cât de mare este în prezent partea superioară pentru Alb.

Așadar, Albul se consideră în siguranță și alege corect să nu irosească nicio mutare pentru a apăra o zonă pe care o consideră a sa. Pornind de la această premisă, alegerea este într-adevăr corectă, dar presupunerea siguranței se dovedește a fi falsă, deoarece Negrul își pune planul în mișcare. Ar trebui să observați că partea de sus este cel mai mare rezervor de puncte al Albului, așa că trebuie să o păstreze cu orice preț.



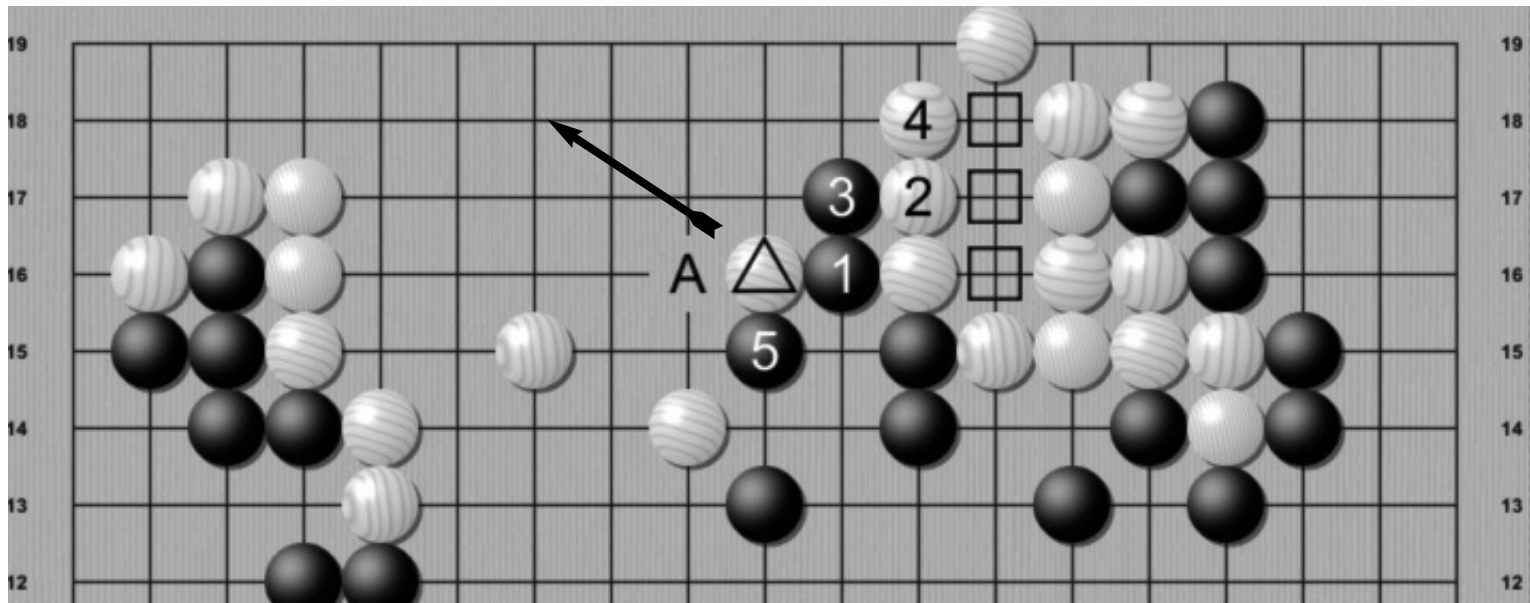
Negrul începe cu atari la **mutarea 1**, iar Albul joacă **2**, răspunsul pe care l-a planificat de la început. Până acum totul pare normal. Dar pentru **mutarea 3**, Negrul nu joacă atari-ul la care se aștepta Albul. În schimb, Negrul joacă la stânga, amenințând că va da atari cu următoarea mutare și va trece pe sub pietrele albe, reducându-i aria cu mai multe puncte. Acest lucru face ca **mutarea 3** să fie **kikashi** și **mutarea 4** obligatorie. Să-ți forțezi adversarul să joace mutări la care nu se așteaptă sau care nu-i plac este de obicei o idee foarte bună, mai ales dacă ai un anumit obiectiv în minte, ca în acest caz. Negrul continuă să fie enervant și joacă **mutarea 5** pentru a amenința să taie punctul din gura de tigru marcat cu triunghi.



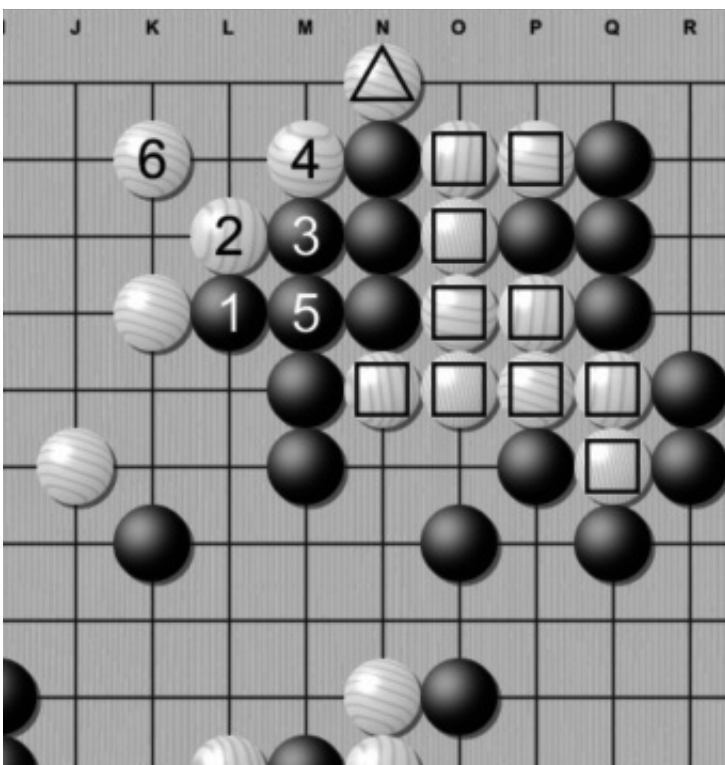
Este foarte rar ca cineva să nu conecteze gura de tigru, așa că Albul joacă **mutarea 6**, pentru a-și conecta pietrele. Negrul se conectează și el cu **7**, pentru a obține mai multe libertăți, iar cu mutările **8** și **9** jucători își taie reciproc grupurile, despărțindu-le efectiv.

Cu toate acestea, este rândul Albului și **mutarea 10** pare să rezolve lupta. Grupul alb are patru libertăți, în timp ce grupul negru doar două. Albul este încrezător că poate captura grupul slab al Negrului și își poate reconecta toate pietrele.

Oricum ar fi, Negrul dă atari la **A** și nu este o mutare ușor de gestionat, având în vedere întreaga situație, după cum vom vedea în pagina următoare. Observați că pietrele albe din dreapta nu mai au o formă deosebită. Sunt doar o grămadă de pietre fără ochi sau potențial, deci au fost presate cu succes.

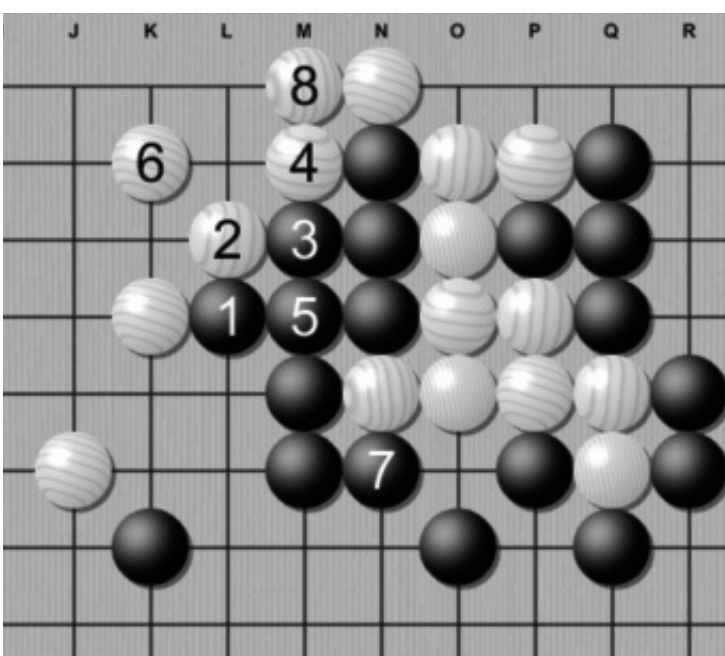


Să resetăm contorul de mutări. Dacă Negrul dă atari cu **mutarea 1**, atunci soluția evidentă ar fi ca Albul să continue să se extindă și să captureze cele trei pietre negre care se aflau în punctele marcate cu pătrat. Dar atunci Negrul este sente și dacă joacă la **A**, atunci piatra marcată cu triunghi este capturată într-o scară. Acest lucru înseamnă că cea mai mare parte din latura de sus, care era teritoriu solid al Albului, a dispărut acum! **Albul nu poate juca în acest fel**, așa că Negrul știe că **mutarea 1** este o altă mutare sente în arsenalul său.

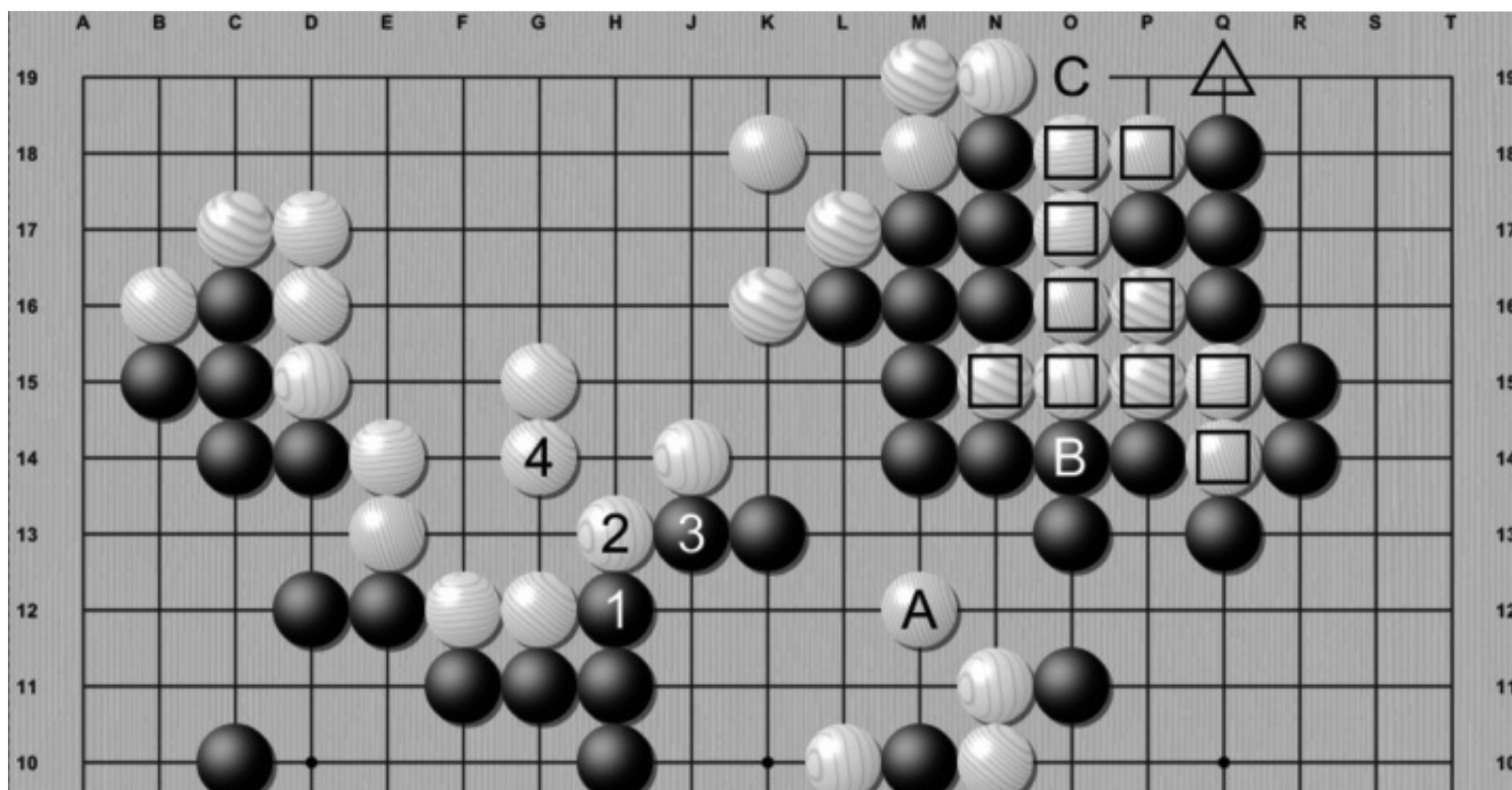


Revenind în joc, Negrul dă atari la **mutarea 1**, iar Albul, dorind să evite rezultatul anterior, sacrifică o piatră și intră în luptă directă, dând și el atari cu **mutarea 2**. Negrul capturează cu **mutarea 3**, iar Alb 4 plasează din nou toate pietrele negre în atari, astfel că Negrul se conectează cu **mutarea 5**. Albul are în sfârșit din nou sente și joacă **6**, creând două guri de tigru și apărându-și toate punctele de tăietură. Albul se simte în siguranță cu grupul de pietre marcate cu pătrat, pentru că s-a conectat pe sub pietrele Negre, prin piatra marcată cu triunghi.

Aceasta este de obicei o tactică bună, dar dacă unul dintre grupurile conectate în acest fel poate fi plasat în atari, atunci asta poate duce la o revenire. Grupurile complet înconjurate sunt de obicei un indiciu al unei posibile mutări de revenire.



Negrul are sente din nou și joacă simplu **mutarea 7** pentru a se asigura că acele pietre Albe nu pot ieși în niciun fel și pentru a reduce la trei libertățile acelu grup. Albul vrea să prevină orice probleme potențiale, joacă **mutarea 8** și se simte în sfârșit în siguranță și sigur că pietrele sale sunt conectate. Într-adevăr, așa cum stau lucrurile acum, Negrul nu poate continua atacul, dar este foarte mulțumit de rezultat. Ceea ce cândva era o zonă pe care Albul o considera teritoriu a fost redusă cu o cantitate semnificativă de puncte, un grup alb a fost presat, iar noile apărări pe care Albul le-a pus în calea Negrului sunt foarte asemănătoare cu cele prezentate mai devreme. Răbdarea este o virtute, iar Negrul se întoarce în altă parte pentru a-l menține pe Alb liniștit. Așa cum am spus mai devreme, în multe cazuri, dacă situația de pe tablă se schimbă, ceea ce odată era sigur ar putea sfârși într-un pericol cumplit.

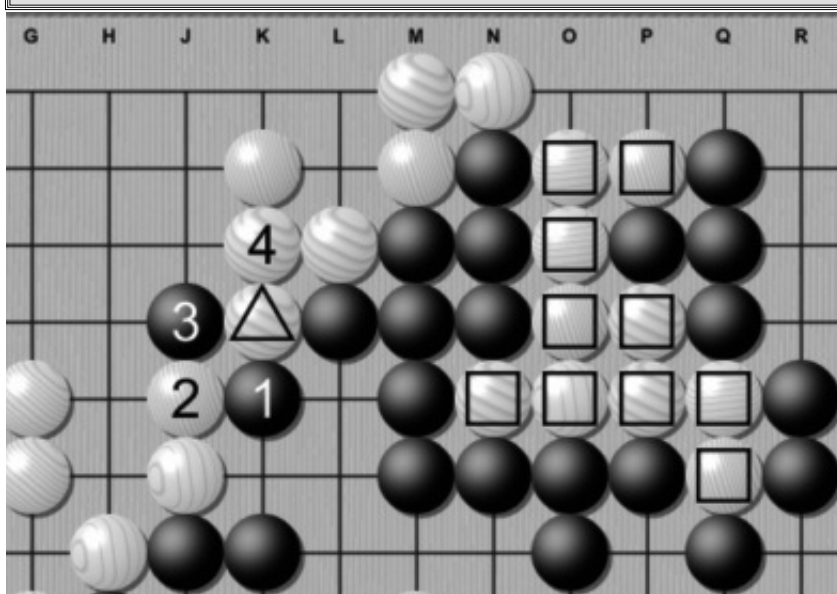


În acest caz, nu trebuiau să se schimbe prea multe lucruri pentru ca Albul să aibă din nou probleme. După ce a schimbat câteva mutări în altă parte pe tablă, la un moment dat, Albul a amenințat să taie o piatră neagră cu **A**, iar Negrul a redus încă o libertate din grupul marcat cu pătrat, jucând **B** pentru a-și apăra și conecta pietrele. Albul nu este deloc îngrijorat de siguranța pietrelor marcate, pentru că nu există nicio posibilă **revenire**, deoarece Negrului îi lipsește o piatră în punctul marcat cu triunghi. Așadar, Albul știe că, așa cum stau lucrurile acum, nu trebuie să irosească o mutare pentru a-și conecta grupul și dacă Negrul plasează acel grup în atari, Albul poate pur și simplu să captureze piatra atacantă sau să se conecteze la **C**. Atunci când încerci să pregătești un tesuji, trebuie să încerci să fii subtil și să eviți mișcările evidente, cum ar fi să joci în punctul marcat de triunghi. Majoritatea adversarilor vor observa intenția unei astfel de mișcări și își vor conecta pietrele, făcându-vă să vă pierdeți șansa. Astfel, în loc să joace acolo, când Negrul a reușit în cele din urmă să aibă sente, a jucat **mutarea 1**, care pare inocentă. Blocajul la **2** pare natural pentru Alb, prelungirea de la **3** este de asemenea destul de standard, iar cu mutarea **4** Albul face din nou niște forme bune cu o gură de tigru dublă. Totul arată bine pentru Alb, nu sunteți de acord?

Nu uitați: Încearcă să faci mutări care au efecte multiple. Mutările jucate în apropierea unei zone creează încet-încet presiune în locuri pe care adversarul le-a crezut în siguranță, încât ar putea fi direcționat greșit de ceea ce este rezonabil la nivel local și să rateze ceea ce este periculos pe întreaga tablă.

Atenție: Ori de câte ori adversarul ne obligă să jucăm vreo mutare pentru a ne apăra, trebuie să ținem cont de faptul că ar putea avea un motiv ascuns, chiar dacă mutările pe care suntem forțați să le jucăm par destul de bune și sigure sau, mai degrabă, mai ales dacă par sigure. Majoritatea jucătorilor nu ar vrea să ne ajute să ne reparăm forma și să ne apărăm, așa că de ce ar face-o?

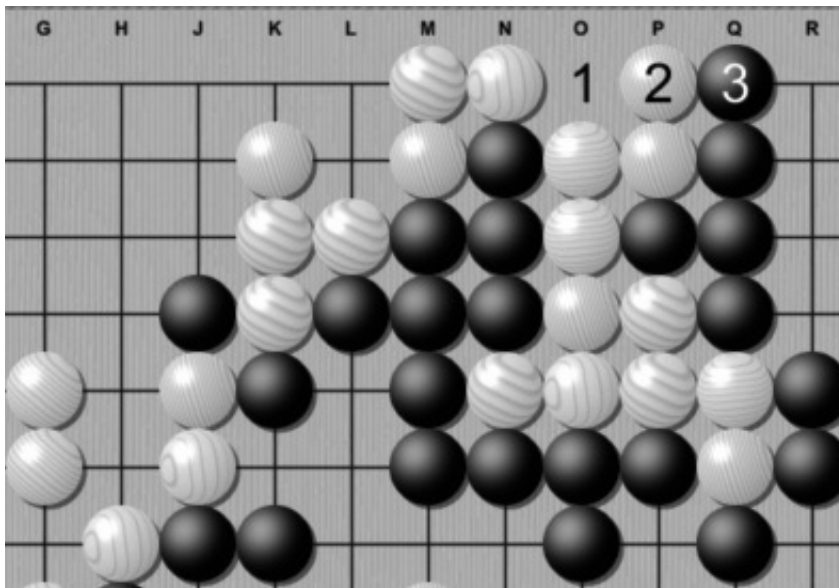
Întotdeauna să fii pregătit pentru un truc care urmează să apară.



Negrul joacă **mutarea 1**, care pare doar o amenințare de atari la piatra marcată cu triunghi. Dacă Albul nu ar fi fost atât de puternic în această zonă, ar fi putut juca pasiv și ar fi extins acea piatră jucând în 3, dar trebuie să ne amintim că latura de sus este principala sursă de puncte a Albului, așa că nu poate fi îngăduitor.

În plus, ce este rău în a lăsa Negrul să dea atari? După cum se poate vedea în imagine, **mutarea 2** creează un nod de bambus și taie piatra neagră, chiar dacă Negrul dă atari (ceea ce a făcut cu **mutarea 3**).

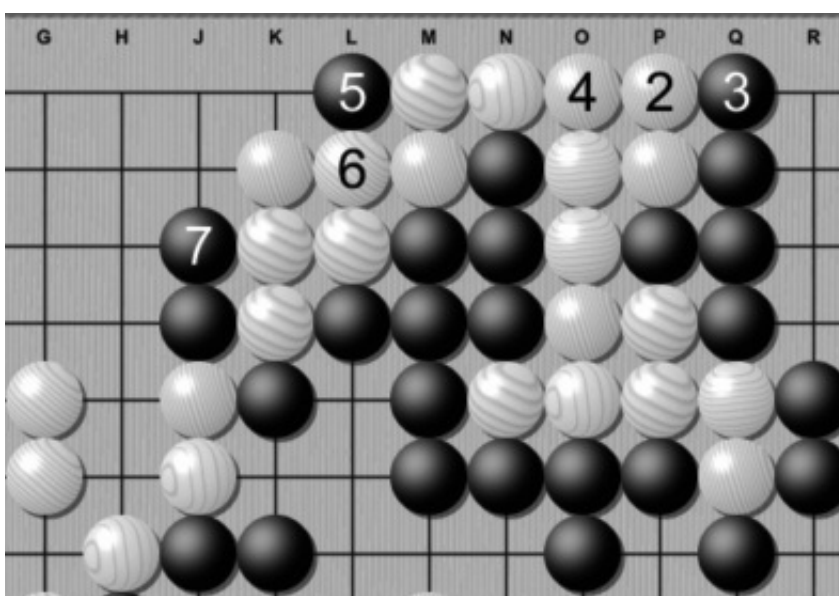
Albul se poate conecta pur și simplu cu **mutarea 4**. Dar piatra neagră **3** este o piatră foarte insidios plasată.



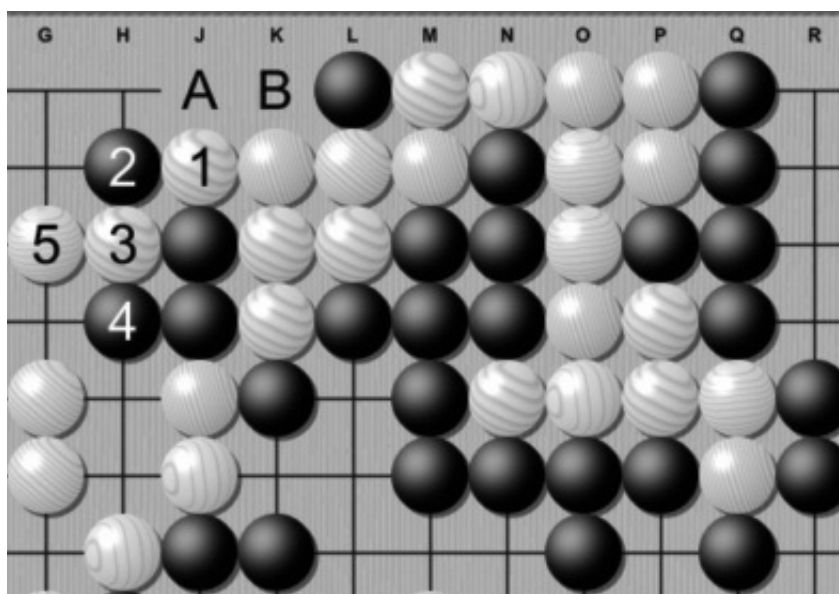
Negrul este în sfârșit pregătit pentru ultima etapă a acestui plan lung și dă atari cu **mutarea 1**. Albul știe deja de această posibilitate, dar nu există nicio întoarcere, așa că pur și simplu capturează piatra cu **mutarea 2**. Negrul pune întregul grup alb din nou în atari, cu **mutarea 3**.

Albul trebuie pur și simplu să se conecteze jucând **mutarea 4** în **1** și să aibă în continuare două libertăți și posibilitatea de a-și conecta pietrele cu un alt grup cu mai multe libertăți.

Dar un grup cu doar două libertăți rămase poate fi întotdeauna o sursă de pericol, așa că...



... Negrul joacă o **revenire** cu **5**, dând atari. Albul nu poate captura piatra în mod direct, așa că pur și simplu își conectează toate pietrele cu **6**. Și acum, piatra pe care Negrul a depus atât de mult efort pentru a o plasa mai devreme, jucând mutări care păreau să ajute Albul să-și apere pietrele, își arată forța cu extensia de la **mutarea 7**. Acum pietrele negre au **trei libertăți**, iar pietrele albe au **doar două!** Totuși, Albul este sente și poate că ar putea scăpa, dar cu **revenirea** de la **mutarea 5** care îi reduce libertățile, grupul uriaș al Albului este mort. Dar de ce este mort? Să vedem.



Dacă Albul se extinde la **1**, atunci Negru **2** reduce libertățile grupului alb la doar două. Secvența de la **mutarea 3** până la **5** este o serie locală de atari pentru că Albul încearcă să reducă libertățile Negrului la două. Dar acum Negrul este sente. Dacă dă atari la **B**, atunci Albul joacă pur și simplu la **A** și capturează cele două pietre negre și astfel se alege cu un ochi și trei libertăți, câștigând ușor cursa de capturare. Dar dacă Negrul dă atari la **A** și Albul capturează piatra neagră de la **B**, atunci grupul alb este din nou în atari și avem mult așteptata **revenire** care câștigă această luptă pentru Negru.

Nu uitați: Hourikomi, shibori și revenirea sunt tesuji-uri foarte importante pe care le veți folosi foarte frecvent în situații de luptă corp la corp sau în probleme de viață și de moarte care apar în jocurile reale. Fiți întotdeauna atenți la:

- Grupuri care nu sunt vii la nivel local și care, în cele din urmă, pot fi înconjurare în totalitate;
- O piatră, sau un mic grup de pietre, care pot fi plasate în atari și care în cele din urmă te face să pierzi ochii, forțându-te să te conectezi sau să îți pierzi pietrele;
- Conexiuni indirecte neterminate, în special keima, ogeima, gura de tigru sau nodul de bambus, care pot fi atacate și care te forțează să te conectezi sau să joci unde nu ai face-o în mod normal.

O concepție greșită comună este că aceste tesuji sunt folosite mai ales în marginea tablei, unde este mai ușor să crezi o lipsă de libertăți, dar adevărul este că ele pot fi utile oriunde; condiția prealabilă ca să funcționeze este că au nevoie de mai multe pietre pentru a fi realizate. Fiți vigilenți!

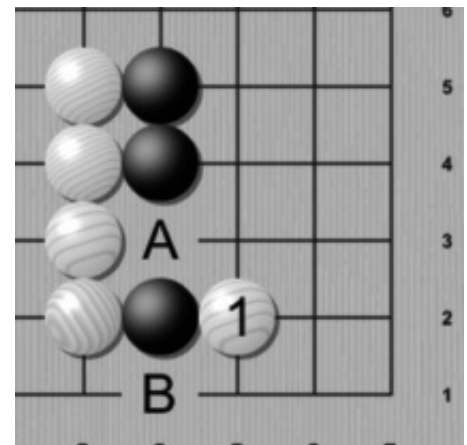
Hasami și Ishi no shita

Hasami este un tesuji care poate fi folosit peste tot pe tablă, dar care apare de obicei în apropierea marginii. El constă pur și simplu într-o atașare directă la o piatră/grup opus, din partea total opusă celei de care celelalte pietre ale tale sunt deja atașate. Poate părea complicat, dar în realitate este la fel de simplu ca exemplul din imaginea din dreapta.

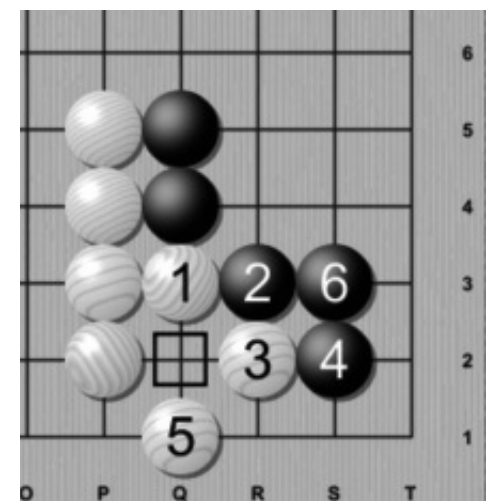
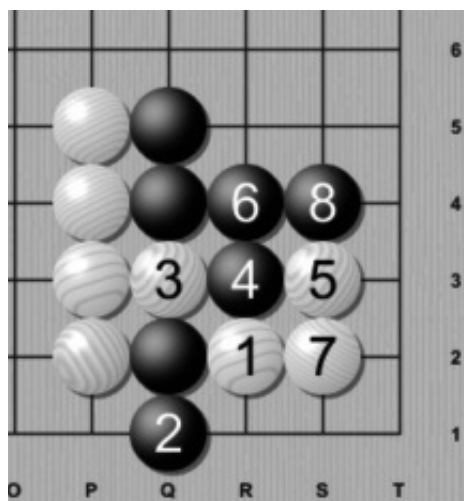
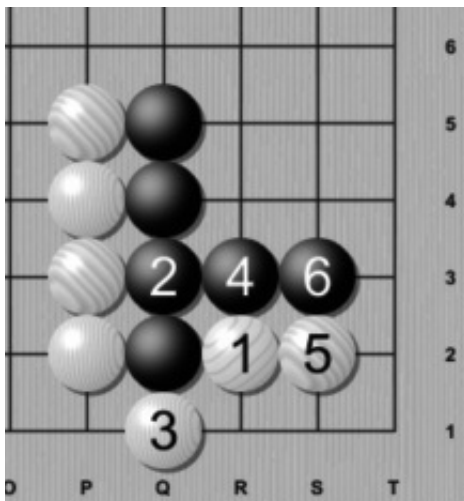
De asemenea, te poți gândi la un hasami ca la un ikken tobi, dar cu o piatră adversă deja în cale, care îți taie punctul vital. Asta face să sune ca o piatră plasată foarte precar, deci când o folosim și cum ne avantajează?

Cea mai simplă utilizare a unui hasami este de a face un **ishi no shita (trecere pe sub pietre)**, exploatând fie o formație laxă, ca în cazul exemplului, fie o posibilă lipsă de libertăți, așa cum vom vedea mai departe.

Dar cum reușește acest lucru? Care a fost problema din exemplu, pe care va trebui să o avem în vedere atunci când folosim sau ne confruntăm cu posibilitatea unei hasami?



Un hasami tipic. Deoarece pietrele Albului sunt puternice, cleștele de la **mutarea 1** face ca **A** și **B** să fie **miai**.



În stânga: Răspunsul uzual, Negrul se apără la **A**, iar Albul face o ishi no shita cu **mutarea 3** și reduce colțul negru, păstrând în același timp sente-ul.

În centru: Dacă Negrul încearcă să se apere la **B**, cel mai obișnuit rezultat este că Albul taie și capturează cele două pietre, păstrând în același timp sente-ul.

În dreapta: Comparați cele două rezultate anterioare cu situația când Alb împinge cu mutarea **1** și capturează doar o piatră. **Hasami a fost mult mai eficient.**

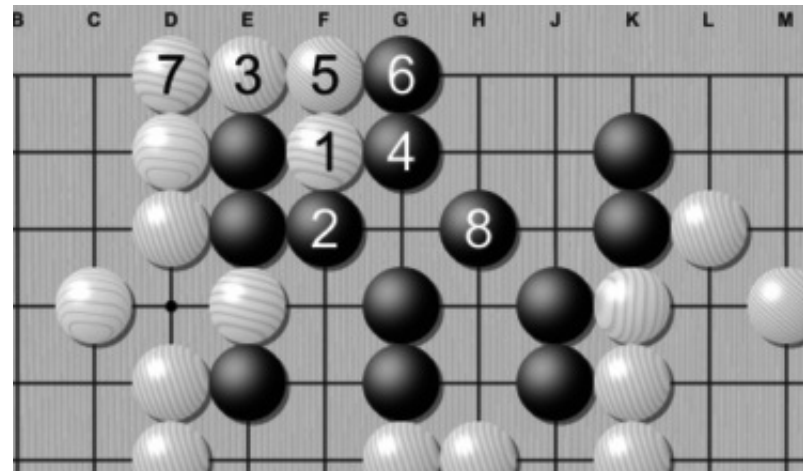
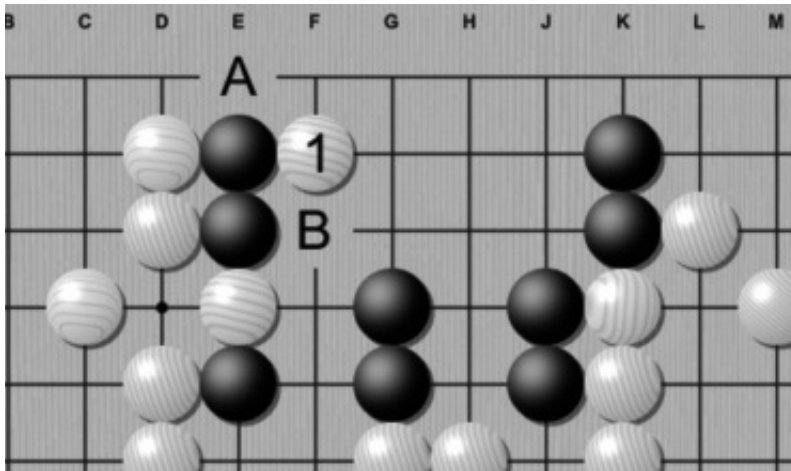
S-ar părea că cele mai obișnuite semne ale posibilității unui hasami sunt:

- A avea un grup puternic de pietre care nu sunt în pericol de contraatac, atașat la o piatră/grup opus care are un defect de formă;
- Să fii capabil să creezi o situație de miai jucând un hasami. În acest fel, poți în cele din urmă să te conectezi cu piatra ta și să câștigi lupta.

Totuși, aceste semne sunt puțin vagi în acest moment. În exemplul nostru, piatra Negrului avea trei libertăți. Este acesta singurul caz de hasami? Bineînțeles că nu.

De obicei, cel mai mare pericol nu este reprezentat de pietre singuratic care au trei libertăți, ci de *grupuri mai mari de pietre care au un număr insuficient de libertăți sau o formă proastă* și care ar putea lupta pentru viață. Pierderea unei singure pietre nu este sfârșitul lumii, dar faptul că un întreg grup este ucis, mai ales mai târziu în partidă, poate duce la capitulare.

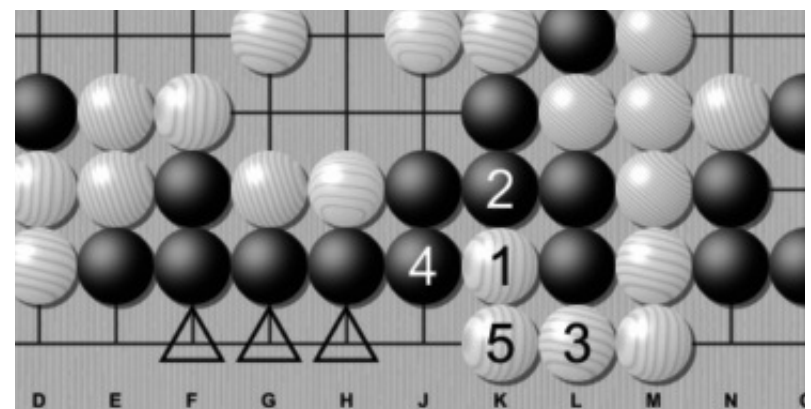
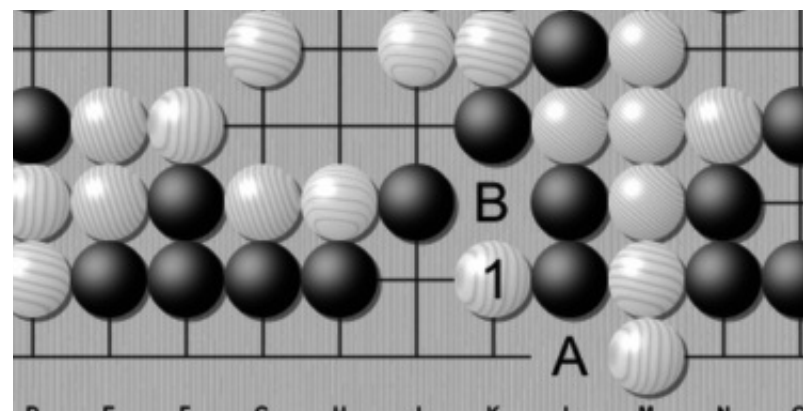
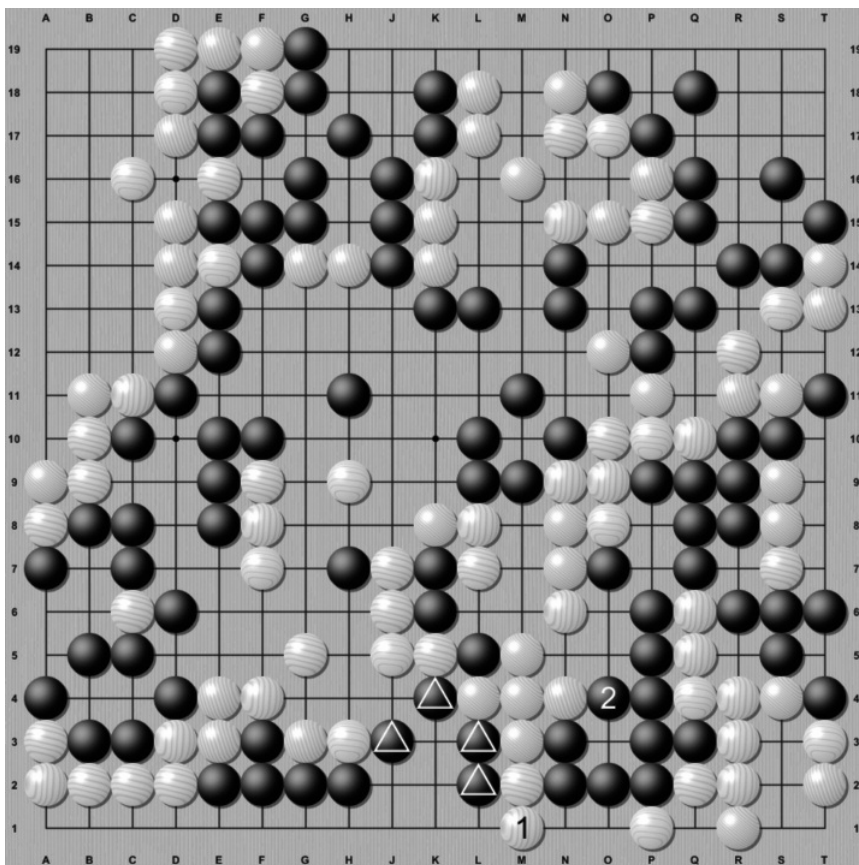
Să vedem câteva exemple pentru a înțelege cum funcționează acest lucru. Nu uitați că ideea principală este să creați o situație **miai** în avantajul vostru:



Grupul negru pare suficient de mare pentru a face cu ușurință doi ochi, dar pietrele din stânga sunt în dificultate și nu sunt conectate cu restul pietrelor din grupul înconjurat.

În stânga: Albul face un **hasami** cu **mutarea 1**, iar **A** și **B** sunt acum **miai**. Dacă Negrul joacă **A**, Albul va captura cele două pietre negre și va ucide grupul. Așadar, Negrul poate juca doar **B** și abia supraviețuiește.

În dreapta: După o serie de atari (**mutările 4 și 6**) Negrul reușește să limiteze paguba și să creeze doi ochi cu **mutarea 8**. Dar mai târziu, în aceeași partidă, nu va fi la fel de norocos.

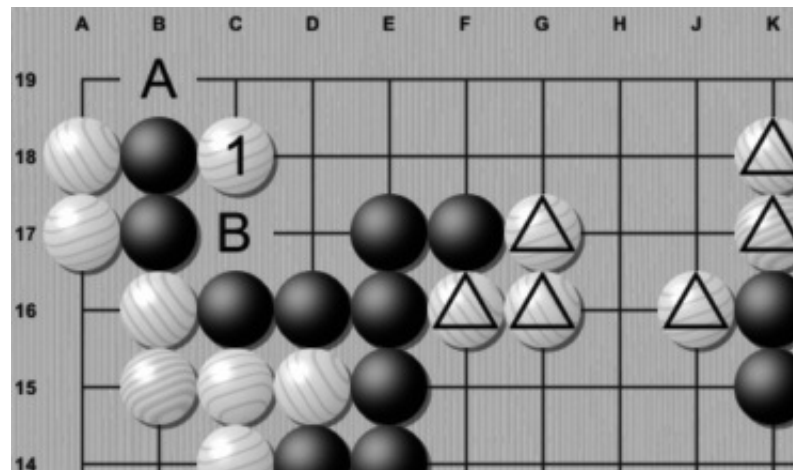
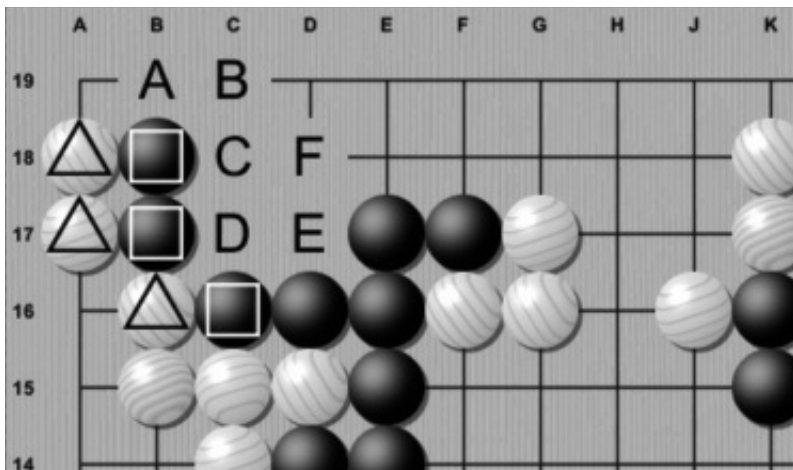


În stânga: Deoarece grupul din dreapta al Negrului mai are nevoie de încă un ochi pentru a supraviețui, Albul a reușit să forțeze un schimb de mutări: **1** cu **2**. Dar acum pietrele negre marcate cu triunghiuri au probleme. Amintiți-vă întotdeauna că ceea ce părea cândva sigur poate ajunge mai târziu în pericol!

În dreapta sus: Albul face un **hasami** cu **mutarea 1** și **A** și **B** devin **miai**. Negrul în **A** duce la Alb în **B** care ucide imediat toate pietrele, astfel că Negrul trebuie să se conecteze.

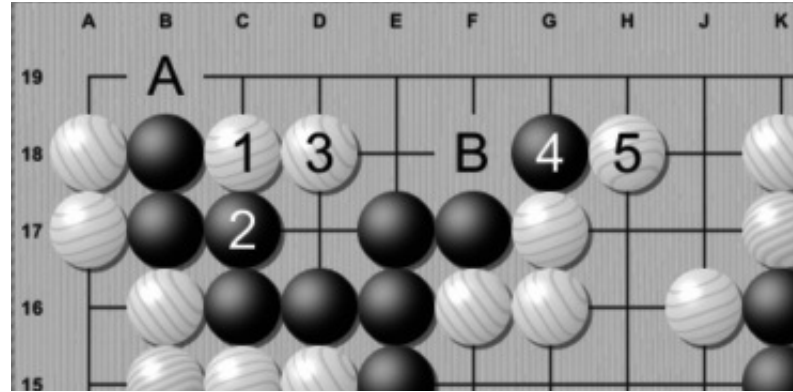
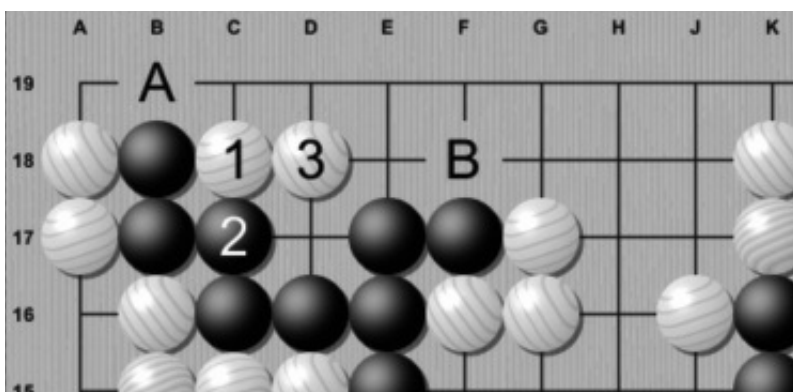
În dreapta jos: Dar după ce Negrul s-a apărat, punctele marcate rămase nu sunt suficiente pentru a crea doi ochi. Grupul negru este mort, așa că el a cedat partida.

A face un „hane” peste două sau trei pietre ale adversarului tău produce o formă notoriu bună pentru tine și oribilă pentru adversar. Este o formă clasică pentru un clește și odată ce această formă apare (de obicei în primele 50-70 de mutări) știi că în cele din urmă vei fi presat, așa că trebuie să consumi o mutare în plus pentru a te apăra sau să suferi consecințele, care uneori pot fi într-adevăr cumplite.



În stânga: Iată o formație minunată compusă din pietrele marcate. Negrul se crede în siguranță, așa că nu joacă o mutare în plus pentru a-și apăra pietrele. Orice mutare de la A la F ar fi însemnat că acest grup este necondiționat în viață, dar în jocul real Negrul a făcut tenuki.

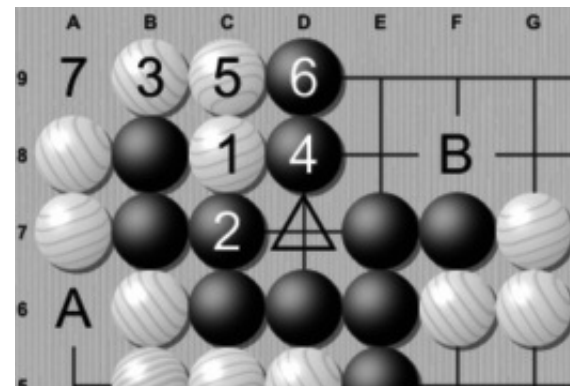
În dreapta: În cele din urmă Alb face un **hasami** cu **mutarea 1** și punctele A și B devin mii. Negrul poate conecta doar la B, dar în acest caz pietrele marcate cu triunghi din dreapta permit o continuare și ajutor pentru următoarele mutări ale Albului...



În stânga: Negrul joacă clasic în **2** și este uimit de Alb **3**, care le face iarăși pe A și B mii, deoarece Albul are pietre de ajutor în apropiere și se poate conecta în două moduri.

În dreapta: Negrul nu se poate apăra împotriva ambelor pericole, așa că alege **mutarea 4**. Albul se apără calm cu **5** și acum conexiunea la A și atari-ul de la B sunt din nou **mii**. Negrul a murit și cedează partida. *Dar de ce a crezut că este în siguranță în primul rând?*

Negrul a făcut greșeala clasică de a se aștepta la mutările obișnuite după hasami. Așa cum am văzut anterior, Negrul se conectează, Albul se leagă pe sub pietrele negre și Negrul își apără grupul, crezând că va avea un ochi în punctul marcat. Albul nu se poate conecta la 7, deoarece lipsește o piatră la A și grupul său va fi din nou în atari. Chiar dacă Albul s-ar putea conecta, Negrul ar putea face cu ușurință cu **mutarea 8** un alt ochi la B. Secvența de mutări din imaginea din dreapta este standard, dar GO-ul este un joc de imaginație și adaptare. **În GO se întâmplă lucruri extraordinare!**



A spera mutări standard este cel mai rapid mod de a fi învins. Evitați această greșeală!

(Să fie clar: NU îmi batjocoresc un coleg jucător. În toate exemplele anterioare, jucătorul cu Negru care moare/se retrage sunt eu. Învățarea din greșelile proprii este crucială.)

► Rezolvarea problemelor

Am vorbit pe larg despre forme și tesuji, iar pe parcursul acelor pagini au fost multe exemple practice de viață și de moarte, dar simt că toată această abundență de informații ne-a făcut să ne îndepărtăm puțin prea mult de scopul nostru inițial, care era de fapt **prezentarea unei metode de rezolvare a problemelor** cu care ne vom confrunta în joc.

Vreau să fie clar că nu există o cale sigură de rezolvare a fiecărei probleme (o voi spune din nou, în GO se întâmplă lucruri extraordinare și asta îl face atât de distractiv și interesant) și ceea ce sugerez este o metodă care se aplică în mod evident pentru nivelul nostru de putere în joc. De asemenea, cel mai bun mod de a rezolva o problemă de viață și de moarte este de a preveni apariția ei în primul rând. Dacă tu ești persoana care se apără, trebuie să înveți să ai grijă de grupurile tale. După ce am lămurit toate acestea, pașii pe care ar trebui să îi avem în minte atunci când apare o problemă de viață și de moarte sunt următorii:

Probleme de viață și de moarte atunci când atacăm

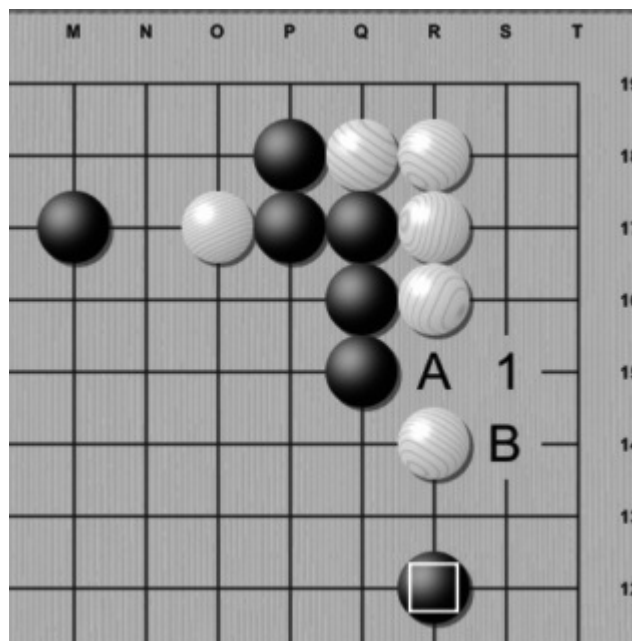
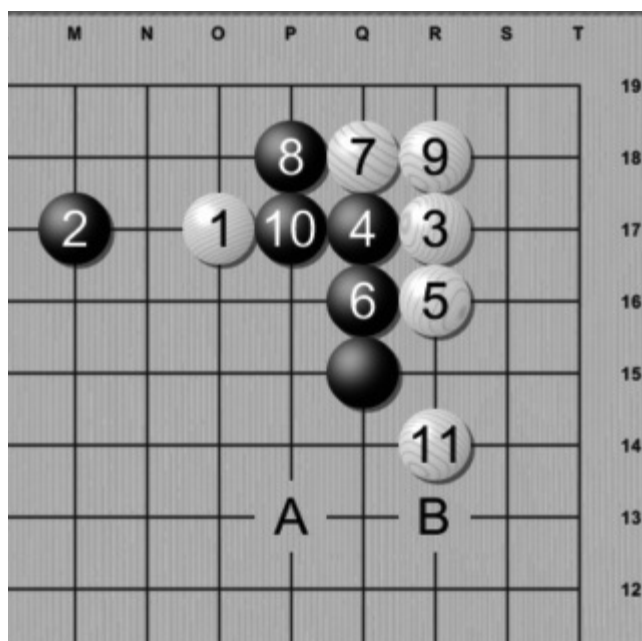
- Căutați punctele cruciale ale formei sau formele incomplete. Formele vii menționate în acest capitol, împreună cu formele generale menționate anterior, sunt foarte importante. O formă care nu este bine conectată este o formă care poate fi atacată și forțată să devină o formă moartă.
- În cazul în care formele menționate nu există, încercați să jucați mutări **kikashi** pentru a le crea.
- Fiți atenți la posibilele tesuji sau ishi no shita și crearea de situații de **miai**.
- „Este moarte într-un hane” (după cum spune proverbul) și în „hourikomi” (aș îndrăzni să adaug).
- Dacă lupta se dă la colț, punctele de colț menționate la **pagina 150** sunt de obicei cheia pentru a reduce libertățile grupului advers.
- Încercați să înconjurați în totalitate grupul advers. Nu numai că ar putea crea o oportunitate de a-l ucide, ca la **pagina 149**, dar îți va oferi și profit/influență chiar dacă grupul adversarului supraviețuiește.
- Dacă nu poți înconjura, cel puțin nu-ți lăsa adversarul să se conecteze la un grup din apropiere și să-și salveze pietrele. Dacă un grup nu poate fi deconectat, nu poate fi atacat, nu vă irosiți mutările acolo.

Probleme de viață și de moarte atunci când ne apărăm

- Scopul principal este de a crea doi ochi. Dacă nu reușiți acest lucru, trebuie să urmăriți să vă conectați grupul cu un alt grup care este viu.
- Nu vă fie teamă să sacrificați pietre sau să lăsați o parte din grupul vostru în urmă, pentru a crea doi ochi sau pentru a vă conecta la siguranță. Câteva pietre vii sunt mai bune decât niciuna.
- Țintiți spre punctele care creează o formă bună. În special, punctele care protejează cât mai multe dintre defectele de formă. Mișcările polivalente au mai multe șanse de a vă proteja ochii și viața.
- Feriți-vă de orice posibil tesuji, în special de **hasami** și de **hourikomi** ca la **pagina 153**.
- Uneori, chiar și forma proastă poate duce la viață. Dacă vedeți o modalitate de a supraviețui, nu ezitați să o folosiți, chiar dacă forma rezultată este proastă. În situații de viață și de moarte, rezultatul este ceea ce contează cel mai mult.
- Ori de câte ori puteți, încercați să jucați câteva mutări **kikashi** proprii, chiar dacă asta înseamnă să ignorați mutările de forțare ale adversarului.

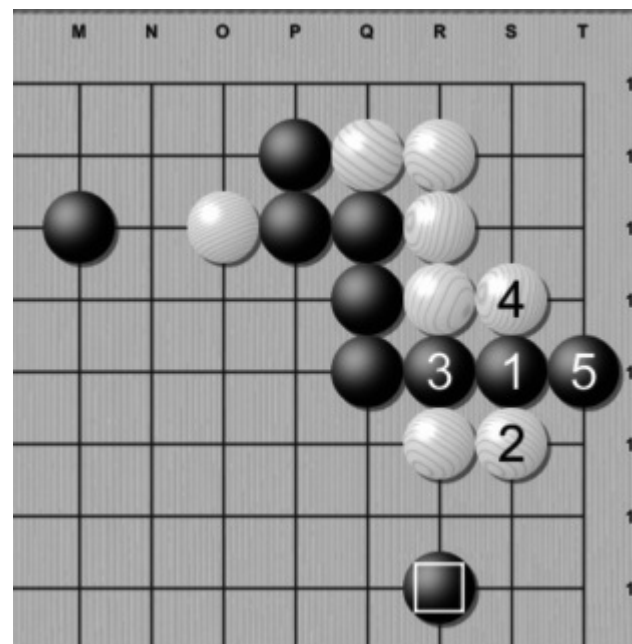
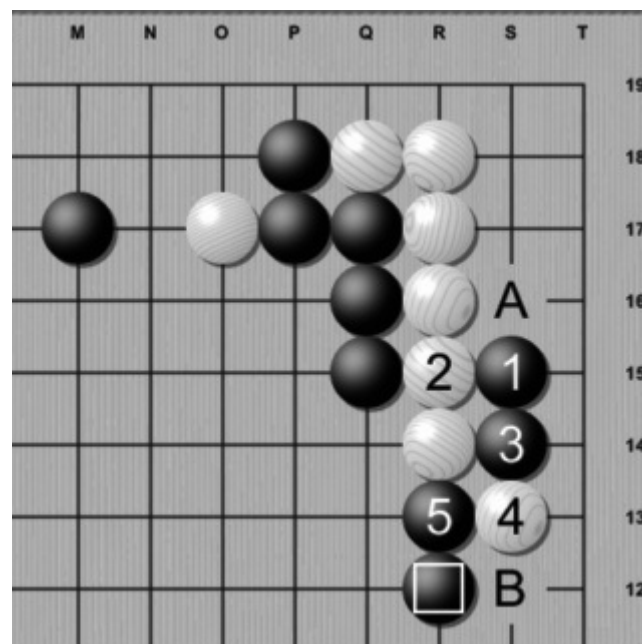
Acum, că în sfârșit avem o metodă scrisă, ați observat că majoritatea exemplurilor anterioare pe care le-am examinat au urmat aceste orientări. Pentru a trece în revistă întregul proces, am păstrat pentru final un exemplu dintr-o partidă reală, deoarece un joseki foarte practic conduce de obicei la această poziție, iar posibila amenințare la adresa vieții grupului format este foarte comună și foarte interesantă.

Să analizăm din nou un joseki foarte comun pe care l-am prezentat deja la **pagina 77**:



În stânga: Acesta este un joseki obișnuit când **Alb 1** se apropie de colț și Negrul răspunde cu un clește la **mutarea 2**. Veți observa că, în comparație cu joseki-ul complet de la **pagina 77**, schimbul dintre **A** și **B** lipsește. Majoritatea jucătorilor din zilele noastre lasă joseki-ul neterminat

În dreapta: Motivul este că, mai târziu în joc, dacă Negrul poate plasa piatra marcată în acea poziție, atunci Negrul are o amenințare serioasă în viitor cu **mutarea 1**, deoarece **A** și **B** sunt **miai**.

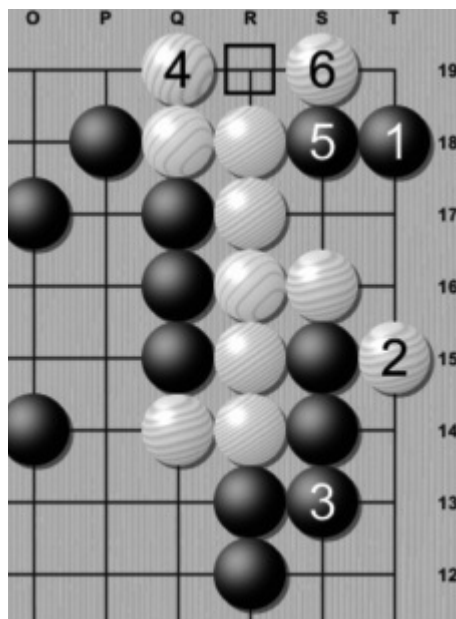


În stânga: Dacă Albul se conectează cu **2**, atunci Negrul se extinde pur și simplu spre piatra marcată cu **mutarea 3**. Albul nu poate opri această conexiune chiar dacă taie cu **4**. După Negru **5**, piatra albă are două libertăți, iar grupul negru trei. Când Albul se extinde la **B**, grupul său are trei libertăți, dar Negrul este sente, așa că Albul își apără de obicei grupul la **A**.

În dreapta: Dacă Albul încearcă să împiedice Negrul să se conecteze, atunci Negrul se leagă direct cu grupul său și înconjoară complet grupul alb.

Totuși, chiar și în cea mai bună dintre cele două opțiuni, apărătorul este în continuare în mare dificultate. Să trecem la un exemplu foarte asemănător și să vedem cum au decurs lucrurile.

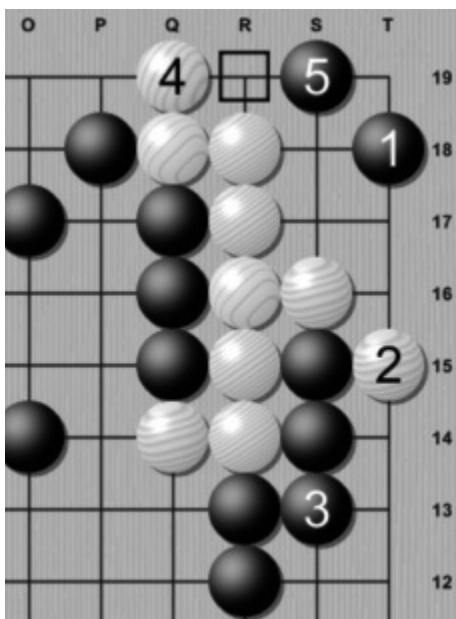
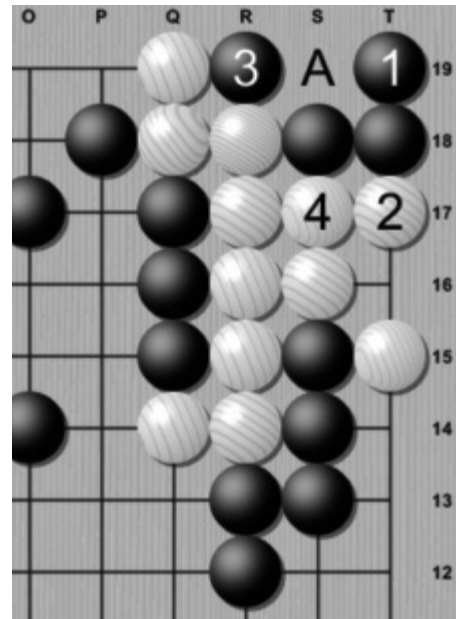
Această situație particulară este un exemplu bun despre importanța succesiunii mișcărilor. Este foarte important să modificați forma și dimensiunea spațiului potențial al ochiului **înainte** de a încerca să plasați orice piatră în el. În acest caz, lucrurile ar fi stat foarte diferit dacă Negrul ar fi încercat să ucidă direct Albul:



În stânga: Dacă Negrul încearcă să ucidă fără a reduce mai întâi spațiul pentru ochi, atunci **mutarea 4** creează un potențial ochi în punctul marcat cu pătrat. Chiar dacă **Negru 5** ocupă punctul vital, Albul poate acum să formeze pur și simplu doi ochi în orice caz.

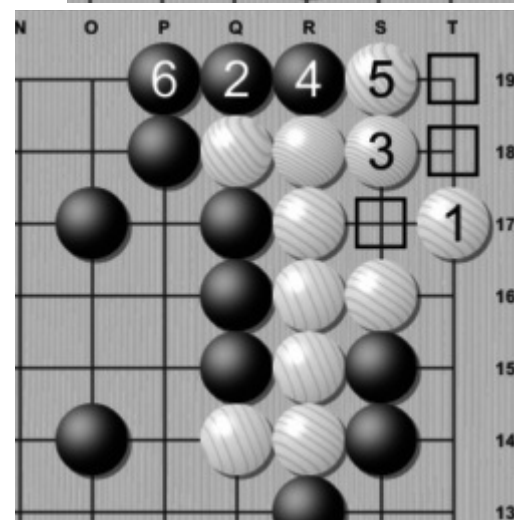
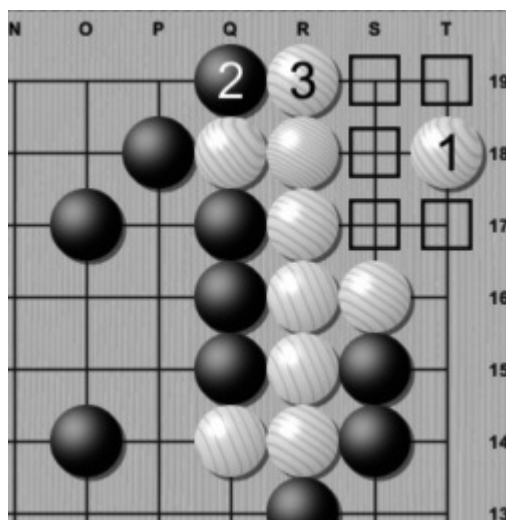
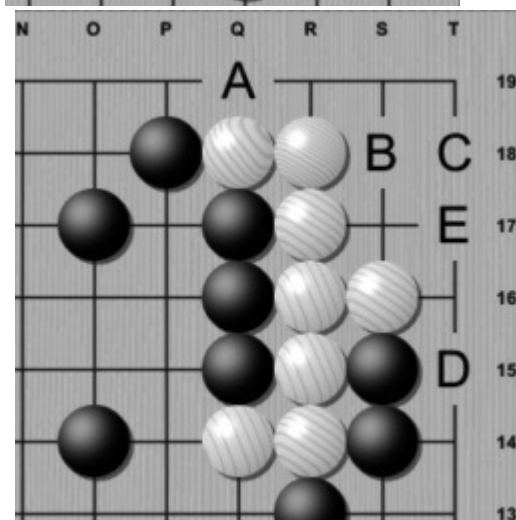
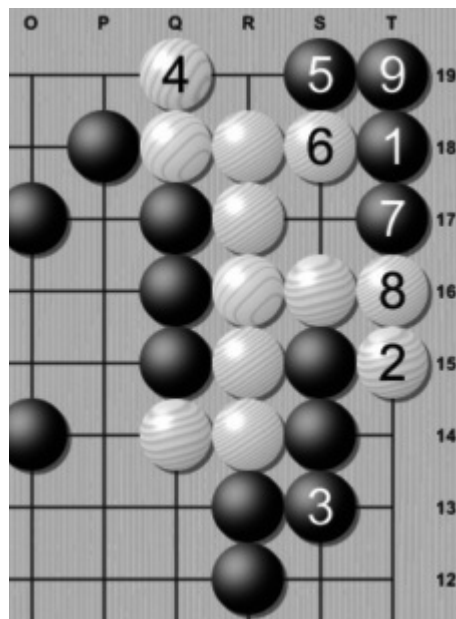
În dreapta: Negrul nu mai poate ucide grupul alb. Chiar dacă încearcă să captureze piatra albă solitară, Negrul este înconjurat și capturat. După schimb, Albul poate forma din nou doi ochi jucând la **A**.

Dacă grupul alb nu ar fi avut libertăți exterioare, nu ar fi putut juca această variantă deoarece tot grupul său ar fi în atari la **mutarea 4**.



În stânga: Dacă Negrul încearcă să elimine posibilul ochi din punctul marcat cu **mutarea 5**, atunci Albul poate pune o piatră în **6**, celălalt punct de simetrie a formei.

În dreapta: Acesta este cel mai bun lucru pe care îl poate face Negrul după ce **Alb 6** ocupă punctul de simetrie. **Mutarea 7** amenință tăietura, Albul **8** se conectează, iar Negrul **9** formează o formă de **patru puncte în L în colț**. El speră să îl înconjoare total pe Alb și să obțină un **seki**. Dar în acest caz, grupul alb are patru libertăți exterioare și sente, așa că Albul poate să captureze înainte ca să fie în pericol. **Albul este viu**.

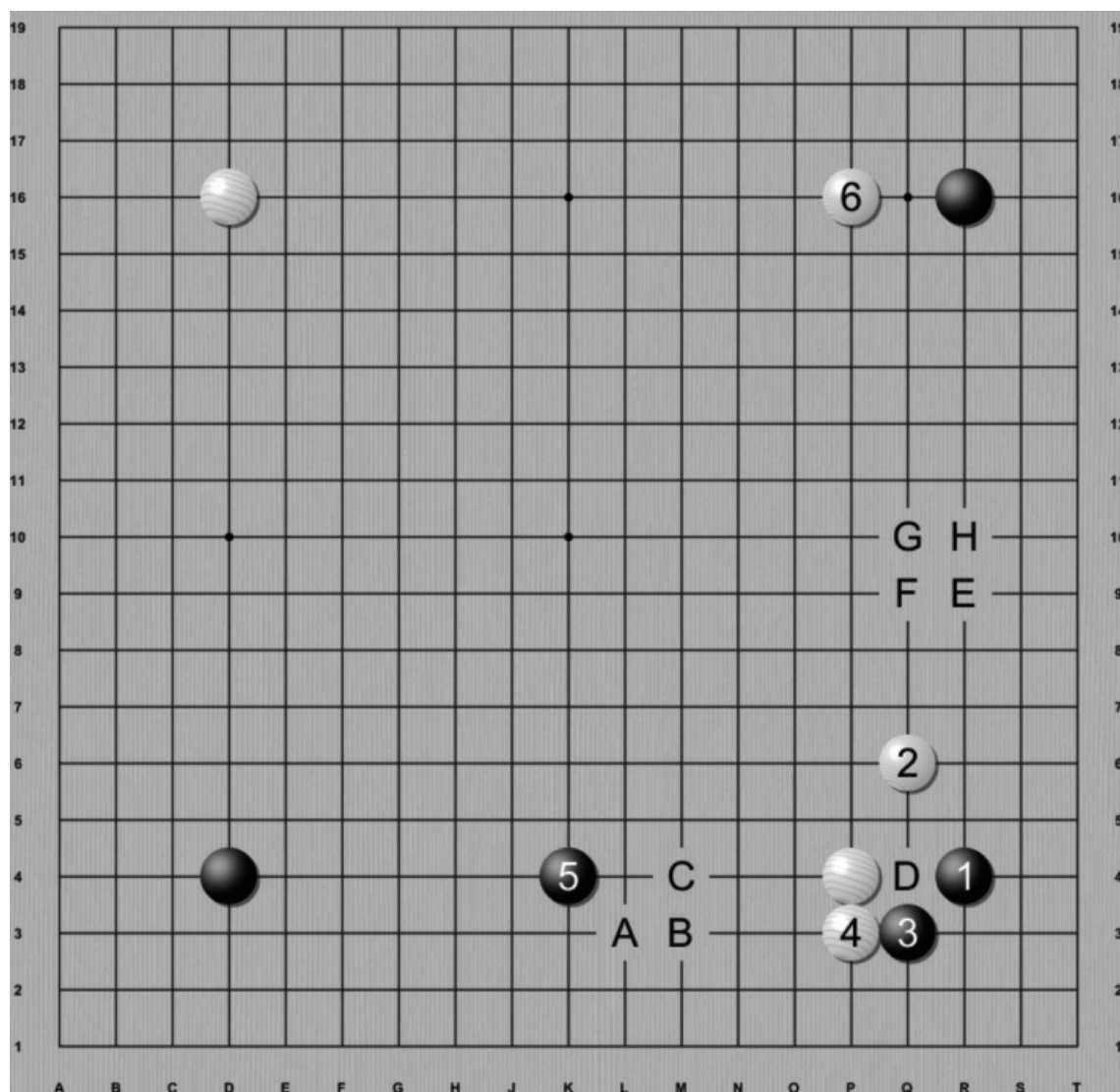


De la stânga la dreapta: Albul poate, de asemenea, să trăiască pur și simplu investind o mutare în orice punct de la **A** la **E**. În cele două exemple prezentate, Albul își poate apăra cu ușurință spațiul de ochi cu ajutorul mutării suplimentare.

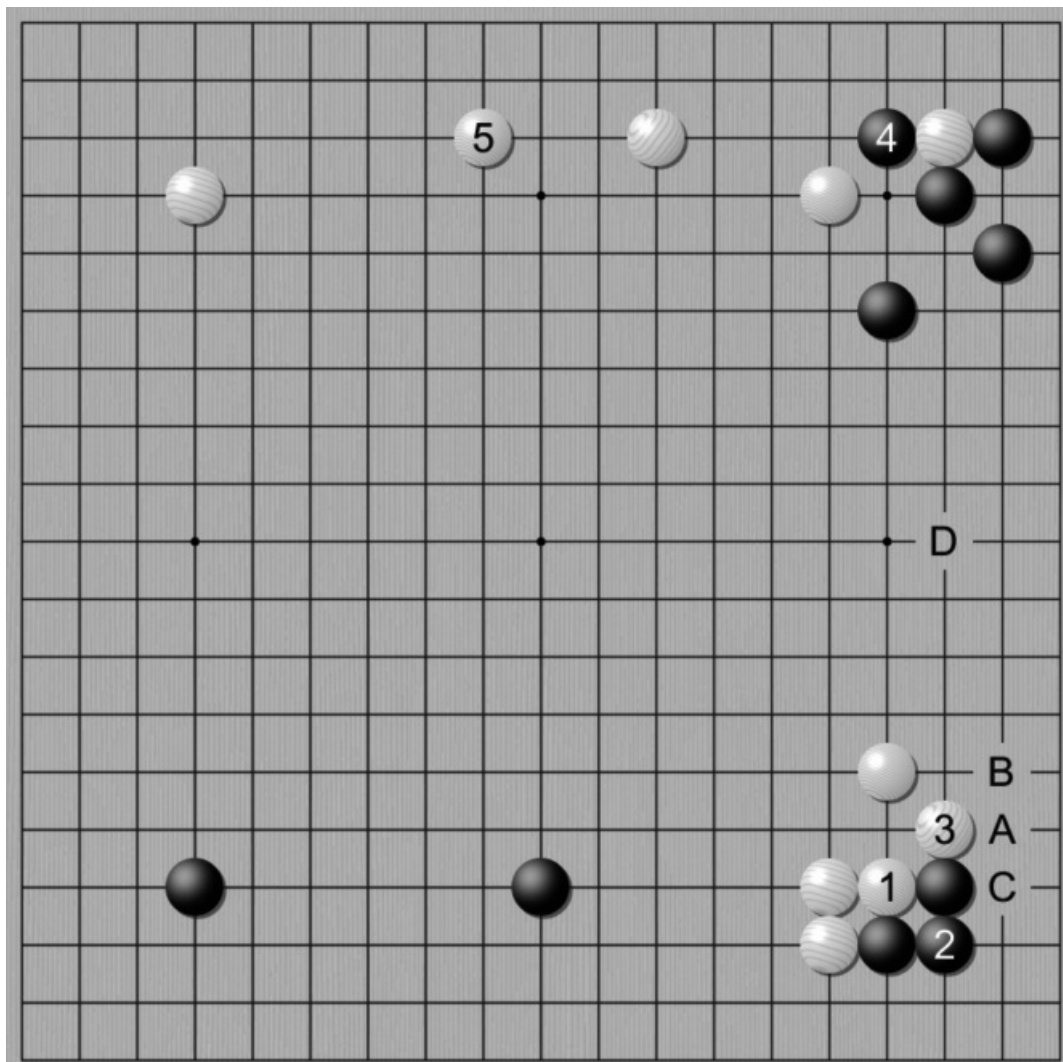
Fii atenți! Uneori, problemele de viață și de moarte constau pur și simplu în transformarea unei forme aparent vii, cu mult spațiu pentru ochi, într-o formă moartă, cu spațiu pentru ochi mai mic, exploatănd defectele **înainte de a pune pietre pentru a ucide**. Asta se întâmplă tot timpul în partidele reale.

Forma din exemplul precedent este o variantă a formelor numite „**patru puncte în L**” și are multe variații în funcție de ușoare schimbări de mărime și spațiu, care nu vor fi analizate, dar care sunt foarte interesante pentru un studiu viitor. În funcție de caz, un **grup L** poate da multe rezultate, dar dacă apărătorul are **sente**, această variantă a grupului L este în viață și de obicei așa se întâmplă în partidele reale.

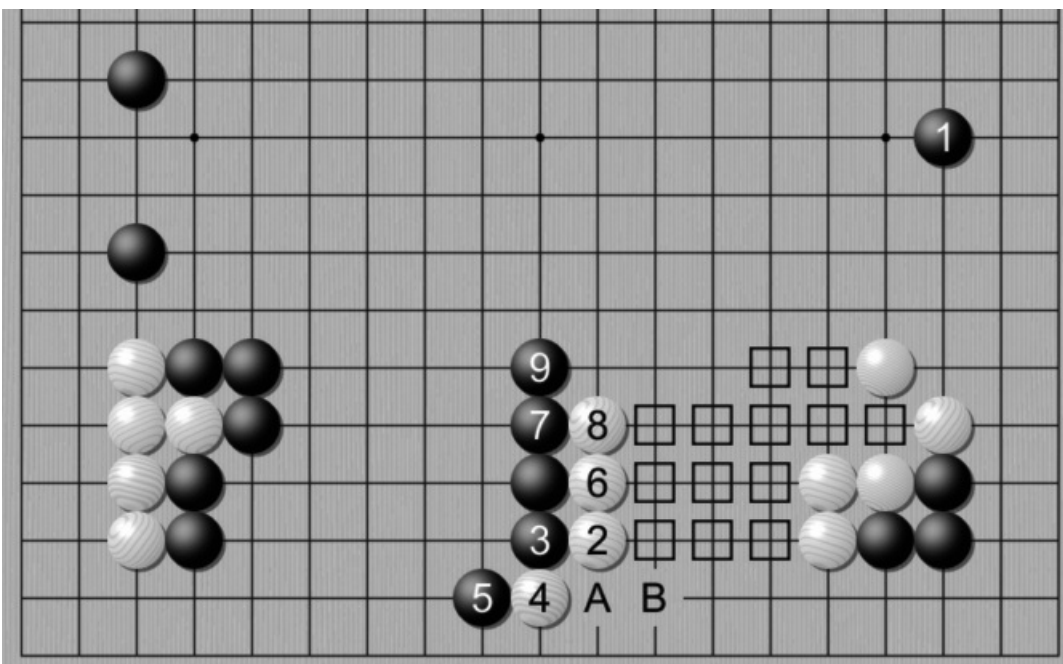
Există o categorie de forme similare numită **grupul J**, care are și ea o mulțime de variații, dar care, de obicei, sfârșește moartă, deoarece de multe ori în timpul partidei, apărătorul formează acest grup în **gote**. Este o formă foarte comună și mulți jucători de nivelul nostru cred că este vie și nu știu cum să o ucidă, chiar și în partide de jucători de nivel kyu cu o singură cifră, așa că mi se pare foarte interesant să vedem un exemplu real de partidă despre cum se formează și cum și de ce sfârșește moartă dacă apărătorul nu știe că nu este de facto vie. Să vedem și să analizăm ce s-a întâmplat:



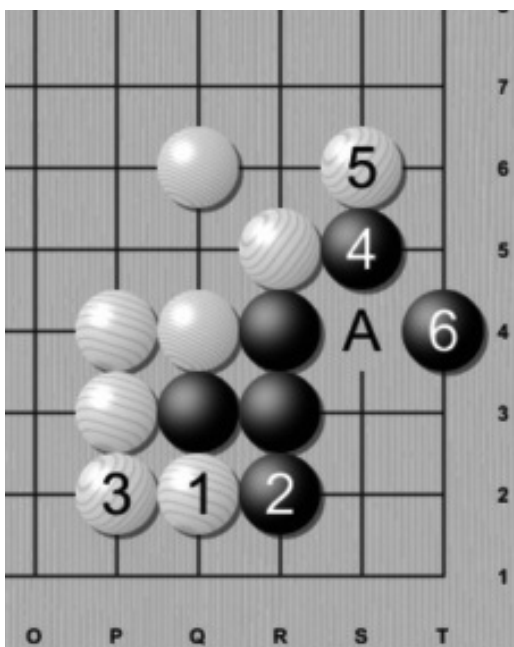
Grupul J va apărea în colțul din dreapta jos. După cele patru mutări inițiale care au revendicat câte un colț pentru fiecare jucător, Negrul atacă cu **mutarea 1**. Albul joacă pașnic keima cu **mutarea 2**, cedând colțul Negrului pentru a obține influență exterioară, iar Negrul **3** revendică colțul, deși această mutare nu este cu adevărat joseki. Albul joacă **mutarea 4** pentru a-și extinde influența exterioară și pentru a viza o continuare în jurul lui **A**, după ce Negrul va răspunde în colț. Dar Negrul încearcă să zădărnicească acest plan prin **mutarea 5**, încercând să anuleze influența Albului. Zădărnicierea planurilor adversarului este, așa cum am spus mai devreme, o idee grozavă, dar siguranța ar trebui să fie pe primul loc. Pietrele de colț ale Negrului nu sunt atât de sigure pe cât crede el și de fapt Negrul datorează o mutare acolo. Albul știe că orice mutare de la **A** la **H** i-ar da suficient loc pentru a trăi sau a fugi, așa că se apropie de un alt colț cu **mutarea 6**.



După un semi-joseki în colțul din dreapta sus, Albul decide că ar trebui să-și aranjeze un pic forma în colțul de jos, așa că face schimbul sente **mutarea 1** cu negru **2**. Albul apoi joacă **3** crezând că este sente și vizând următorul schimb Negru **A**, Alb **B**, Negru **C**, Alb **D**, care ar fi oferit o bază solidă grupului alb, mult teritoriu și influență și ar fi redus mult din potențialul grupului negru din colțul din dreapta sus. A fost un plan bun, dar Negrul este încrezător că pietrele sale au mult spațiu pentru ochi în siguranța colțului, așa că joacă din nou de parte, dejucând planul Albului prin capturarea unei pietre albe cu **mutarea 4** și forțând Albul să se extindă la **5** pentru a fi în siguranță.

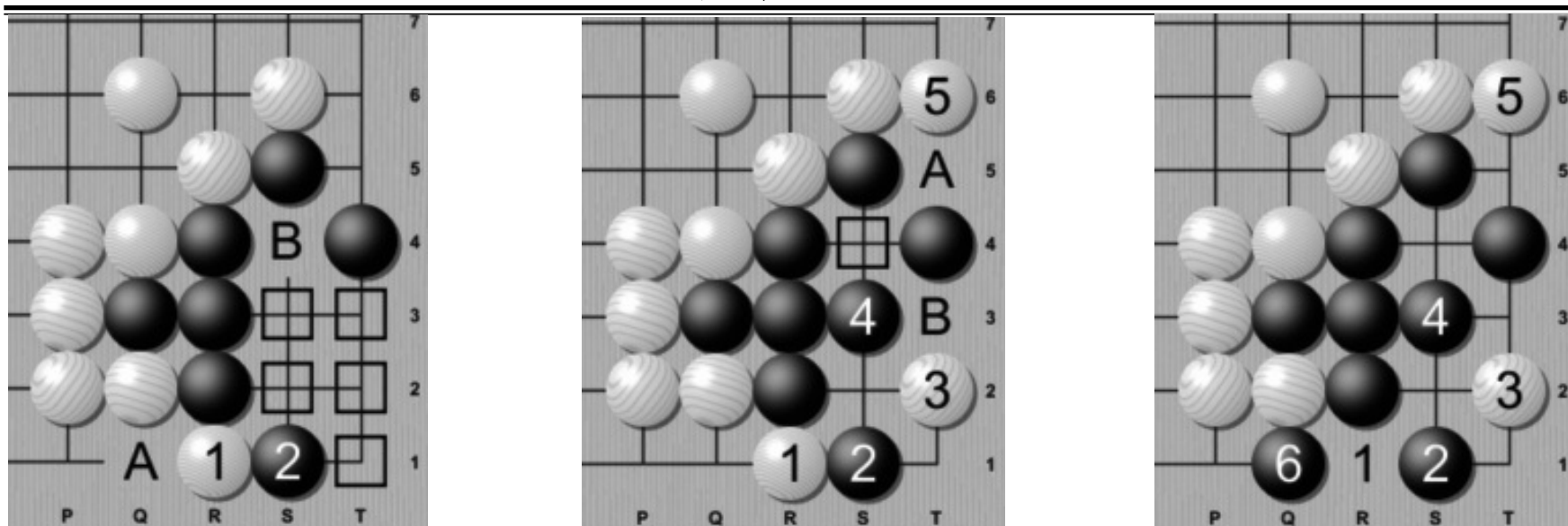


Multe mutări mai târziu și fără nicio acțiune pe dreapta, Negrul decide să pună presiune pe pietrele din colțul din dreapta jos al Albului și să se extindă din colțul său de sus cu **mutarea 1**. Albul simte acum încet-încet presiunea, așa că ignoră atacul și face schimburile de la **2** la **9** pe partea de jos a tablei pentru a-și crea spațiu de ochi în punctele marcate. Împingerile cu mutările **6** și **8** nu sunt de obicei bune, dar au fost necesare, iar Negrul încă mai are nevoie de o mutare în colț.



Acum, că grupul Albului este în siguranță, este momentul ideal pentru atacarea colțului și formarea **grupului J**. Albul joacă hane cu **1**, iar Negrul blochează cu **2**. Albul își apără piatra cu **mutarea 3** și pare să renunțe la sente, așa că Negrul simte că ar trebui în sfârșit să-și extindă puțin spațiul de ochi și joacă **mutarea 4**, dar Albul are forma perfectă pentru a bloca această expansiune cu **5** care formează o gură de tigră dublă. La fel ca și Albul înainte, Negrul nu vrea ca piatra lui să fie în atari, așa că trebuie să apere punctul slab de la **A**, dar, spre deosebire de Alb, el vrea să păstreze posibilitatea de a forma un ochi acolo în viitor, așa că joacă și el o gură de tigră, cu **mutarea 6**.

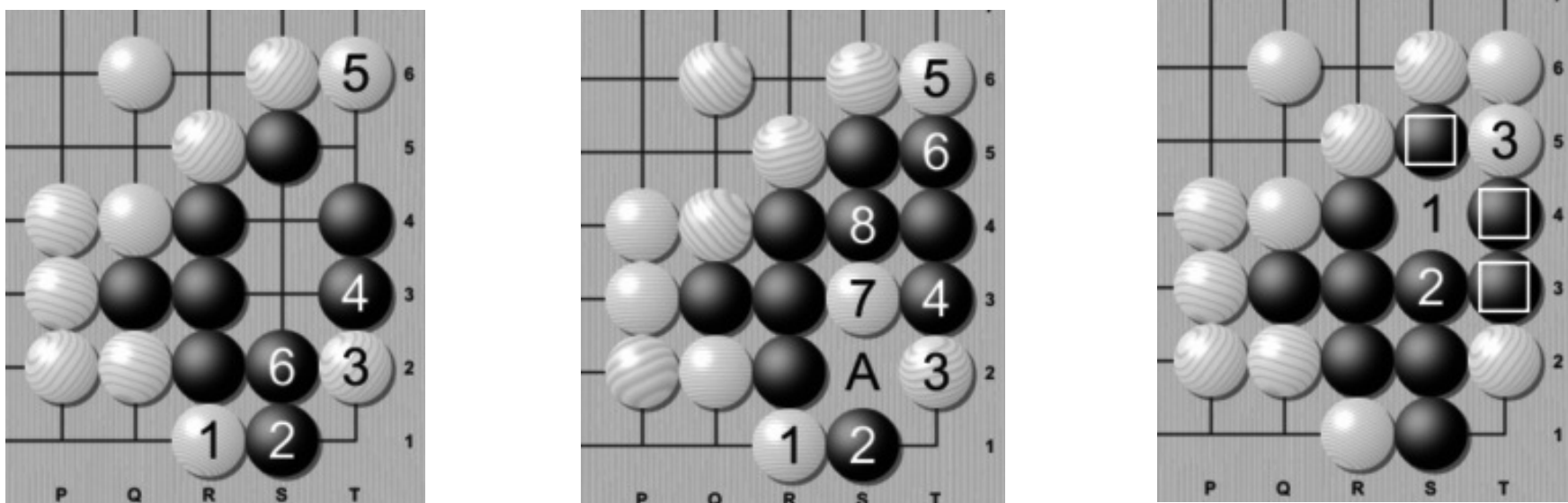
Albul nu mai poate juca direct la **A**, dar a obținut ceea ce și-a dorit. **Aceasta este o formă de grup J** ca la carte și este rândul Albului, așa că Negrul este mort, după cum vom vedea în pagina următoare.



În stânga: Mai întâi vine mutarea care modifică forma, aici hane cu **mutarea 1**. Negrul este obligat să se apere cu **mutarea 2** pentru a păstra un spațiu potențial de ochi, dar, după cum se poate vedea, dacă Albul poate falsifica posibilul ochi la **B**, atunci spațiul marcat este un **cinci masiv**, o formă care poate muri dacă Albul poate juca mai întâi în punctul vital.

În centru: În acest punct vital joacă Albul **mutarea 3** pentru a amenința cu atari **piatra 2** și să împiedice Negrul să trăiască. Varianta obișnuită nu este cea jucată în partidă, dar Negrul a încercat să se apere cu **mutarea 4**, deoarece pare un punct de simetrie și ajută la formarea unui ochi în punctul marcat de pătrat, dar **mutarea 5** anulează această posibilitate făcând **A** și **B** mii. În ambele cazuri Albul pune în atari una sau trei pietre și falsifică acel ochi. Așadar, **Negrul este mort** și, deoarece acum are sente, ar trebui să joace în altă parte.

În dreapta: Dar, în schimb, în partida reală, Negrul a capturat cu **mutarea 6**. Acest lucru nu schimbă nimic, deoarece el este complet înconjurat. **Punctul 1 nu este un ochi**. Nu pierdeți sente-ul degeaba. Când un grup moare, se acceptă pierderea și se trece la o altă parte a tablei.



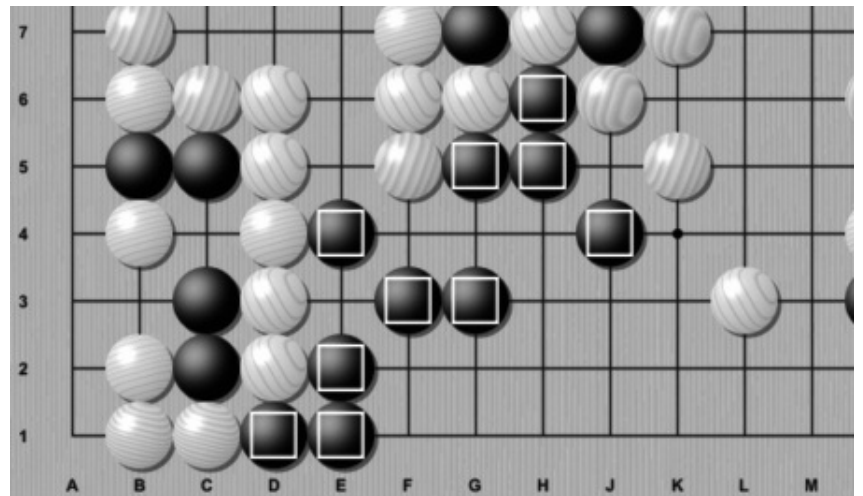
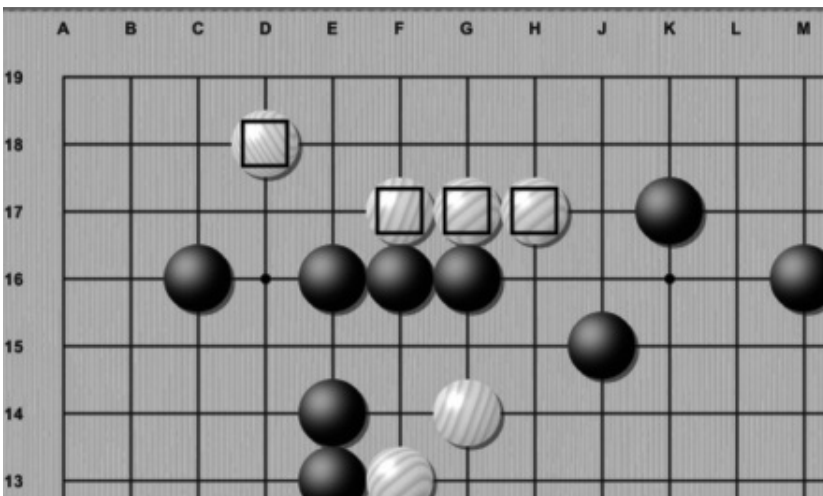
În stânga: După schimbul de mutări de la **1** la **3**, aceasta este cea mai obișnuită variantă și cea mai complicată de ucis. Mutarea **4** a Negrului urmărește crearea a două spații distincte pentru ochi, dar Albul anticipează acest obiectiv și trebuie să joace din nou **mutarea 5** pentru a falsifica spațiul pentru ochi. Negrul joacă **mutarea 6** pentru a asigura unul dintre ochi.

În centru: Negrul nu poate juca aici **mutarea 6** pentru a apăra celălalt spațiu de ochi, din cauza acestui atari de la **7**. Negrul este forțat să se conecteze cu **mutarea 8**. Întregul său grup este acum în atari și Albul poate captura la **A**.

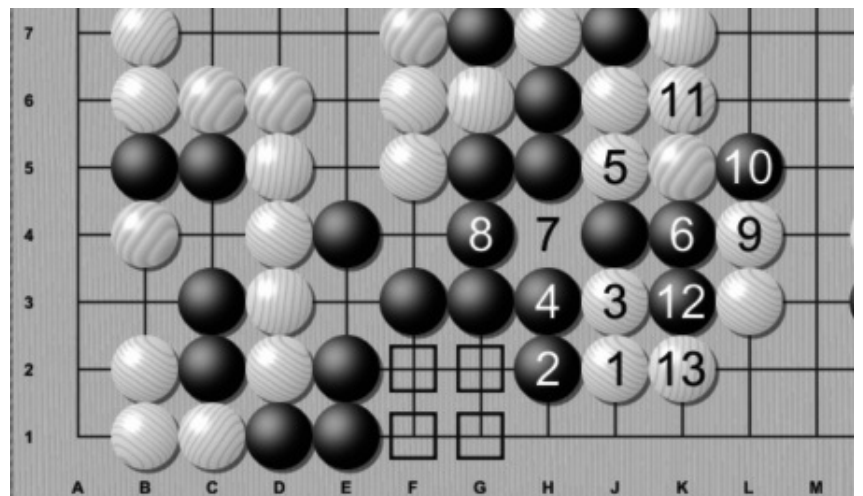
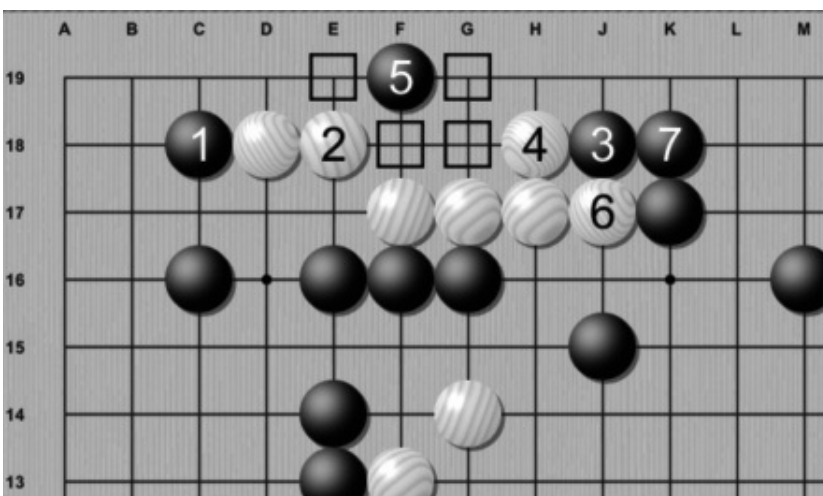
În dreapta: Acum vine partea dificilă, așa că resetăm contorul din imaginea din stânga. Albul joacă un sacrificiu cu **mutarea 1**, iar Negrul este forțat să joace **2** și să se conecteze sau pierde pietrele marcate. Apoi, Albul joacă **3** și falsifică ochiului Negrului.

Negrul este din nou mort.

Aceste două grupuri de forme, **grupul L** și **grupul J**, precum și variațiile lor, reprezintă un bun subiect de studiu viitor pentru dumneavoastră. Ca întotdeauna, ideea nu este de a memora mutări, ci de a înțelege semnificația lor, astfel încât să putem aplica aceste idei în altă parte și, s-ar părea, într-adevăr, că metoda/îndrumările pe care le-am folosit au merite și pot fi folosite pe scară largă în probleme de viață și de moarte. Așadar, nu în ultimul rând, vreau să închei acest capitol subliniind din nou: GO-ul este un joc de încercuire și a fi complet încercuit este de obicei începutul majorității problemelor de viață și de moarte. Nu le vom analiza partidă cu partidă, sunt exemple ceva mai avansate decât mi-aș fi dorit pentru nivelul acestei cărți, dar cred că merită să le verificăm. Vă rugăm să vă uitați la următoarele două exemple din partide reale și să *vă gândiți dacă grupurile marcate încercuite sunt vii*.



Ele par a fi în regulă și cu suficient spațiu pentru a face doi ochi, dar faptul că sunt complet înconjurate le oferă atacatorilor opțiunea de a juca mutări îndrăznețe care altfel nu ar funcționa la fel de bine. Aceste grupuri au sfârșit amândouă prin a muri în partidele reale cu următoarele secvențe:



În stânga: Dacă Negrul nu ar fi fost atât de puternic în zonă și Albul complet înconjurat, un atac îndrăzneț ca **mutarea 1** nu ar fi putut funcționa niciodată, dar aici Albul nu poate trece printre pietrele negre, așa că este forțat să se apere la **mutarea 2** și, după un alt schimb care modifică forma cu mutările **3** și **4**, Negrul joacă în locul vital al formei **cinci masiv**. Albul încearcă să se strecoare, dar este complet înconjurat.

În dreapta: De departe un exemplu mult mai complicat, deoarece folosește tesuji-ul de sacrificiu la **mutarea 7**, care forțează Negrul să captureze acea piatră și, practic, să-și distrugă propriul ochi acolo. După toate aceste mutări, Negrul rămâne doar cu patru puncte într-un pătrat, despre care știm că este mort chiar dacă Albul nu joacă o mutare pentru a-l ucide. Pietrele albe care înconjoară grupul negru sunt cele care îi oferă o bază puternică pentru a juca mutări agresive care să reducă forma Negrului.

Nu uitați: Chiar dacă acest capitol v-a părut puțin cam apăsător, eu îndemn să se țină cont măcar de aceste trei idei importante: **Nu vă lăsați înconjurați, aveți grijă la formă, aveți grijă la colțuri.**

► Acesta este doar începutul

Credeți sau nu, toate paginile de până acum se referă doar la elementele de bază ale jocului și nici măcar nu le explorează în totalitate. Există atât de multe concepte de explorat în GO și atât de multe capitole asupra cărora te poți concentra și poți deveni mai bun: să studiezi mai mult teoria deschiderilor și joseki, tesuji mai elaborate, să devii mai bun la citirea secvențelor și la vizualizarea mutărilor și variațiilor permise, să ataci, să aperi, să construiești sau să distrugi influența, să reduci sau să extinzi teritoriul, să ucizi sau să salvezi grupuri de pietre. Toate acestea sunt chestiuni despre care am vorbit, dar sunt mult mai multe lucruri de învățat despre ele jucând și distrându-te și, bineînțeles, studiind.

După părerea mea, dacă ai citit și ai înțeles cel puțin tot ceea ce am spus până acum, atunci ai cunoștințele de bază necesare pentru a fi un jucător kyu cu o singură cifră și, cu cât vei aplica mai mult aceste cunoștințe în partide, cu atât vei deveni mai bun, în timp ce te vei distra transpunând aceste cunoștințe în experiență practică. Destul de curând vei avea propriile tale partide de analizat și revizuit și mai ales de descoperit cum funcționează conceptele de bază și unde tu sau adversarul tău ați plasat greșit o piatră.

Drumul pentru a deveni mai bun și a te distra este deschis, chiar dacă nu ești foarte dornic să studiezi mai mult despre joc. Acest lucru a fost valabil și pentru mine. **Cu cât înțeleg mai mult elementele de bază, cu atât devin mai bun și mă distrez mai mult.** Nu vă preocupați prea mult cu rangurile. Dacă continuați să jucați și să vă distrați și vă păstrați atenția asupra reevaluării elementelor de bază, forța pe care o veți acumula se va reflecta în cele din urmă în rangul dumneavoastră.

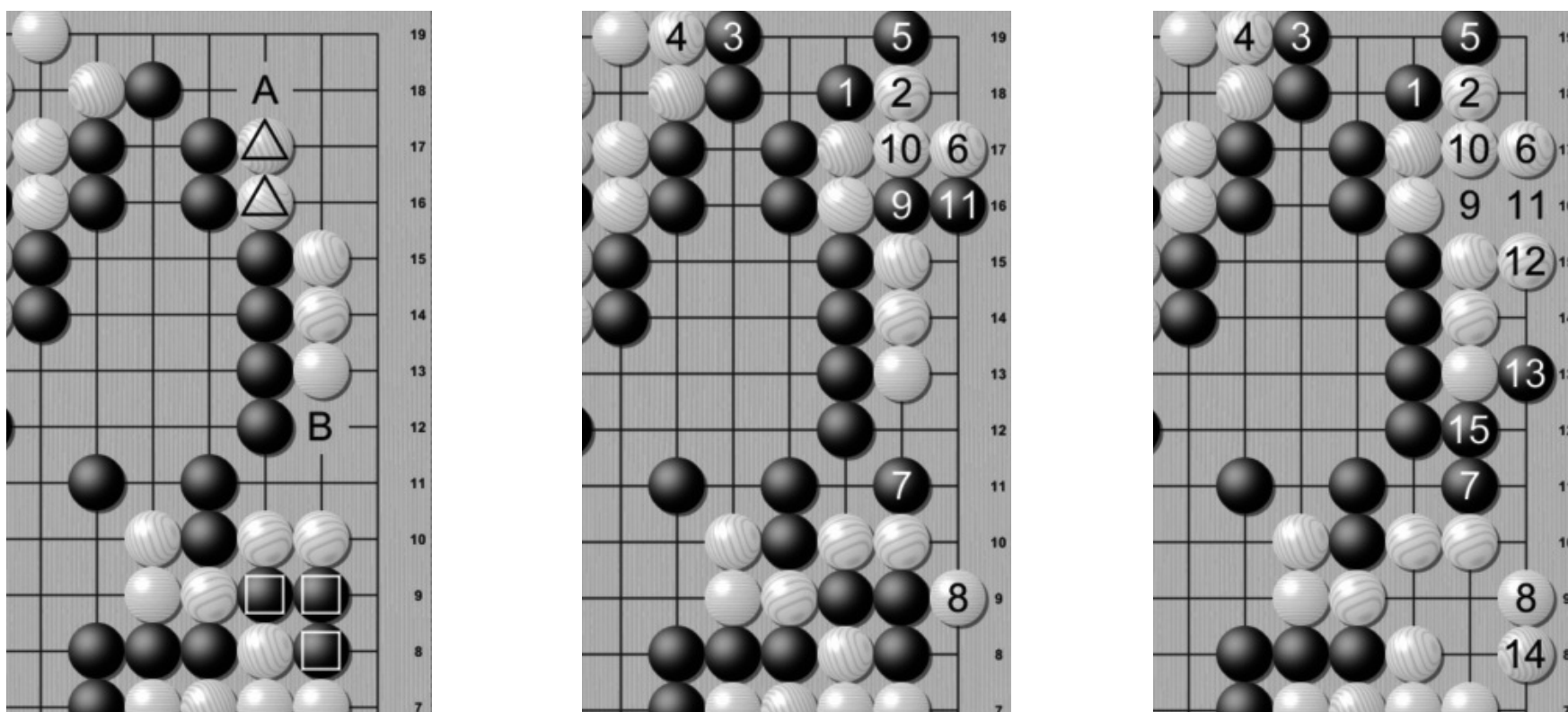
Acum, acest ultim capitol se referă la câteva subiecte avansate pe care cred că ar trebui să le analizăm din două motive. În primul rând, pentru că învățarea este distractivă și interesantă. Al doilea motiv este că unii adversari ar putea încerca să ne încurce cu mutări care pot părea bizare și trebuie să fim capabili să identificăm aceste mutări pentru ceea ce sunt, chiar și numai pentru a învăța din ele.

În ultima vreme joc partide chiar și cu adversari mult mai puternici, doar pentru a vedea cum gândesc și cum operează și cum rezolvă uneori situații cu mutări la care eu nu m-aș gândi sau pe care nu le-aș juca. Acei jucători câștigă aproape întotdeauna împotriva mea, desigur, dar mă distrez și învăț lucruri noi. Dar, pentru a învăța, trebuie să recunoști cel puțin care este acel concept care tocmai a fost folosit împotriva ta. Ce idee se ascunde în spatele unei mutări? De ce ceva ce ai jucat sau ai crezut că este bun nu este jucat de jucători mai buni? Cum poate fi evitat ceva și cum poate fi pedepsită lăcomia în joc? Toate aceste lucruri pot primi răspunsuri dacă te confrunți cu adversari mai puternici, nu atât cu scopul de a câștiga, ci cu scopul de a observa, de a învăța. Am descoperit că această mentalitate lipsită de griji mă face de fapt să joc mai bine și să mă perfecționez mai repede.

► Învăț să renunți

Uneori vrem să facem ca fiecare piatră sau grup mic de pietre pe care le-am jucat să rămână pe tablă. Simțim nevoia să le salvăm de la capturare, ele sunt „prețioasa noastră”. Nu le putem părăsi, nu le putem lăsa să cadă în mâinile inamicului. Alteori, credem că am prins un întreg grup de pietre și, pentru că nu am renunțat niciodată la unele pietre, suntem surprinși când adversarul ne lasă să capturăm doar o mică coadă din acel grup, în timp ce el fuge cu restul pietrelor sale în siguranță

Este foarte important să învățăm să renunțăm la unele dintre pietrele noastre care fie că și-au îndeplinit scopul, fie că au devenit dăunătoare sau ne-au afectat grupurile. Am vorbit, de asemenea, despre pietre „grele” și „ușoare” la **pagina 50**, dar să găsim ce pietre sunt „grele” și pun în pericol un grup și ce pietre sunt „ușoare” și pot fi părăsite fără prejudiciu real este rareori ușor de realizat. Mai întâi trebuie să înțelegem cum funcționează întregul concept. De ce am vrea să renunțăm la pietrele noastre? Pare o idee ciudată, așa că iată câteva exemple:

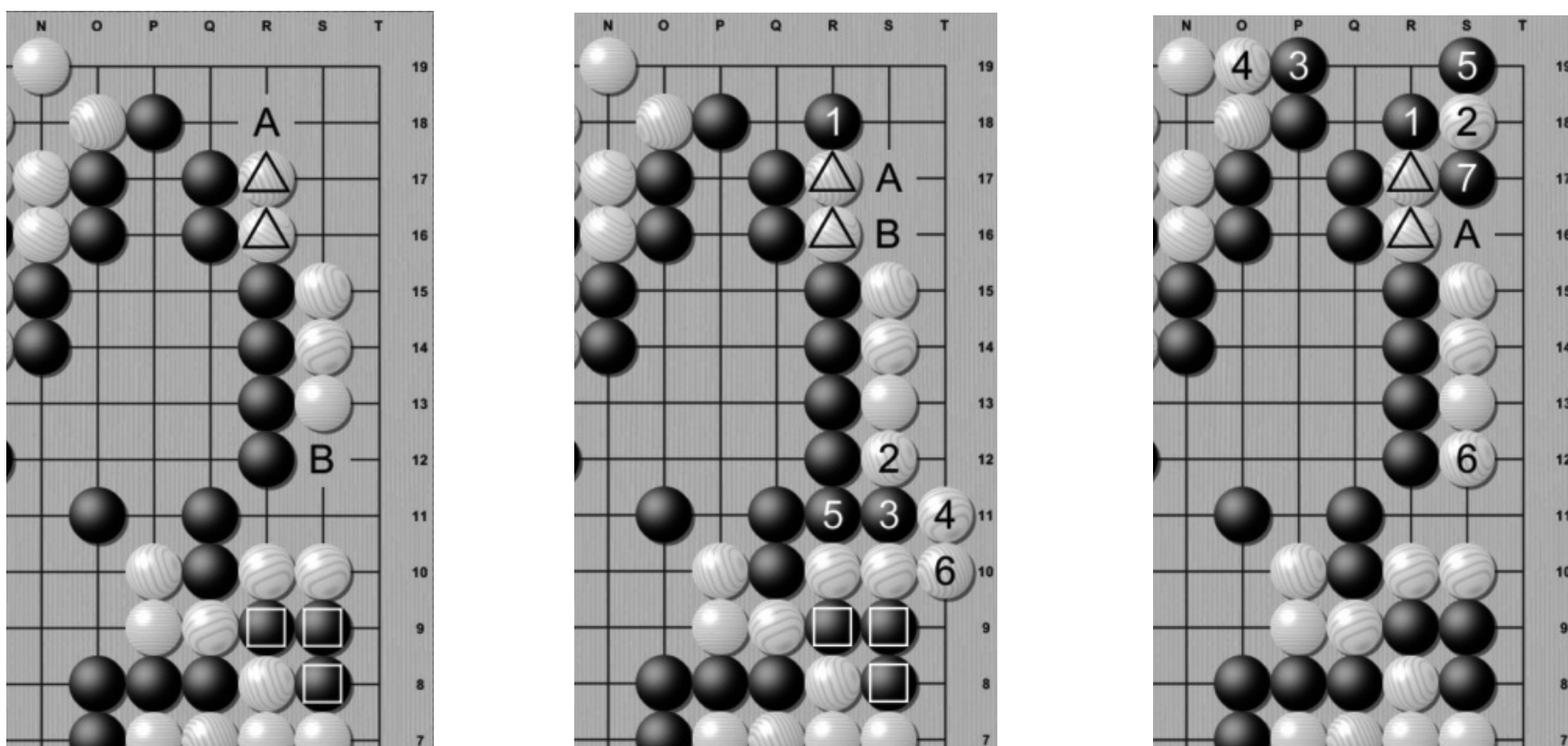


În stânga: Aceasta este o situație dintr-o partidă reală. Pietrele negre marcate cu pătrat sunt în prezent moarte, deoarece au numai două libertăți, dar prezența lor pe tablă folosește ca **aji** pentru Negru. Grupul alb poate trăi cu ușurință prin **A** sau conectarea la **B**, așa că Albul se crede în siguranță.

În centru: Negrul își începe atacul și modifică încet-încet forma de ochi a grupului alb, așa cum ar trebui să facă, iar Albul se apără gândindu-se că mai poate să se conecteze dacă ajunge în dificultate, dar **mutarea 7** reduce micul grup alb la două libertăți în sente și îl obligă să joace **mutarea 8** pentru a captura cele trei pietre negre. Albul nu se mai poate conecta acum, trebuie să trăiască.

În dreapta: Dar acest lucru este imposibil într-un spațiu atât de mic. Negrul continuă atacul și, cu **mutarea 14**, Albul renunță la grupul său în schimbul păstrării **sente**-ului. Toate pietrele Albe sunt moarte. Ar fi putut obține un rezultat mai bun dacă ar fi învățat să renunțe la unele pietre?

În acest caz, răspunsul este DA.



În stânga: Revenim la poziția inițială. Greșeala Albului este că el crede că are două moduri diferite de a trăi, **A** și **B**. În realitate, punctele sunt **miai**, dar procedează lacom și încearcă să-și apere toate pietrele și, după cum am văzut, pierde totul. Soluția este de a trata acest caz cu urgența pe care o cere.

În centru: Așadar, odată ce Negrul joacă **1**, dacă Albul joacă imediat **2** și tratează situația ca una reală de **miai**, atunci el este conectat și în viață, deoarece pietrele negre marcate cu pătrat sunt moarte. Chiar dacă Negrul continuă cu **A** pentru a da atari la cele două pietre marcate cu triunghi, Albul se poate conecta la **B**, deși nu este neapărat necesar. Acum, că Negrul a reușit să reducă atât de mult colțul, acele două pietre sunt lipsite de semnificație teritorială, așa că pentru Alb schimbul a două pietre fără valoare pentru a obține **sente de două ori** (o dată pentru Negru jucând **A** și a doua oară pentru el jucând **B**) este o perspectivă excelentă. Dacă Albul cedează aceste pietre, atunci va obține mai mult profit în altă parte pe tablă, în comparație cu cele patru puncte pe care le reprezintă aceste pietre.

În dreapta: Chiar și în timpul atacului făcut de Negru, Albul mai are o altă șansă de a-și repara greșeala și de a obține **două sente-uri**. După **mutarea 5**, Albul ar trebui doar să se conecteze cu **6** și să renunțe la cele trei pietre din partea de sus. Dacă Negrul joacă **7** pentru a plasa pietrele albe în dublu atari, Albul poate ignora Negrul și câștiga sente în altă parte, iar dacă Negrul încheie cu o mutare la **A**, atunci Albul primește din nou sente. Negrul pare să fi distrus un colț alb și să fi câștigat câteva pietre, dar a ceda **sente** de două ori adversarului tău este un avantaj uimitor, ceea ce ar putea însemna că Albul ar fi putut câștiga chiar mai multe puncte în altă parte, în funcție de partidă și de ce ar putea face cu acele sente-uri.

Aveți grijă: Evident, această situație funcționează în ambele sensuri! Încercați să oferiți pietre fără valoare adversarului și să câștigați în altă parte în timp ce el irosește mutări pentru a le captura, dar, în același timp, nu ar trebui să jucați mutări suplimentare pentru a captura pietre pe care adversarul le-a aruncat sau le-a oferit la schimb.

Aveți grijă: Un schimb care vă cere să renunțați la **sente** ar trebui să vă facă să vă gândiți dacă merită, dar de un schimb care vă cere să cedați **sente de două ori** trebuie să vă feriți.

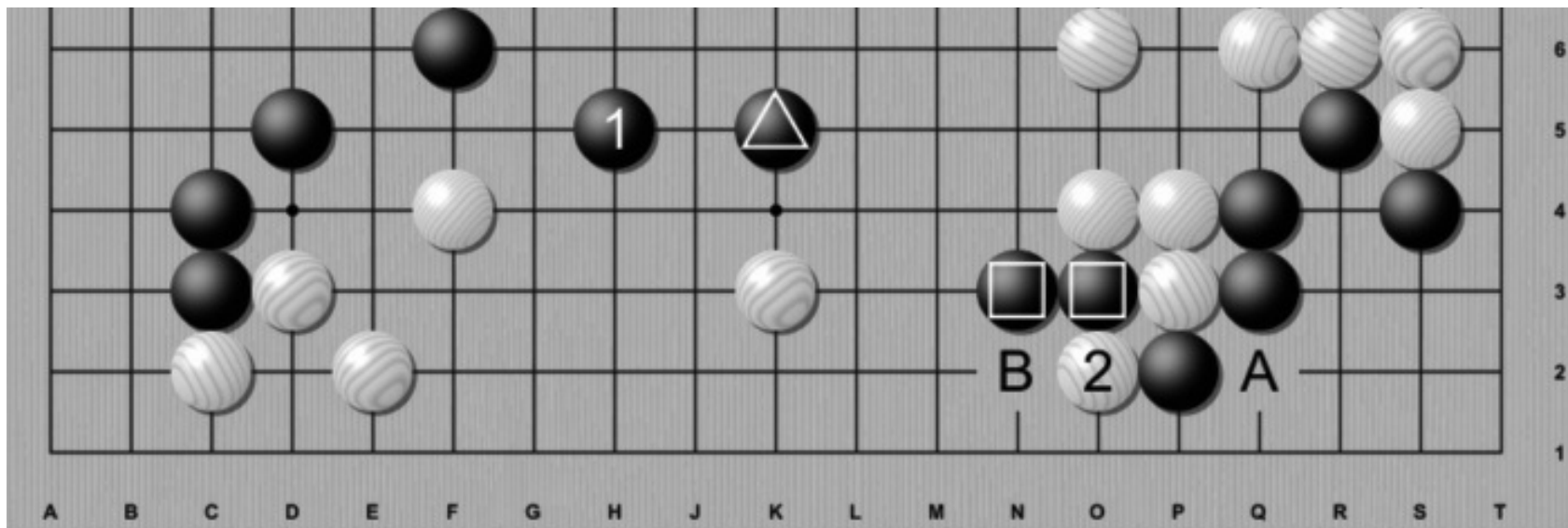
În același timp, dacă poți crea în mod activ o situație în care adversarul tău ar putea fi tentat să încerce acest lucru împotriva ta, atunci **ar trebui să te gândești serios să renunți la câteva pietre**, dacă de asta este nevoie.

Cu cât joci mai mult, cu atât mai mult îți vei da seama că, de cele mai multe ori, jucătorul care „irosește” cele mai multe mutări pentru câștiguri mici este, de obicei, cel care pierde jocul.

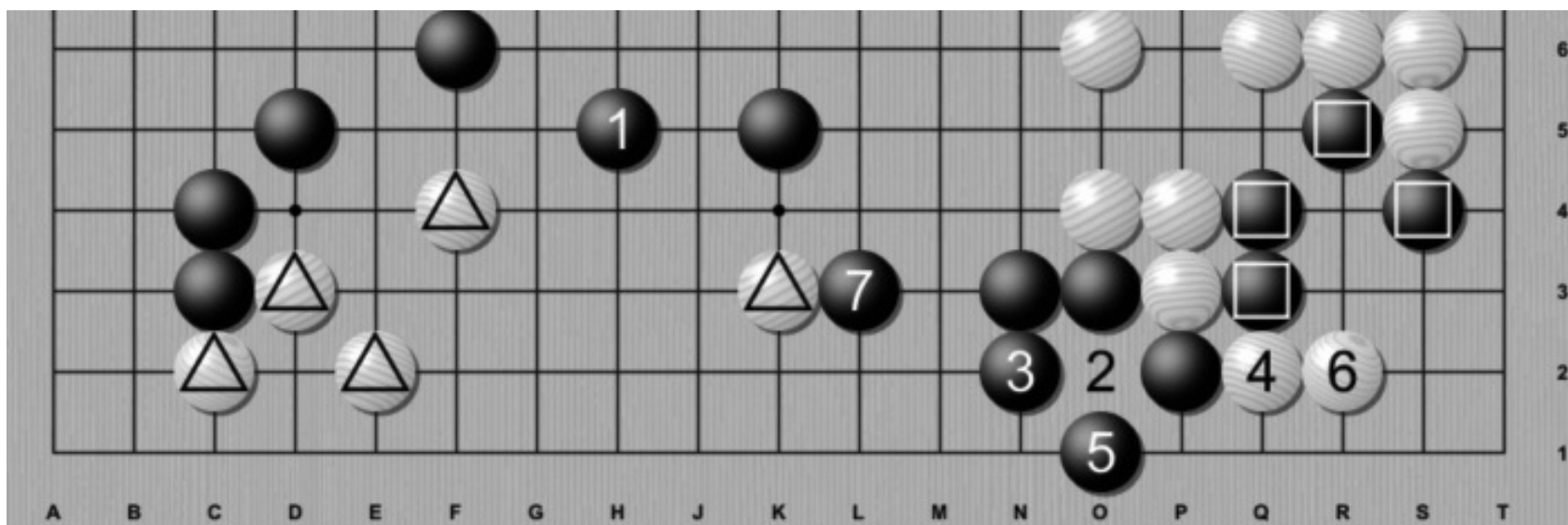
Încearcă să gândești la scară mare, să joci mișcări mari, să te simți bine și să nu joci mișcări mici.

Acest lucru este, desigur, mai ușor de spus decât de făcut, dar este bine să aveți aceste obiective în minte.

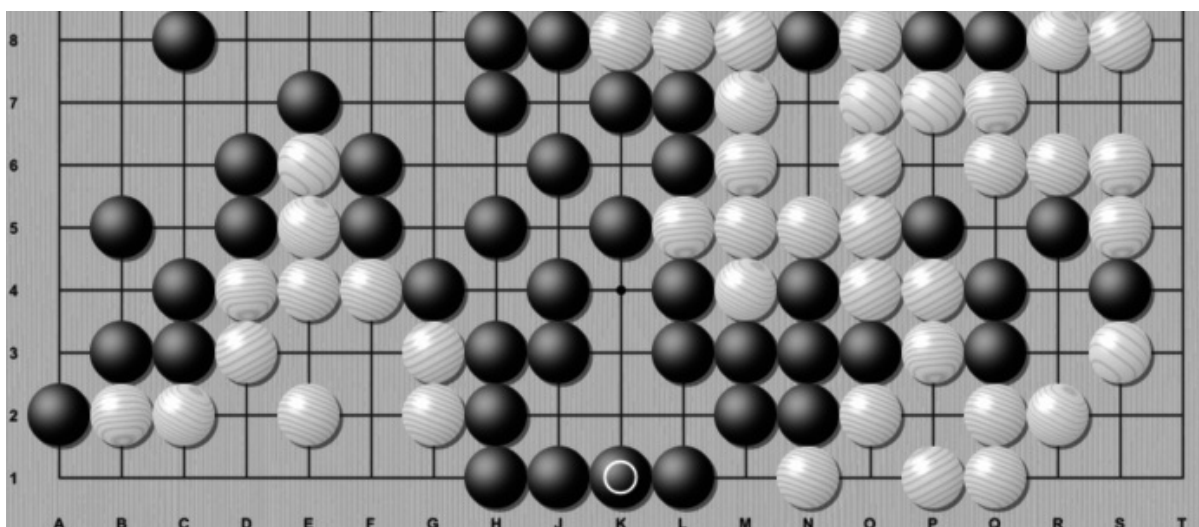
Uneori, adversarul ne oferă un schimb de bunăvoie sau din greșeală, iar noi putem câștiga mai mult, renunțând la pietrele pe care le avem deja. Astfel de șanse nu se întâmplă prea des, dar este o oportunitate de care trebuie să fim conștienți și pentru a o gestiona ar trebui să încercăm să trecem peste tendința noastră naturală de a proteja fiecare piatră în parte. De exemplu:



Negrul încearcă să amenințe grupul alb din stânga cu **mutarea 1**, dar Albul ignoră amenințarea și alege să taie la **2**. În mod normal, Negrul s-ar conecta la **A** și și-ar apăra colțul, iar Albul ar juca la **B** și ar amenința să captureze cele două pietre marcate cu pătrat, în timp ce acestea ar fugi spre piatra neagră marcată cu triunghi, oferind profit Albului. Dar acum că Albul a ignorat o amenințare în stânga, Negrul poate trata **A** și **B** ca mutări **miai** și poate sacrifica colțul pentru a amenința partea stângă și de jos...



Astfel, Negrul se apără pe partea cealaltă și următorul schimb este natural. Negrul capturează o piatră cu **mutarea 5**, iar Albul cu **6** ucide orice potențial de ochi pe care l-ar putea avea cele patru pietre negre marcate cu pătrat. Dar, cu **mutarea 7**, Negrul începe un atac total asupra grupului de pietre albe marcate cu triunghi, care este acum complet înconjurat și nu are încă doi ochi. Negrul a renunțat la colț, dar a făcut acest schimb pentru a amenința să câștige mult mai multe puncte în altă parte...

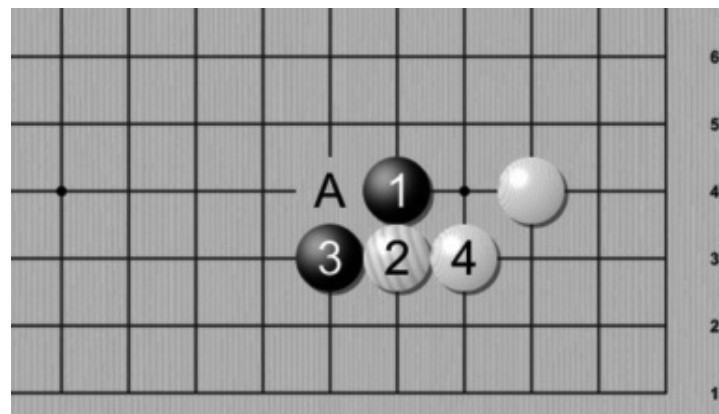
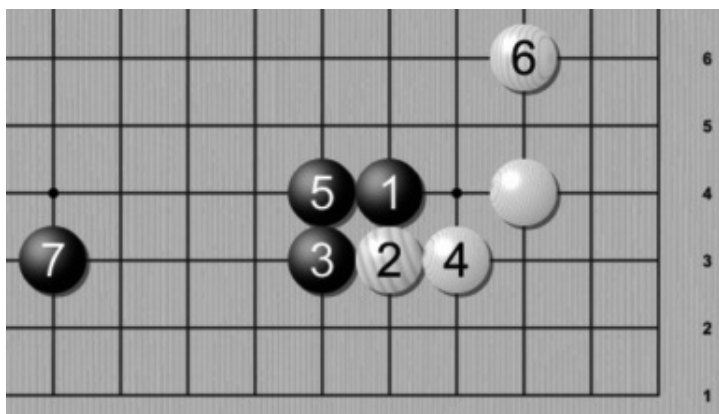


Acesta este rezultatul chiar înainte de finalul partidei. Albul abia dacă a trăit pe partea stângă și, dacă comparăm diagrama cu cea de la început, Negrul pare să fi câștigat mai multe puncte în centru decât cele pierdute în colț.

Decizia care grup de pietre este „**greu**” și care este „**ușor**” depinde în totalitate de situație și de pietrele din apropiere ale adversarului, dar în general există trei criterii care ne pot spune dacă un grup este greu:

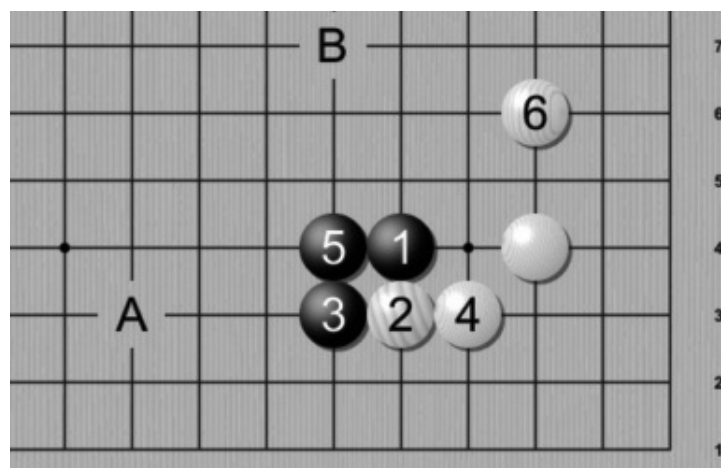
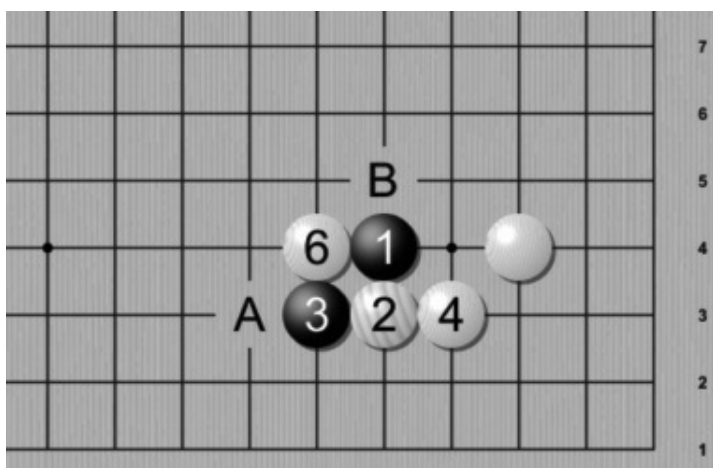
- Sunt toate pietrele direct conectate?
- Pietrele sunt jucate ca o investiție directă în securizarea acelei zone?
- Este posibil să fim înconjurați sau privați de spațiul nostru vital și să fim nevoiți să fugim pentru a supraviețui?

Din ceea ce am văzut în exemplele anterioare, nu este întotdeauna ușor de decis și devine în mare parte o chestiune de experiență. Pentru a înrăutăți lucrurile, uneori este vorba doar de una sau două pietre care schimbă decizia dacă grupul nostru poate fi tratat ca fiind ușor sau greu, iar acest lucru poate adăuga și mai multă complexitate la problemă. La ce cantitate de pietre grupul nostru încetează să mai fie ușor și a trecut pragul spre a fi greu? Un caz clasic se poate vedea în partide mai avansate, unde jucătorii încep să lase joseki-uri neterminate. Un bun exemplu este joseki-ul clasic pe care l-am văzut la **pagina 84**:



În stânga: Acesta este joseki-ul la care ne așteptăm în mod normal.

În dreapta: Negrul poate decide că, după **mutarea 4**, pietrele sale nu au nevoie de ajutor și pot fi tratate ca fiind ușoare, dacă Albul decide să tăie la **A**. Astfel, Negrul joacă **tenuki** cu **5** pentru a obține avantaj în alt loc de pe tablă. Deci, aceste pietre sunt considerate **ușoare**. Dar de ce?



În stânga: Chiar dacă Alb **6** taie pietrele Negre, oricare dintre ele poate scăpa la **A** sau **B**, deci nu sunt pierdute în totalitate. Au o formă proastă, dar sunt flexibile, au **aji**, nu sunt moarte. Pentru a omorî aceste pietre, Albul trebuie să joace la **A**. Prin urmare, Albul trebuie să investească șase pietre pentru a obține un colț, față de cele două pietre ale Negrului. Așadar, Negrul primește o mutare **sente** în altă parte și cel puțin unele dintre pietrele sale sunt încă în viață. De aceea, pietrele sale sunt **ușoare** și poate face **tenuki** cu **5**.

În dreapta: Totuși, dacă Negrul mai investește chiar și o singură piatră, atunci grupul său devine **greu**! Negrul nu poate face **tenuki** cu **7**, altfel Albul îi va fura baza cu **A**. Acum Negrul nu mai are bază, pietrele sale sunt toate conectate și nu mai sunt flexibile. Negrul nu poate sacrifica o piatră și trăi cu cealaltă. Toate pietrele sale trebuie să fugă la **B** sau să moară. **Negrul este greu.**

Astfel, pietrele ușoare par a fi pietre flexibile. Pietre pe care le putem sacrifica pentru o cauză mai bună sau pietre pe care nu ne deranjează să le pierdem, pentru a obține avantaje în altă parte. Un alt mod de a analiza problema pietrelor grele sau ușoare este dacă, cu aceeași număr de mutări, putem să ne așezăm pietrele mai repede și mai eficient, în detrimentul siguranței noastre.

Să ne întoarcem la exemplul nostru anterior și să luăm în considerare întreaga tablă. Care dintre cele două diagrame le considerați mai bună pentru Negru:

Diagrama 1 - Secvența clasică

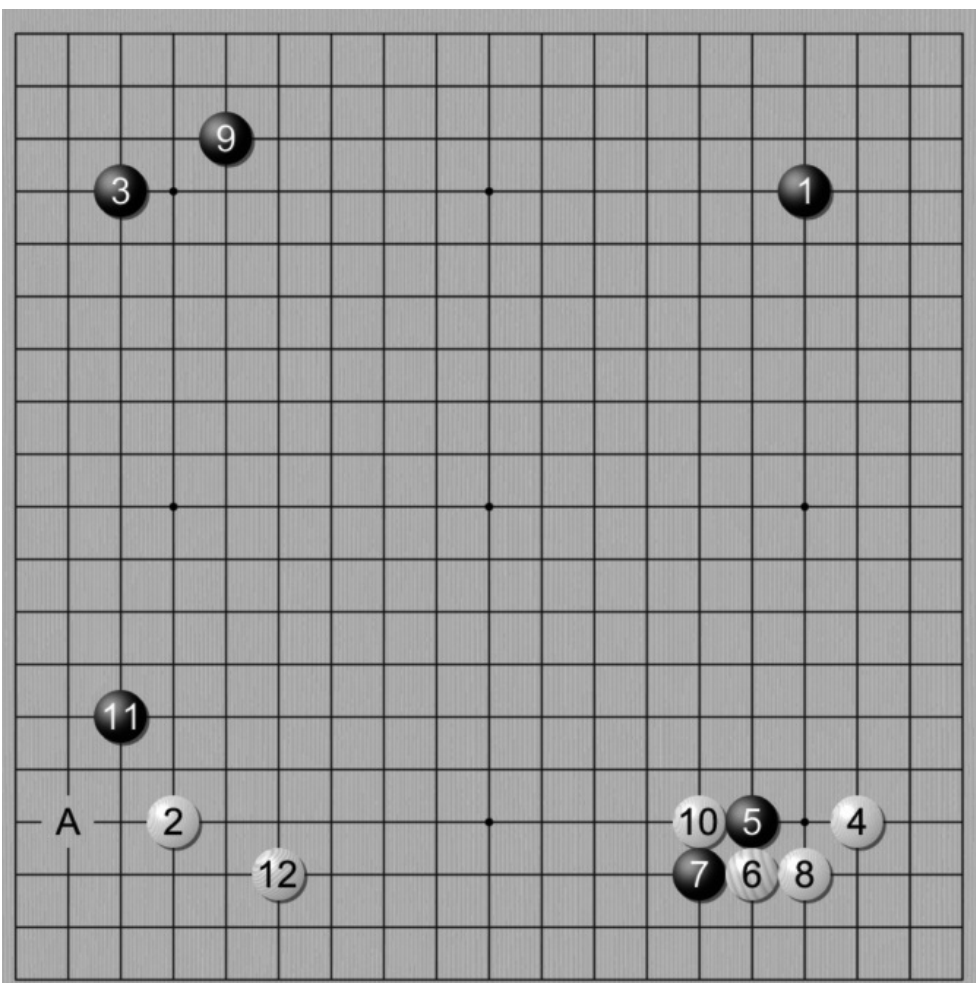
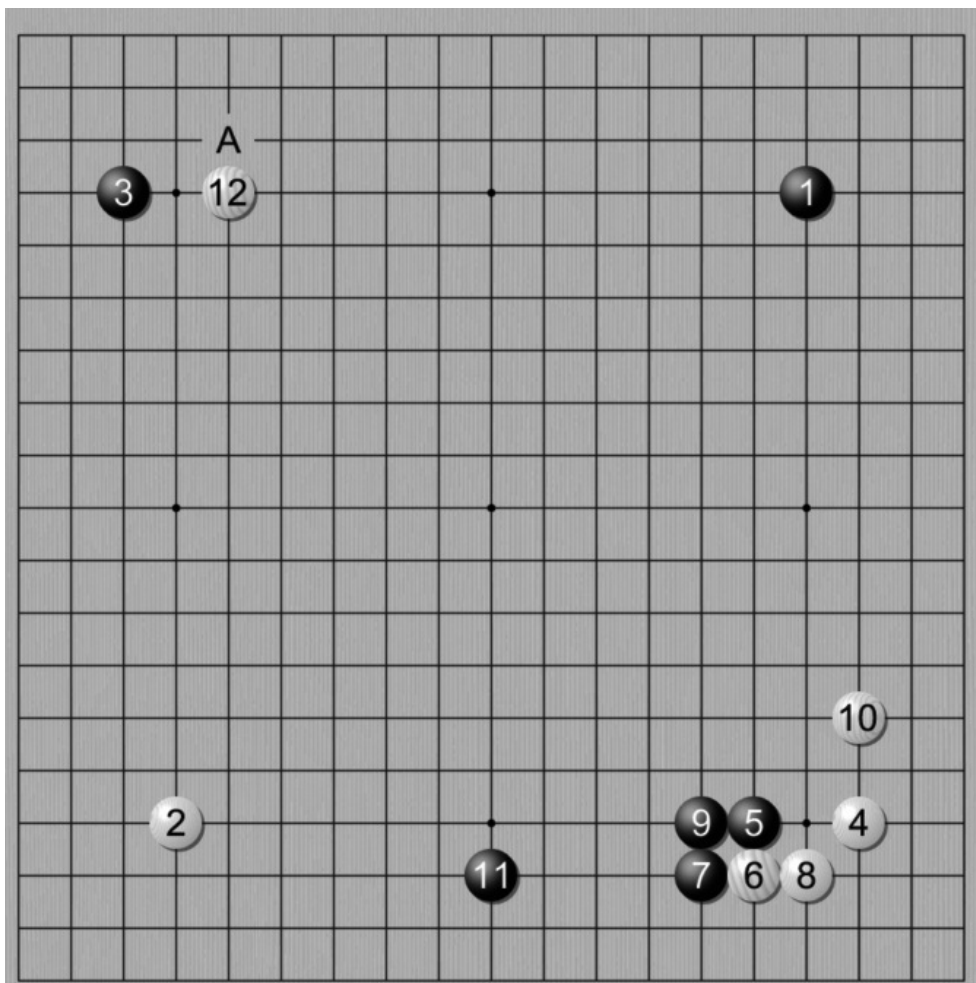
Acesta este aspectul unei deschiderii tipice pentru nivelul nostru de joc, ambii jucători urmează teoria, concentrându-se mai întâi pe colțuri și terminând cu un joseki.

După cum puteți vedea, există un oarecare echilibru pe tablă. Ambii jucători par să aibă un avantaj egal în colțuri și pe laterale (Negrul în partea de jos, Albul în partea dreaptă). După ce joseki-ul este finalizat în colțul din dreapta jos, Albul are sente și se apropie de colțul din stânga sus și este rândul Negrului să se apere, posibil la **A** sau poate cu vreun hasami datorită existenței mutării **1**. În orice caz, **mutarea 13** pentru Negru va fi cu siguranță o **mutare defensivă**...

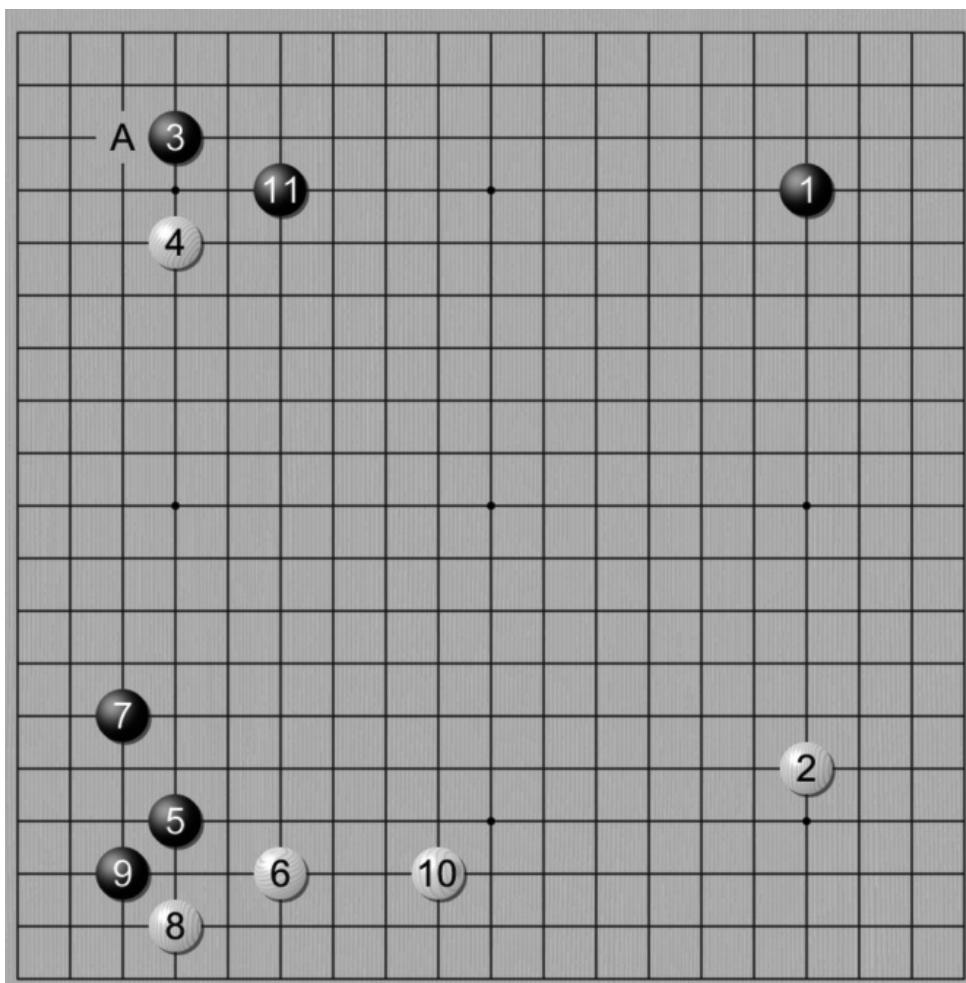
Diagrama 2 - Plasarea elastică a pietrelor

Pe această tablă, Negrul nu a folosit mutarea **9** pentru a finaliza joseki-ul din colțul din dreapta jos, ci a folosit-o pentru a face închiderea colțului din stânga sus. Mutarea **10** a Albului taie pietrele Negrului, dându-i sente-ul și șansa de a se apropia de un alt colț al Albului cu mutarea **11**, iar Albul se apără natural cu **12**. Acum mutarea **13** a Negrului va fi probabil în jurul lui **A** și va fi tot o mutare ofensivă.

Aceasta este o diferență semnificativă față de poziția anterioară. În plus, tabla nu mai este echilibrată. Negrul pare să aibă un avantaj mare în partea de stânga sus, unde a închis colțul. Albul a închis și el colțul din stânga jos, dar Negrul nu are **niciun aji** în colțul lui, în timp Albul are în colț două pietre Negre care pot crea probleme. Negrul este mai fericit cu această situație...

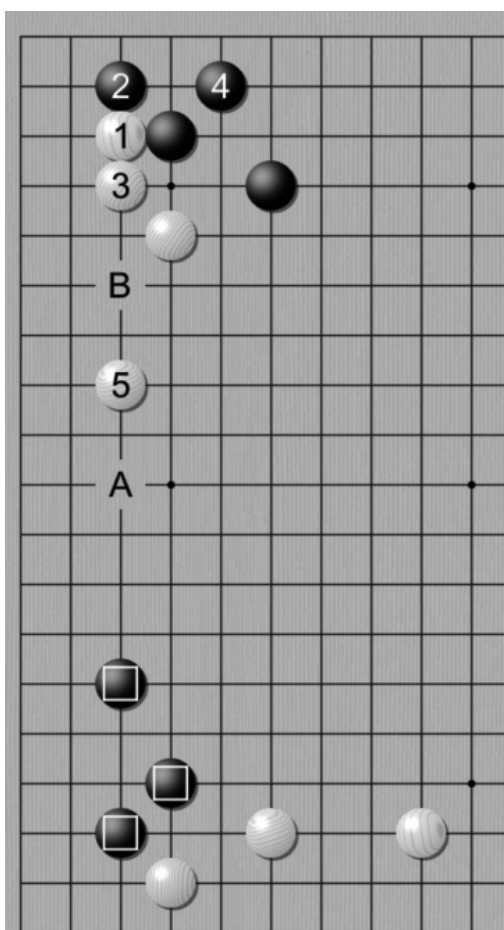


Această atitudine față de pietrele ușoare și față de obținerea de sente este foarte puternică. V-aș sfătui să nu o folosiți în primele etape de învățare a jocului, pentru că, dacă o faceți în mod incorect, adversarul vă poate pedepsi sever, dar odată ce ați prins gustul jocului, atunci, cu siguranță, încercați de multe ori ideea de a folosi pietre ușoare. Este foarte satisfăcător să plănuiești din timp posibilitățile oferite de pietrele ușoare și de capacitatea de a modifica ușor aspectul tablei de joc în favoarea ta, dar lucrurile rareori merg conform planului. Cred că un alt exemplu ne-ar fi de folos pentru a ilustra beneficiile și pericolele acestei idei:



Aceasta este o diagramă un pic ciudată, datorită mutării **Alb 2**. Nu este foarte obișnuită în zilele noastre, în era AlphaGo, dar are un oarecare merit teoretic. Albul încearcă să îl facă pe Negru să nu se apropie curând de acest colț, făcând acea latură mai mică și mai puțin profitabilă, datorită principiilor teoriei deschiderii și a direcției de joc, care ne sugerează să abordăm mai întâi cea mai mare latură sau colțul cel mai mare. După **Negru 3**, Albul nu se îndreaptă spre colțul stâng de jos liber, ci atacă cu **mutarea 4**, gândindu-se că va trata ușor apărarea Negrului, așa cum am văzut anterior, și apoi va ignora tăietura Negrului și va folosi sente-ul pentru a obține și colțul stâng de jos.

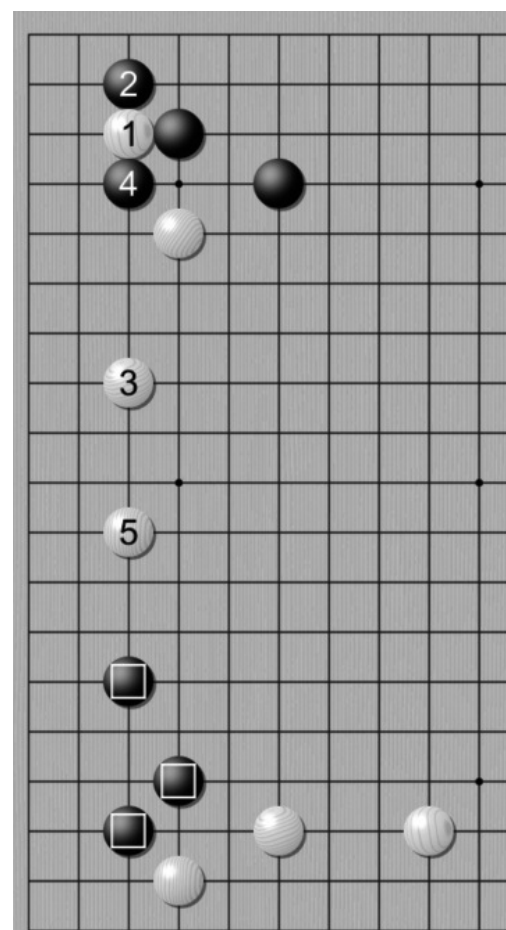
Dar Negrul este conștient de această posibilitate și ia acel colț cu **mutarea 5**. După aceea, ambii jucători urmează joseki-urile clasice și astfel, pentru **mutarea 12**, Albul este așteptat să joace la **A...**

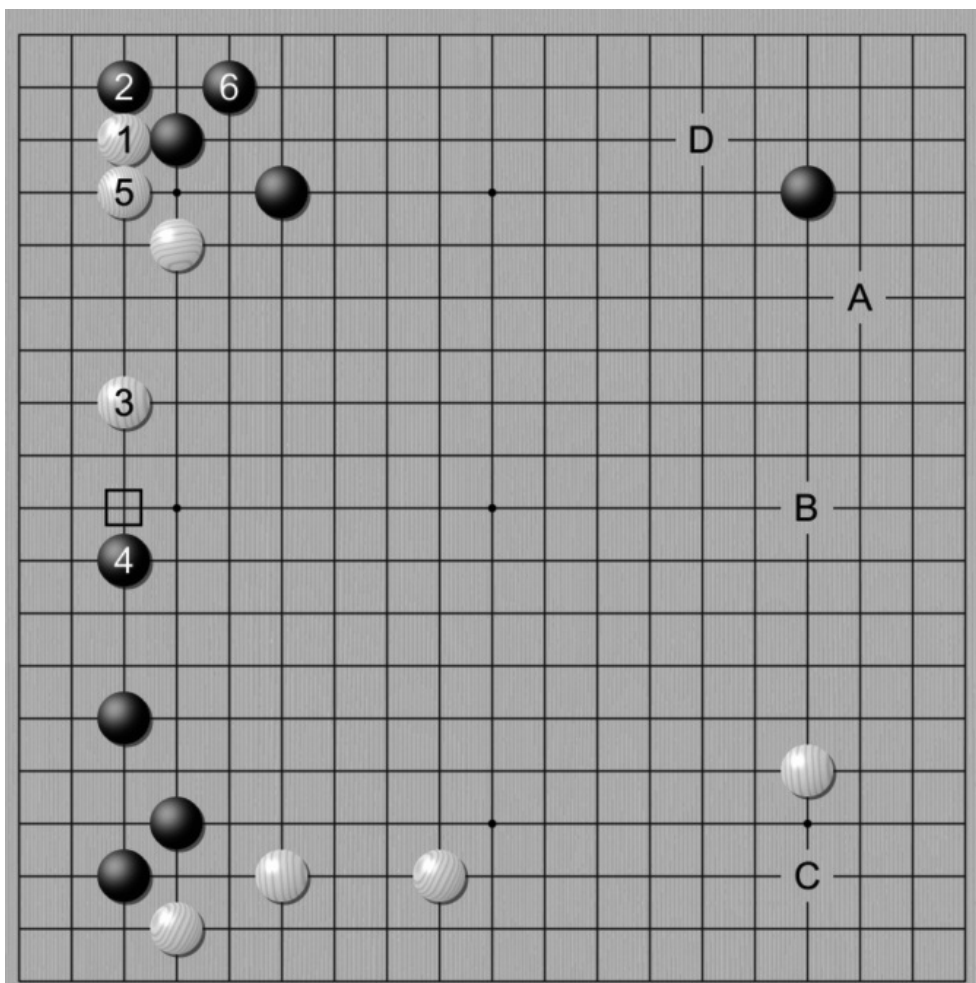


În stânga: Aceasta este secvența de joseki clasic. Albului nu-i place că Negrul își poate extinde ulterior grupul marcat jucând **A**, deoarece această mutare îi permite Negrului și o posibilă invazie periculoasă mai târziu la **B...**

În dreapta: Așadar, Albul plănuiește să trateze cu ușurință piatra de la **mutarea 1** și să o ofere ca sacrificiu Negrului și să joace un alt joseki, mai rar folosit. Observați că **mutarea 3** din diagramă este în aceeași poziție ca și **mutarea 5** din imaginea din stânga.

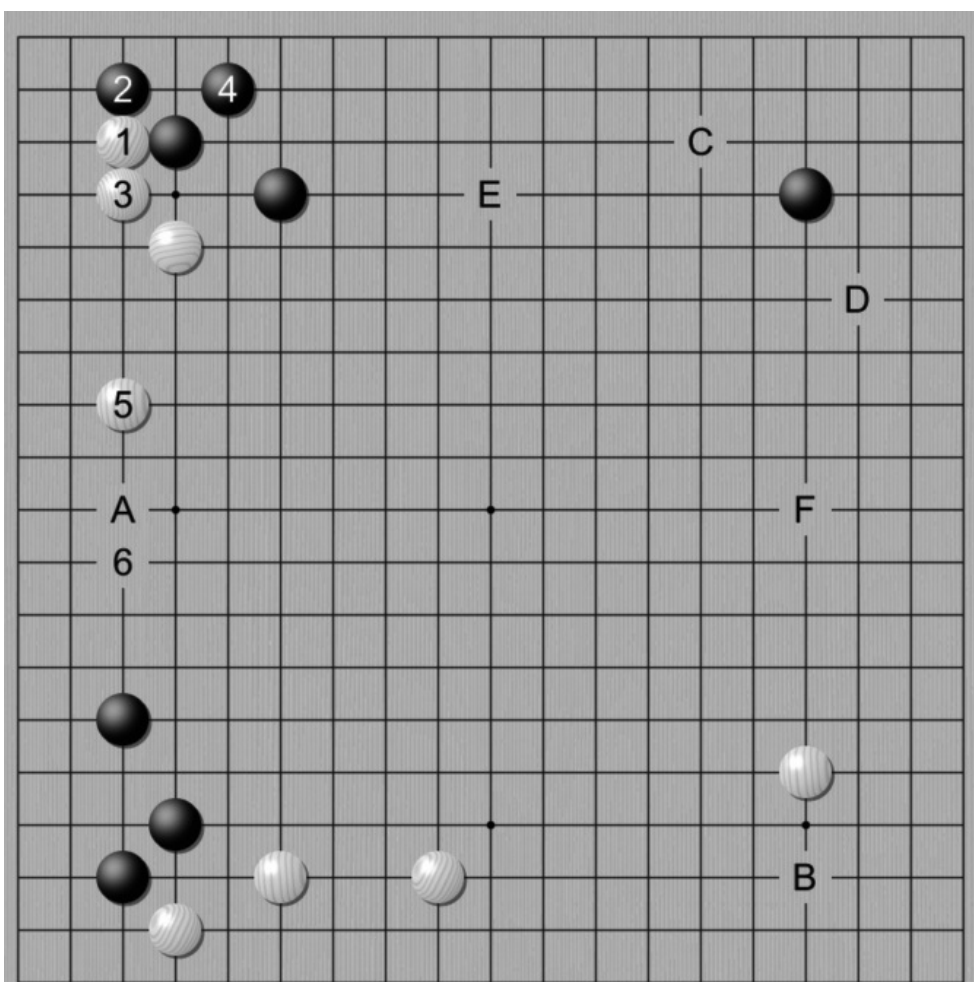
După ce Negrul capturează piatra albă cu **mutarea 4**, Albul intenționează să joace **mutarea 5** și să domine latura, iar de data aceasta va fi cel care va exercita în schimb presiune asupra grupului negru. Totuși, în partida reală, Negrul a anticipat planurile Albului...





Ce s-a întâmplat de fapt...

Negrul știe la ce se gândește Albul, așa că se extinde sigur cu **niken tobi 4** de la grupul său din stânga jos. Cu planurile sale din nou perturbate, Albul revine cu **5** la joseki-ul obișnuit, iar Negrul completează cu **6**. Chiar dacă planul inițial al Albului a eșuat, el este mulțumit de rezultat, deoarece acum are **sente**. Dacă ar fi jucat imediat joseki-ul normal, atunci acum Negrul ar fi avut sente, așa cum vom vedea în imaginea următoare. Albul este liber să joace primul în diferite puncte mari ale tablei, de la **A** la **D**. Un alt avantaj este că Albul l-a făcut pe Negru să joace cu un punct mai apropiat de grupul lui. Așa cum am spus în pagina precedentă, locul corect al Negrului de a pune presiune pe grupul Albului este în punctul marcat cu pătrat, nu în **4**.



Comparație cu mutările standard

Dacă Albul ar fi jucat pur și simplu joseki-ul normal, după cum putem vedea, acum este rândul Negrului să joace și există o mulțime de zone și puncte mai mari pe tablă în acest moment în locul lui **A**. Chiar dacă Negrul ar fi ales tot latura stângă, tot nu ar fi jucat mutarea **6** marcată care a fost jucată de fapt, ci punctul **A**. Mișcări mai rezonabile pentru Negru sunt **B** pentru a se apropia de colțul din dreapta jos, o închidere la **C** sau **D**, sau o extindere laterală la **E** sau **F**. Mutarea **A** este foarte mică și prea concentrată într-o parte în care s-au jucat deja multe mutări, în comparație cu restul tablei. Așadar, Albul este fericit pentru că a primit sente și l-a ademenit pe Negru să joace într-o poziție pe care nu ar fi ales-o de unul singur în acel moment al jocului.

Notă importantă: În timp ce învățați jocul, este recomandat să vă limitați la joseki-urile normale și să înțelegeți cum funcționează și de ce sunt jucate anumite mutări. Schimbarea secvenței mutărilor într-un joseki sau chiar oferirea de schimburi este o tactică foarte eficientă, într-adevăr, dar utilizarea acestora ar trebui să vină după ce ați stăpânit elementele de bază și știți exact ce faceți și ce riscați pe tablă. Astfel de câștiguri mici vă vor oferi în cele din urmă avantaj în timp, dar nu trebuie să vă lăsați pradă mulțumirii și să jucați mișcări lente mai târziu și să pierdeți avantajul câștigat cu greu.
(Albul, în partidă, de exemplu, a jucat în cele din urmă câteva mutări lente și a pierdut.)

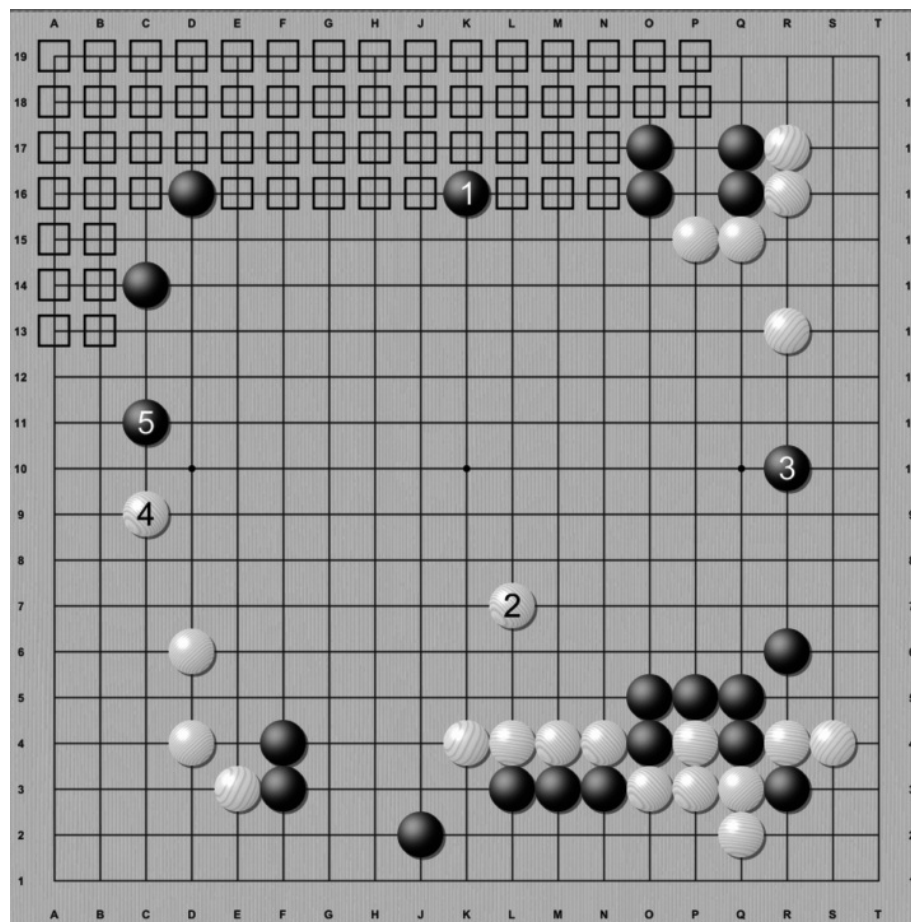
► Sabaki

A da o definiție pentru sabaki este destul de greu. Practic, este un schimb abil de mutări care pune în pericol una dintre pietrele tale - sau pe care plănuiești să o sacrifici - pentru a rezolva viața unui grup în teritoriul inamic sau, mai general, pentru a face posibil niște invazii sau reduceri foarte dure. Sabaki se bazează foarte mult pe ideea de a renunța la unele pietre și există o mare varietate de cazuri care pot fi considerate sabaki. Principala lor asemănare este că piatra care este sacrificată de jucătorul care încearcă să facă sabaki oferă o amenințare semnificativă, astfel încât forțează adversarul să răspundă la acea amenințare și să facă posibile alte mutări în apropiere. Ca întotdeauna în cazul unor chestiuni atât de complexe, simplul fapt de a vorbi despre ceva nu face decât să creeze confuzie. Este demn de remarcat faptul că sabaki este o tehnică foarte avansată, care necesită experiență și o bună capacitate de citire sau mult timp de gândire pentru a reuși.

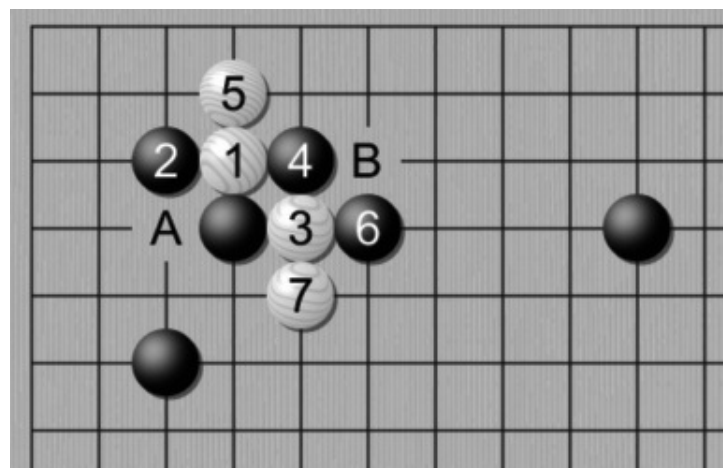
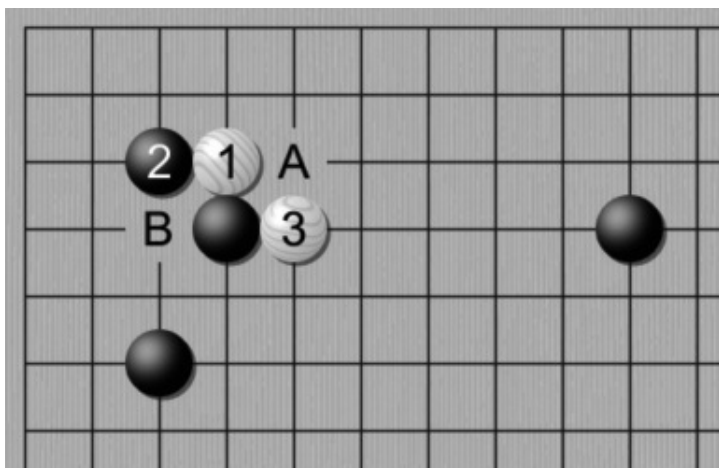
La nivelul nostru de joc, nu aș îndrăzni cu adevărat să pretind că în partidele noastre apar adevărate tehnici de sabaki sau că acestea se află în cunoștințele noastre.

Acest lucru înseamnă că este o tehnică pentru viitor, dar pentru a deveni mai buni la ceva trebuie să fim conștienți de ea și să facem un efort în acest sens.

Să vedem două exemple și să încercăm să înțelegem cum funcționează sabaki:

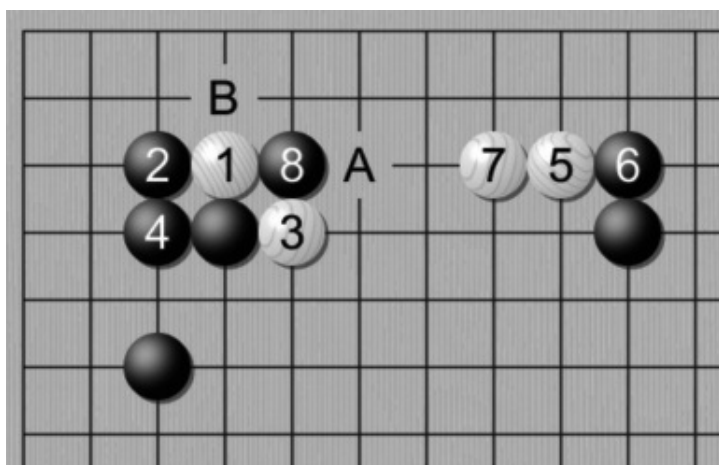


Ambii jucători încearcă să joace în ultimele zone mari rămase pe tablă. Negru **1** extinde influența pe latura de sus, Alb **2** se extinde dintr-un grup care trebuie să fugă spre centru pentru a supraviețui, deci este o mutare urgentă pentru el. Negru **3** își extinde propriul grup în dreapta și creează spațiu pentru o bază. Dacă Albul ar fi ajuns să extindă la **3**, grupul negru ar fi avut probleme. Alb **4** se extinde primul în ultima latură deschisă, iar Negru **5** se extinde spre aceeași zonă, închizând perspectivele Albului pe stânga. Punctele marcate cu pătrate îl îngrijorează pe jucătorul Alb. Dacă Negrul mai joacă o mutare pe latura de sus, o posibilă invazie acolo ar fi foarte greu de realizat. Albul simte că trebuie să joace acolo acum...

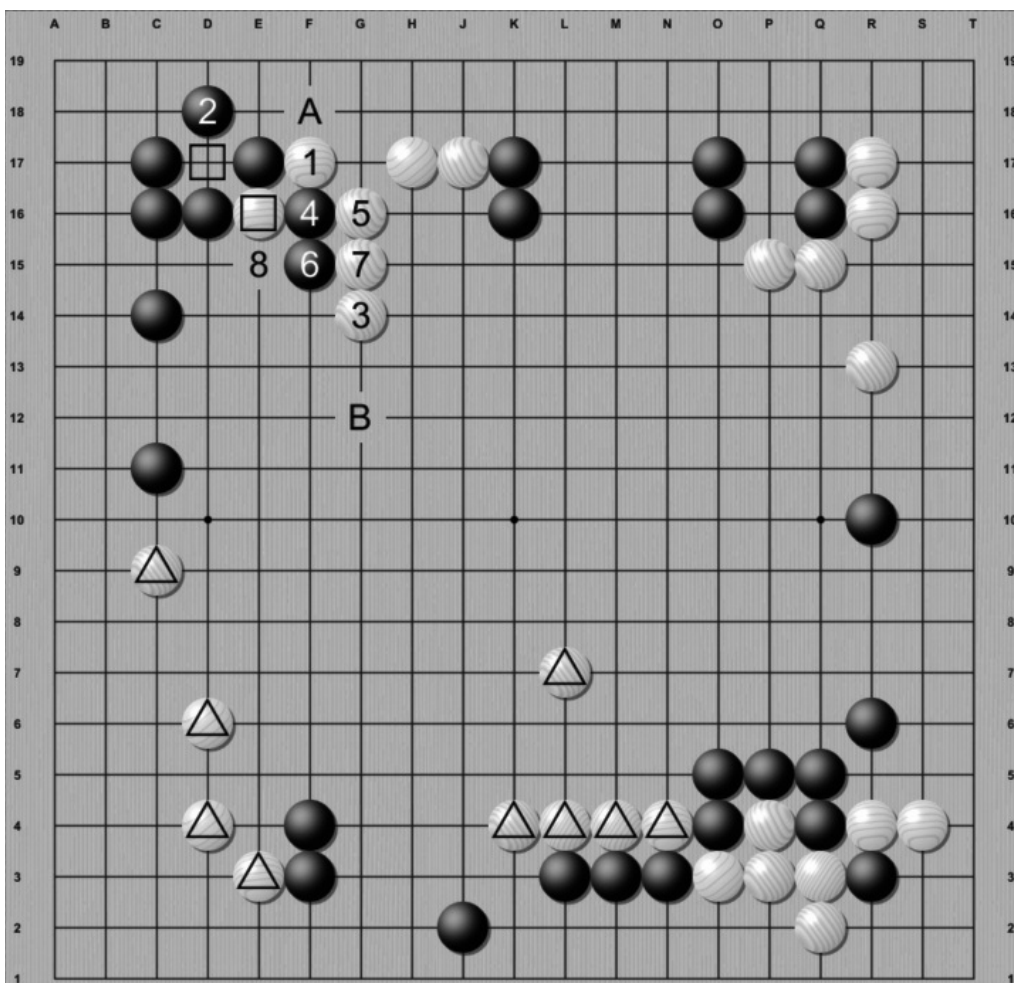


În stânga: Albul optează pentru atașamentul direct la **1**, dar Negrul este puternic în această zonă, așa că răspunde cu hane agresiv la **2**. Un răspuns uzual este Alb contra-hane la **3**. Această mutare pare a fi o exagerare și Negrul ar putea cu ușurință să taie la **A**, dar celălalt punct de tăiere lăsat de Negru la **B** este foarte sever și el trebuie să se întoarcă și să îl apere la un moment dat, lăsând atacul său după tăierea la **A** neterminat, cu rezultate potențial dezastruoase.

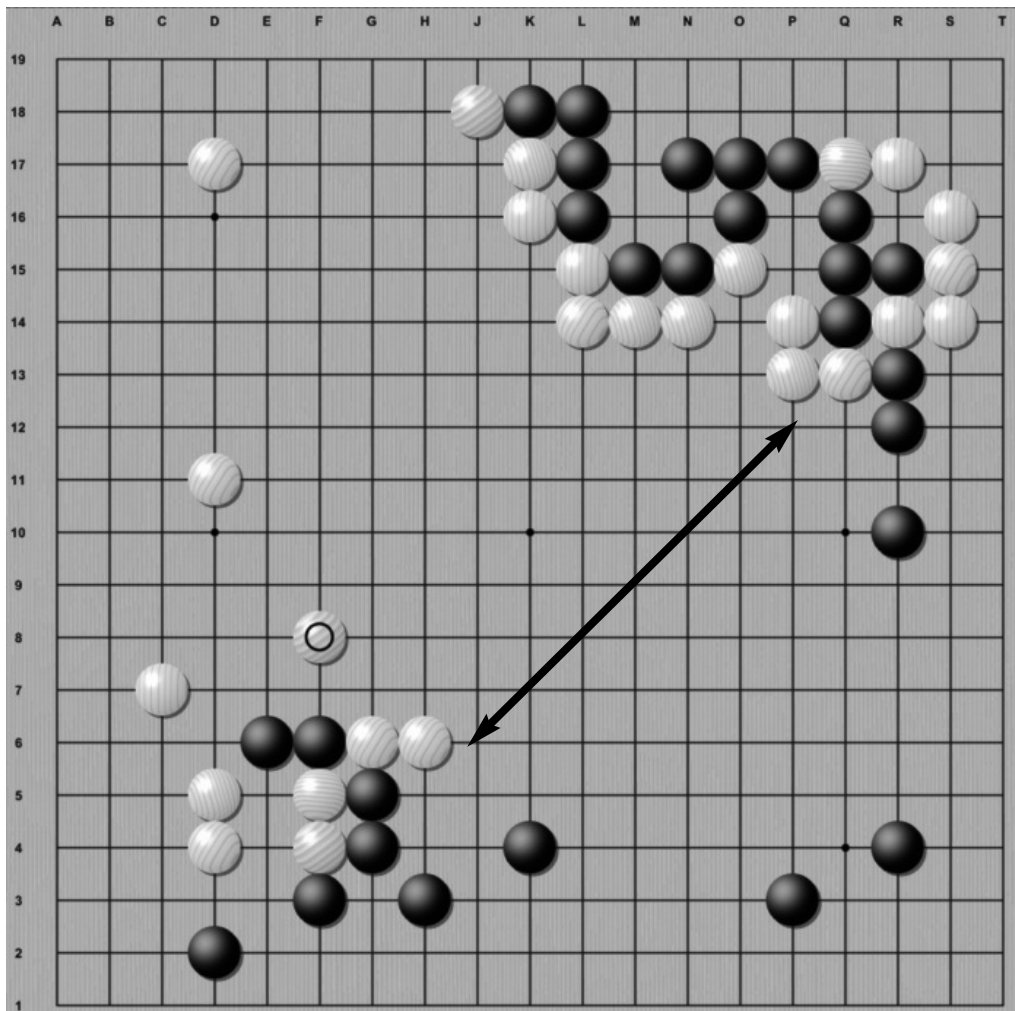
În dreapta: Chiar dacă Negrul taie la **A** și execută toate atari-urile și mutările agresive de pe tablă, Albul, prin simpla extindere a pietrelor, expune agresivitatea Negrului ca fiind o exagerare. Acum Negrul are două puncte de tăiere, **A** și **B**, iar apărarea ambelor este imposibilă. Există, desigur, și alte variante mai moderate, dar toate se încheie cu un rezultat acceptabil pentru Alb, având în vedere că aceasta a fost o invazie foarte profundă. Așadar, Negrul evită de obicei să taie imediat fără să se apere măcar o dată...



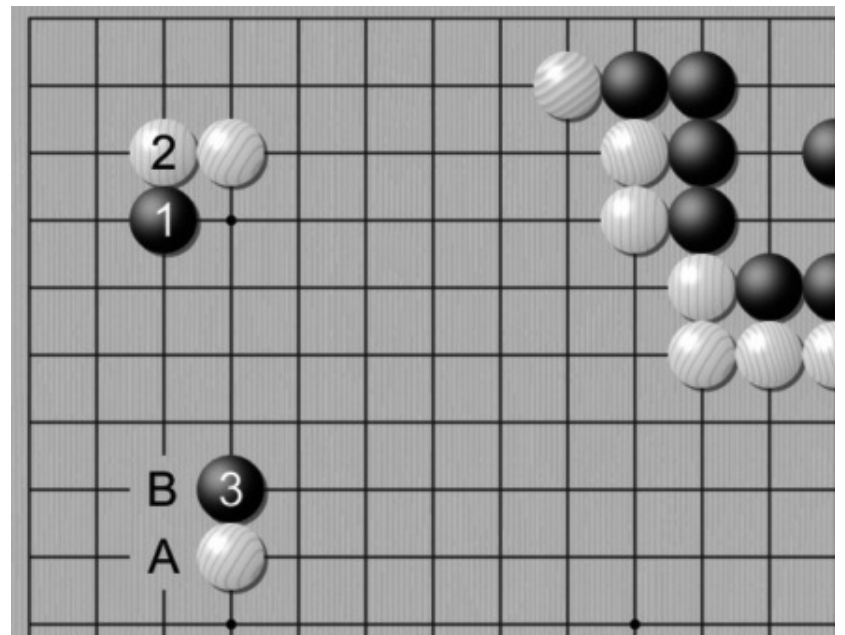
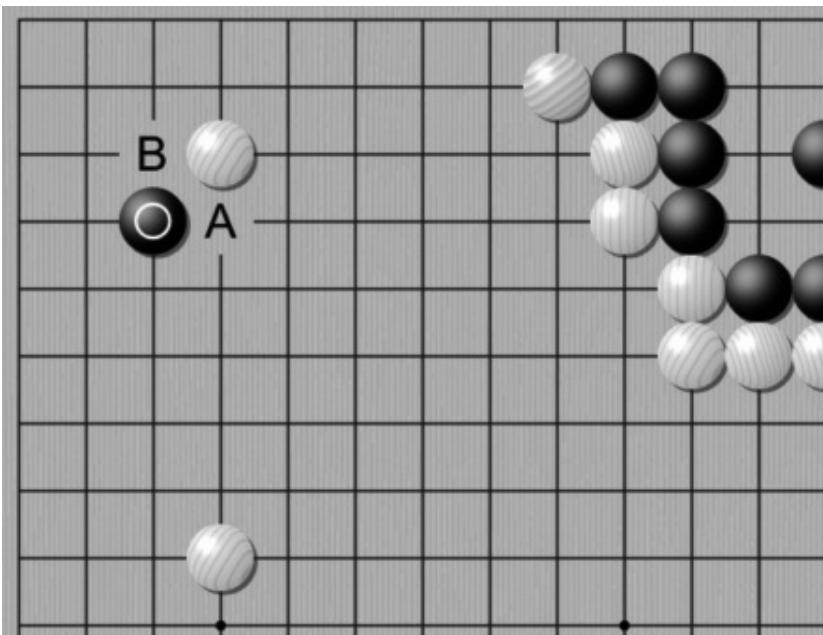
... așadar, mutarea Negru **4** apără tăietura și acum el este gata să atace pietrele fragile ale Albului, dar acesta pare să ignore pietrele sale și face o katatsuki cu mutarea **5**. Negrul nu vrea ca Albul să facă viață pe sub pietrele sale, așa că răspunde cu magari la mutarea **6**. Albul pare să încerce să creeze o bază cu extensia **7**, Negrul pune capăt acestei perspective cu **8**, capturând piatra Albă de la **1**, dar oferindu-i acestuia un alt schimb. Dacă Albul joacă **A** în continuare, Negrul va trebui să joace **B** și să captureze definitiv piatra albă sau să permită mai multe mutări forțate.



După schimbul de mutări **1** și **2**, Albul are suficientă forță pentru a sări la **3** și a oferi opțiuni pietrelor sale. În orice moment, Albul poate să joace **A** și să creeze o bază ca să trăiască, fie să continue să sară cu **B**. Negrul joacă mutarea **4** pentru a captura încă o piatră albă și a amenința tăietura, dar, cu mutarea **5**, Albul se apără și plasează piatra neagră în atari. Negru **6** extinde și amenință să taie din nou pietrele albe, dar cu **7** Albul se conectează solid. În partidă, Negrul capturează piatra albă la **8** pentru a elimina aji-ul și Albul rămâne cu **A** și **B** fiind mii. Albul și-a sacrificat pietrele inițiale, dar a reușit să supraviețuiască adânc în teritoriul advers printr-o serie de amenințări reale și renunțând la unele dintre pietrele sale. Aceasta este o idee rudimentară și generală despre sabaki.

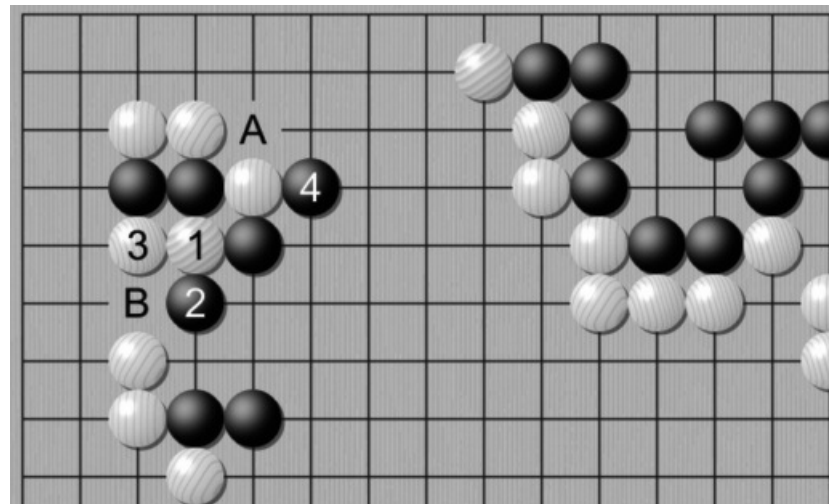
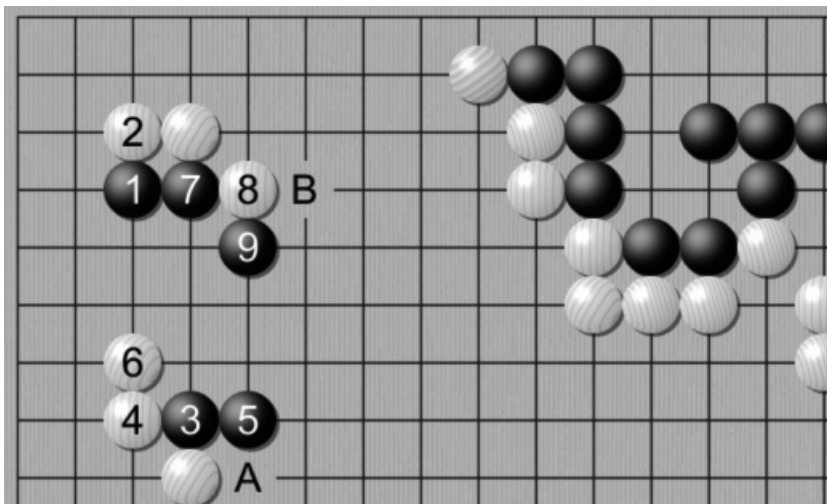


Să vedem o altă aplicație a sabaki, de data aceasta nu doar pentru a face un grup să trăiască, ci pentru a reduce o zonă mai largă. Amintiți-vă că ideea generală este de a juca o mutare ușoară care amenință multe pagube, dar care poate fi sacrificată pentru o compensare mai bună, în comparație cu jucarea unei mutări sigure. În acest caz, Negrul este în mare dificultate. Albul are o zonă magnifică în centru și în partea superioară, iar o invazie directă pare puțin probabilă. De asemenea, o reducere nu va fi foarte eficientă, având în vedere unde se află în prezent linia de graniță pentru Alb. Cu alegerile tipice eliminate, Negrul va trebui să joace ceva ușor și să încerce să sacrifice pietre pentru a supraviețui și a reduce zona Albului.



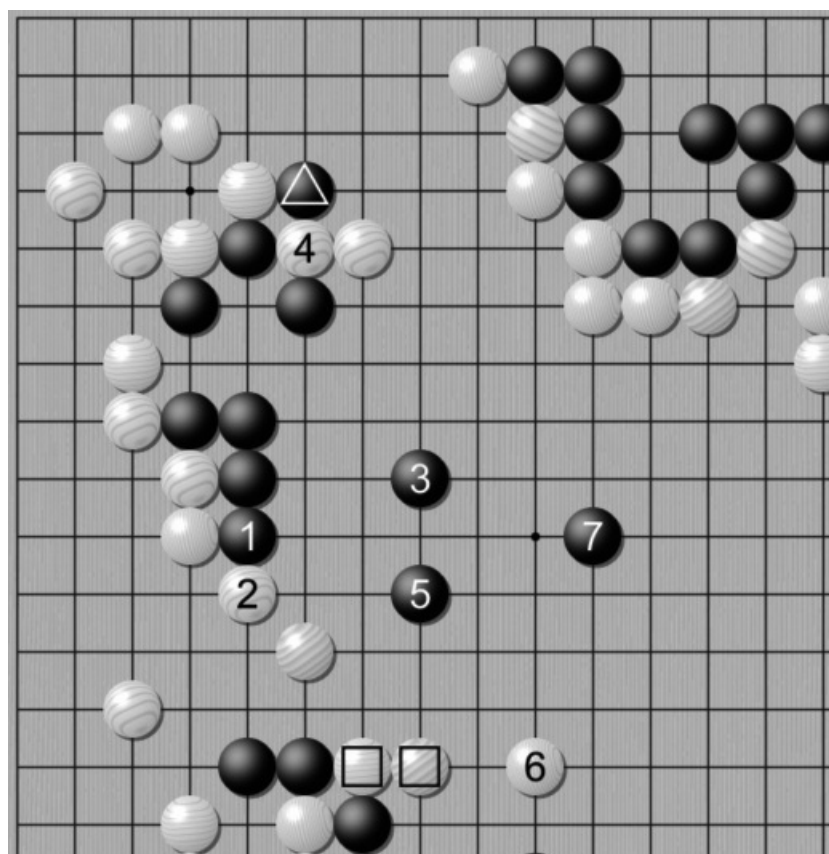
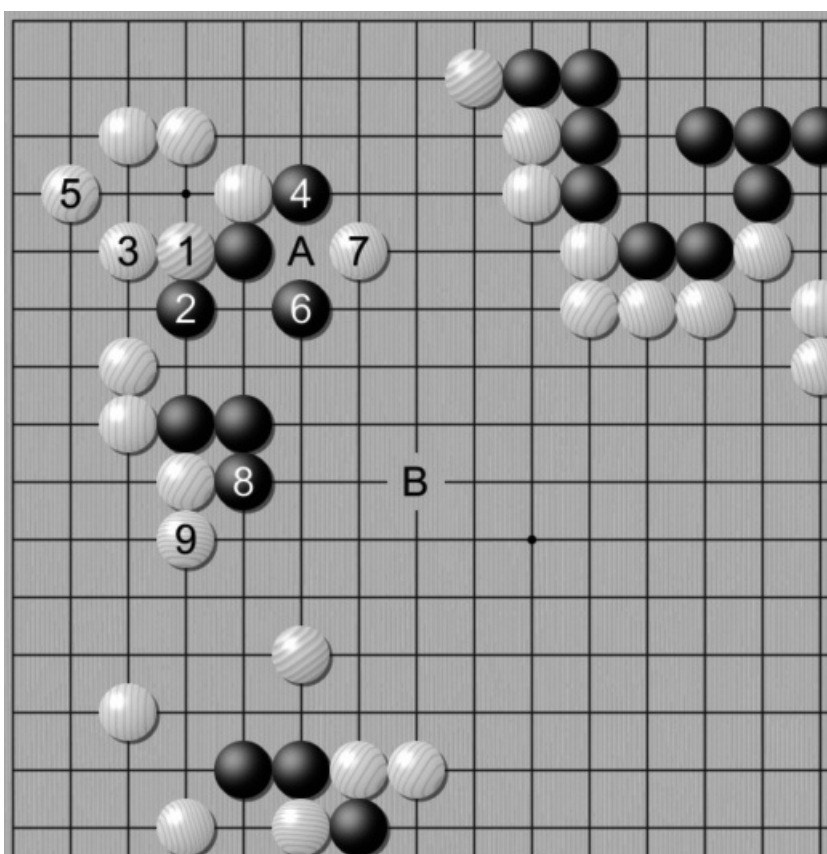
În stânga: Observați că zona Albului este foarte mare, ceea ce îi oferă Negrului posibilitatea de a trăi în colț. Dacă Albul joacă **A**, atunci Negrul va juca **B** și vom avea un joseki obișnuit de **invazie 3-3** în care mutările au fost jucate într-o ordine diferită. Albul ar putea face asta și să transforme toată acea zonă de sus în teritoriu, dar ar fi un pic prea modest să joace o astfel de mutare împotriva unei pietre care este singură în zona lui. Așadar, în acest caz Albul va juca **B** și va încerca să ucidă piatra invadatoare.

În dreapta: În acest caz, Negrul nu poate răspunde la **A**, deoarece Albul va juca hane peste cele două pietre negre. Acesta lasă piatra inițială în pace și joacă un tsuke la cea mai apropiată piatră albă cu **3**. Albul nu poate juca **A** și să permită Negru **B**, deoarece ar crea o bază perfectă pentru el.



În stânga: Albul este practic forțat să joace **mutarea 4**. Negrul se extinde cu **5** ca să formeze un spațiu de ochi spre lateral și centru și amenință să joace **mutarea 6** dacă Albul joacă **A**. Asta obligă Albul să joace **6** ca să distrugă posibila bază a Negrului spre lateral. Negrul se extinde cu **7**, dar de data aceasta hane-ul cu **8** este mai puțin grav, deoarece Negrul are pietre de ajutor în jur. Negrul **9** continuă lupta, dar Albul nu se poate extinde la **B**, deoarece ar fi o mutare foarte lentă care i-ar permite Negrului să-și construiască spațiu pentru ochi în centru.

În dreapta: Așadar, Albul taie la **1**, Negrul dă atari și face formă cu **mutarea 2**, Albul prelungeste și plasează cele două pietre negre în atari, dar Negrul ignoră această amenințare și își sacrifică pietrele pentru a juca **mutarea 4**. Albul nu se poate conecta la **A**, pentru că asta i-ar permite Negrului să joace atari-ul de la **B**, așa că Albul este aproape obligat să captureze cele două pietre negre...

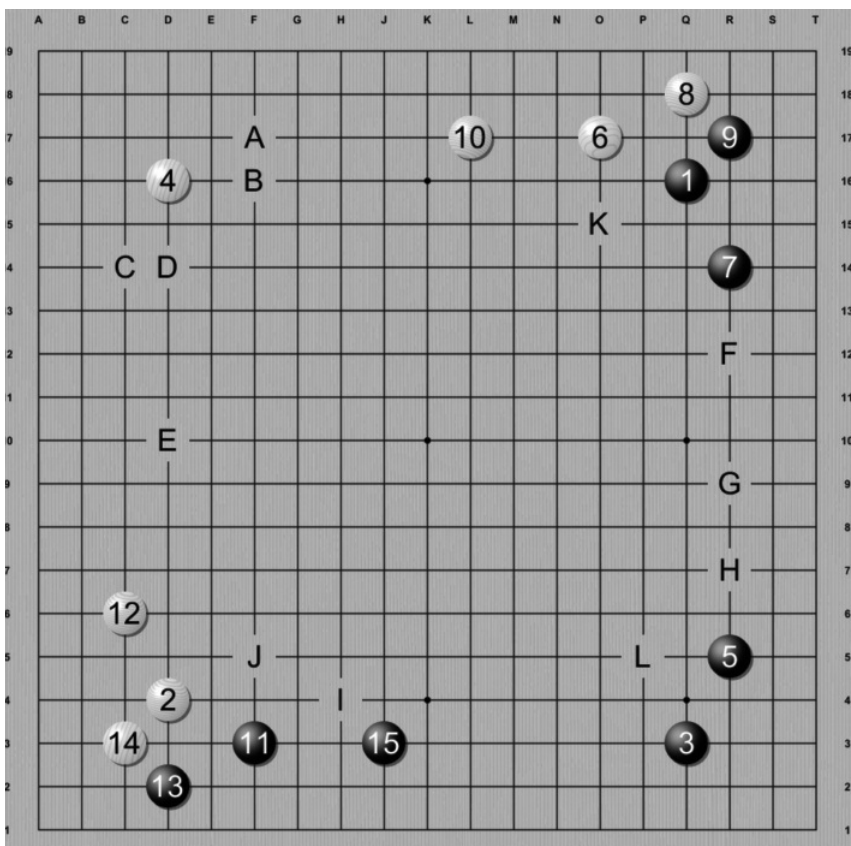


În stânga: Albul **5** este o mutare forțată, iar Negrul **6** face o dublă gură de tigră. Acum Negrul pare să facă o figură bună cu prețul a doar două pietre! Albul nu are însă nimic împotriva și face nozoki cu **7**, amenințând să taie la **A** și să distrugă o parte din potențialul spațiu pentru ochi. Dar **mutarea la A** este lentă pentru ambii jucători, iar dacă Negrul joacă acolo, este îngrijorat că va fi închis de o mutare largă în jurul lui **B**, așa că amenință în continuare Albul cu **mutarea 8**. Albul nu poate permite ca Negrul să dea atari la acea piatră, așa că, în loc să joace **A**, Albul se extinde la **9**.

În dreapta: Negrul împinge din nou cu **mutarea 1**, iar Albul blochează cu **2**. Negrul sare în punctul vital cu **3** și acum, în sfârșit, Albul are timp să joace tăietura de la **4**, să captureze piatra marcată cu triunghi și să dea atari la o altă piatră neagră. **Alb 4** este o mutare mare, dar pe Negrul îl interesează doar să supraviețuiască și să reducă, așa că face o formă bună cu **5**, asigurându-și supraviețuirea și amenințând pietrele albe marcate cu pătrat. Albul sare la **6** pentru a-și întări pietrele, iar Negrul își face și mai mult loc de ochi cu **7**. Negrul a sacrificat cel puțin trei pietre în acest proces, dar priviți cât de mult a reușit să reducă din zona Albului.

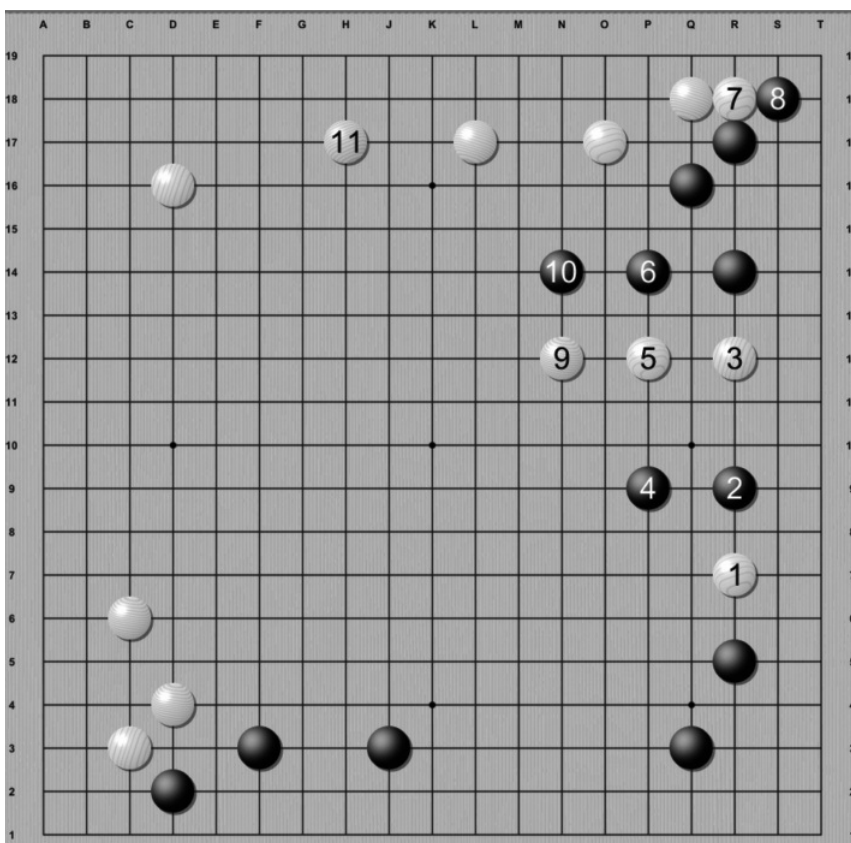
► Evitați să creați prea multe grupuri

Sau, mai bine, nu fii prea lacom și nu-ți împrăștia prea mult forțele. Spre deosebire de majoritatea celorlalte idei, aceasta este destul de ușor de înțeles. GO-ul este un joc de înconjur, așa că, dacă crezi prea multe grupuri mici, atunci înseamnă că acestea sunt de obicei mai ușor de înconjurat sau de atacat sau chiar de capturat pur și simplu. Poate că o astfel de idee aparent ușoară pare redundantă, dar cu cât joci mai mult, cu atât vei simți mai mult nevoia de a face „încă un grup” pe ici, pe colo. Uneori, tentația este prea mare. Iată de ce se impun o avertizare și câteva exemple practice de partide reale, pentru a vedea cum putem ajunge să avem prea multe grupuri pe tablă:



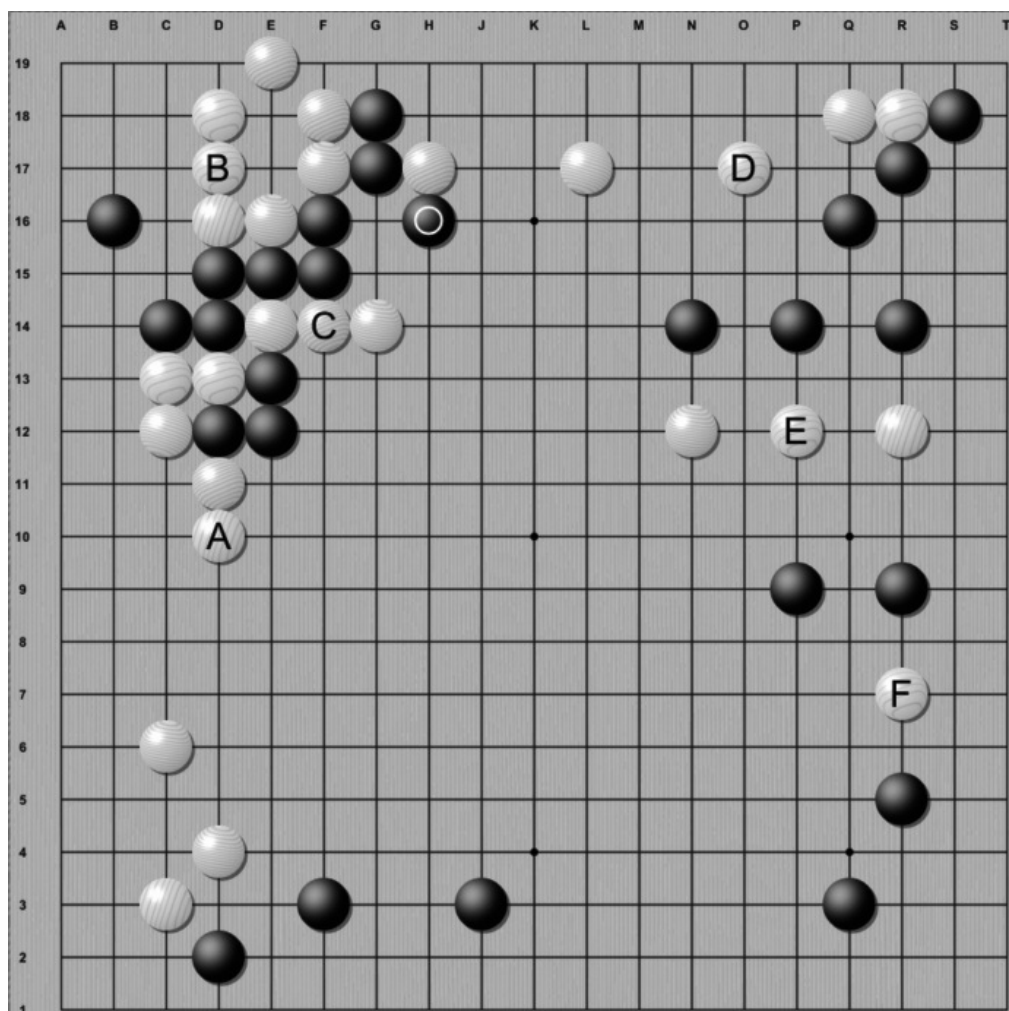
Aceasta este o deschidere tipică. Ambii jucători au ales să urmeze teoria și au abordat mai întâi colțurile și au ales **direcția de joc** care i-a făcut să se extindă spre cea mai mare latură a tablei pentru ei.

Tabla este împărțită în două pe diagonală. Ambii jucători par să aibă fiecare câte un grup mare, jucătorul Alb având partea din stânga sus, iar cel Negru partea din dreapta jos. Albul este sente și, după cum puteți vedea, există multe opțiuni valabile pe tablă. Unele dintre opțiuni continuă în conformitate cu această separare diagonală, prin mutări pașnice care consolidează controlul Albului pe partea sa de tablă, în timp ce alte opțiuni invadează practic partea de tablă a Negrului, începând efectiv faza de mijloc a partidei.

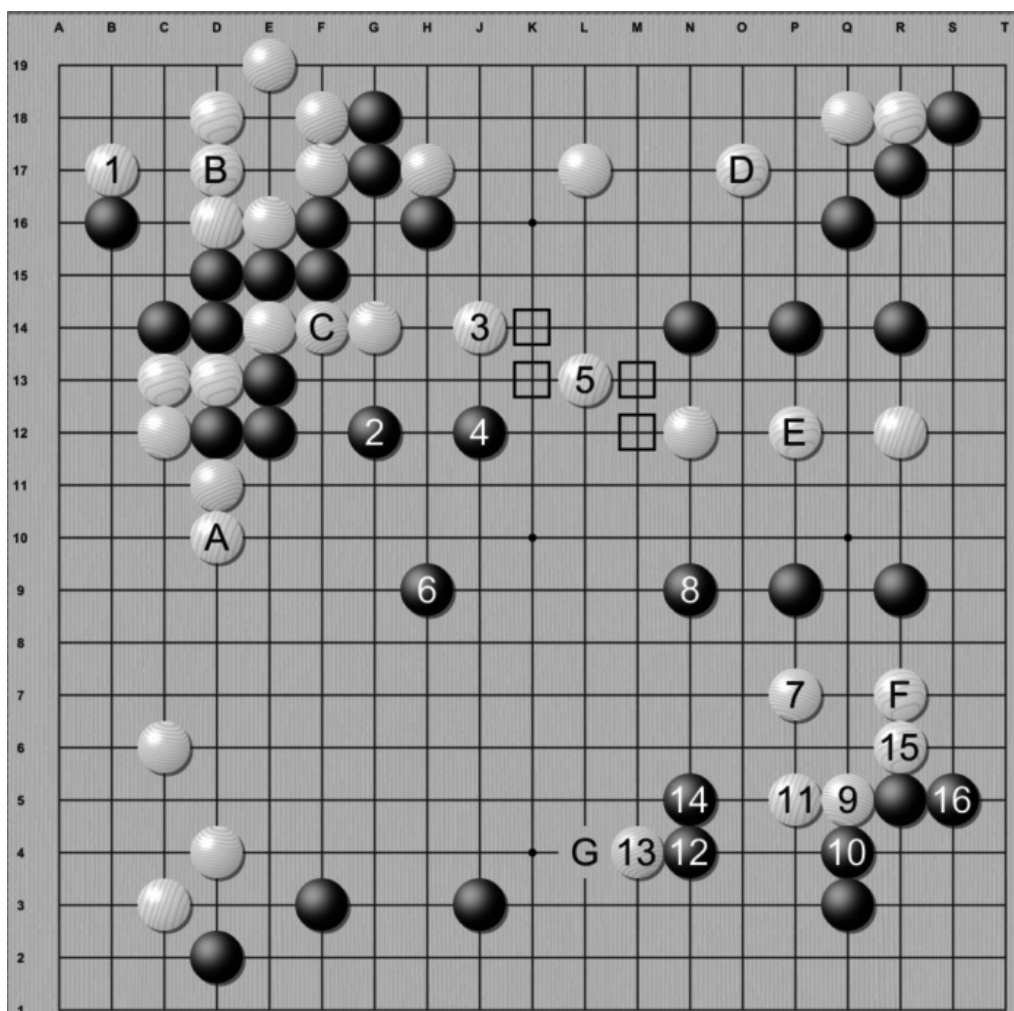


Albul invadează cu **mutarea 1** latura Negrului. Negrul, cu atâtea pietre în jur, face un hasami cu **mutarea 2**. În loc ca Albul să sară afară, Albul crede că e loc destul și face un contra hasami cu **mutarea 3**. Dar Albul **3** este deja prins în clește din ambele părți, așa că Negrul sare cu **4** și desparte pietrele albe. Asta înseamnă că Albul a creat două noi grupuri de pietre pe care trebuie să le apere separat și ambele sunt în spatele liniilor inamice!

O situație dificilă și, după ce mutările până la **11** sunt schimbate, grupurile negre sunt în viață și în siguranță. În comparație, cele trei pietre albe nu au încă o bază, iar piatra singuratică de la **1** este aproape complet înconjurată. Și Negrul este **sente**...



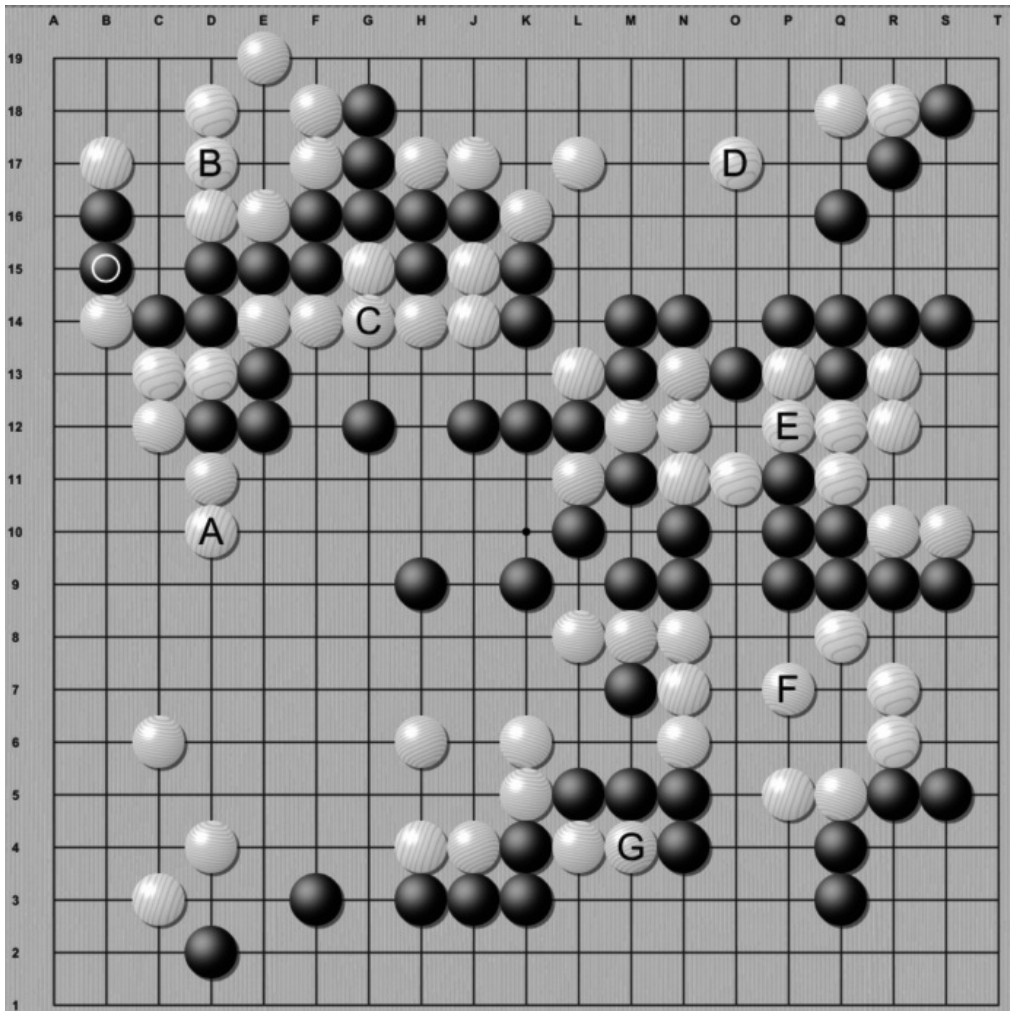
Negrul lasă pentru moment partea dreaptă și se apropie de colțul din stânga sus. După o luptă foarte complexă și neortodoxă, pe care nu o vom analiza, aceasta este poziția de pe tablă. Este rândul Albului și are **șase grupuri diferite** pe tablă (de la **A** la **F**) din care doar grupul **A** este total sigur. Grupul **B** are un singur ochi, grupul **C** nu are ochi și este aproape înconjurat, marginea grupului **D** poate fi capturată, grupul **E** se găsește adânc între pietrele negre și grupul **F** este și el aproape total înconjurat!



Să vedem ce se va întâmpla în continuare. Albul trebuie să facă ordine.

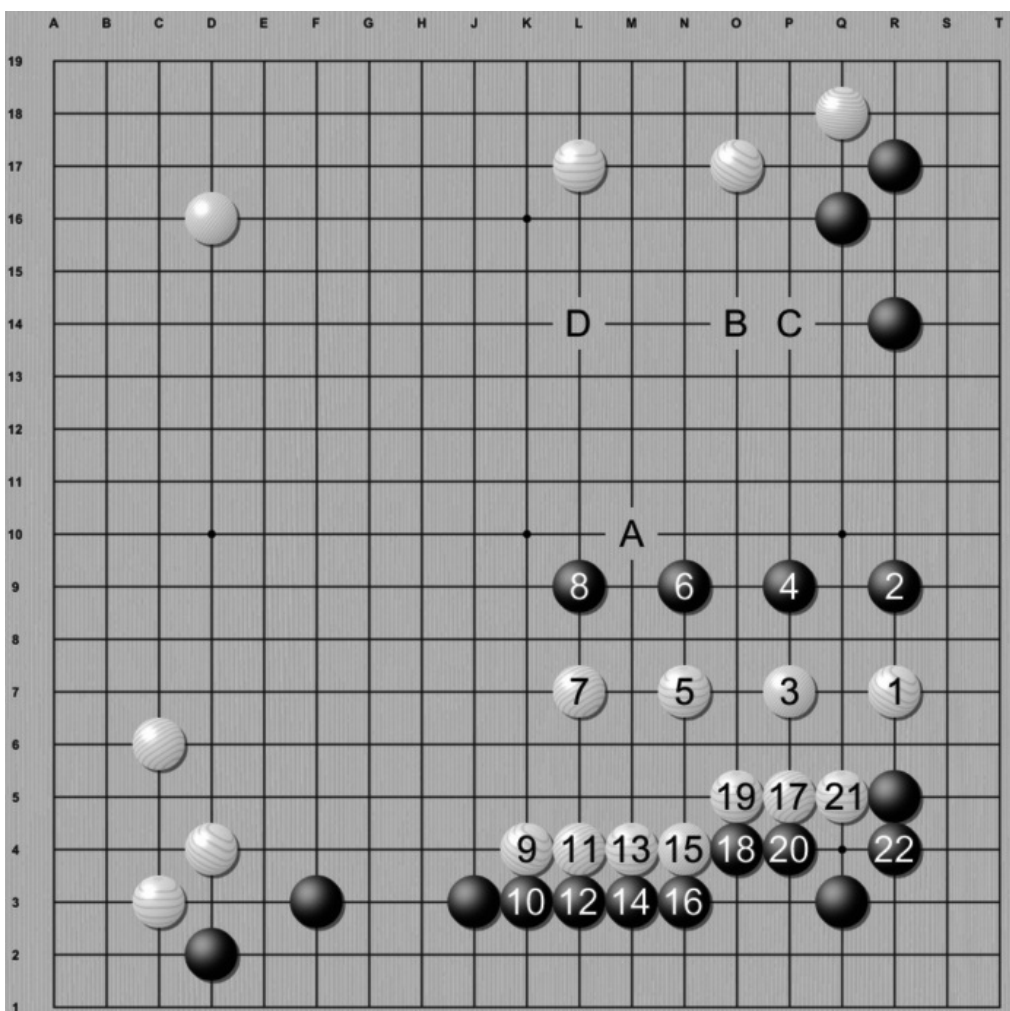
Mutarea 1 asigură doi ochi grupului **B**, dar asta îi dă șansa Negrului să joace schimburile de la **2** la **6**. Acum, grupul de trei pietre negre este stabil, iar Albul crede că grupul **C** și grupul **E** sunt conectate, dar legăturile **keima 3 - 5** și următoarea au puncte de tăiere marcate de pătrat. Negrul nu poate tăia acolo imediat, dar mai târziu, dacă are ocazia, acele pietre pot fi separate. Acum Albul este sente și decide să se ocupe de grupul **F** și să-l facă să trăiască. Odată cu schimbul de mutări de la **7** la **15**, Albul reușește într-adevăr să creeze un ochi pentru pietrele sale, dar nu este încă în viață, în timp ce **mutarea 8** a Negrului pregătește tăierea grupului **E**. Și mai rău este schimbul de mutări **13 - 14**, care a creat un alt grup Alb separat. Acesta este un grup pe care Albul

plănuiește să îl sacrifice pentru a crea un al doilea ochi pentru grupul **F**, dar asta îl va costa mult pe Alb. Negrul va primi întreaga latură inferioară în schimbul unui singur ochi.



Acesta este sfârșitul partidei. Grupul **G** a fost sacrificat pentru grupul **F**, iar Negrul a luat latura de jos drept compensație. Acesta nu a fost un schimb corect pentru Alb, dar nu putea să-și lase grupul să moară. Grupul **C** și grupul **E** au fost în cele din urmă despărțite și ambele sunt moarte. Grupul **C** este înconjurat și mort, cu patru libertăți împotriva grupului negru care are cel puțin cinci libertăți. Grupul **E** are doar un singur ochi și este înconjurat în totalitate de grupuri negre care nu pot fi ucise, așa că nu poate supraviețui sau salvat în vreun fel. Grupul **E** are doar un singur ochi și este înconjurat în totalitate de grupuri negre vii, așa că nu poate supraviețui sau salvat în vreun fel.

Grupurile **A** și **F** sunt aproape conectate, dar ambele sunt în viață separat în acest moment, astfel încât conectarea lor este acum nesemnificativă. Dintre cele cinci grupuri care erau în pericol, este rezonabil ca Albul să nu le fi putut salva pe toate.



Un rezultat mult mai rezonabil pentru Alb ar fi fost să își apere inițial piatra **1**, sărind și invitându-l pe Negru să sară și el, pentru a menține presiunea.

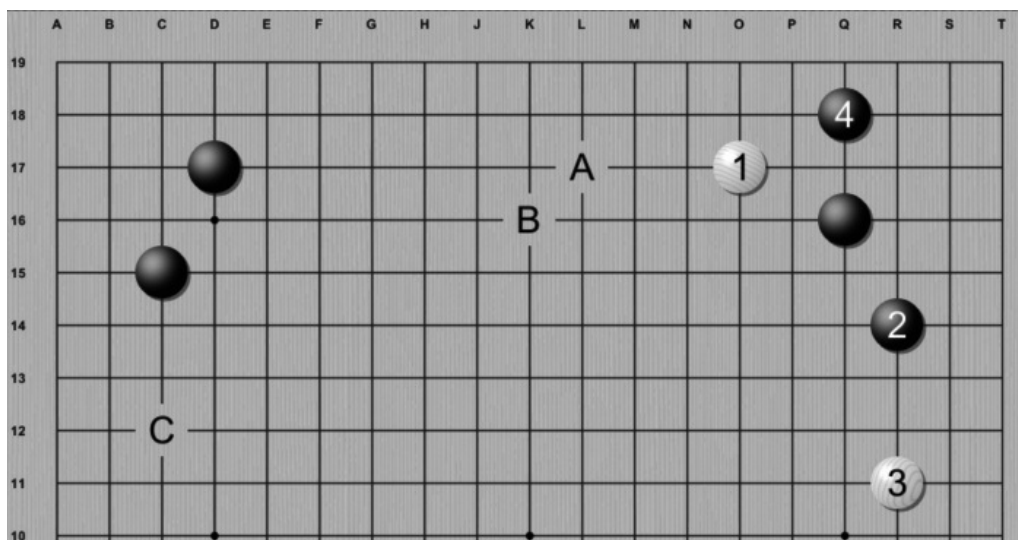
După mutările **9 - 21**, Albul ar fi avut suficient spațiu pentru a crea o formă bună și un grup viu, iar imaginea din stânga este doar una dintre multele opțiuni prin care se poate realiza acest lucru. Negrul a obținut multă influență în centru și în partea dreaptă, dar este devreme în partidă, așa că există multe opțiuni pentru Alb pentru a reduce acest cadru.

De exemplu, Albul ar putea juca la **A** cu amenințarea de tăietură sau **B**, **C** și **D**, pentru un atac direct de reducere a potențialului negru.

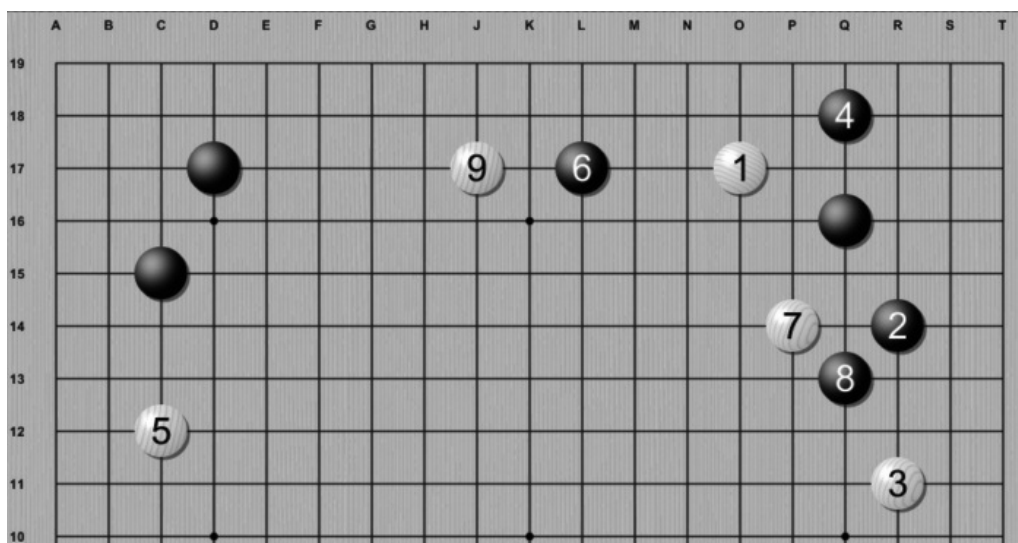
Important este însă că Albul ar fi creat un grup puternic și sigur, nu o mulțime de grupuri slabe care ar fi putut fi atacate constant.

Nu uitați: Nu creați prea multe grupuri. Dacă grupurile tale sunt puternice și sigure, atunci poți ataca grupurile adversarului tău. Dacă grupurile tale sunt prea multe și slabe, atunci vei fi urmărit în jurul tablei de joc.

Chiar dacă grupurile dvs. supraviețuiesc, compensația pe care adversarul o va obține va fi **mult mai mare** decât valoarea grupului dvs. (exact cum s-a întâmplat cu sacrificarea grupului **G** din exemplu).



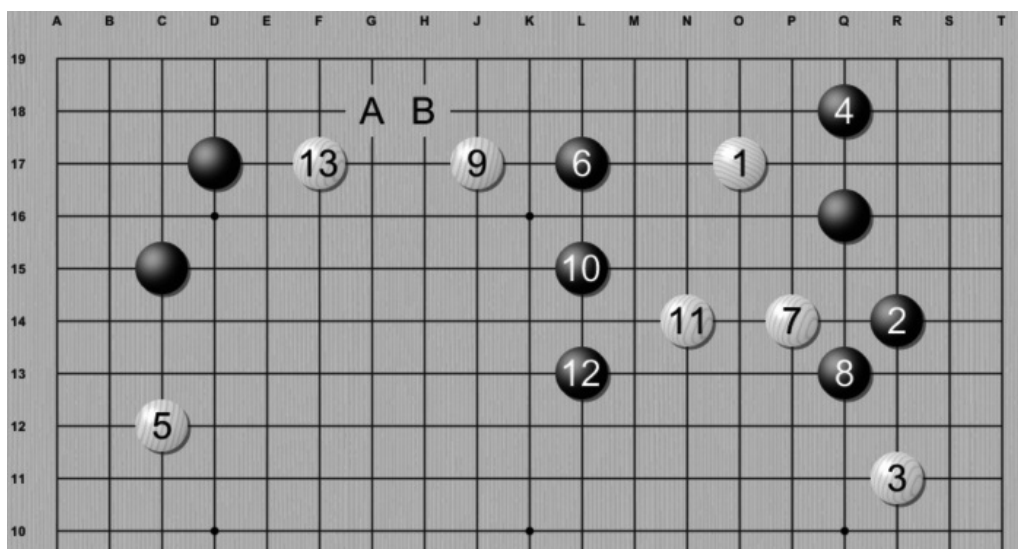
Un alt exemplu despre cum poți să ai prea multe grupuri vine de la faza de deschidere a altei partide. Mutările **1** și **2** par normale, dar, în loc să urmeze un joseki, Albul s-a apropiat și de cealaltă parte cu mutarea **3**. Negrul a jucat **4** pentru a asigura colțul, iar acum o mutare ca **A** sau **B** pare rezonabilă pentru Alb, pentru a-și întări piatra. A lăsa piatra **1** singură și a juca **C** este cam exagerat...



...dar asta e ceea ce face Albul. Negrul **6** face **hasami** imediat la piatra albă și o privează de orice șansă de a trăi acolo. Deci Albul trebuie să fugă și să se conecteze cu un alt grup cu **mutarea 7**, dar Negrul **8** împiedică această posibilitate și desparte cele două grupuri.

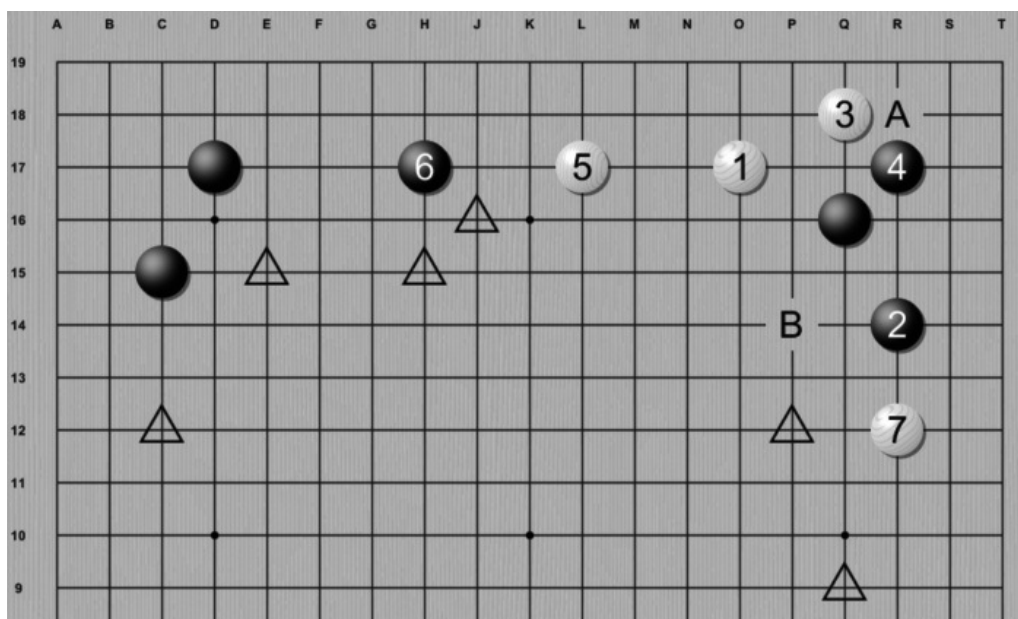
Albul decide să mărească presiunea și să evadeze din această bătălie, așa că creează un alt grup de pietre jucând un contra **hasami** cu **9**.

Dintr-o dată, în cinci mutări, Albul a creat patru grupuri!



Negrul folosește previzibil **mutarea 10** pentru a evada și a pune presiune asupra ambelor grupuri albe în același timp. Forțat să aleagă unde să se întărească, Albul alege să joace **11** pentru a încerca să restricționeze pietrele Negrului.

Negrul este totuși printre prieteni, așa că sare din nou cu **12**. Albul reușește să apere și celălalt grup al său, cu **13**. Dar o bază din două spații înconjurată poate fi atacată la **A** sau **B** și poate fi privată de spațiul de ochi.

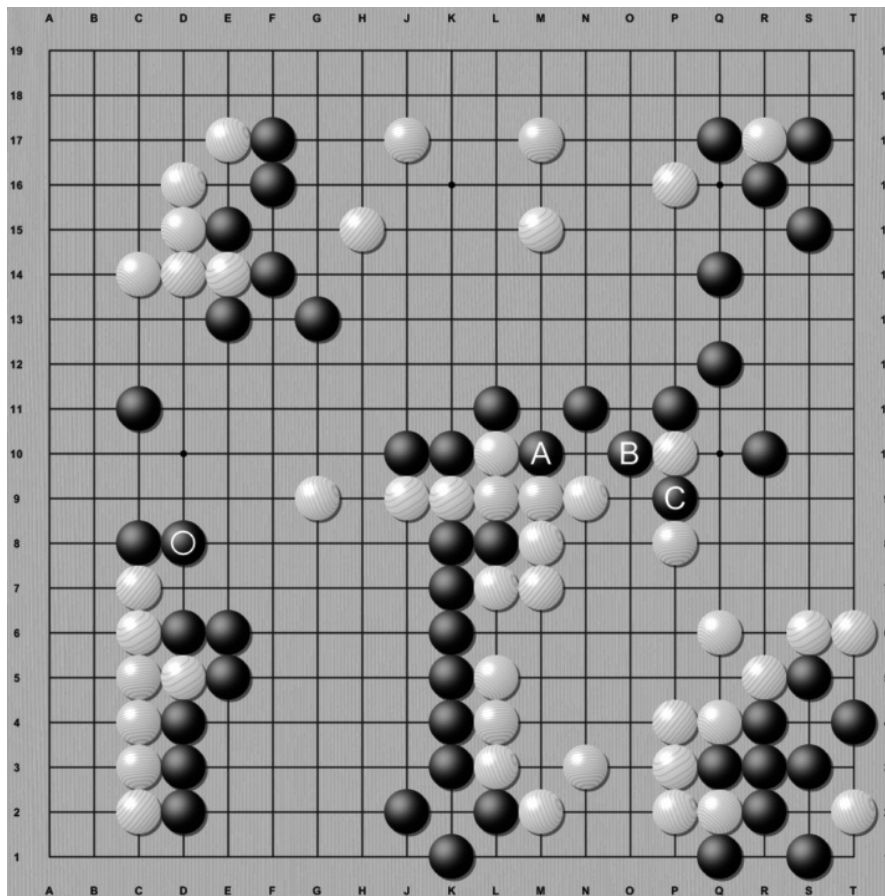


În loc să creeze atât de repede mai multe grupuri, Albul ar fi putut rezolva mai întâi primul grup înainte de a se aventura pentru următorul său punct. De exemplu, după ce a urmat joseki, Albul ar putea ataca cu **mutarea 7**, care este sente (amenință să ucidă grupul negru mai târziu), așa că Negrul, pentru a fi în siguranță, trebuie să joace **A** sau **B**. După aceea, Albul are toate punctele marcate pentru a se extinde în siguranță. Nu era nicio urgență să facă multe atacuri la început. **Rămâi puternic, în siguranță și atacă din poziții solide.**

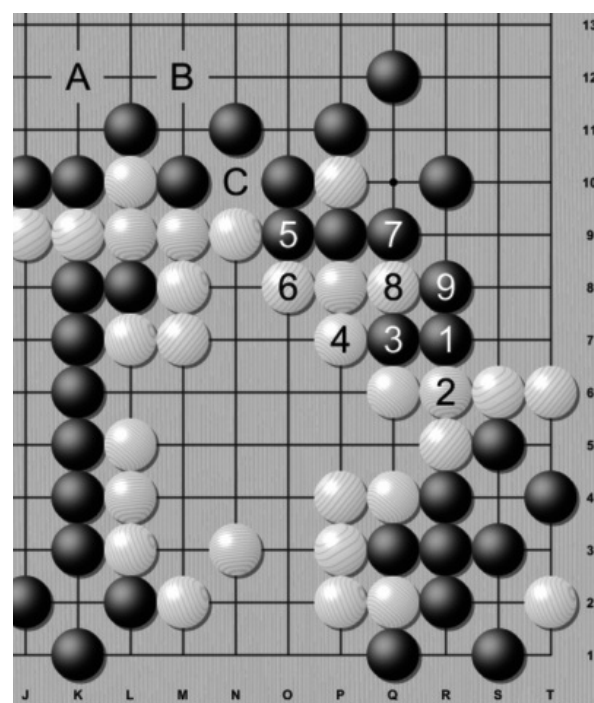
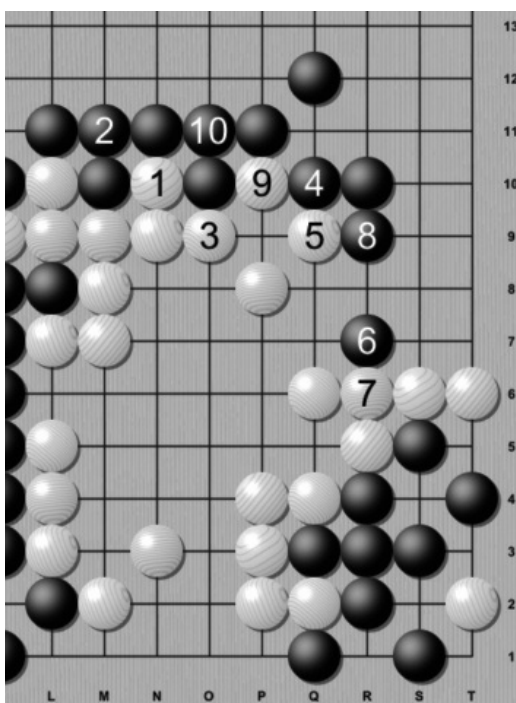
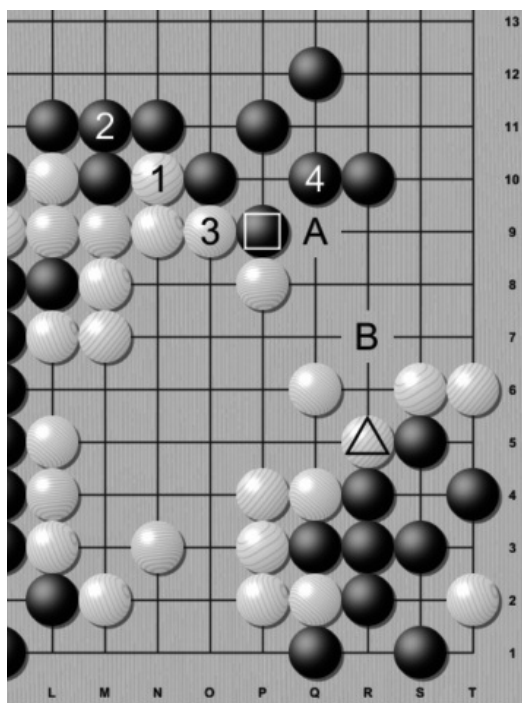
► Nu vă reduceți fără motiv propriile libertăți

Ultima parte a acestei cărți, dar nu cea din urmă, se referă la sfatul de a evita să jucăm mutări care ne reduc libertățile, fără a avea un plan și un obiectiv real pe care dorim să îl atingem. Mai ales în partidele jucătorilor de rang kyu cu două cifre, doar pentru că există un gol între două pietre, un jucător simte nevoia să joace acolo, chiar dacă nu există nicio șansă ca o tăietură să funcționeze. Acest lucru nu duce la nimic, decât la reducerea propriilor libertăți și la forțarea adversarului nostru să se apere și să corecteze o problemă în apărarea sa, practic gratis. Este mult mai bine să lăsăm această mică problemă pentru mai târziu. Pe măsură ce situația pe tablă se schimbă, ceea ce este inițial un mic posibil aji, poate deveni o mare amenințare, care apoi vă poate permite un atac devastator. Sau s-ar putea să nu fie deloc utilă. Oricum ar fi, este mai bine să lași în urmă mici probleme în apărarea adversarului pentru a le exploata eventual mai târziu, decât să încerci a forța fiecare mică deschidere ca să-ți bagi pietrele în locuri unde nu au cum să ajungă. Deci, cum arată această idee pe tablă?

Există de obicei două cazuri, unul în care mutările tale ajută adversarul să-și consolideze formele și al doilea, care este mai grav, cel în care îți reduci libertățile și îți pui în pericol propriile grupuri. Să începem cu cazul cel mai puțin grav:



Poate vă amintiți exemplul despre uciderea **grupului J** de la paginile **167-169**. Aceasta este situația pe tablă mai târziu în partidă și Albul este sente. Există o serie de atari care pot fi jucate de Alb la pietrele notate **A**, **B** și **C**. Plasarea pietrelor adverse în atari este întotdeauna o perspectivă tentantă, dar în acest caz Albul nu câștigă cu adevărat nimic prin umplerea libertăților jucând acele atari. Albul nu poate captura nicio piatră care să-i ofere vreun avantaj semnificativ, iar jucând așa îl va ajuta pe Negru să-și repare legăturile și să elimine orice **aji** din zonă. Să vedem de ce...

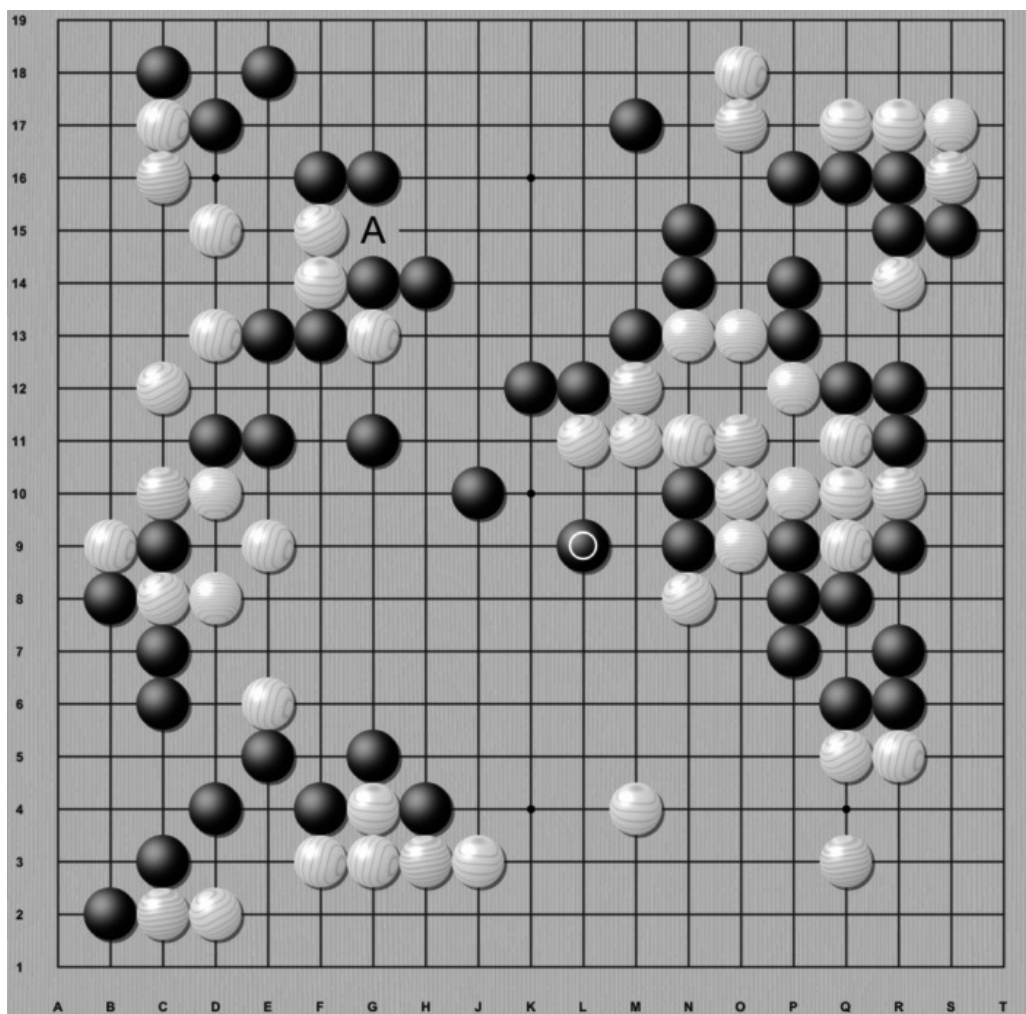


În stânga: Dacă Albul dă atari cu **1**, Negrul conectează cu **2**. Dacă Albul dă dublul atari cu **3**, Negrul capturează pur și simplu piatra albă cu **4**. Chiar dacă Albul joacă un alt atari la **A**, Negrul poate să îl ignore și să joace sente la **B**, deoarece piatra marcată cu pătrat nu este importantă pentru forma negrului după mutarea **2**. Pe de altă parte, Albul nu poate lăsa piatra marcată cu triunghi să fie plasată în atari, altfel grupul negru mort va fi readus la viață!

În centru: Aici vedem rezultatul final dacă Albul se încapățânează și joacă atari cu **5**. După cum se vede, chiar și după ce Albul capturează o piatră cu **9**, Negrul își poate conecta toate pietrele cu mutarea **10**.

În dreapta: Acesta este rezultatul în cazul în care Albul ignoră complet această zonă și își folosește mutarea sente pentru a obține un avantaj în altă parte pe tablă. Negrul joacă sente la **1** și apoi urmează cu câteva mutări de reducere, dar apărarea Albului este solidă.

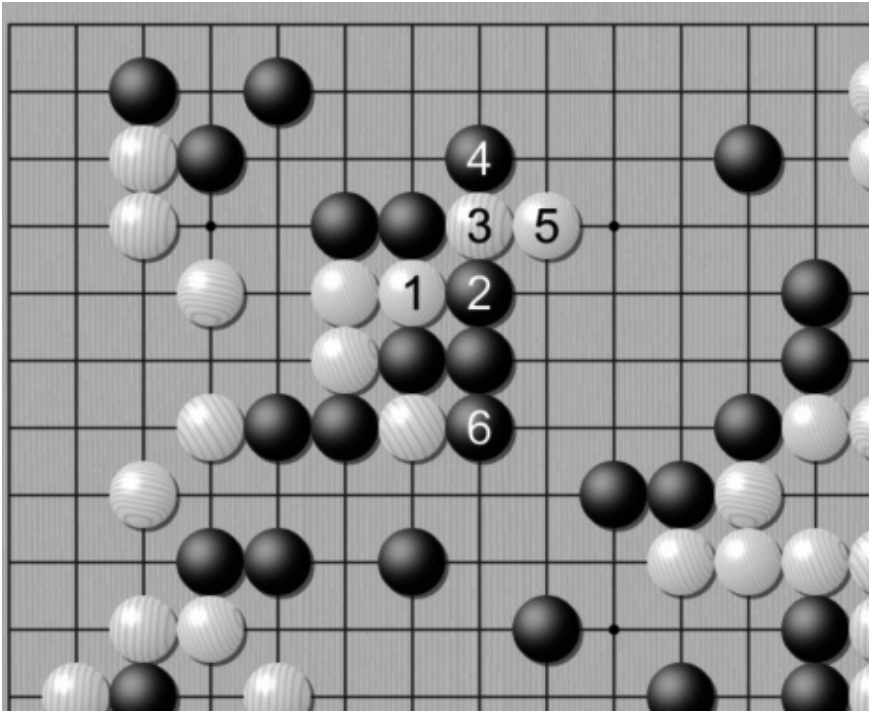
Diferența dintre imaginea din centru și cea din dreapta este de doar câteva puncte (în jur de patru puncte la finalul partidei), iar Albul păstrează încă un mic aji împotriva Negrului în punctele **A**, **B** și **C**, utile în caz de **ko**. Comparați cele două imagini și gândiți-vă dacă merită ca Albul să cheltuiască mișcări în această zonă în acel moment, având în vedere situația de pe întreaga tablă.



În exemplul anterior, chiar dacă decideți să investiți câteva mutări pentru a rezolva acea poziție a tablei, nu este sfârșitul lumii. Practic, Albul îl ajută pe Negru să își repare toate defectele de formă și de apărare, în schimbul câtorva puncte și, eventual, a unui sente mai târziu, dar nu este un dezastru. În acest caz, umplerea propriilor libertăți pentru a juca un atari pur și simplu nu a fost o mutare foarte bună.

Dar, așa cum am spus există și al doilea caz, în care umplerea libertăților și căutarea de tăieturi care nu există ne poate costa viața propriei grupări. Un astfel de exemplu este imaginea din stânga și posibila împingere și tăiere din **A**. Ambii jucători se luptă în altă parte a tablei în acest moment, dar Albul refuză să joace acea împingere care îi va umple una dintre libertăți până la sfârșitul partidei.

De ce este această mutare atât de rea?

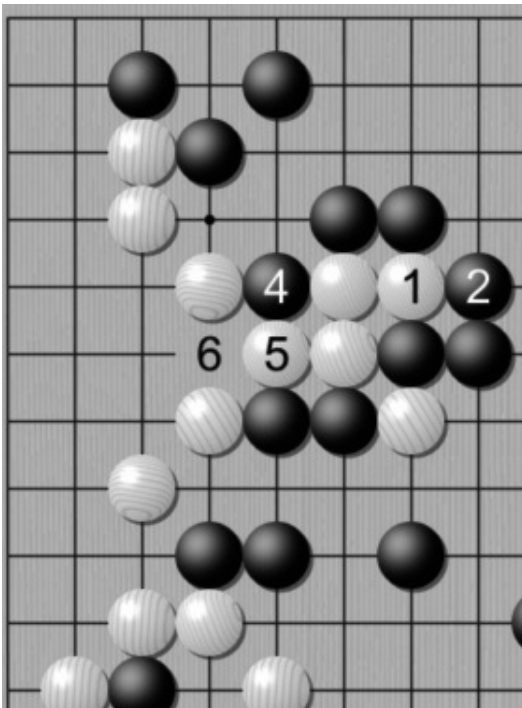


Dacă Albul continuă să împingă cu **1**, Negrul va bloca cu **2**, dar el are multe pietre în jur, încât nu există nicio continuare pentru Alb.

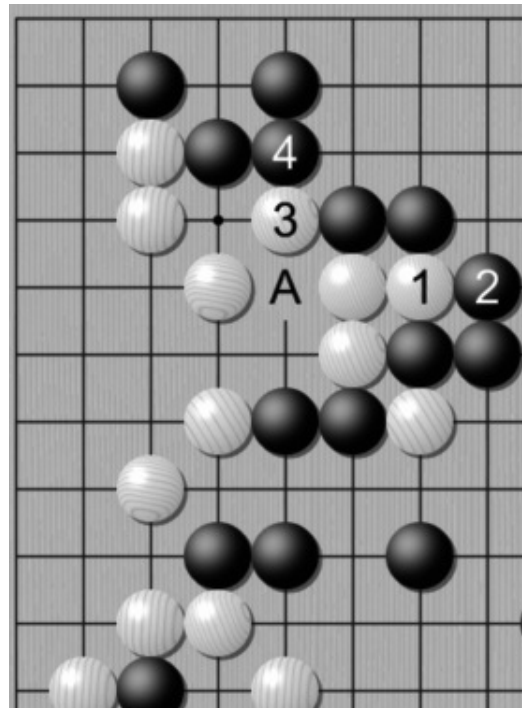
Tăierea de la **3** este inutilă. În secvența rezultată, Negrul își poate apăra cu ușurință cele câteva defecte, iar cele două pietre albe nu au nicio șansă de a trăi într-un spațiu atât de mic, înconjurat în totalitate de pietrele negre.

S-ar putea spune că mutarea **1** este sente, deoarece Negrul trebuie să răspundă, așa că pare a fi o mutare inofensivă pentru Alb, care nu l-a costat nimic.

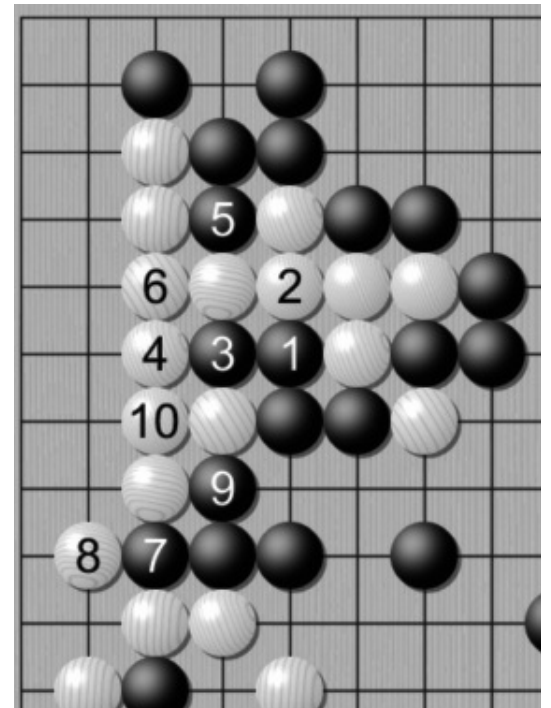
Este ușor de trecut cu vederea faptul că grupul Albului are acum doar două libertăți și acum trebuie să-și apere grupul sau să-l piardă în favoarea Negrului, dacă Albul joacă tenuki...



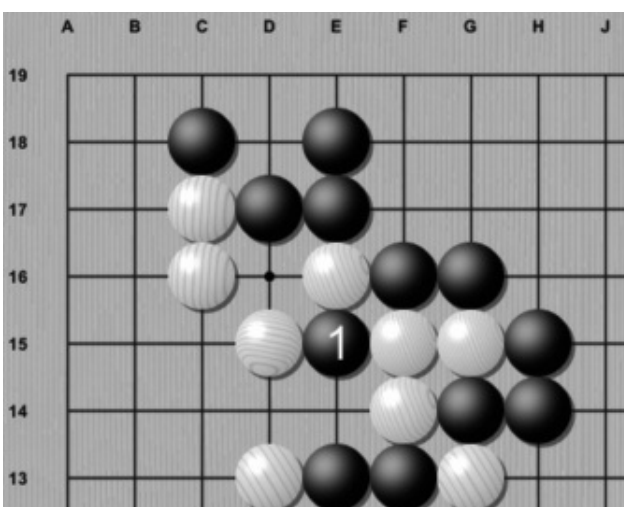
În stânga: Dacă Albul nu își apără pietrele, atunci mutarea **4** ucide grupul. Mutarea **5** nu adaugă nicio libertate pietrelor albe, așa că Negru **6** pur și simplu capturează grupul.



În centru: Chiar dacă Albul se apără împotriva Negrului **A** cu mutarea **3**, păstrând în același timp **sente**, acest lucru nu este foarte eficient. Dacă Albul crede că este în siguranță acum și joacă tenuki, el încă este în pericol de a fi redus sever, în timp ce Negru **A** este încă o amenințare semnificativă.



În dreapta: Chiar dacă Negrul joacă o împingere lentă cu mutarea **1** și continuă cu schimburile posibile de mutări până la **10**, obține o reducere a teritoriului alb și păstrează sente. Asta nu este bine pentru Alb. Deci mutarea inițială s-a întors de fapt împotriva lui.

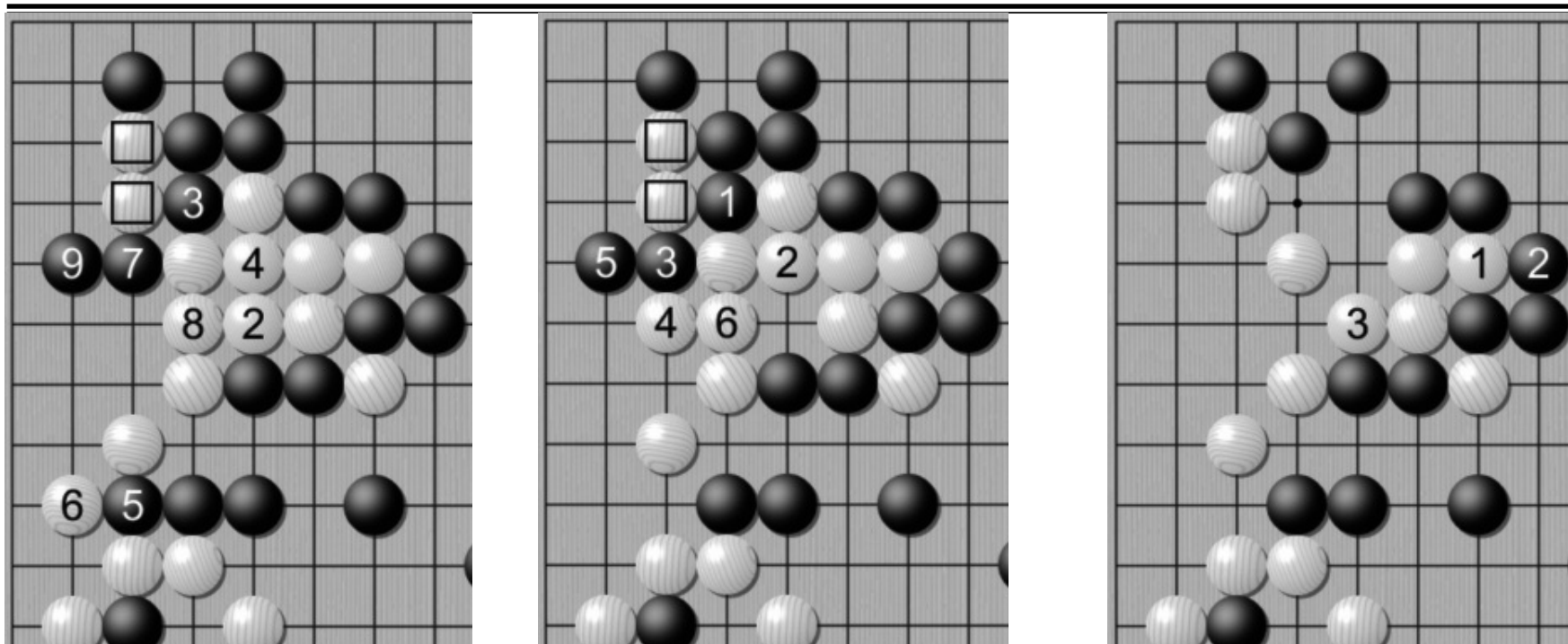


Dar ce se întâmplă dacă Negrul încearcă să joace dublu atari la **1**, așa cum se arată în imaginea din stânga?

Albul a jucat schimbul inițial pornind de la premisa că va câștiga ceva, dar, până acum, singurul lucru pe care l-a reușit a fost să își pună în pericol propriile grupuri.

Dacă această mutare a Negrului este încă disponibilă, atunci schimbul de mutări ale Albului și lipsa de libertăți pe care a creat-o devine și mai primejdioasă.

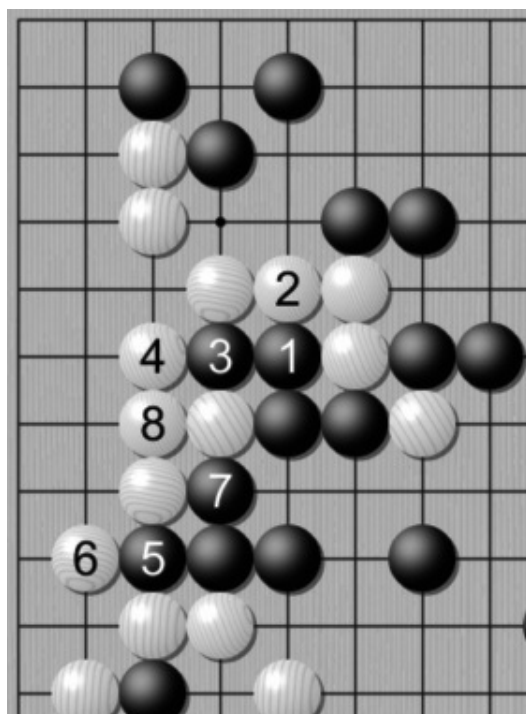
Să vedem ce se întâmplă în pagina următoare.



În stânga: Asta rezultă în cazul în care Albul devine prea încrezător și decide să încerce să apere fiecare atari. După ce Alb **2** capturează, Negru **3** este atari la o altă piatră albă, iar **4** conectează. Schimbul de mutări **5** cu **6** este sente, dar pune și mai multă presiune în luptă după ce Negru **7** plasează Albul din nou în atari. Alb **8** se conectează și mutarea **9** capturează pietrele albe marcate, distrugând spațiul de ochi alb!

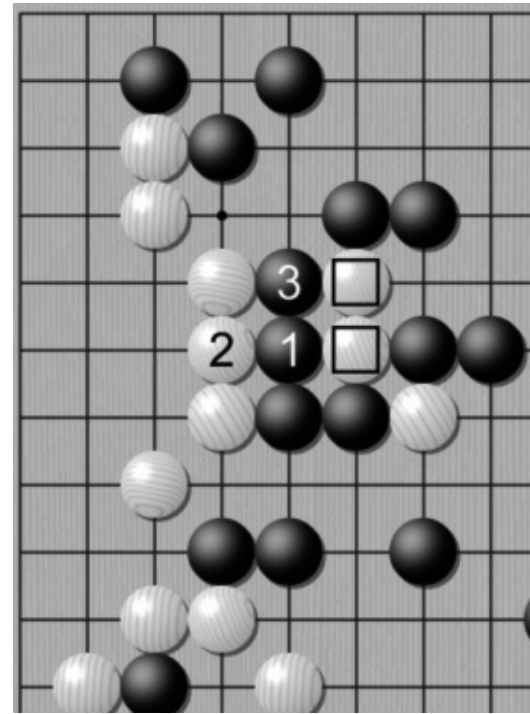
În centru: Un rezultat similar ar putea fi obținut cu tăietura de la mutarea **3** fără un atari imediat, astfel că Albul trebuie să apere acea tăietură în loc să alerge după fiecare atari în parte. În acest caz, apărarea la **2** este o greșeală. Ca răspuns la **1**, Albul ar trebui să joace pur și simplu nod de bambus la **6**, care leagă cele două grupuri și apără tăietura, sacrificând numai o piatră. Negrul poate ignora asta și se poate extinde pentru a captura cele două pietre marcate.

În dreapta: Asta înseamnă că, în schimbul inițial de mutări, Albul ar fi trebuit să cheltuiască încă o mutare la **3** pentru a apăra toate problemele de formă și libertate care ar fi rezultat din **1**. Dar merită oare să pierzi sente pentru acea zonă și acele mutări? Pentru a răspunde la această întrebare trebuie să ne gândim care ar fi rezultatul pe tablă dacă Negrul ar juca primul în această zonă...



În stânga: Acesta este rezultatul în cazul în care Negrul joacă primul și Albul decide să apere fiecare piatră. După cum puteți vedea, Negrul păstrează sente și, deși este o reducere mai mică decât în cazurile anterioare, este totuși semnificativă. Cu toate acestea...

În dreapta: Dacă Albul renunță la cele două pietre marcate, atunci reducerea este mai mică decât valoarea acestor pietre și Albul are sente! Cu un astfel de rezultat posibil, Albul nu are deloc nevoie să joace primul în această zonă.



Nu uitați: Nu vă stresați pentru fiecare piatră sau grup mic. Odată ce o piatră și-a îndeplinit scopul, nu este întotdeauna o idee bună să o păstrați în viață. Învățați să renunțați, nu aplicați presiune pe golurile care nu exercită o amenințare directă sau pe o tăietură și țineți cont întotdeauna de starea propriilor grupuri și de numărul de libertăți și ochi pe care le mai au. De cele mai multe ori, păstrarea sau luarea de sente poate fi mai prețioasă și mai importantă decât pierderea sau câștigarea câtorva puncte într-o situație locală. Gândiți-vă mai mult, gândiți-vă la întreaga tablă și apoi decideți.

► Epilog și ce mai urmează

Acesta este sfârșitul acestei cărți, care conține cea mai mare parte a cunoștințelor mele de GO ca jucător cu rang kyu cu o singură cifră. Bineînțeles că învățarea, atât pentru mine, cât și pentru tine, nu se va opri niciodată, dar nu trebuie să fie o procedură dificilă. Scopul principal pentru jucătorii amatori este să ne îmbunătățim și să ne distrăm în timp ce jucăm. Pentru unii oameni, acest lucru ar putea însemna să studieze din ce în ce mai mult. Alții ar putea să o ia mai ușor și să încerce să învețe pe măsură ce joacă. Oricare ar fi alegerea, nu uitați că elementele de bază descrise în această carte nu sunt în niciun caz epuizate ca subiecte.

Sunt atât de multe lucruri de învățat, chiar și în ceea ce privește conceptele simple de bază. În timpul multelor luni care mi-au trebuit pentru a scrie această carte, mi-am redus propriul studiu la minimum necesar pentru a mă concentra pe rearanjarea a ceea ce știam deja și pe explicarea lor cât mai bine posibil.

Revederea acestor concepte de bază m-a făcut de fapt un jucător mai bun. Când am început să scriu aveam 4-5 kyu și mă lovisem de un mic zid. În timpul scrierii am făcut în cele din urmă o mică gaură în barieră și am urcat la 3 kyu.

Acum mă concentrez pe provocarea jucătorilor de nivel Dan în aplicația DGS și joc împotriva lor în mod constant. Încă pierd toate aceste jocuri, dar mă distrez și simt că mă perfecționez încet, dar sigur, doar prin reevaluarea cunoștințelor mele, pe care acei jucători mai buni mă obligă să o fac, pentru a reprezenta o adevărată provocare pentru ei.

În acest sens, acum, că ați terminat cartea, v-aș sfătui să vă întoarceți și să recitiți capitolul cu analiza unei partide reale. Vă garantez că veți vedea mult mai mult în el decât atunci când ați început să citiți această carte. Desigur, în ciuda faptului că ați învățat și înțeles câte ceva, asta nu înseamnă că veți putea aplica cunoștințele cu ușurință.

Joacă GO, distrează-te și încearcă să experimentezi cu ceea ce ai învățat și cu ceea ce ai înțeles din joc. Uneori, imediat după ce jucați o mutare, veți regreta și veți vedea că ați greșit. Nu vă faceți griji în legătură cu asta, face parte din distracție. M-am aflat într-o situație foarte jenantă în care am scris un exemplu despre viață și moarte, am terminat paginile corespunzătoare și chiar a doua zi am făcut o greșeală într-o poziție foarte asemănătoare și am murit. **Se mai întâmplă.**

Sper că această carte v-a fost de folos. Sunt convins că și eu voi deveni mai bun, atât în GO, cât și în scris, și intenția mea este să fac mai multe cărți în viitor. **Cărți care sunt utile, care sunt gratuite, care pot fi citite în limba maternă.** Aceasta este viziunea mea. Știu că se poate realiza, mai ales cu ajutorul vostru.

Dacă reușesc să ajung la rangul de 1 Dan și pot scrie o carte care să vă ajute și pe voi toți să reușiți? Acesta este visul meu. Sper că se va întâmpla.

Vă mulțumesc pentru timpul și răbdarea dumneavoastră.

►► Despre autor



Născut și trăind încă în zona rurală a Greciei, după ce a terminat studiile universitare și serviciul militar obligatoriu în urmă cu aproape un deceniu.

Are o vastă experiență de lucru ca profesor particular și ca tipograf la ziarul local și este un mare fan al scrierilor science-fiction-ului englezesc.

Aceste domenii de activitate, împreună cu dragostea sa pentru cărți și obiceiul său de a scrie munți de texte în diverse forumuri de pe internet i-au oferit cunoștințele și ideea de a încerca să scrie un ghid pentru GO.

A aflat despre GO în jurul anului 2005, dar obligațiile sale nu i-au permis să dea curs în mod serios pasiunii sale pentru acest joc decât în august 2016. De atunci, a participat la toate turneele de GO din Grecia care au fost organizate și este hotărât să nu rateze niciunul dintre ele.

►► Despre translator

Absolvent al Facultății de Fizică a Universității din București, profesor de liceu timp de 3 ani.

Reprofilat biofizician la Institutul Oncologic - Medicină nucleară, apoi la Institutul de Virologie unde lucrez la radioimunoteste pentru hepatita B și hormonii tiroidieni.

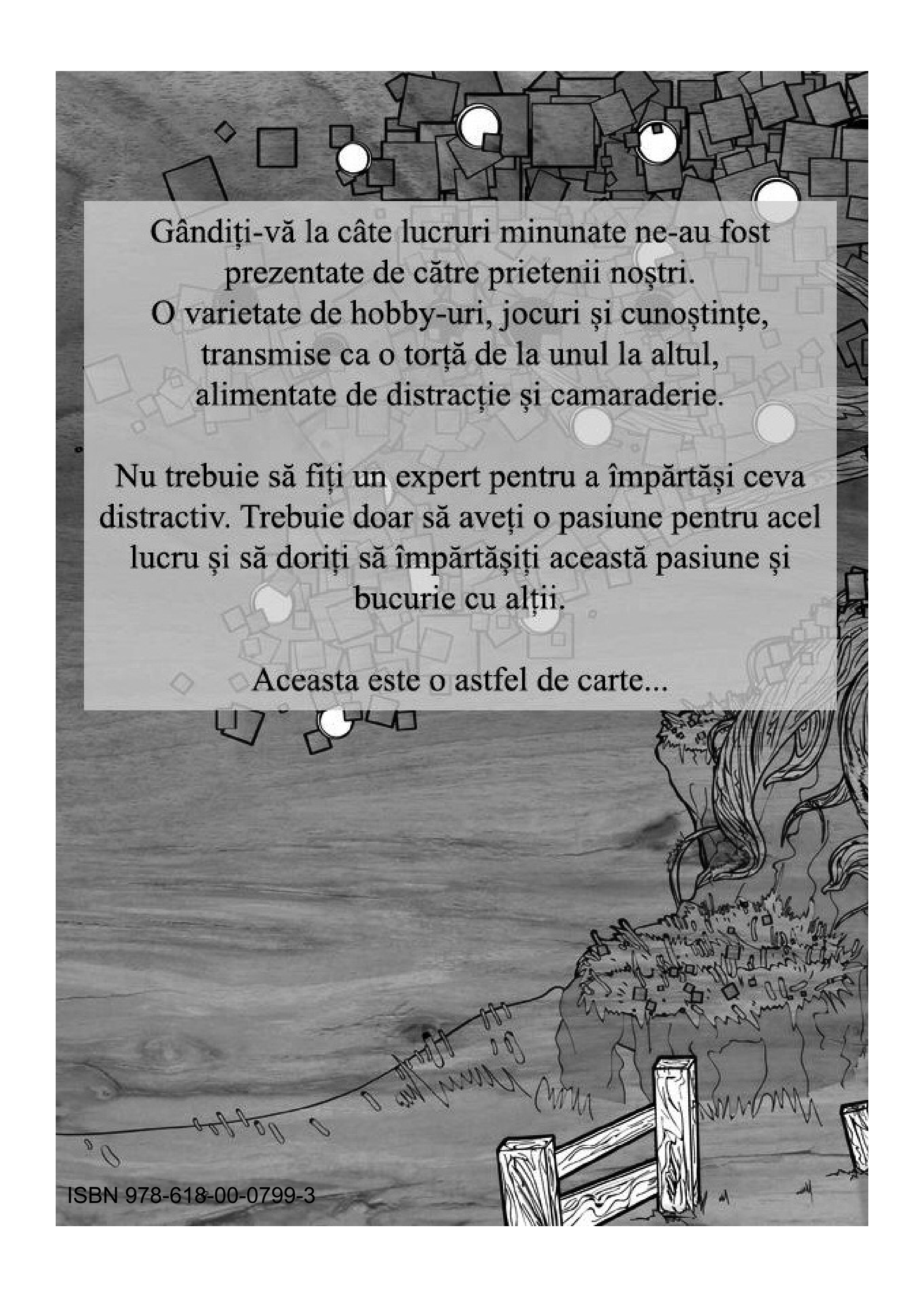
O pauză de 3 ani - secretar al Federației Române de GO în Ministerul Sportului.

După aceea, din nou biofizician, ca șef al Laboratorului de Biomotrie al Institutului Național pentru Sport, interesul principal fiind „controlul motor și învățarea motrică” ca sprijin pentru sportivii din loturile olimpice.

La pensie, principalul interes este promovarea GO-ului la copii.

Jucând GO cu nepotul meu.





Gândiți-vă la câte lucruri minunate ne-au fost prezentate de către prietenii noștri.

O varietate de hobby-uri, jocuri și cunoștințe, transmise ca o torță de la unul la altul, alimentate de distracție și camaraderie.

Nu trebuie să fiți un expert pentru a împărtăși ceva distractiv. Trebuie doar să aveți o pasiune pentru acel lucru și să doriți să împărtășiți această pasiune și bucurie cu alții.

Aceasta este o astfel de carte...