

► Da un principiante per i principianti

Innanzitutto, penso sia importante spiegare le due ragioni principali che mi hanno portato a scrivere questo libro. La spinta principale che mi ha portato a scrivere la versione inglese è dovuta alla mancanza di un libro sul go scritto dal punto di vista di un principiante.

Nonostante il go abbia delle regole estremamente semplici da imparare e memorizzare, la complessità delle situazioni che si affrontano è stupefacente e, talvolta, un giocatore può per questo sentirsi sopraffatto. Allo stesso modo di un pittore alle prime armi che si blocca davanti a una tela bianca, **un giocatore alle prime armi si può bloccare davanti a una tavola vuota**. L'assenza di una strategia chiara nella scelta della mossa successiva e la consapevolezza di non avere una comprensione abbastanza profonda della dinamica del gioco per poter giocare una "ottima mossa" o architettare un piano complesso che contempli tutto il terreno di gioco ci innervosisce e confonde. Ci sentiamo persi nel mare delle mille possibilità e cerchiamo di migliorare le nostre capacità il più possibile, ma nonostante tutti i nostri sforzi, la strada rimane ardua e il semplice "studio" non garantisce risultati. Come se non bastasse, siamo spesso circondati da giocatori più esperti che sembra abbiano una conoscenza infinitamente più profonda di cosa stia succedendo rispetto alla nostra.

La comprensione di un pro o un dan di alto livello ci sembra così distante da noi che molte persone si demoralizzano o si cristallizzano nel cercare di acquisire nuove capacità attraverso la forza bruta, giocando impassibili centinaia di partite. (S)Fortunatamente, il go non è un gioco che si presta a questo tipo di tecnica e, talvolta, ripartire dai fondamentali dopo aver acquisito una percezione differente del gioco, porta a notevoli benefici. A questo riguardo, questo libro proverà a trattare il maggior numero di argomenti possibile, cercando di trattarli nella maniera più chiara e semplice possibile.

Detto questo, chi dovrebbe leggere questo libro? A chi è indirizzato? Principalmente a due tipologie di persone:

- a) coloro che sono principianti completi e che vorrebbero un'introduzione alle regole e alle strategie di base che sia adeguata al loro livello e, allo stesso tempo non sia così scoraggiante e li spinga a mettersi alla prova e a sperimentare con diverse mosse e stili di gioco;
- b) i giocatori con un grado kyu a due cifre (in inglese, "Double Digit Kyu" o, in breve, "DDK"), cioè quei giocatori che hanno un grado minore di 9 kyu (più avanti sarà spiegato in dettaglio come sono assegnati i gradi). La speranza è che essi possano trovare alcune idee base che li aiutino a migliorare e assorbire alcuni punti fondamentali, specialmente considerando che il ragionamento di chi scrive è più vicino al loro.

La seconda ragione che mi ha spinto alla scrittura di questo libro è l'assenza (al meglio della mia conoscenza) di un libro gratuito sul go, che possa essere condiviso legalmente tra i giocatori di tutto il mondo per diffondere il gioco. L'idea è fornire qualcosa che possa essere condiviso facilmente e legalmente. Un libro che non abbia intermediari o necessiti la negoziazione sulla traduzione e pubblicazione in ogni sua forma.

L'Europa è un'aggregazione di un numero considerevole di nazioni con tantissime lingue diverse e non tutti i cittadini hanno abbastanza conoscenza della lingua inglese per poter studiare un testo completamente scritto in una lingua straniera. Nonostante questo, il numero di risorse e libri disponibili nella loro lingua madre è veramente esiguo. Perciò, ho ritenuto necessario cercare di trovare una soluzione alternativa.

Questo libro è parte di un progetto che aspira a colmare questa lacuna. Il mio scopo è quello di renderlo liberamente disponibile per più persone possibile in **più lingue possibile**.

Devo ammettere che questo libro, per quanto ne so, è l'unico scritto da una persona che non sia un giocatore professionista di go o un amatore con un alto grado tra i dan. Eppure, non è necessario essere un professionista per poter scrivere una guida per principianti. Nelle mie speranze, le classi di giocatori spiegate prima ne trarranno giovamento e, in futuro, altri giocatori si uniranno al progetto per ampliare e/o correggere eventuali inesattezze.

La situazione del go nel mio paese natale, la Grecia, è stata cruciale nella scelta di creare questo progetto. Mentre scrivo queste righe, in Grecia non esiste nessuna associazione goistica formale, né un singolo Club di go riconosciuto in tutto il Paese. Tutto ciò che esiste sono solo 20-30 persone che giocano e che cercano ogni anno di organizzare e promuovere eventi per pubblicizzare il go all'interno ed esterno del Paese.

Stiamo facendo del nostro meglio, ma possiamo davvero promuovere questo fantastico gioco senza l'ausilio di strutture come Club o organizzazioni? Senza un metodo base per l'insegnamento? **Certo che no!** Abbiamo bisogno di un metodo d'insegnamento. Un modo per far sì che più persone apprezzino questo gioco e partecipino attivamente. Ho sempre creduto che il miglior strumento per veicolare un messaggio di questo tipo sia un libro, così ne ho scritto uno con la convinzione che possa fornire la miglior soluzione al nostro sforzo collettivo. Fuori da questo contesto, questo libro può sembrare vano, e il solo tentativo potrebbe rasentare la blasfemia, ma non è mai stata una questione di vanità. Per il go nel nostro Paese avere una guida di questo genere è una necessità e, magari, altre nazioni hanno la stessa problematica. Ho notato che le squadre provenienti da molte delle nazioni che hanno una diffusione del go simile alla Grecia e che hanno gareggiato nel campionato PandaNet EU hanno una esigua rappresentanza di giocatori giovani. Dotare ragazzi giovani con un libro nella loro lingua potrebbe aiutarli notevolmente.

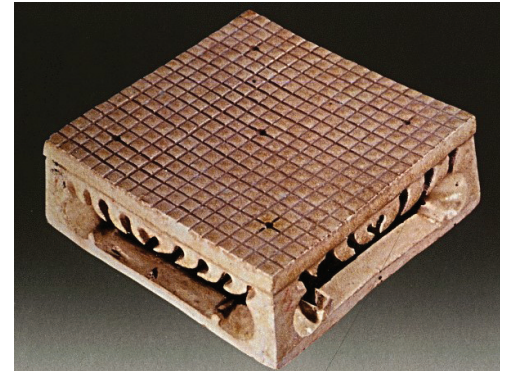
Un'ultima cosa prima di spostarci sul reale contenuto di questo libro. Nel mio lavoro di insegnante di programmazione per bambini ho notato che i bambini si annoiano facilmente quando viene detto loro di fare qualcosa di nuovo senza spiegare loro perché essa sia importante, utile o emozionante. Spesso lo trovano gravoso o inutile. Pensano che sia solo "più lavoro" per loro. La soluzione che ho trovato a questo problema è mostrare immediatamente e con una **applicazione pratica** la nuova idea che ho spiegato loro, in un programma reale. Certo, questo non significa che, **sul momento**, essi siano capaci di comprendere appieno quello che sta succedendo, ma la loro curiosità ne è stuzzicata. Capiscono che quanto gli è stato appena insegnato è veramente utile e non qualcosa di vago e noioso. Per questo, ho usato la stessa idea in questo libro e quando sto introducendo qualcosa di nuovo, provo immediatamente a dare un esempio concreto tratto da una partita reale, cercando di portare alla luce i pensieri e le decisioni che si celano dietro quelle mosse. Mi preme che chi legge gli esempi più complessi li replichi realmente su un goban o un editor per go, e spero che questo esercizio abbia gli stessi effetti benefici che questa tecnica ha già mostrato nei miei studenti. Se l'idea non vi è chiara fin da subito, **non vi preoccupate**. Alla fine di questo libro, come per uno studente alla fine dell'anno scolastico, tutto vi sembrerà molto più chiaro.

Grazie per il vostro tempo e per la fiducia in questo libro,
Haris Kapolos, 3 Kyu DGS

► Passato e presente

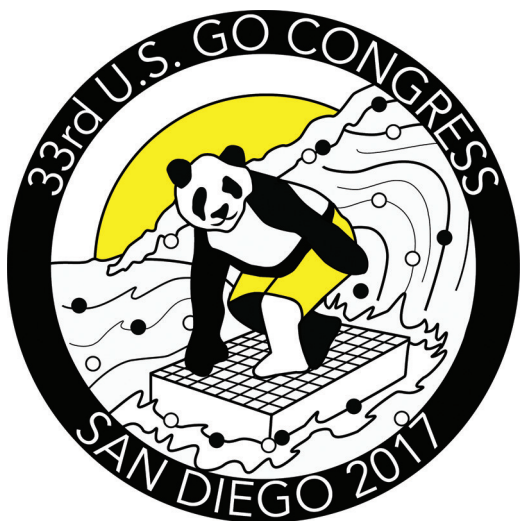
Il go (in giapponese) / weiqi (in cinese) / baduk (in coreano), conosciuto anche come “the surrounding game” (*letteralmente*: “il gioco dell’accerchiamento”) è un gioco di strategia per due giocatori inventato in Cina approssimativamente tra i 2500 e i 4500 anni fa e dunque è probabilmente il più antico gioco da tavolo giocato ancora oggi.

La leggenda vuole che sia stato creato dall’antico imperatore cinese Yao o dal suo consigliere per educare l’erede al trono alle vie del mondo e insegnargli disciplina ed equilibrio. Altri sostengono che si sia evoluto dagli antichi signori della guerra e dalle loro mappe, sulle quali venivano usate delle pietre per progettare la loro strategia. Qualunque possa essere la verità sulle sue origini, il fatto rilevante è che il go fu così importante in Cina che venne annoverato tra le quattro arti da coltivare per le classi di alto rango, insieme con la calligrafia, la pittura e il suonare lo strumento musicale del guqin.



Un’antica tavola da go

Il go raggiunse un notevole rilievo anche in Giappone, dove, durante il periodo Edo (1603-1868), lo Shogunato stabilì la carica di Ministro del Go (“Godokoro”) e quattro case ereditarie per insegnare il gioco del go. La versione moderna del gioco è basata principalmente su quanto fu studiato in quel periodo ed è la ragione principale per la quale in questo libro saranno trattate principalmente le regole giapponesi, nel tentativo di mantenere la trattazione quanto più semplice possibile per i nuovi giocatori. Ovviamente oggi il gioco non ha ministri, ma gode ancora di un’alta considerazione non solo come gioco, ma anche, in molti posti, come forma d’arte, e i vincitori di titoli (sebbene non siano più ereditabili) sono tuttora ampiamente rispettati.



Negli Stati Uniti si sono tenuti più di trenta Congressi Goistici

La stragrande maggioranza dei tornei goistici che compongono il panorama professionistico si tengono in Cina, Giappone e Corea, e molti di questi assegnano ai vincitori prestigiosi titoli, ambiti sia da professionisti che da amatori. È stato stimato che nel 2008 più di 40 milioni di persone giocano a go, la maggioranza delle quali risiede nell’Asia dell’Est, ma da allora l’interesse per il gioco si è progressivamente espanso al di fuori dei canali tradizionali, e in particolar modo negli Stati Uniti d’America, dove la American Go Association (AGA) ha cominciato a certificare giocatori professionisti a partire dal 2012.

Tra il 2016 e il 2017, il go si è nuovamente trovato al centro dell’attenzione pubblica quando un’Intelligenza Artificiale, chiamata AlphaGo, è riuscita a sconfiggere due dei migliori giocatori di questo decennio, Lee Sedol e Ke Jie, causando grande fermento sia nella comunità goistica che in quella informatica.

►► Ok, ma perché dovremmo essere interessati al go?



Yasutoshi Yasuda 9p, un pioniere nel promuovere l'insegnamento del go nelle scuole.

Beh, perché dovremmo interessarci a qualunque gioco in generale? Penso che questa sia la domanda a cui, innanzitutto, dobbiamo dare una risposta. In molti Paesi del mondo moderno, i giochi sono stati relegati a passatempi riservati ai ragazzi, mentre gli adulti sono solitamente visti come immaturi o poco accettati quando spendono il loro tempo imparando o giocando un gioco. Anche nel caso dei bambini, spesso i genitori vedono il gioco come una scusa per impiegare il tempo dei figli e guadagnare un un po' di tempo libero per loro stessi, oppure come uno strumento per intrattenere i ragazzi e rinsaldare il legame fra di loro e divertirsi insieme. Ma la domanda rimane: i giochi sono veramente una distrazione?

Prima di scomodare la scienza, vale la pena notare che, in natura, il gioco è proprio uno dei principali stratagemmi utilizzati dai membri più anziani di una specie per passare la conoscenza alle generazioni successive. Quindi, anche senza una ragione scientifica, la sola osservazione empirica ci dovrebbe far riflettere sulla serietà intrinseca del gioco e rivalutare il concetto di gioco come solo svago o distrazione. Se consideriamo poi l'opinione della scienza, sono innumerevoli gli studi che indicano che i giochi hanno la reale capacità di migliorare il comportamento, la memoria, la concentrazione, l'intuito, l'autocontrollo e l'intelligenza dei bambini in generale. Certamente non tutti i giochi permettono di stimolare tutte queste capacità, ma il go arriva molto vicino a fregiarsi di migliorare molte di queste qualità allo stesso tempo. L'allenamento della mente segue gli stessi principi base che si seguono per l'allenamento del corpo. Allo stesso modo in cui si mira a far crescere un muscolo facendo determinati esercizi, i giochi allenano i "muscoli della mente". Vediamo quindi una panoramica non esaustiva dei benefici offerti dal go:

- consente di rivalutare il proprio comportamento e il proprio carattere, perché è un gioco che punisce l'avarizia, l'invidia, la rabbia e l'incoscienza;
- allena la memoria, perché prima o poi ci si troverà di fronte alla necessità di ricordare e riconoscere le forme che hanno condotto alla vittoria o alla sconfitta in un combattimento;
- Aumenta la concentrazione e affina l'intuizione, perché il goban (la tavola da gioco del go) e le situazioni che possono venirsi a creare su di esso sono spesso complesse e uniche;
- stimola l'immaginazione perché richiede di essere in grado di prevedere le mosse dell'avversario. Il go non è un gioco in cui si può vincere con un colpo di fortuna, ma al contrario bisogna impostare una strategia efficace sia nel breve che nel lungo termine per raggiungere i propri obiettivi;
- mette alla prova l'intelligenza perché raggiungere gli obiettivi sopracitati non è cosa facile;
- aumenta le capacità di valutazione perché su una tavola da gioco così grande le possibilità sono moltissime e devono essere costantemente riconsiderate alla luce delle nuove informazioni.

Potreste chiedere: “Come fa il go a fare tutto questo?” Beh, proseguite nella lettura e vedrete: vi prometto che sarà un'avventura interessante. Ma aspetta, tutti questi benefici valgono solo per i bambini? **Li vogliamo anche noi adulti!**

Perché non possiamo avere anche noi gli stessi benefici? La società ci dice che i giochi sono per bambini, ma non è così. Si tratta solo di una percezione errata di quello che un adulto dovrebbe fare o non fare nel proprio tempo libero e, a quanto pare, per la società un adulto ha ormai smesso sia di crescere che di divertirsi. Ebbene, potrebbe essere vero che non possiamo più crescere allo stesso modo di un bambino, ma possiamo certamente migliorare come esseri umani a prescindere dall'età, o se non altro possiamo provare a preservare la lucidità mentale che abbiamo già raggiunto. Se le parole crociate sono considerate un buon esercizio mentale per mantenere la mente attiva, perché non potrebbe esserlo anche un gioco così complesso e impegnativo come il go?

Perché no, infatti. Ma basta parlare! Vediamo come si gioca a go.

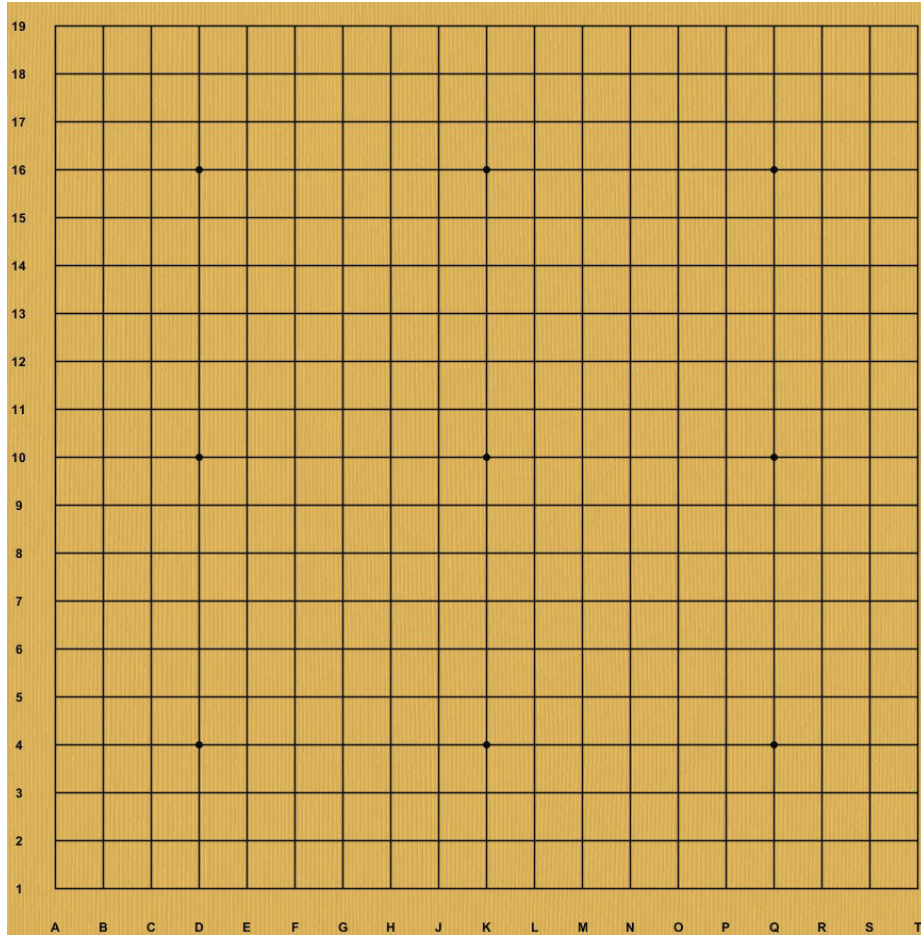


Il go può viaggiare ovunque e può essere giocato ovunque.

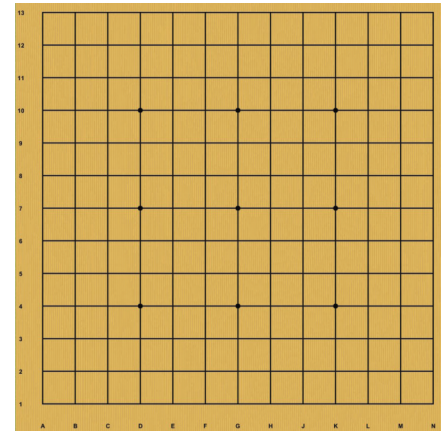
Fonte : Ailin Hsiao (2p di Taiwan)

► Le diverse tavole da gioco e il posizionamento delle pietre

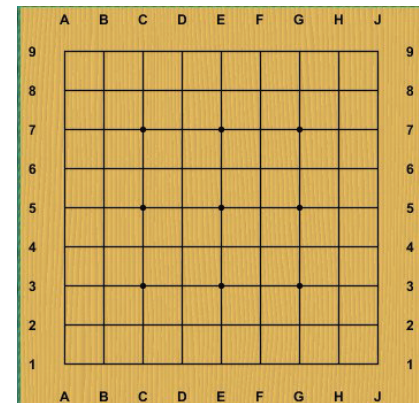
Il go si gioca su una superficie piana (solitamente di legno) divisa in una griglia rettangolare di dimensioni 9x9, 13x13 e, la più comune, 19x19. L'asse orizzontale è contrassegnato dalle lettere dell'alfabeto, mentre l'asse verticale dai numeri.



Un goban 19x19 vuoto

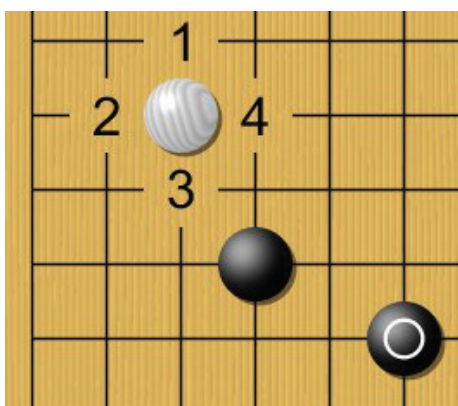


Un goban 13x13

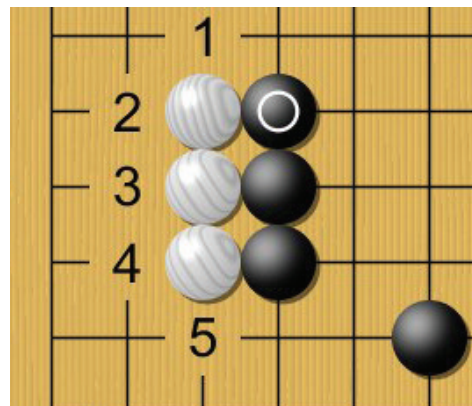


Un goban 9x9

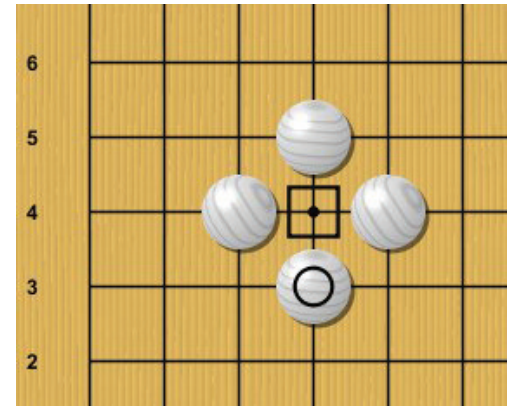
I pezzi che i due giocatori usano per giocare sono dei dischetti chiamati “pietre” e sono di due colori: nere e bianche. Le pietre vengono posizionate sulle intersezioni della griglia (inclusi i bordi e gli angoli) e sono tutte uguali tra di loro. Le intersezioni non occupate che si incrociano con la posizione della pietra sono chiamate “**libertà**”. Inoltre, le pietre, una volta posizionate sul goban, non possono essere rimosse e non possono essere giocate in una posizione dove non avrebbe **alcuna** libertà. Le pietre che si connettono lungo una delle linee della griglia sono considerate un “gruppo” e condividono tra loro le proprie libertà.



Ogni pietra, da sola, ha un massimo di quattro libertà



Gruppi di pietre condividono le loro libertà

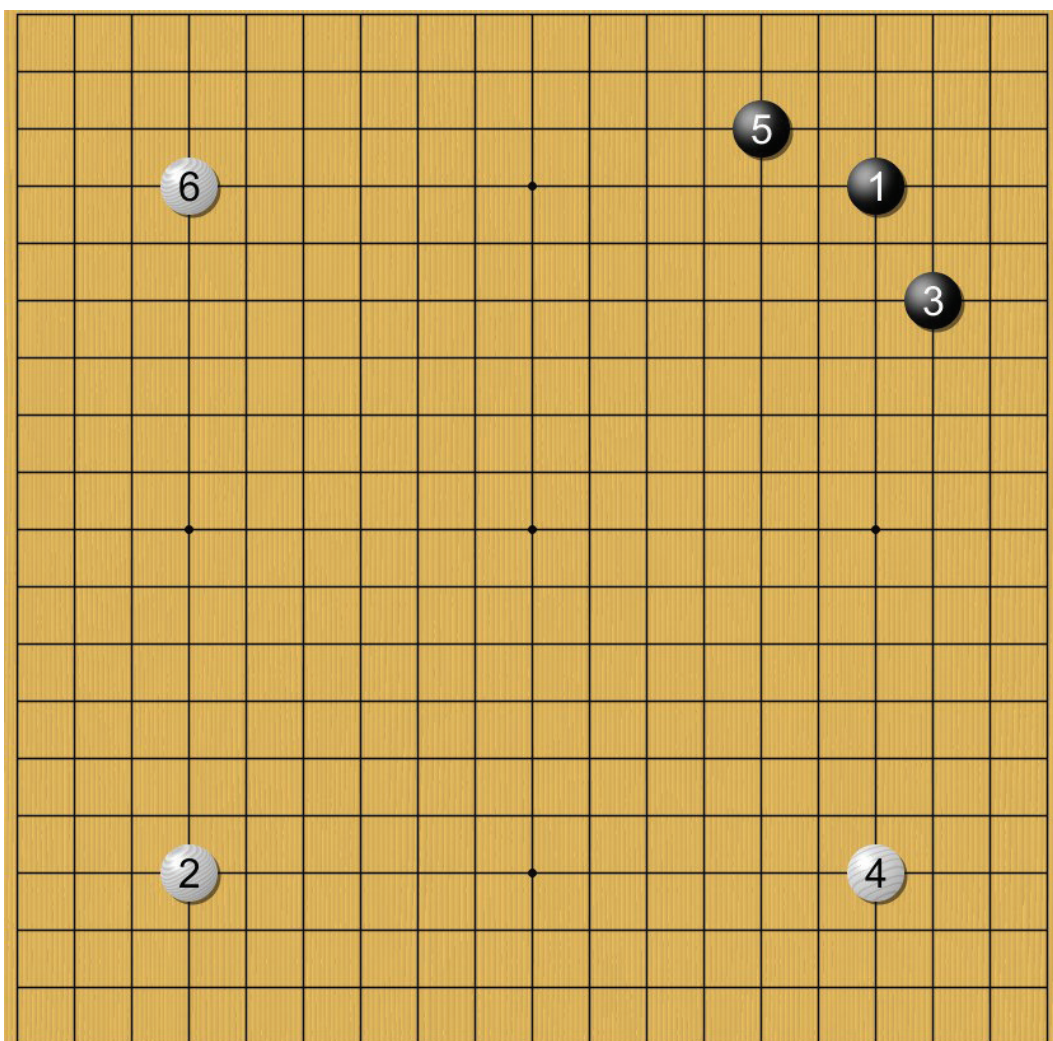


Il nero non può giocare lì perché la pietra non avrebbe più libertà

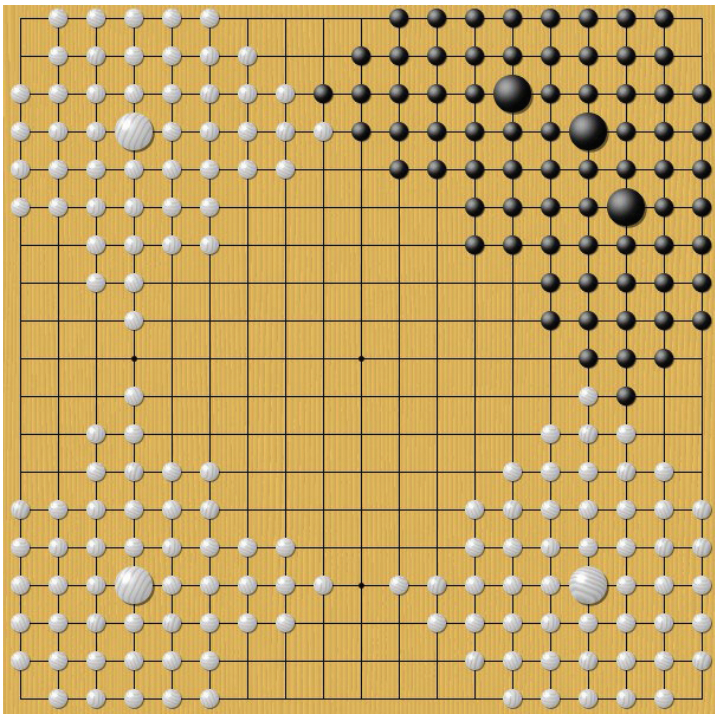
Nel go non ci sono altri tipi di pezzi speciali, e questo è ciò che rende le regole base di questo gioco facili da imparare. Ma ogni pietra può essere posizionata più o meno dovunque sul goban, e questo è ciò che determina l'estrema complessità del gioco. Ognuno dei due giocatori prende le pietre di uno dei due colori e gioca una pietra ciascuno, a turno, cercando di circondare quanto più territorio possibile (contato come intersezioni libere, dette semplicemente “**punti**”).

In caso di gioco alla pari, la partita comincia con un goban vuoto. In questo caso il giocatore con le pietre nere gioca per primo. Per far sì che il gioco resti bilanciato, dato che giocare la prima mossa è considerato vantaggioso, il giocatore con le pietre bianche riceve dei punti di compensazione (detti “**komi**”). Il valore esatto del komi viene concordato dai giocatori prima della partita, e normalmente varia da 5.5 a 7.5, con il mezzo punto decimale aggiunto per evitare che si verifichi un pareggio (detto “**jigo**”).

Per riassumere, per ora sappiamo di poter giocare le nostre pietre praticamente ovunque vogliamo e che lo scopo del gioco è di circondare quanti più territori possibili. Nel prossimo capitolo vedremo qual è il modo migliore per raggiungere questo obiettivo durante le varie fasi del gioco, ma per ora concentriamoci sull'ovvia idea di voler compiere mosse che ci assicurino di circondare quante più aree possibili con il minor numero di mosse. Vediamo un esempio.



Un esempio classico di mosse inefficienti da parte del nero. Dobbiamo aprire le ali e volare, come ha fatto il bianco. Assicurarsi una piccola parte di goban è peggio che piazzare le prime pietre in quante più aree possibile.



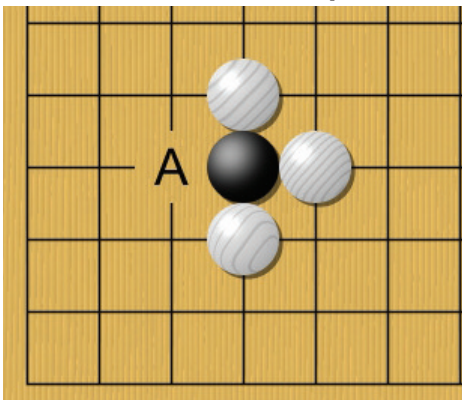
Una stima dei punti o dell'influenza

Entrambi i giocatori hanno giocato 3 mosse ciascuno e ora è il turno del nero, ma quale dei due giocatori ha giocato le proprie mosse nel modo più efficiente? Il nero sembra essersi assicurato un angolo, ma il bianco si è affrettato a posizionare per primo le sue pietre in un'area più larga, assicurandosi che il nero dovrà combattere duramente per riprendere il controllo di quell'area.

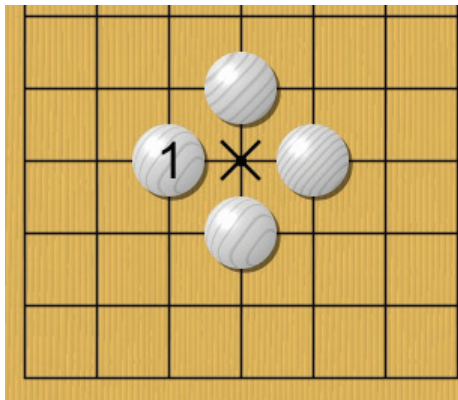
Naturalmente, il bianco, non otterrà tutti quei punti alla fine del gioco, ma essere in grado di giocare per primi una pietra in una certa area garantisce un notevole vantaggio per il resto del gioco.

► Catturare le pietre avversarie

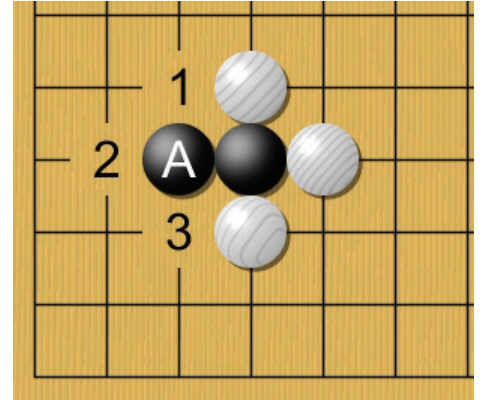
La prossima regola riguarda la cattura delle pietre avversarie. Questo avviene quando le pietre avversarie sono completamente circondate e tutte le loro libertà sono state occupate. Una volta che una pietra o un gruppo di pietre nemiche sono state catturate, esse vengono rimosse dal goban e vengono aggiunte al nostro punteggio alla fine della partita. Quando le nostre pietre hanno una sola libertà rimasta e sono prossime ad essere catturate tale situazione si chiama "atari."



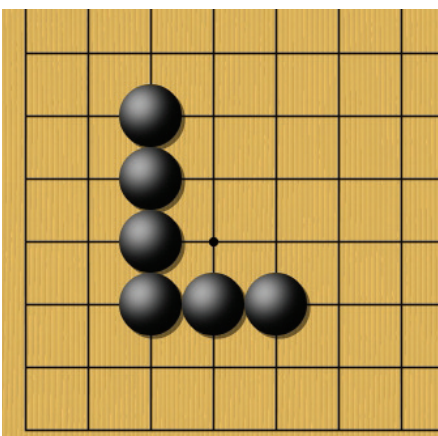
La pietra nera ha una sola libertà in A (atari)



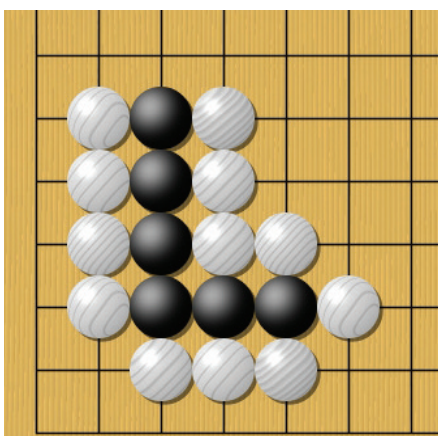
Quando il bianco gioca lì, la pietra è catturata e quindi rimossa



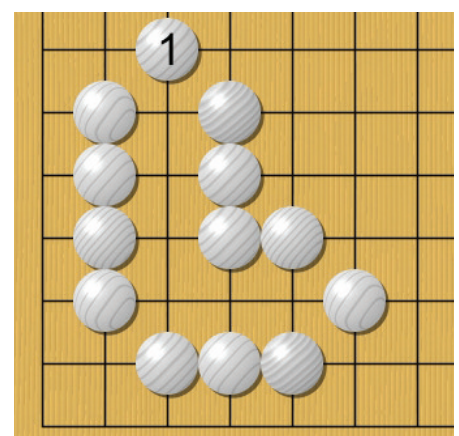
Pertanto, di solito il nero resiste estendendo e si ritrova con tre libertà



I gruppi condividono le libertà...

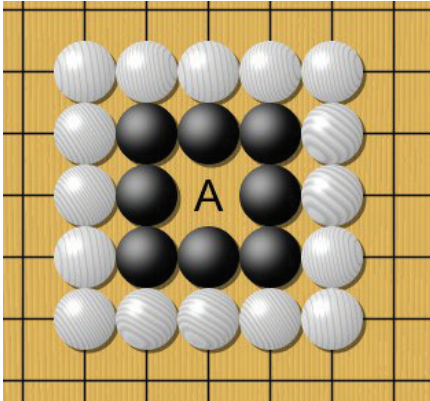


ma possono ancora essere catturati...



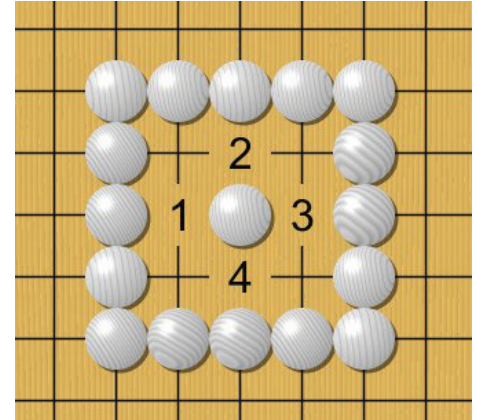
...e rimossi!

Prima abbiamo detto che, in accordo con le regole Giapponesi, una pietra non può essere giocata dove non ha alcuna libertà, ma dato che non avevamo ancora parlato della cattura non era possibile spiegare perché. Ora invece ci appare ovvio che una cosa del genere costituisce un “suicidio” per quella pietra, o gruppo di pietre al quale viene aggiunta, e causerebbe un’auto-cattura. Giocare una mossa del genere non ci offre nessun vantaggio (tranne in alcuni oscuri casi) e per questo è proibito in molte versioni del gioco.



Il nero, giocando in **A**, renderebbe le libertà del suo gruppo pari a zero, quindi il nero non può giocare lì...

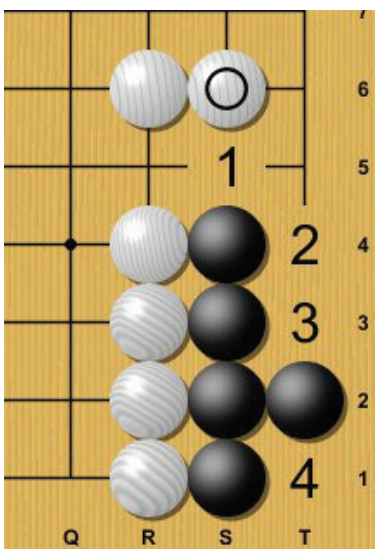
Questa regola vuol dire anche che è lecito giocare in una posizione che non **aveva** nessuna libertà al momento della giocata, **ma che acquisisce almeno una libertà** attraverso la cattura di una pietra avversaria.



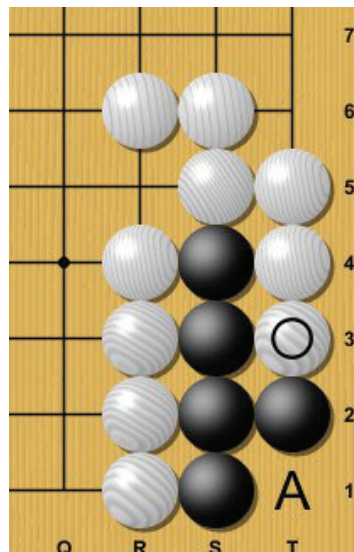
...ma il bianco **PUÒ!** La sua pietra rimuove il gruppo del nero e guadagna libertà. Catturare è l’unico modo di giocare una pietra in questi casi.

►► Un occhio solo non basta...

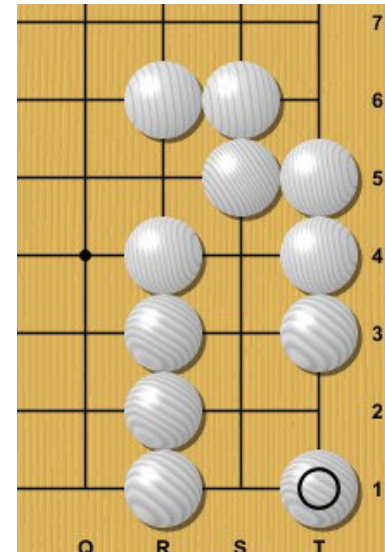
Una libertà che l'avversario non può riempire, come quella appena vista, è definita “**occhio**.” Ma non è abbastanza per i nostri gruppi di pietre avere un solo occhio per essere salvi dalla cattura. Avere un occhio ci dà un vantaggio, ma se il nostro gruppo viene completamente circondato e si trova in *atari*, allora l'avversario può giocare dentro l'occhio e catturare l'intero gruppo. In molte situazioni l'esistenza di un occhio, o la sua possibile sua creazione, ci dà un falso senso di sicurezza che ci conduce alla distruzione (o “**morte**”) dei nostri gruppi, se non stiamo attenti.



Il nostro gruppo nero sembra salvo con quattro libertà e un “occhio” in **4**. Il bianco non può giocare in **4**... per ora!



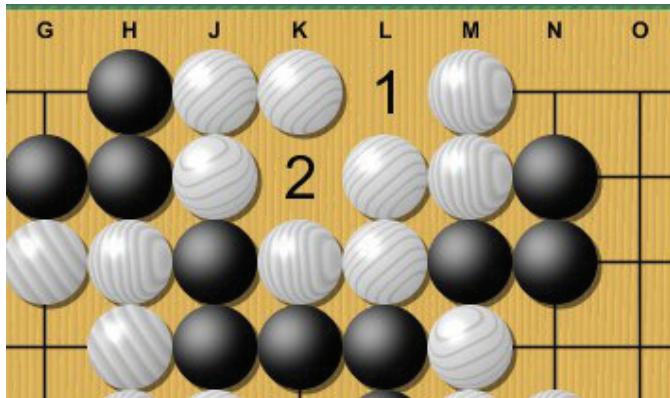
Se trascuriamo il nostro gruppo, potrebbe essere circondato. Una volta ridotto ad una sola libertà, il bianco può giocare nell’“occhio”...



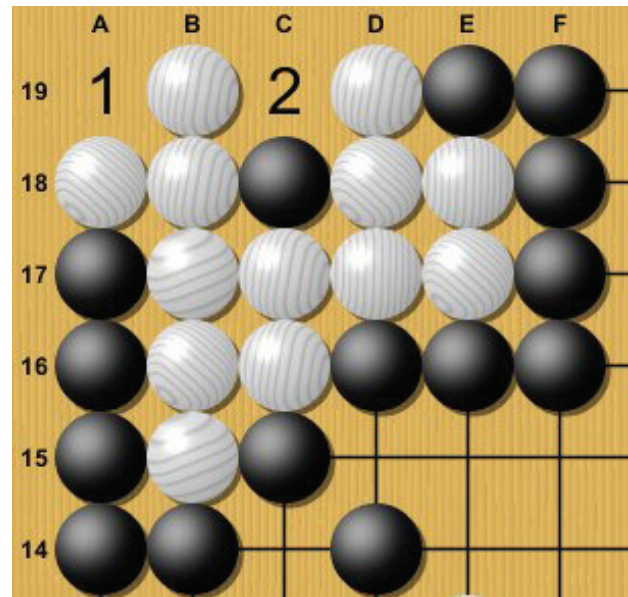
...e catturare il nostro gruppo.

►► ...ne servono due!

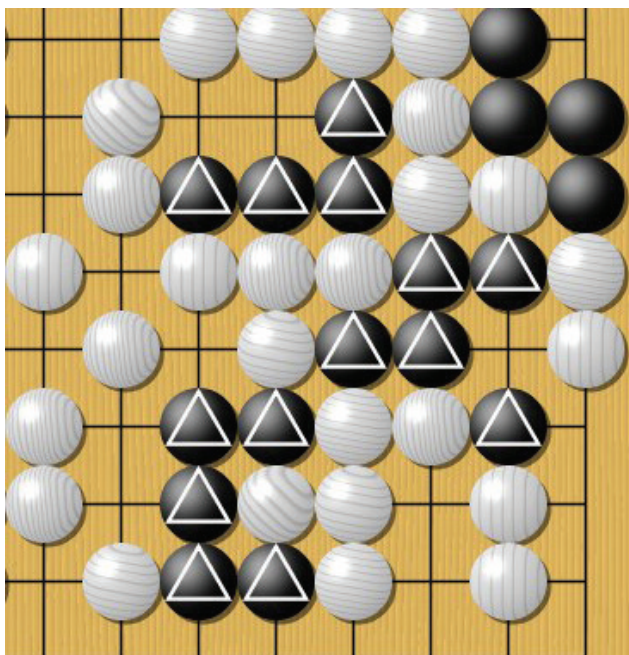
Quindi, per poter considerare un gruppo al sicuro, quando sta venendo circondato ha bisogno di assicurarsi due libertà certe, all'interno delle quali l'avversario non può giocare. In questo modo il gruppo non può essere catturato con una sola mossa né creare altre libertà per la pietra avversaria. Quindi, **gruppi con un occhio solo possono essere catturati, mentre gruppi con due occhi non possono essere catturati**. Questo tipo di gruppi sono definiti “vivi.”



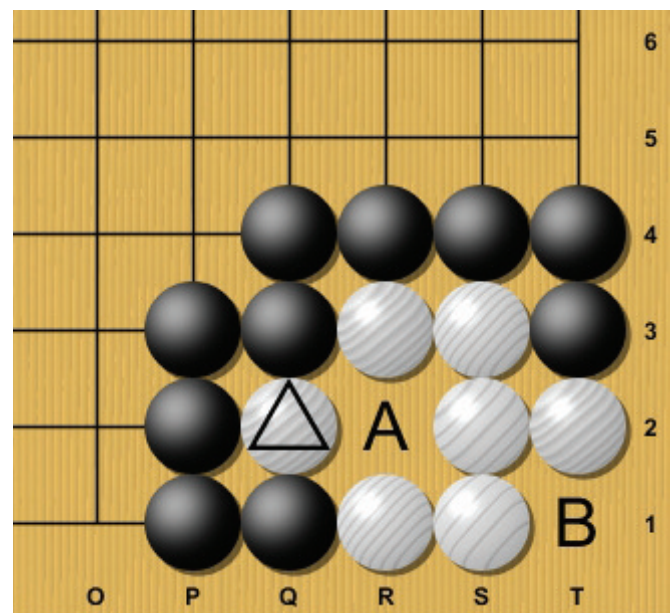
Immagini a destra e a sinistra: Tipici esempi di gruppi con solo due occhi. Notare che il nero non può riempire le libertà in **1** o **2**, quindi i gruppi di Bianco non potranno mai essere messi in atari e dunque sono **vivi**.



Queste regole di cattura, combinata con quella sui “due occhi”, creano situazioni e combattimenti molto interessanti. Man mano che il gioco va avanti, le aree dei due giocatori si scontreranno e a seconda di come le loro pietre sono posizionate, si può applicare una notevole pressione su di esse e possono essere perse e catturate immediatamente. Di particolare interesse sono i casi dove ci sono formazioni che sembrano occhi ma in realtà hanno un difetto che li rende catturabili. Questi sono chiamati “**falsi occhi**” e ne analizzeremo la formazione più in profondità in un successivo, e più avanzato, capitolo.

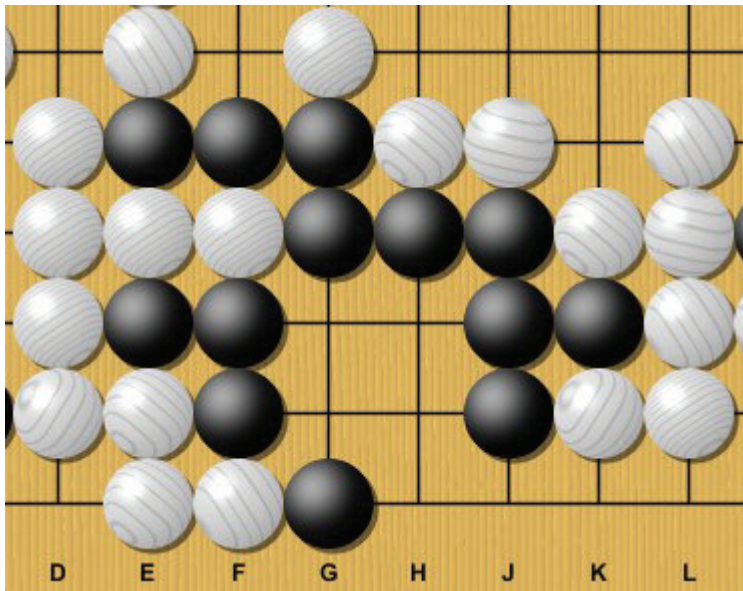


Il risultato finale di una battaglia in un angolo. Tutte le pietre nere segnate sono morte perché non c'è spazio per formare due occhi.

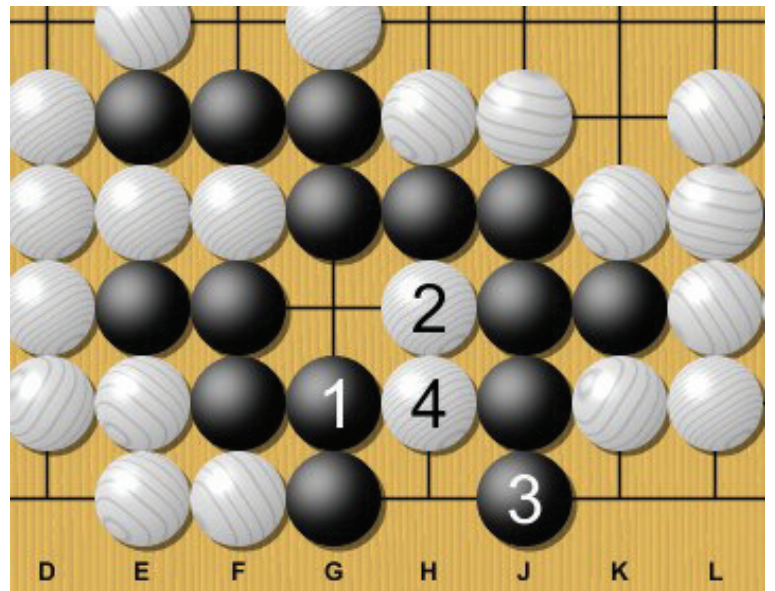


Il punto **A** sembra un occhio, ma è in realtà falso, dal momento che la pietra segnata può essere catturata, mettendo l'intero gruppo in atari. Il punto **B** è un occhio vero, ma un occhio solo non basta.

Catturare un gruppo avversario è anche chiamato “uccidere un gruppo”. Il processo di uccisione è spesso lasciato incompiuto, quando il gruppo intrappolato non ha più possibilità di essere salvato in quel momento specifico. Qualche volta, con il procedere del gioco, si può minacciare di “salvare” i gruppi “morti” dal loro destino, ma questa non è una cosa semplice da fare e la pratica migliore è quella di evitare che i propri gruppi si ritrovino in questa situazione fin dal principio.



È il turno del bianco e il gruppo nero è morto. Non può formare due occhi, in nessun modo...

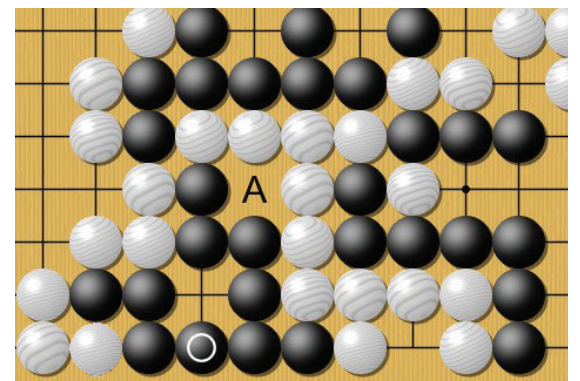


neanche se fosse il nero a muovere per primo. Il nero può provare altre mosse, ma nessuna può salvare il suo gruppo.

In generale, un gruppo che non può essere salvato, nemmeno giocando per primi, è considerato “morto” ed è inutile spendere tempo e mosse per tentare di salvarlo, visto che sappiamo che sarà comunque catturato. Allo stesso modo, non è saggio sprecare mosse per provare a uccidere gruppi che non possono essere catturati nemmeno se si gioca per primi e dunque, come abbiamo già spiegato, questi gruppi sono considerati “vivi”.

► Il raro caso della “doppia vita”

Può capitare che entrambi i giocatori abbiano solo due libertà ciascuno, con almeno una in comune. Se un giocatore decidesse di giocare in una delle libertà in comune, priverebbe anche il proprio gruppo di una libertà, portando così alla cattura del proprio gruppo da parte dell'avversario nel turno successivo. Questa situazione, in cui nessuno dei due giocatori ha, di fatto, la possibilità di catturare il gruppo avversario è chiamata “doppia vita” o “seki”. Questa situazione è comunque molto rara in partita, in particolare se entrambi i giocatori sono consapevoli della possibilità e fanno in modo di evitarla.

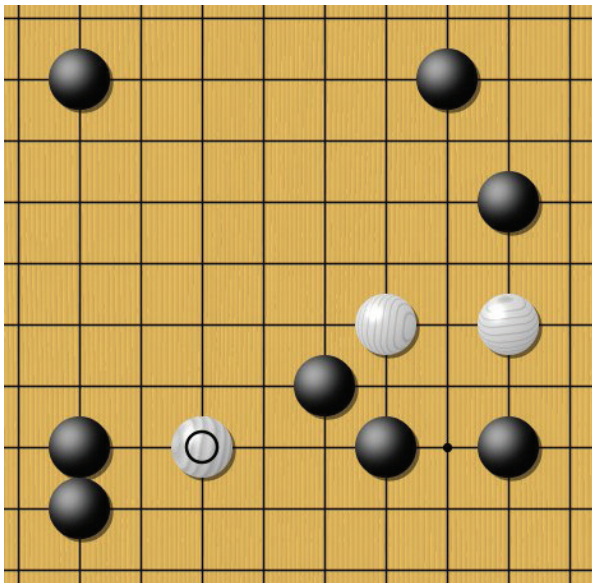


Seki: il primo giocatore che gioca in A si ritroverà con il proprio gruppo in atari.

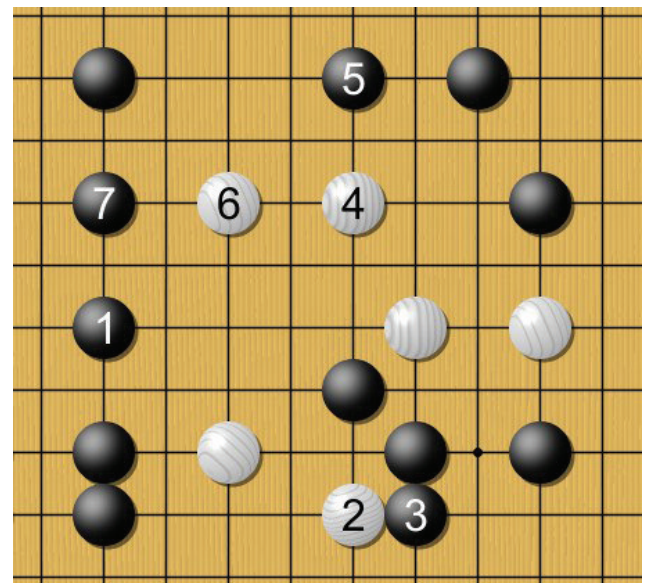
Pertanto, nessun giocatore giocherà in quella posizione e nessun gruppo sarà ucciso.

► Catturare è bello, ma...

Nonostante tutto ciò, l'obiettivo del gioco non è catturare le pietre dell'avversario, ma mettere in sicurezza e accerchiare quanto più territorio possibile. Di solito è più utile usare la cattura per infastidire e minacciare i gruppi dell'avversario, piuttosto che catturare davvero. Questo è un concetto più avanzato che tratteremo in dettaglio più avanti, ma è veramente importante tenere a mente fin da ora che essere aggressivi e provare a prendere tutto è uno degli errori più comuni che un giocatore possa fare.



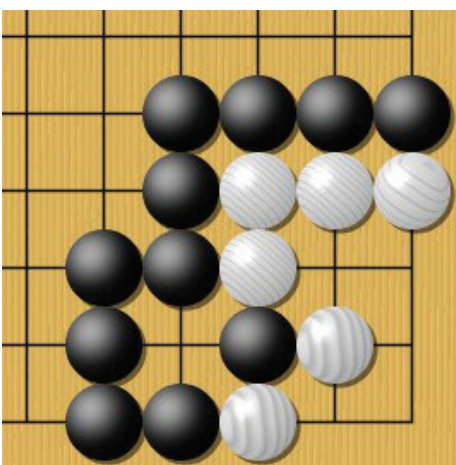
Il nostro istinto potrebbe portarci a ingaggiare combattimenti ravvicinati contro queste pietre bianche dentro il nostro territorio, ma spesso porta più benefici attaccarle a distanza...



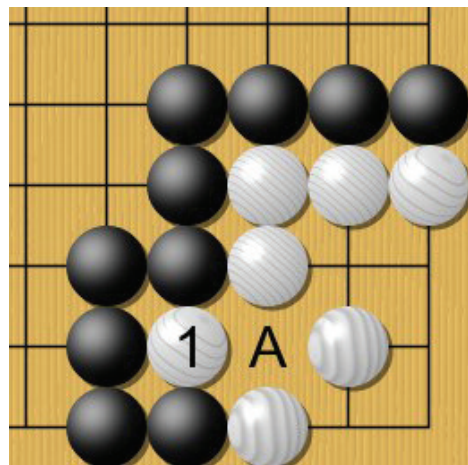
Questo è un grande risultato per il nero. Le pietre bianche NON sono ancora vive, e il nero sta guadagnando mosse gratis all'esterno.

► Evitare lo stallo

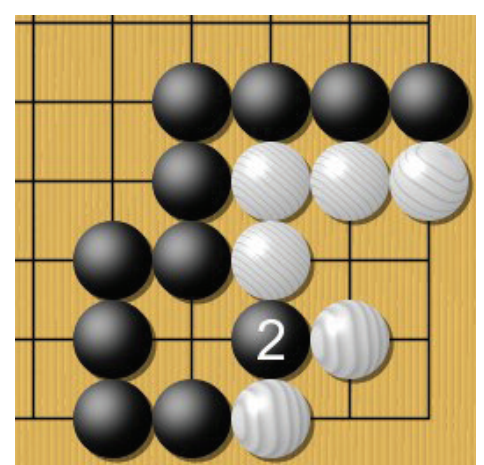
L'ultima regola del gioco è che non si può piazzare una pietra che ripete una posizione precedente. Questo porta alla creazione di una situazione speciale, chiamata "ko", dove le pietre potrebbero teoricamente catturarsi a vicenda all'infinito, ma questo non è permesso.



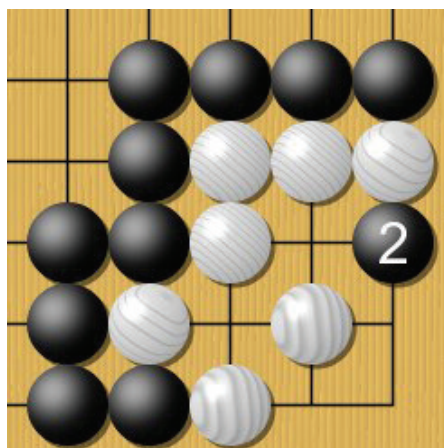
È il turno del bianco e può catturare una pietra...



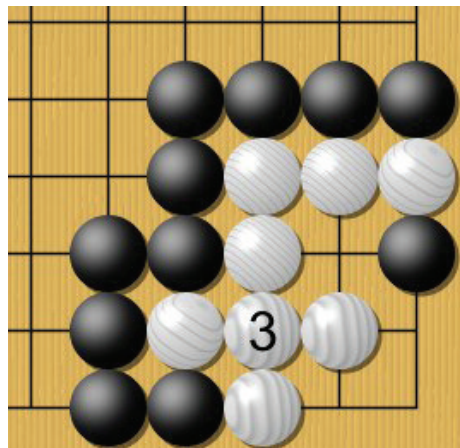
ma adesso anche la sua pietra è in atari. A causa della regola del ko, la pietra non può essere catturata con la prossima mossa...



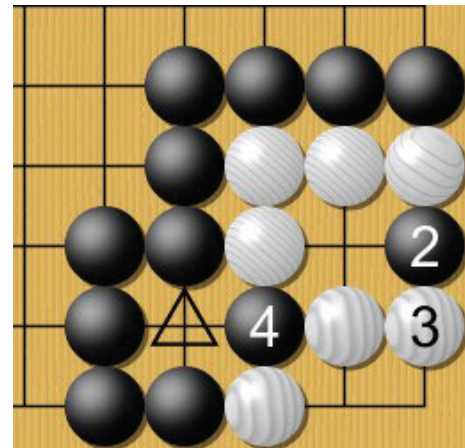
perché altrimenti si ritornerebbe in questa posizione e si andrebbe avanti all'infinito. Invece...



Il nero è costretto a giocare altrove...

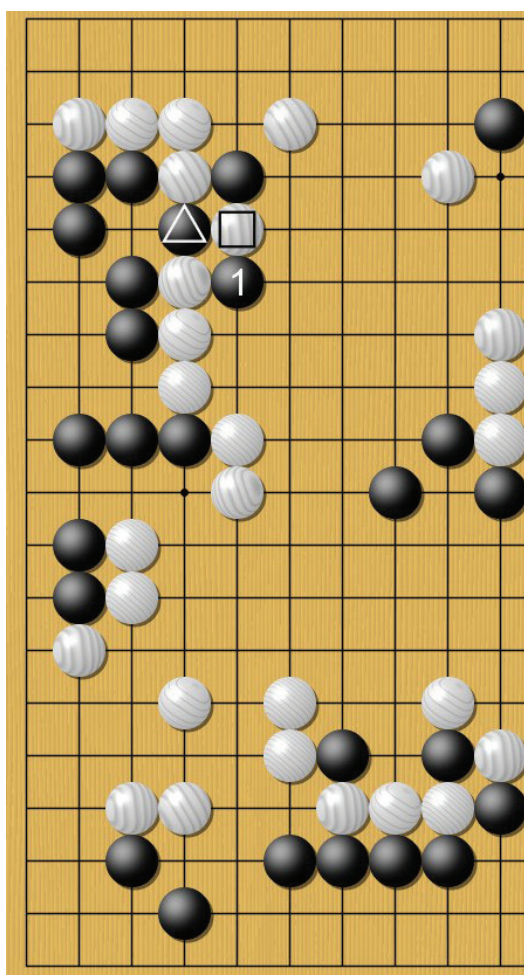


e se il bianco ignora quella mossa, allora potrà chiudere quella libertà. e vincere la battaglia del ko...

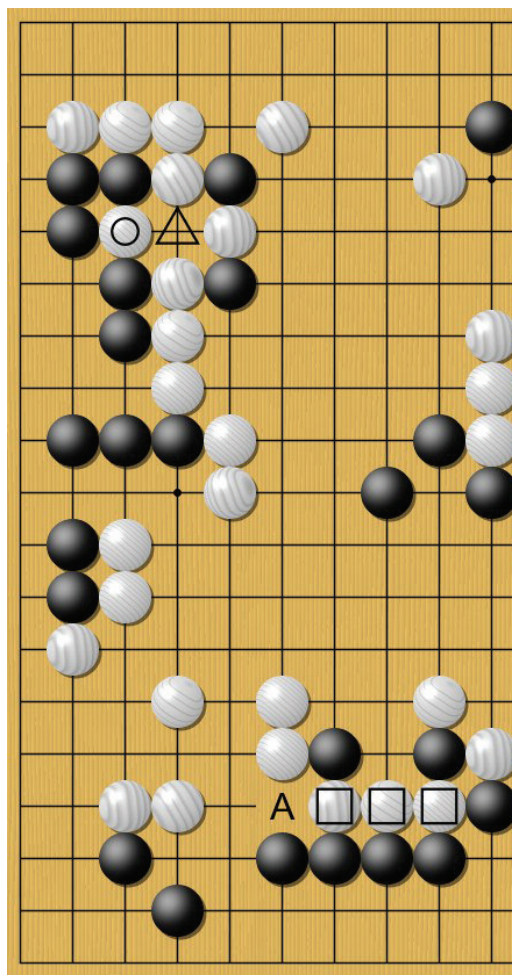


Altrimenti, il nero potrà catturare la pietra e il bianco dovrà giocare una mossa in un'altra posizione prima di ricatturare.

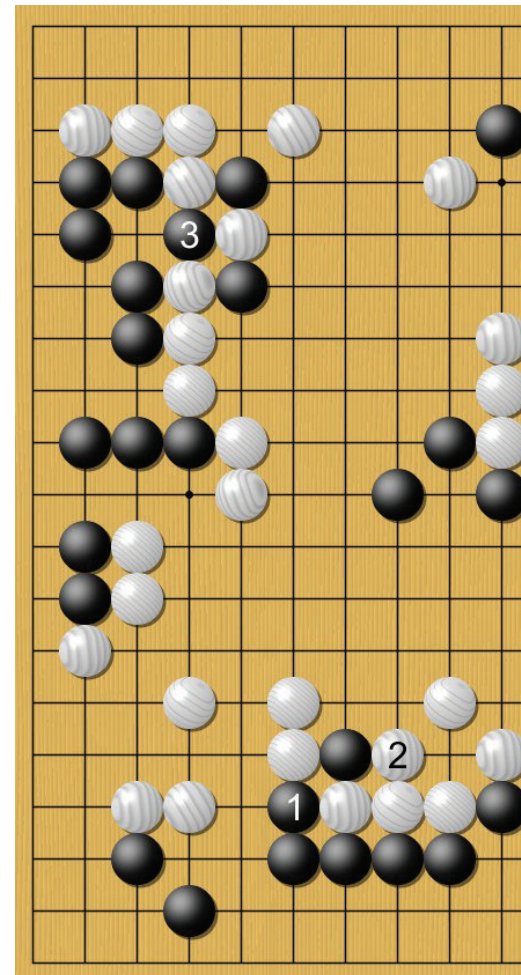
Questa regola evita questa situazione e crea uno specifico problema strategico legato al giocare altrove. La mossa deve essere abbastanza pericolosa da costringere l'avversario a non ignorarla e chiudere la libertà della pietra che ha appena catturato nel ko. Tale mossa è chiamata "minaccia ko". Valutare il valore del ko e delle minacce ko è un problema avanzato che raramente è facile da risolvere. Sembra complicato, ma è molto più facile spiegarlo praticamente, quindi, per illustrare l'idea di una minaccia ko, guardiamo un esempio da un gioco reale:



Il nero gioca la **mossa 1** e crea un ko che coinvolge le due pietre segnate. Se quella pietra cade, il nero minaccia di entrare nell'area del bianco a destra...

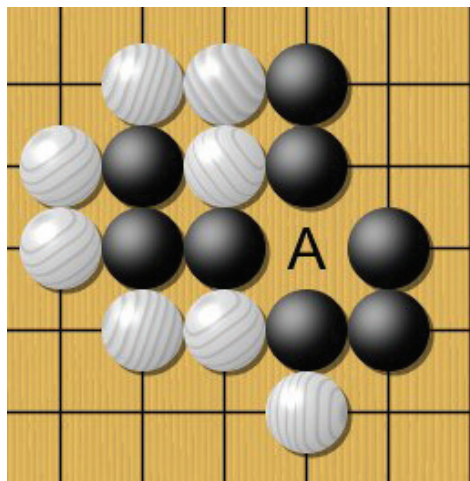


Quindi il bianco cattura la pietra e inizia il ko. Il nero non può giocare nel punto segnato dal triangolo, quindi ha bisogno di una mossa a cui il bianco deve rispondere. La **mossa A** minaccia un sacco di punti...

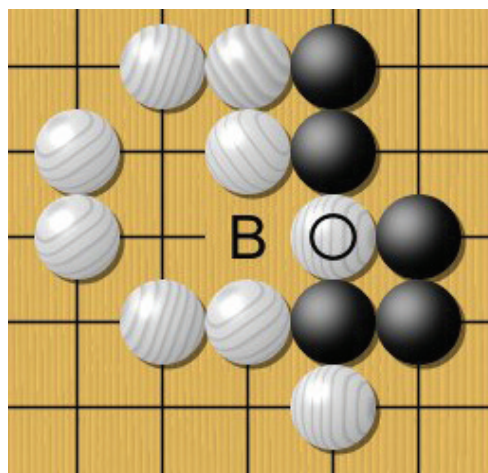


Quindi il nero esegue la mossa. Sicuramente il bianco risponde e il nero riprende la sua pietra con la **mossa 3**. Ora il Bianco deve trovare una minaccia e la lotta ko è iniziata.

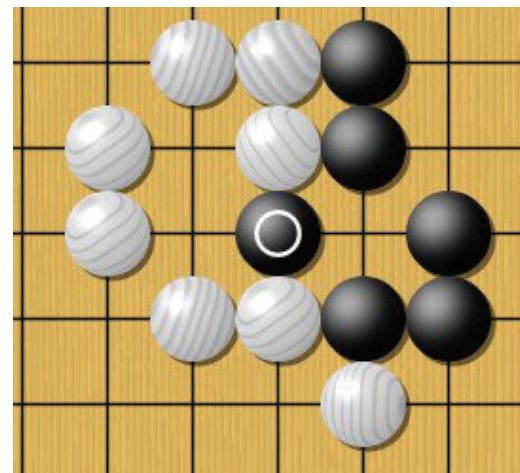
Un'altra cosa che non è immediatamente ovvia è che, mentre la regola del ko impedisce la ripetizione di intere posizioni della tavola, la regola non si applica quando viene catturata più di una pietra, poiché la ricattura non crea una posizione simile sulla tavola.



Giocare in A può sembrare un ko ma...



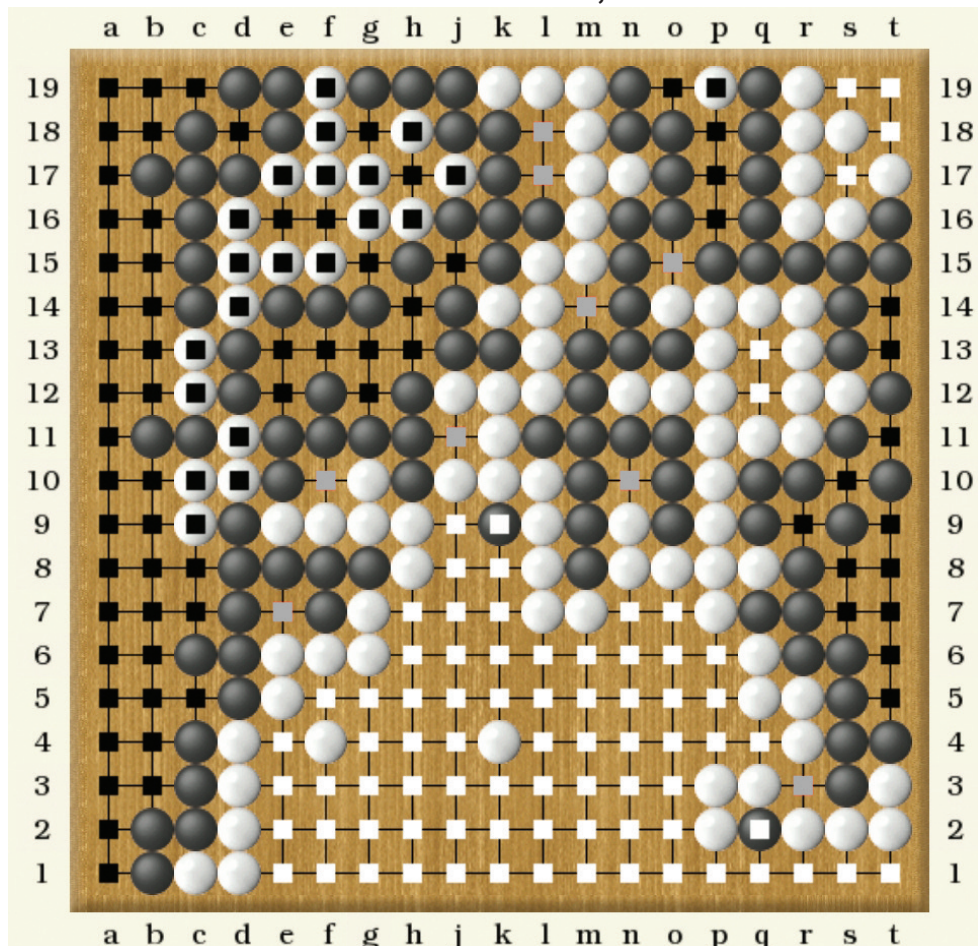
il nero può immediatamente giocare in B...



... perché così facendo non si crea una posizione simile a quella della prima immagine.

► Il punteggio e la vittoria

Ultimo, ma non meno importante, è la questione del punteggio. Quando un giocatore crede che non ci siano più mosse da giocare, può saltare il suo turno (chiamato "passo"). Quando entrambi i giocatori passano, allora la partita finisce e il giocatore con più punti vince la partita. Come abbiamo già spiegato, l'intero obiettivo del gioco è quello di circondare la maggior parte del territorio e questo territorio consiste nel numero di intersezioni che il giocatore ha circondato. A questi punti si aggiunge il numero di pietre catturate e le pietre che entrambi i giocatori concordano che siano morte, così come il komi.

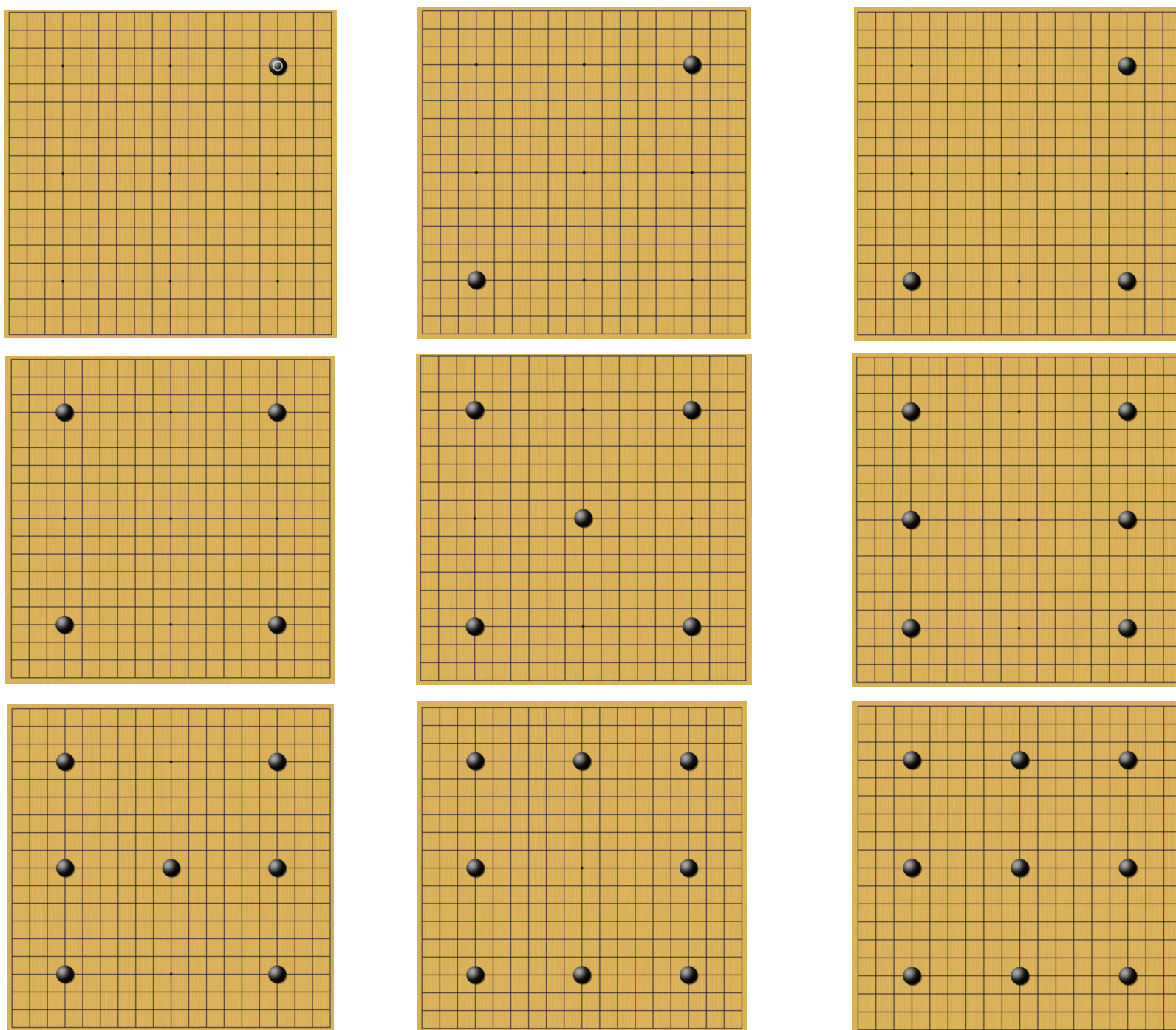


Scoring information		
Japanese ruleset		
(Territory scoring)		
	●	○
Territory	+68	+77
Dead stones	(2) +2*21	(21) +2*2
Prisoners	+3	+1
Extra		+6.0 (K)
Score	113	88
Result	B+25	

Questo è un tipico esempio di una partita. I segni bianchi e neri sono i punti circondati da ogni giocatore. Le pietre segnate con colori opposti al proprio sono considerate morte. I segni grigi sono considerati punti "neutri" che nessuno dei due giocatori circonda. Quando tutto viene contato e sommato, in conclusione il nero vince di 25 punti.

►► I gradi del go e le partite con handicap

A differenza di molti altri giochi in cui il giocatore più abile di solito vince facilmente contro un giocatore più debole, il go possiede un meccanismo molto interessante per bilanciare le differenze di abilità: al giocatore più debole vengono date le pietre nere e gli viene permesso di giocare alcune mosse libere sulla tavola senza che il bianco possa rispondere. Queste sono chiamate partite con handicap e il numero di mosse libere è deciso dalla differenza di grado tra i due giocatori. Per ogni differenza di grado viene data una pietra libera, di solito fino ad un massimo di 9 pietre.



Posizionamento tipico per giochi con handicap da una a nove pietre di handicap.

I gradi del Go sono tradizionalmente divisi in "**kyu**" (studente) e "**dan**" (maestro) per i dilettanti, mentre i professionisti hanno il loro livello di dan che si colloca sopra gli altri. Il sistema funziona in ordine decrescente per i gradi kyu e in ordine crescente per i gradi dan, con 30 kyu che è il grado più basso e 7 dan che è il grado più alto per i dilettanti e 9 dan per i professionisti.

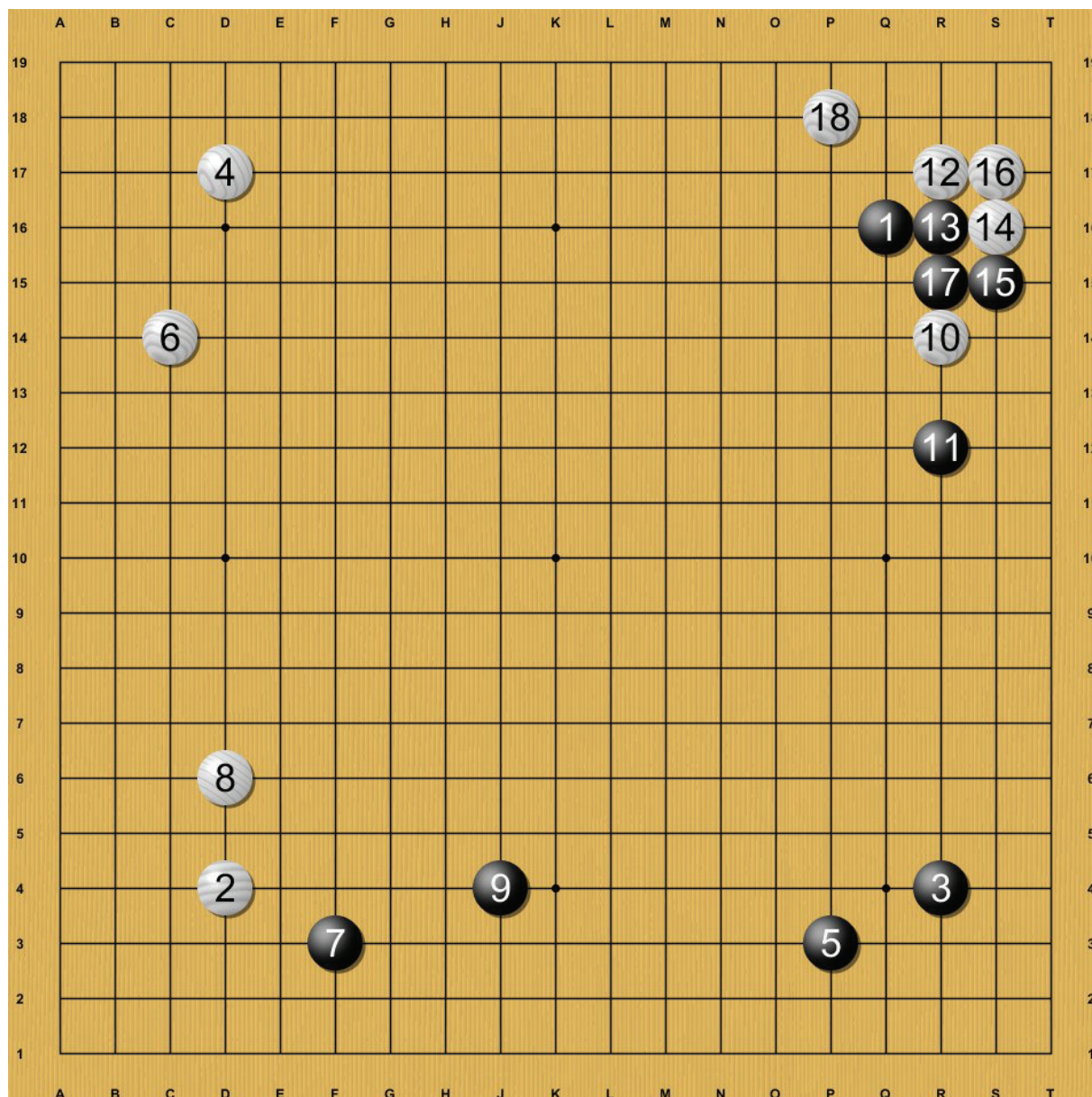
30-20 kyu	è di solito il rango di un giocatore principiante. Un giocatore di questo livello di solito conosce solo le regole che abbiamo già coperto e sa poco della loro applicazione pratica
19-10 kyu	è di solito il rango di un giocatore occasionale che ha passato del tempo a leggere alcune delle basi del gioco o ha giocato molte partite e ha acquisito una conoscenza pratica del gioco
9-1 kyu	è di solito il rango di un giocatore che ha iniziato a studiare il go più seriamente e sta iniziando ad esplorare le complessità del gioco. 9-8 kyu è anche il grado che questo libro spera di aiutare i suoi lettori principianti a raggiungere.
1-7 dan dilettanti	sono le persone che hanno superato la barriera del giocatore occasionale e sono di solito più rigorosi nel loro studio del gioco.
1-9 dan professionisti	sono al di sopra della classifica dei dilettanti. Bisogna passare esami o competizioni speciali per raggiungere questo livello. Questo livello e l'idoneità a partecipare a competizioni professionali è assegnato solo dalle associazioni nazionali.

La distinzione più comune tra i livelli di kyu, però, è di giocatori 30-10 kyu che sono spesso classificati come "kyu a due cifre" (DDK) e i giocatori 9-1 kyu che sono chiamati "kyu a una cifra" (SDK).

Tra i livelli kyu e dan amatoriali, la differenza tra questi ranghi equivale alla quantità di pietre di handicap che il giocatore di livello inferiore dovrebbe ricevere per garantire un gioco più equo. Tra i ranghi professionisti la differenza non è così pronunciata e di solito si dà una pietra di handicap ogni tre o quattro gradi di differenza.

►► E adesso?

La domanda più difficile nei giochi da tavolo è, di solito, “cosa faccio adesso?”. Le regole del go sono poche, ma la loro semplicità e le dimensioni della tavola la rendono una domanda particolarmente importante e difficile da approcciare. “Dove gioco la mia prossima mossa su una tavola vuota, e perché?” “Dove e come rispondo alle mosse del mio avversario e perché le ha giocate?” “Dov’è meglio giocare e quante pietre dovrei investire in questa zona?” “Qual è il mio obiettivo sulla tavola, quali sono la mia strategia e il mio scopo?” Tutte queste e molte altre domande sorgono spontanee durante una partita. Ad esempio, questa è una posizione raggiunta dopo alcune mosse:



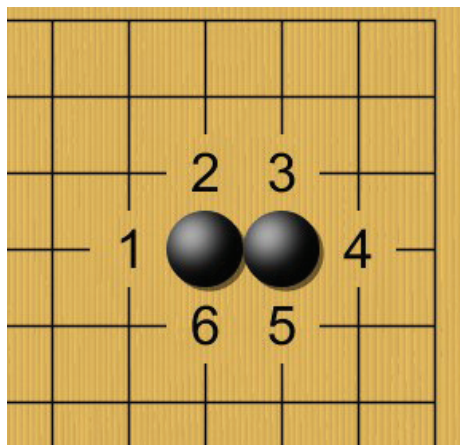
Ci sono così tante mosse... ma perché? Come sono state decise?

Il go possiede delle linee guida generali, delle forme e delle relazioni tra le pietre che possono essere tenute a mente e usate a seconda della situazione e dell’obiettivo da raggiungere. Siamo ancora nelle fasi iniziali del nostro viaggio nel go, per cui, per adesso, ci limiteremo a presentare le forme e come funzionano in generale. Useremo sicuramente queste forme in molte situazioni, così da illustrarne i loro pro e contro, ma per prima cosa introduciamole.

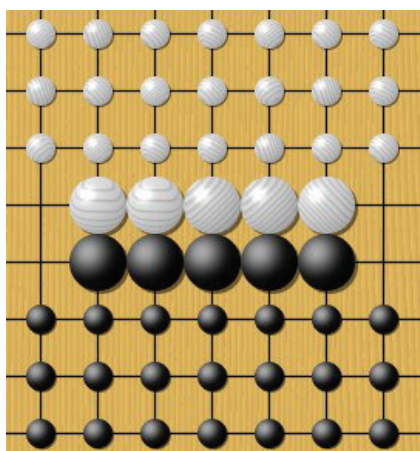
►► Le relazioni tra due pietre

Gli strumenti principali a nostra disposizione sono le relazioni più comuni tra **due pietre**. Ci sono sei posizioni che possono essere usate da entrambi i giocatori in relazione a una pietra. Due pietre dello stesso colore in queste posizioni relative lavorano insieme, mentre si può dire che una pietra avversaria posta in quello stesso modo stia attaccando (o avvicinando) una delle nostre.

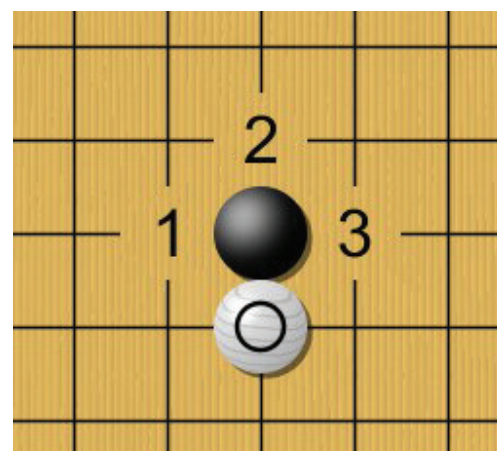
La prima forma è la **connessione diretta**:



La forma più solida e lenta nel gioco è quella con due pietre connesse in modo diretto

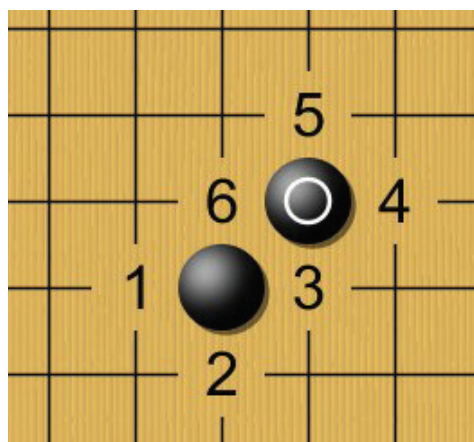


Di solito si usa per creare dei muri per guadagnare influenza o per circondare del territorio

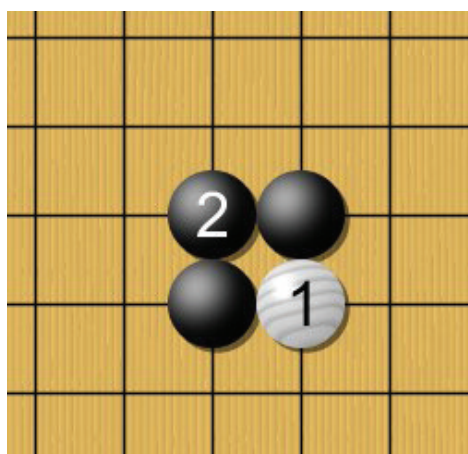


Quando l'avversario gioca una delle proprie pietre direttamente accanto a una delle nostre, si chiama **attacco**.

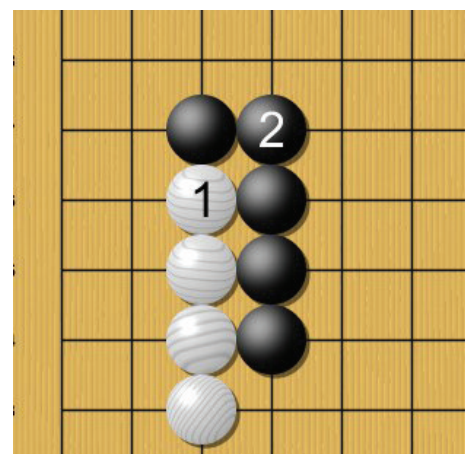
La seconda è la **connessione diagonale**:



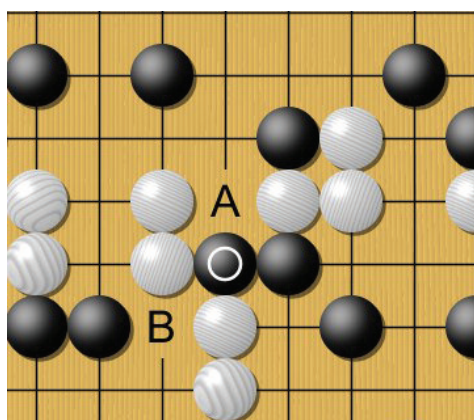
Due pietre poste in diagonale l'una rispetto all'altra sono considerate connesse...



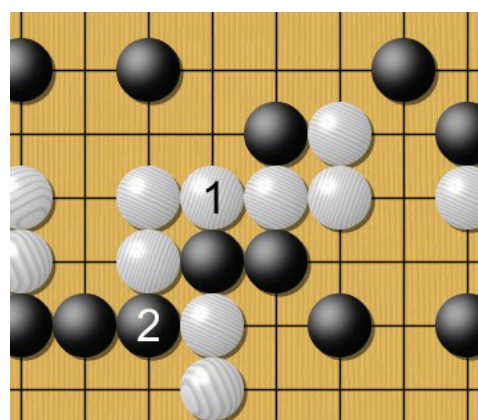
perché l'avversario non può separarle in una sola mossa...



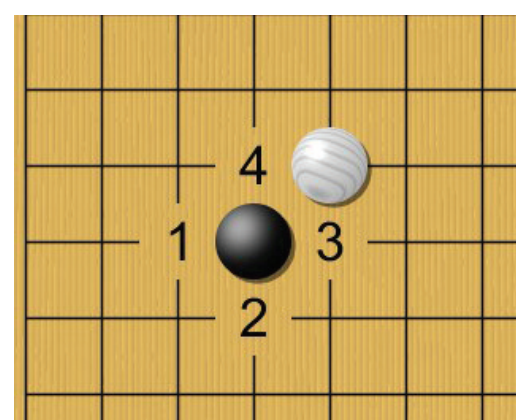
in esempi del genere in cui le pietre esistono in gruppi isolati e parti della tavola. Ma...



nei casi in cui una mossa minaccia due diverse posizioni allo stesso tempo...

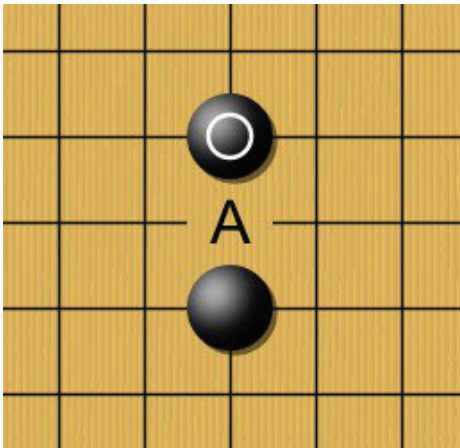


la diagonale può essere separata. Scegliere tra mosse diverse con risultato uguale si chiama **miai**.

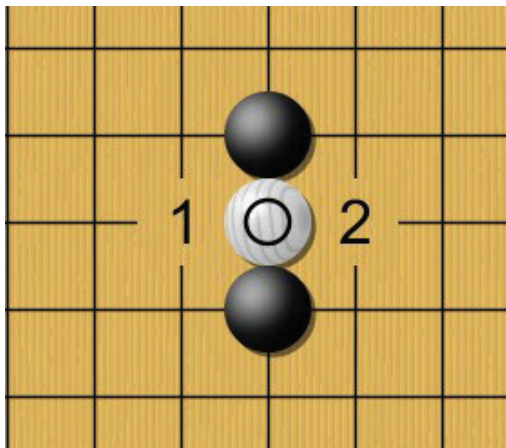


Quando l'avversario attacca le nostre piene in questo modo si chiama **colpo di spalla**.

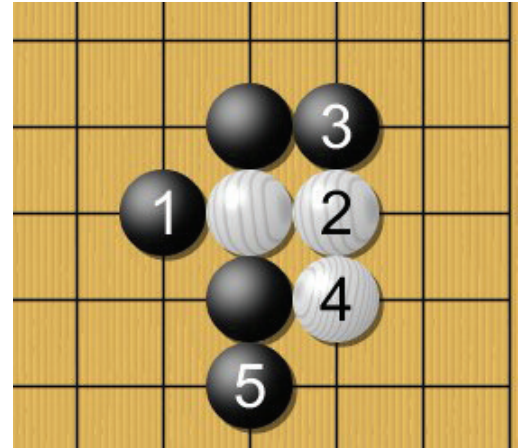
La terza è il **salto singolo** che consiste nell'estendere a partire da una pietra, lasciando un punto vuoto al centro. A differenza delle prime due relazioni, che sono connesse in maniera solida oppure separate molto di rado, questa e tutte le successive possono essere disconnesse (o "tagliate") e infatti sono spesso oggetto di lotta durante la partita. Queste lotte possono essere avviate immediatamente dopo che queste relazioni sono state giocate, oppure i loro punti deboli possono restare esposti durante tutta la partita e tornare a creare problemi quando meno ce lo aspettiamo.



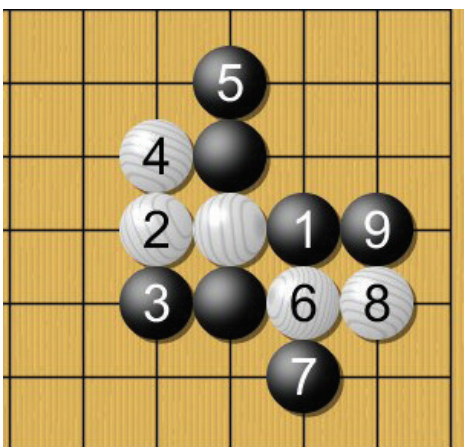
Il salto singolo sembra molto solido, visto che il suo unico punto di taglio è A...



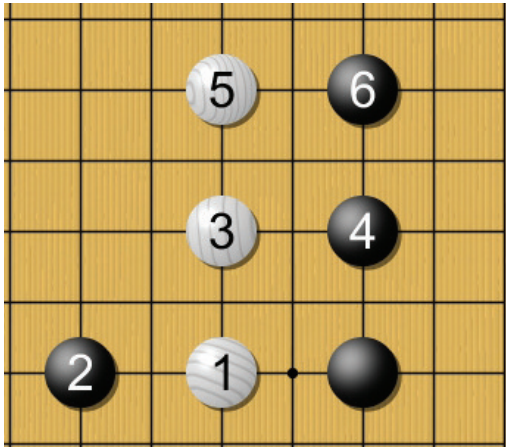
ma non c'è molto spazio lì, per cui solitamente si evita di giocarci troppo presto...



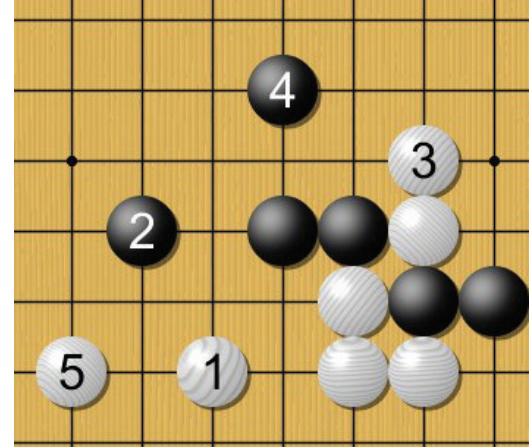
perché molte varianti portano ad un cattivo esito, come nell'esempio qui sopra...



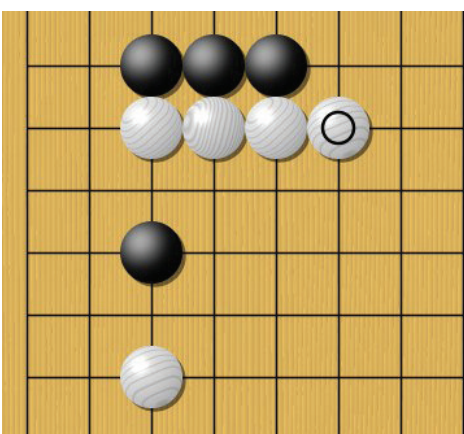
e qui c'è un altro esempio di tentativo di taglio, senza nessuna pietra di supporto attorno.



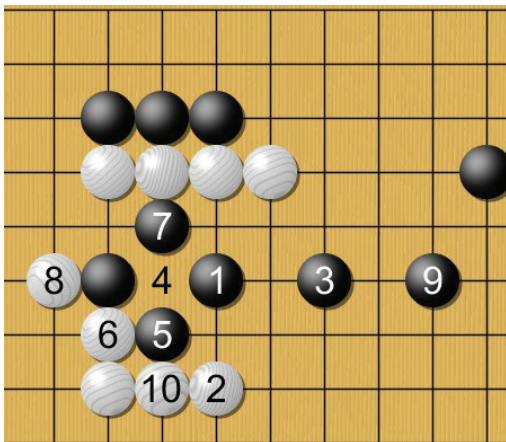
Di solito, i giocatori si inseguono a vicenda con dei salti singoli...



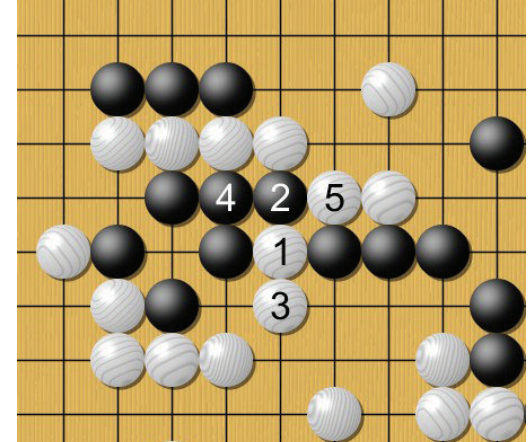
Il salto singolo può essere usato molte volte allo scopo di espandersi più velocemente sulla tavola



I salti singoli possono salvare delle pietre che si trovano in una situazione difficile.

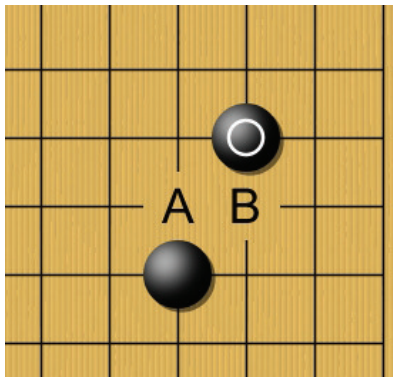


La pietra nera è in pericolo e ha bisogno di fuggire. Qui, i salti singoli sono l'ideale...

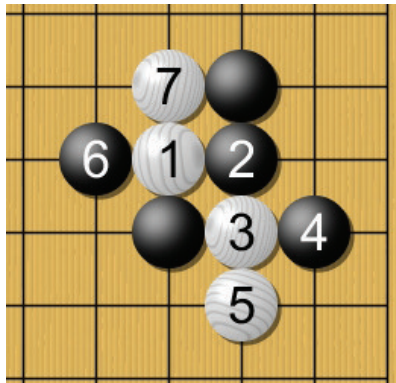


ma poi dovremo ricordarci che possono essere tagliati se vengono circondati da pietre del colore opposto.

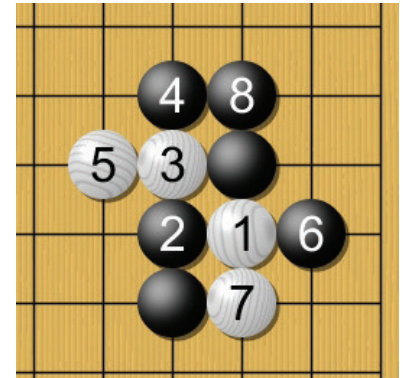
La quarta è il **salto del cavallo** che prende il nome dalla somiglianza che ha con la mossa del cavallo negli scacchi. Si tratta di un'estensione come il salto singolo, ma le pietre sono poste in una posizione leggermente diagonale. A differenza del salto singolo, il salto del cavallo ha due punti deboli in cui può essere tagliato. Sebbene di solito uno dei due sia più dannoso dell'altro, giocare in uno qualunque di questi due punti può risultare in pesanti lotte, per cui bisogna scegliere con attenzione quando e come tagliare.



Il salto del cavallo ha due punti di taglio in **A** e **B**.



Il risultato dei due tagli sono molto diversi. Qui tagliamo in **A**...



...e qui in **B**. Quale dei due sia l'esito migliore viene deciso sulla base delle pietre circostanti.

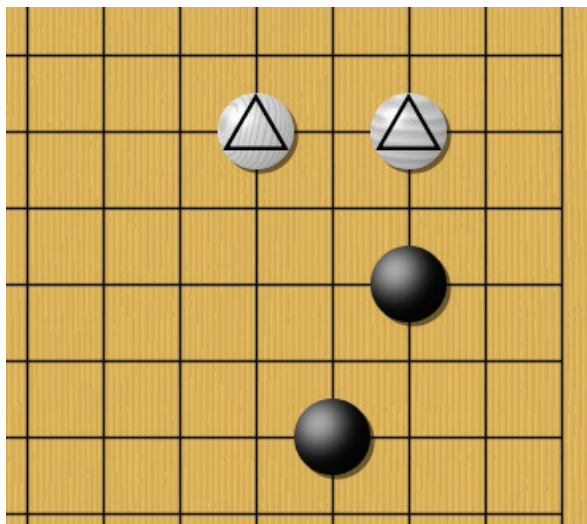


Immagine a sinistra: I risultati precedenti non sono positivi per il bianco, per cui si tende a scegliere di tagliare quando abbiamo delle pietre di supporto attorno. Le due pietre segnate qui fanno una grande differenza.

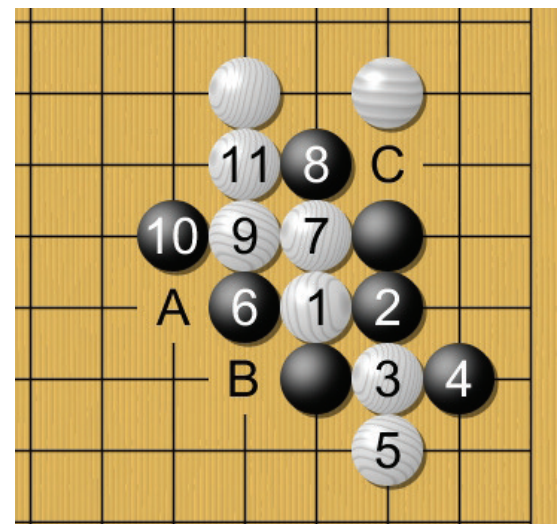


Immagine di destra: Dopo il taglio, il bianco è connesso e il nero deve difendere tre punti di taglio in **A**, **B**, e **C** con la sua prossima mossa. Ciò è impossibile, per cui il bianco è soddisfatto di questo risultato.

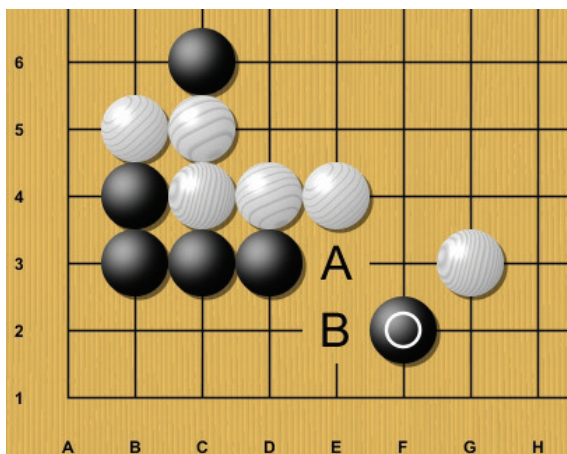


Immagine a sinistra: In molti casi, il salto del cavallo non può essere tagliato, soprattutto quando si è vicini ai bordi della tavola. Qui il nero gioca il salto del cavallo. Se il bianco gioca in **A**, il nero blocca facilmente in **B**.

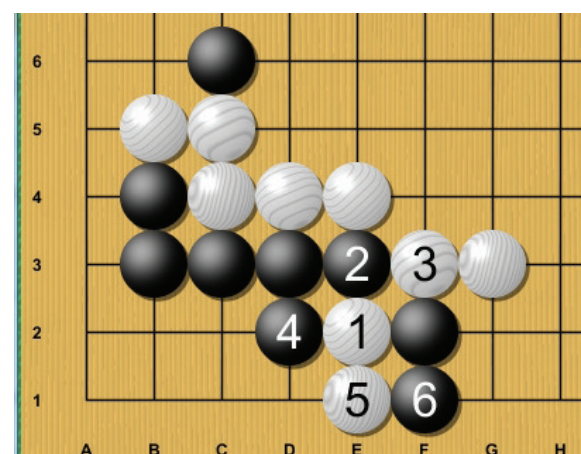
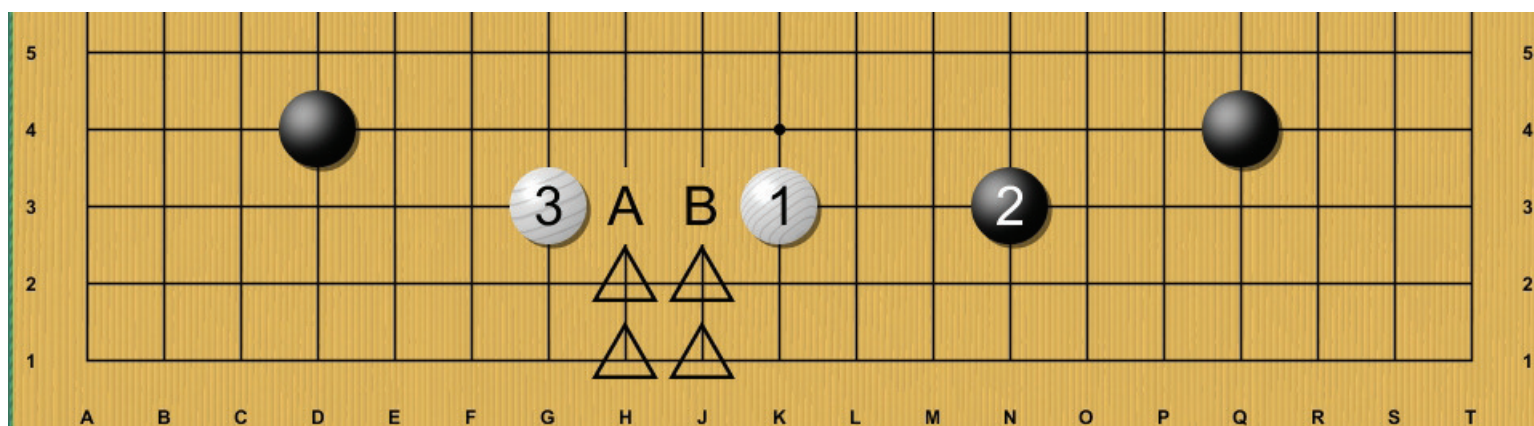
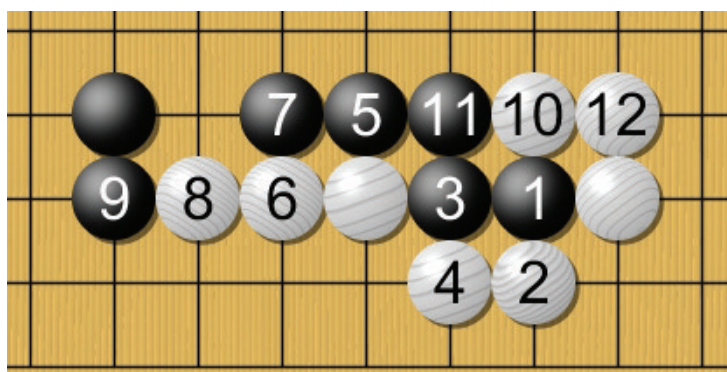
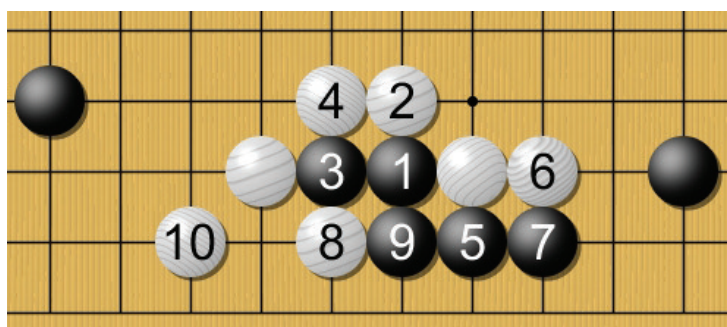


Immagine di destra: Neanche provare l'altro punto di taglio funziona. Le pietre del bianco sono morte il nero è salvo. Vedremo più avanti nel dettaglio come stabilire quando e dove tagliare le pietre dell'avversario.

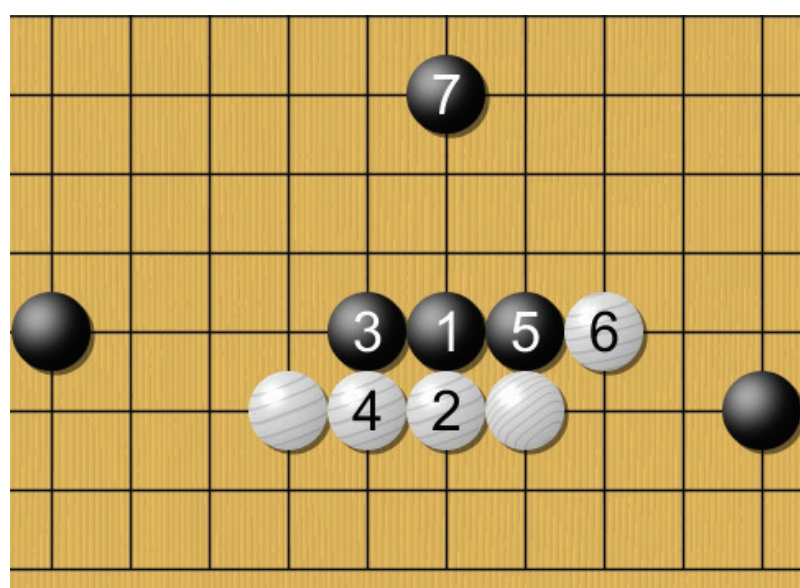
La quinta è il **salto doppio** che consiste in un'estensione di due punti a partire da una pietra. Questa mossa si usa di solito per creare spazio vitale per una pietra e per creare due occhi (altrimenti detto **creare una base** per la pietra), ma la si usa spesso anche per estendere a partire dalle nostre pietre in varie situazioni, spesso quando vogliamo estenderci verso il centro della tavola in modo più veloce e con il salto singolo, ma comunque in maniera relativamente sicura. Ovviamente, il salto doppio è più facile da tagliare del salto singolo, ma compensa questa debolezza con la sua velocità. In molti casi, anche se le nostre pietre finiscono per essere separate, possiamo comunque ottenere della compensazione difendendo quella connessione.



Questo è il caso più comune di salto doppio. Il bianco, giocando in 1, vuole evitare che il nero giochi lì per primo e converta tutto questo spazio in un'area in cui il nero è in vantaggio. Il nero prova a prendere quanto più spazio possibile in maniera sicura giocando la **mossa 2** e il nero gioca il salto doppio, così da creare lo spazio per i due occhi nello spazio indicato dai triangoli e stabilizzare il gruppo. Notate come, anche se ci sono due ovvi punti di taglio in **A** e **B**, in una fase così prematura del gioco il nero non ha abbastanza pietre nelle vicinanze per minacciare il taglio nell'immediato. Parleremo di casi di questo tipo e di come funzionano nel capitolo su attacco e difesa, ma per ora vediamo un esempio...

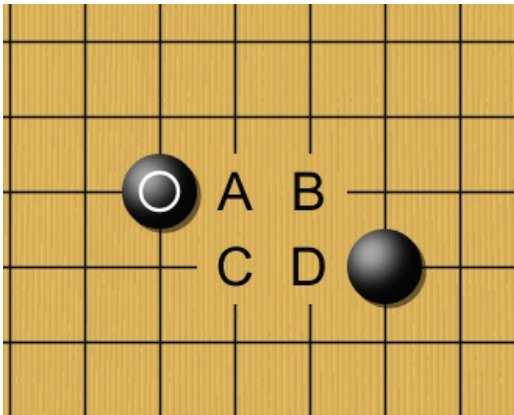


Se il nero prova qualcosa del genere, i risultati più probabili non volgono a suo favore. Se il nero blocca dall'alto, guadagna sia l'esterno sia una porzione di territorio, e se blocca dal basso, il bianco ottiene comunque un buon risultato...

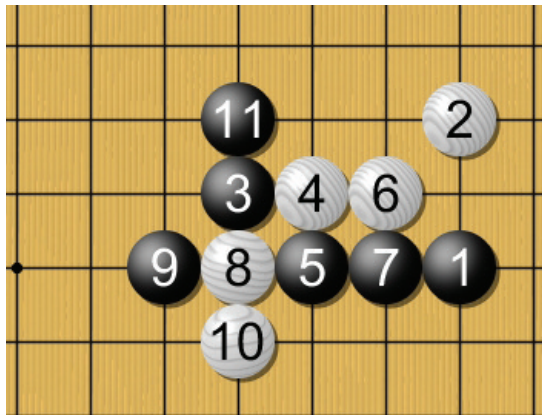


Per cui il nero, di solito, lascia stare quelle pietre in attesa di una fase più avanzata del gioco, in cui avrà modo di attuare una strategia più intelligente in quell'area e con più pietre di supporto che lo aiutino a farlo, oppure giocherà immediatamente un colpo di spalla su una delle due pietre bianche per tenerle basse. Il nero solitamente usa anch'egli un salto doppio, in modo da estendersi velocemente verso il centro.

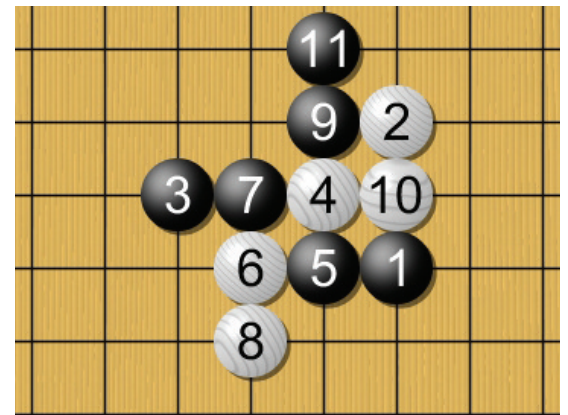
La sesta è il salto **grande del cavallo**, che somiglia al salto del cavallo, ma include una linea in più tra le due pietre. Tra tutte le connessioni viste finora, questa è la più debole e ha il maggior numero di punti in cui può essere attaccata. È comunque molto utile, però, soprattutto quando viene usata per estendersi sui lati della tavola oppure per avviare una strategia per connettere due gruppi di pietre. L'avversario non può immediatamente tagliare questa forma, ma si dovrebbe sempre tenere a mente che questo può cambiare con il prosieguo del gioco.



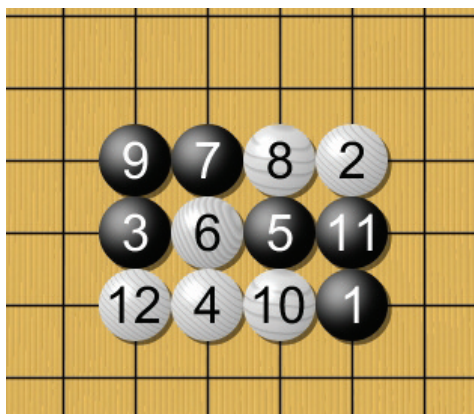
Il salto grande del cavallo ha quattro punti di taglio, a seconda delle pietre circostanti.



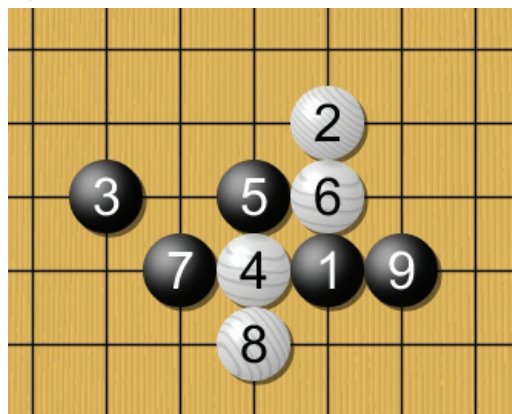
Può quasi sempre essere tagliato, o perlomeno ci sarà sempre un momento in cui l'avversario vorrà attaccarlo (qui è mostrato un taglio in A)...



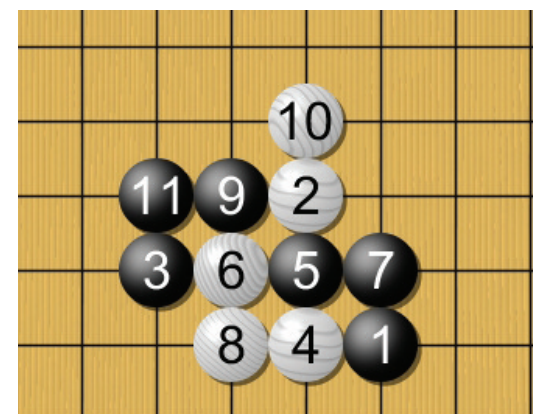
per cui, a seconda dei casi e delle possibili varianti, potremmo voler evitare del tutto questa mossa (taglio in B).



Questa è la variante per il taglio in C...



e per il taglio in D...



e oltre a queste ci sono molte altre possibilità, visto che la pietra di supporto iniziale del bianco potrebbe essere ovunque.

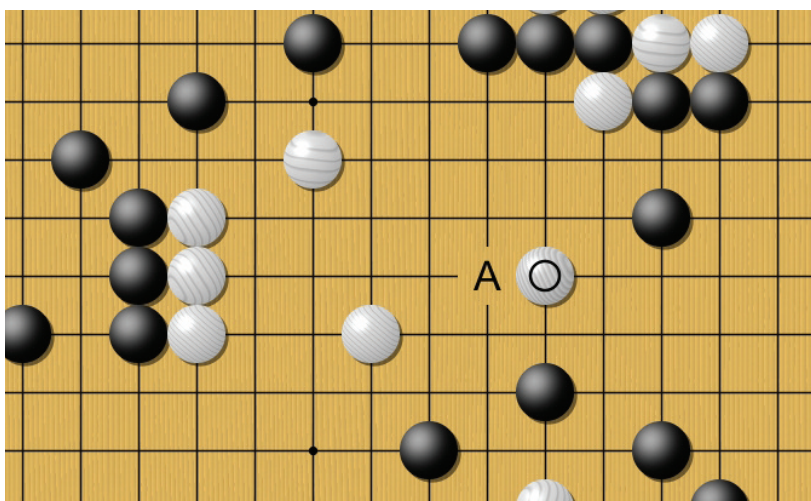


Immagine a sinistra: Dunque, il salto grande del cavallo può essere pericoloso. Una mossa meno avida, come il normale salto del cavallo in A per il bianco in questo esempio, potrebbe essere una scelta più saggia in molte situazioni...

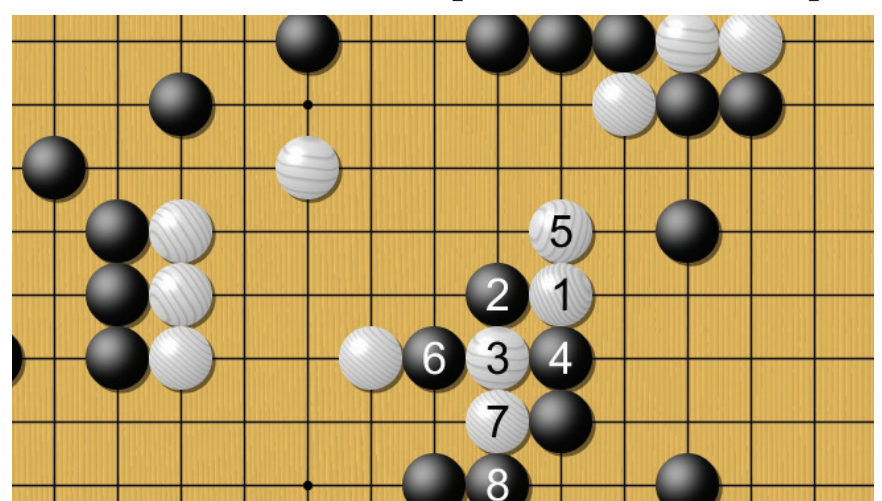


Immagine di destra: In questo caso, se insistiamo nel voler giocare il salto grande del cavallo, non possiamo fare niente per evitare che il nero tagli le nostre pietre, e all'improvviso le nostre pietre sono in pericolo di non riuscire a creare due occhi e potrebbero morire.

►► Le relazioni tra più pietre

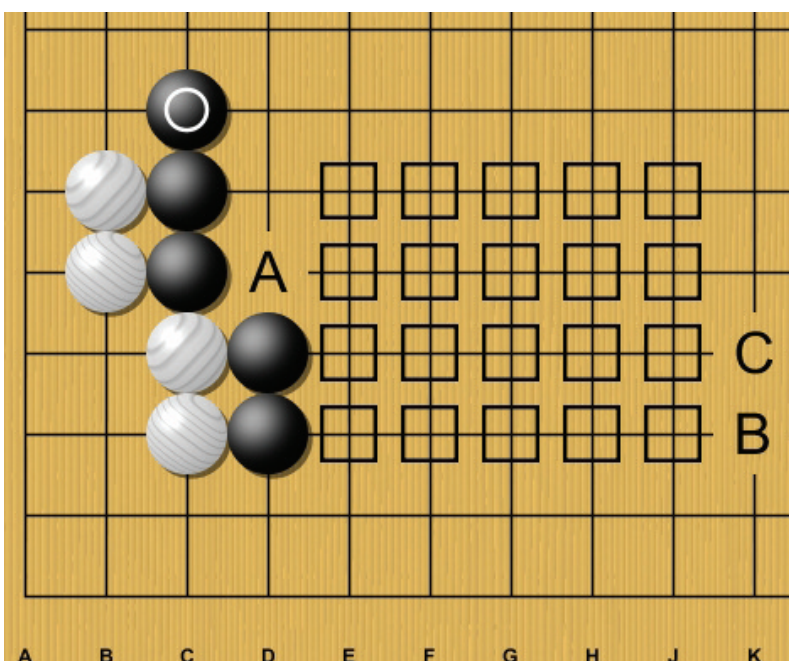
Avendo stabilito le relazioni principali e le forme che coinvolgono due pietre, possiamo adesso applicare queste conoscenze per creare forme più complesse che includono più pietre. Ognuna di queste forme ha i propri punti di forza e di debolezza e scegliere quale impiegare dipende non solo dalla posizione locale, ma anche da quella dell'intera tavola e dagli obiettivi che noi, e il nostro avversario, vogliamo raggiungere.

Cominciamo con una delle forme più ovvie: **il muro**.

L'immagine più immediata che viene in mente quando si parla di un muro è quella di tante pietre connesse l'una all'altra in linea retta. E infatti, questo è proprio il muro ideale in termini di connettività e di forza, ma a volte creare qualcosa del genere può risultare estremamente lento. Nelle partite reali, i muri tendono ad avere dei punti deboli o addirittura delle breccie. L'avversario proverà solitamente a manovrare le proprie pietre in una posizione tale da sfruttare quelle breccie, ma se si presta attenzione questo può essere evitato. Ad ogni modo, il dilemma tra un "muro perfetto, ma lento" e un "muro imperfetto, ma veloce" è uno degli aspetti più importanti del gioco, per cui ne parleremo esaurientemente più avanti nel libro, visto che si tratta di un concetto da tenere sempre a mente per trovare il giusto equilibrio.

A questo scopo, introduciamo adesso il concetto di **influenza**.

Abbiamo già visto che il territorio consiste nel numero di punti quasi certi che abbiamo circondato e che l'avversario non riesce di solito a reclamare per sé. Di solito il territorio è facile da individuare sulla tavola, ma l'influenza è diversa. **L'influenza è il "campo" di forza generato dalle nostre pietre e dalle loro forme.** Più solide e ampie sono quelle forme, migliore è l'influenza. Di solito ci troviamo costretti a sacrificare del territorio per acquisire influenza ed è difficile decidere se ne vale la pena oppure no, poiché l'uso ideale dell'influenza non è soltanto convertirla in territorio, ma piuttosto ostacolare l'espansione e le mosse del nostro avversario.



Qui vediamo un muro, con un punto di taglio in **A**. I muri proiettano influenza non tanto nella direzione verso cui si espandono (in questo caso verso l'alto), ma piuttosto verso il lato vuoto verso cui sono rivolti (in questo caso a destra). Una semplice regola pratica è che l'influenza di un muro si estende approssimativamente per un'area pari alla sua lunghezza (in questo caso, cinque linee, indicate da quadrati). Appare ovvio, quindi, che le prossime mosse chiave per il nero sono attorno a **B** o a **C** e se riesce a giocarle sarà sulla strada giusta per creare una cornice (una struttura a forma di scatola) che il bianco non riuscirà a invadere o ridurre facilmente. Poiché dopo tali mosse sarà il turno del bianco, quest'ultimo si affretterà a giocare in **B** o in **C**, a seconda della situazione sul resto della tavola, per ostacolare i piani del nero e facendogli perdere sia il territorio nell'angolo sia una porzione significativa della sua influenza laterale.

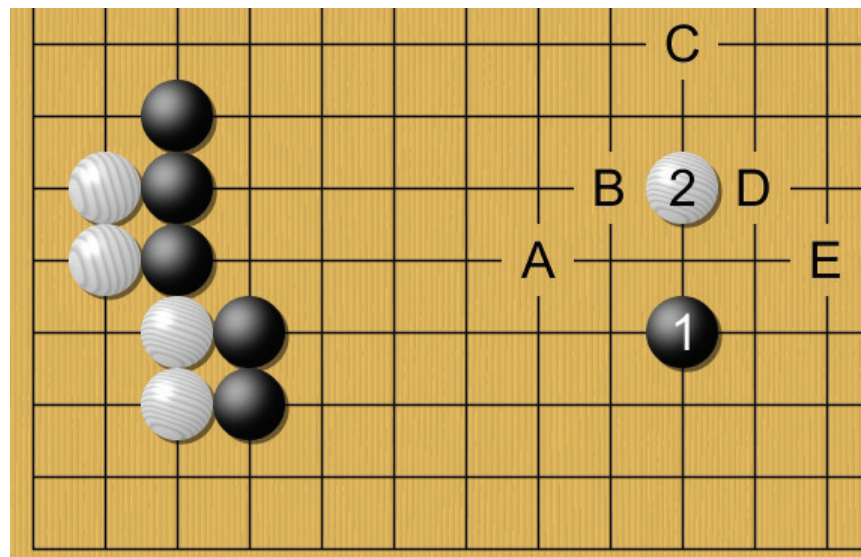
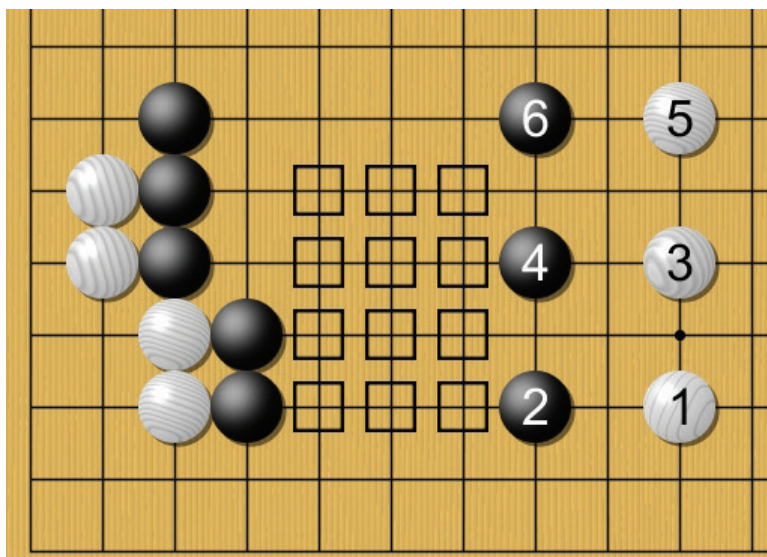
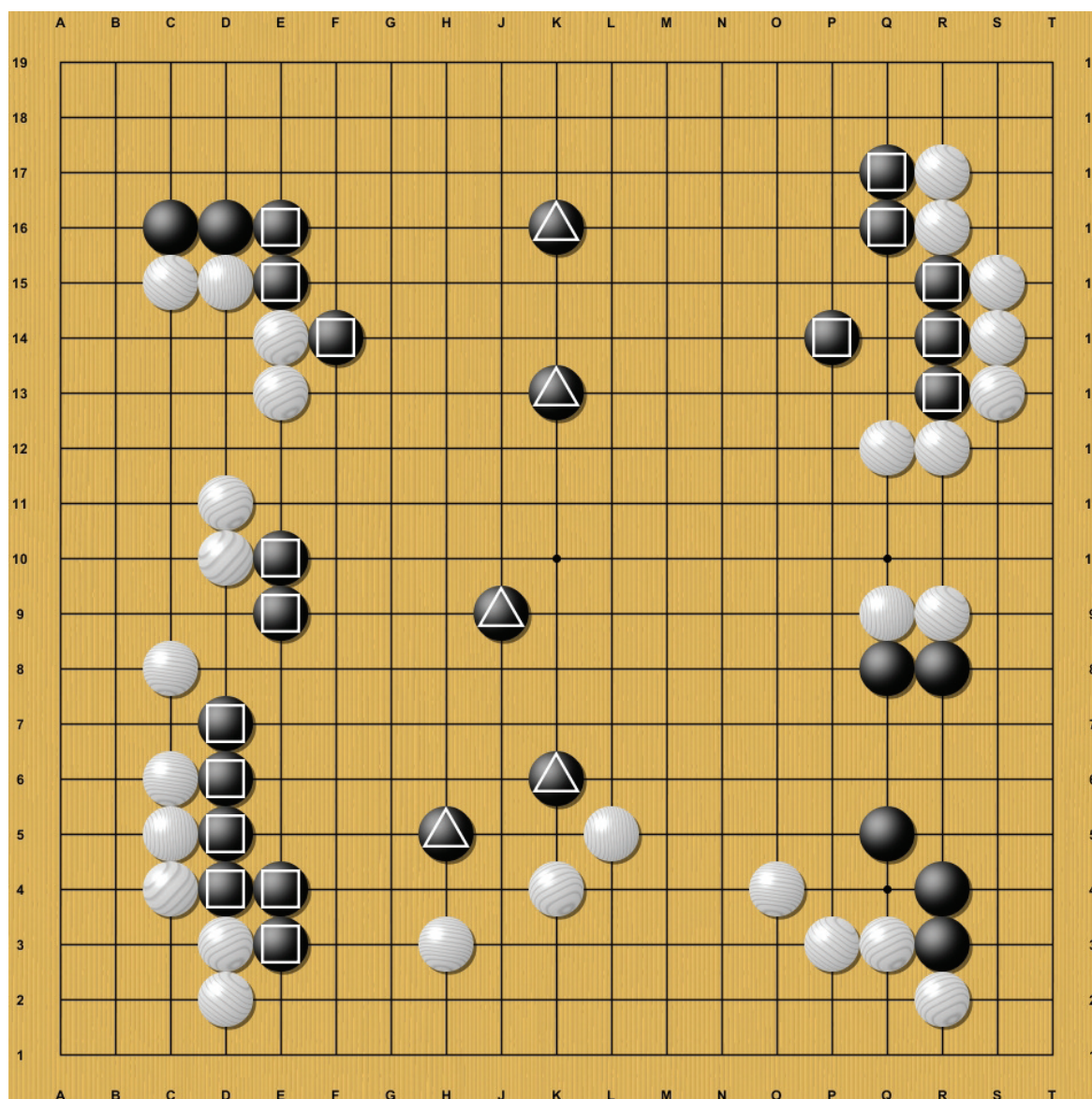


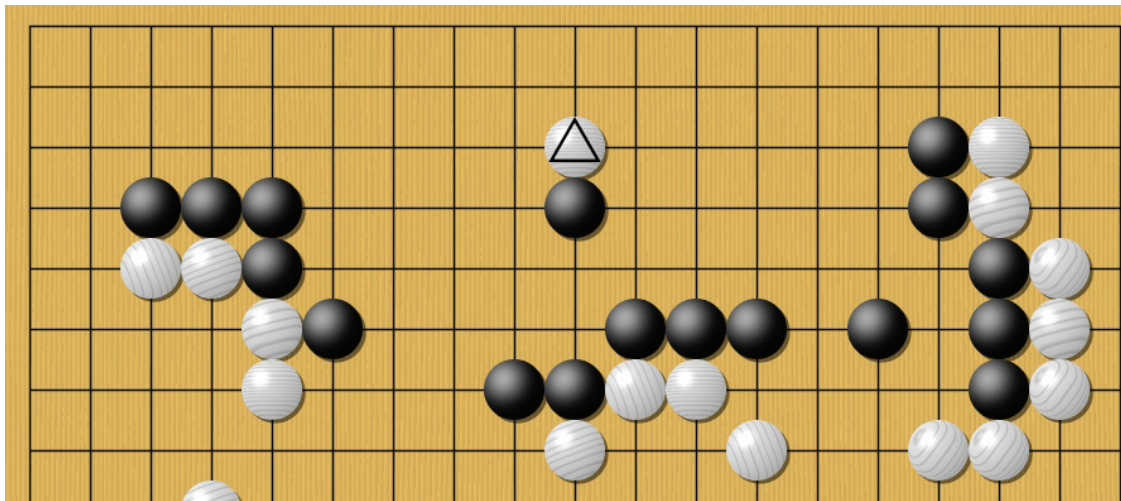
Immagine a sinistra: questo è un possibile risultato sicuro. Il bianco riduce l'influenza e i potenziali guadagni del nero, e allo stesso tempo crea un muro per sé.

Immagine di destra: se il bianco perde l'opportunità di rispondere, allora il nero riesce a giocare per primo. Adesso il bianco deve ridurre e, a seconda del resto della tavola, il nero ha almeno cinque possibili mosse per attaccare quella pietra.

Dovremmo sempre tenere a mente opportunità di questo tipo e non dovremmo farcele scappare, altrimenti l'avversario potrebbe ottenere troppa influenza e convertirla tutta in territorio, senza che nessun guadagno per noi. Ad esempio:

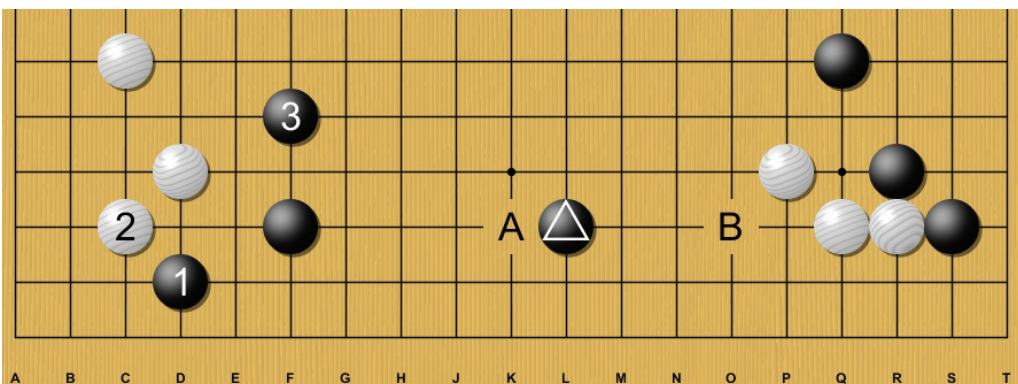


Questo è quasi uno scenario ideale per il nero. Ha sacrificato il territorio negli angoli e sui lati in cambio di tre muri (indicati con i quadrati). Questi muri, insieme alle cinque pietre al centro, indicate con dei triangoli, creano un'ottima quantità di territorio come compensazione per quel rischio. Se il bianco fosse riuscito a giocare in quei punti per primo, però, il nero sarebbe stato rovinato. Giocare con l'influenza non sempre riesce, per cui è una scelta ad alto rischio.

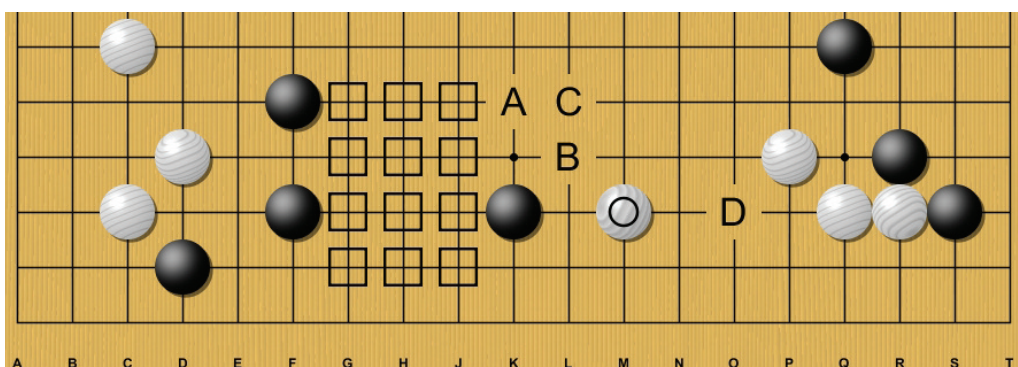


Prima o poi il bianco vorrà prendere un po' di quel territorio, ma col proseguire della partita, diventa sempre più difficile farlo, poiché sempre più pietre vengono messe in gioco. Mosse come quella pietra segnata non funzionano a meno che il nero non commetta un errore. Una singola pietra, circondata da così tante pietre nemiche, funziona solo di rado.

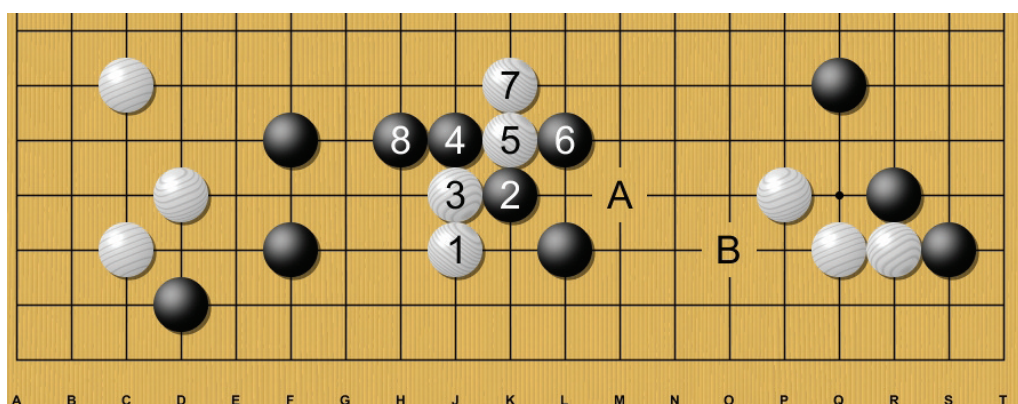
A ben vedere, un grande muro non è altro che metà di una scatola che può essere convertita in territorio, e solitamente si pensa che l'influenza sia qualcosa da difendere e, alla fine, convertire in territorio. Per questo, tendiamo a giocare troppo vicini ai nostri muri oppure investiamo troppe mosse nel tentativo di allontanare l'avversario, **ma questo è l'approccio sbagliato all'influenza**. Si tratta di una mentalità difficile da contrastare, ed è difficile usarla correttamente, ma l'influenza e i muri non sono lì per essere difesi. Sono lì per essere usati come trampolino per continuare ad espandersi, per attirare l'avversario o per attaccare altrove. Questo è un argomento più avanzato di cui parleremo più avanti, ma per ora, ecco un esempio:



Il nero gioca **1** e **3** per creare un muro piccolo, ma abbastanza grande da entrare in sinergia con la pietra nera segnata. Se quella pietra fosse in **A**, sarebbe più "sicuro", ma non funzionerebbe allo stesso modo con il muro. Adesso infatti si trova nella posizione perfetta per attirare il bianco e per minacciare le sue pietre con **B**.



Questa è la posizione che si avrebbe con la pietra nera in **A**. Il bianco si estenderebbe subito dalle proprie pietre e adesso il nero può giocare in **A**, **B** o **C** e si ritrova molto limitato. Il taglio in **D** è ancora possibile, ma ora è molto meno minaccioso e molto più difficile da realizzare.



Questa è la partita effettiva. Il bianco ha provato ad invadere la struttura del nero e tutti i suoi gruppi sono stati disconnessi. Il muro del nero è abbastanza forte da consentire un attacco aggressivo e, a meno che il bianco non giochi attorno al punto **A**, la minaccia che il nero giochi in **B** è ancora un serio problema, poiché i gruppi del bianco sono separati.

Ma perché è buono giocare in A nell'immagine precedente?

La risposta ci viene dalla seconda forma con più pietre: la **bocca della tigre**.

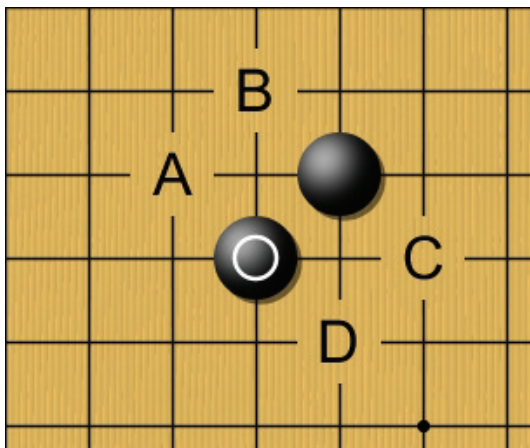
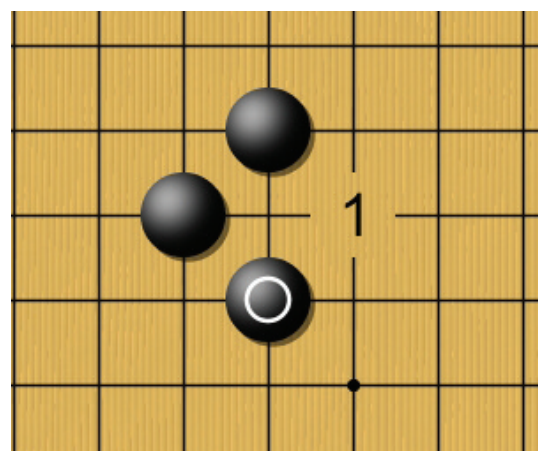
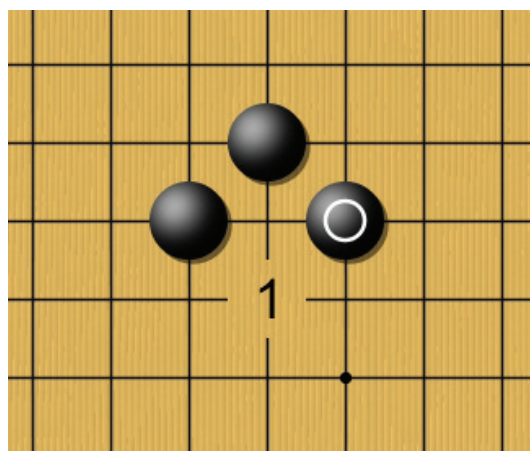
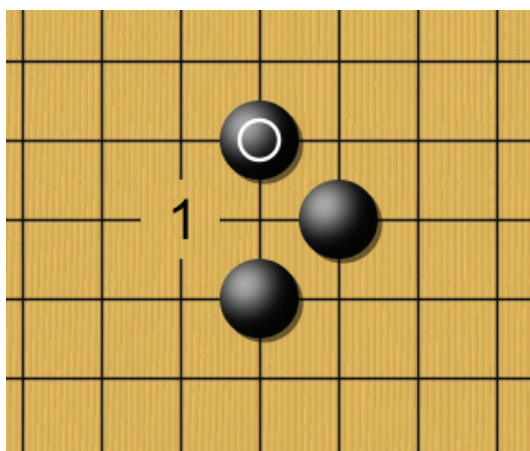
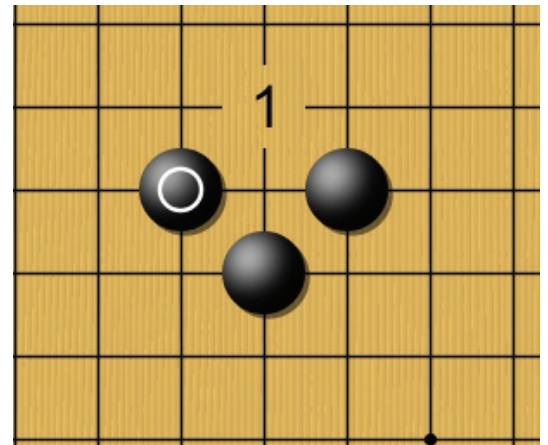


Immagine a sinistra: la bocca della tigre è la forma creata da due pietre connesse in diagonale con l'aggiunta di una terza pietra connessa in diagonale in **A**, **B**, **C** o **D**. nelle altre quattro immagini possiamo vedere il risultato di tali mosse, mentre il punto indicato con 1 è il punto debole della bocca della tigre. Giocare in quel punto è definito **sbirciata**.



C'è un antico proverbio sul go che dice "il punto debole dell'avversario è il nostro punto di forza" e questo è vero anche per la bocca della tigre. Ovviamente non andiamo a giocare questa forma ovunque. La forma necessita di un contesto e si genera in maniera naturale dalle mosse che entrambi i giocatori compiono, e questo è il motivo per cui il punto debole è solitamente la considerazione principale da fare quando si vuole giocare tale forma.

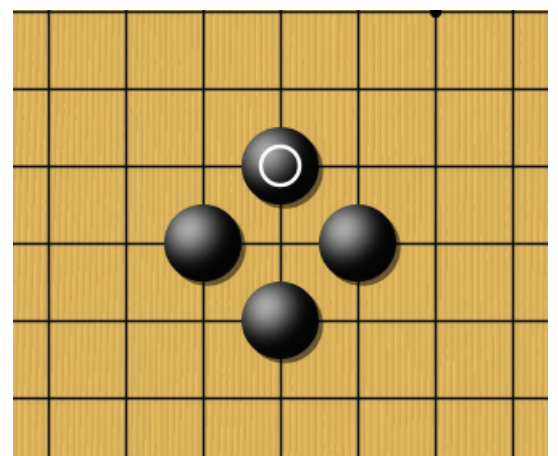
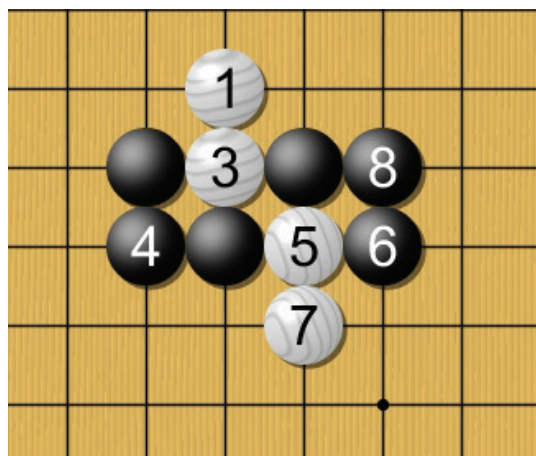
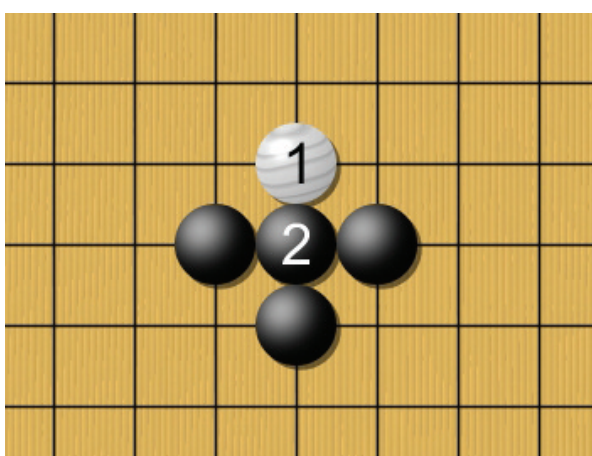
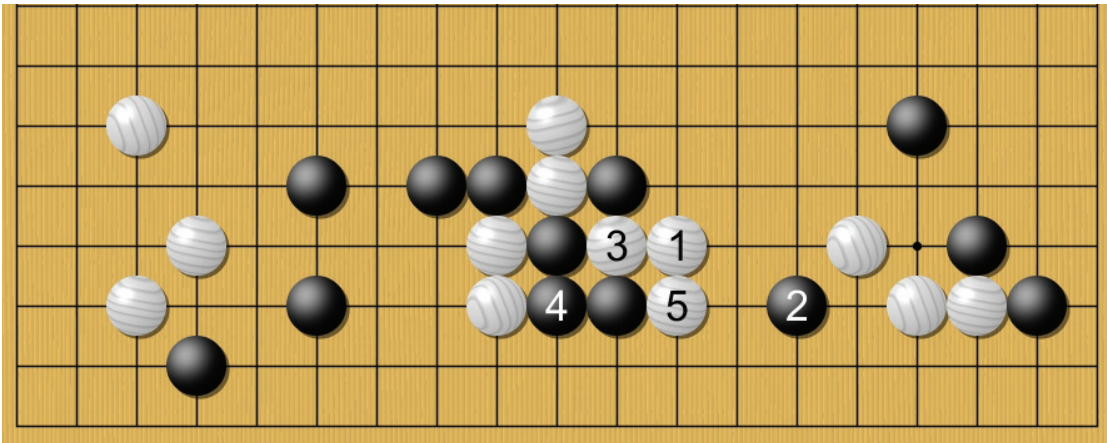


Immagine a sinistra: quando il bianco gioca sul punto debole, il nero deve quasi sempre rispondere connettendo le proprie pietre. Tali **mosse forzate** sono sempre buone da sfruttare se siamo il bianco, e sono sempre una possibilità a cui dobbiamo prestare attenzione, se siamo il nero.

Immagine al centro: se il nero ignora la minaccia e gioca la mossa 2 altrove, questa è solo una delle possibili posizioni che possono seguire, ma di solito il nero finisce con le sue pietre divise in due gruppi. Considerando che quasi sempre tali forme hanno delle pietre che le circondano, questo significa che uno dei gruppi del nero potrebbe essere morto.

Immagine di destra: se il nero decide di giocare sul punto debole per primo, allora si crea una forma chiamata **ponuki** (diamante). Di nuovo, non si va in giro per la tavola a giocare tale forma senza motivo, ma deve emergere dallo scambio di mosse sulla tavola per essere davvero utile.

Supponiamo che nell'esempio reale precedente, il bianco sbirci nella bocca della tigre e il nero ignori la minaccia.



Quando il nero gioca **2** altrove, anche se tale mossa resta nelle vicinanze, il bianco può immediatamente cogliere l'opportunità e attaccare pesantemente le pietre nere. Le mosse **4** e **5** sono inevitabili e le tre pietre del nero sono in grande pericolo e disconnesse dalle altre.

Di solito, quindi, si gioca la bocca della tigre solo quando abbiamo la sicurezza di connettere le nostre pietre in maniera indiretta e quando giocare in maniera più leggera consente di coprire più punti deboli di quanti ne crei la bocca della tigre. Questo, di solito, si applica agli angoli della tavola, dove l'avversario non può, di solito, invadere con delle sbirciate sui nostri punti deboli.

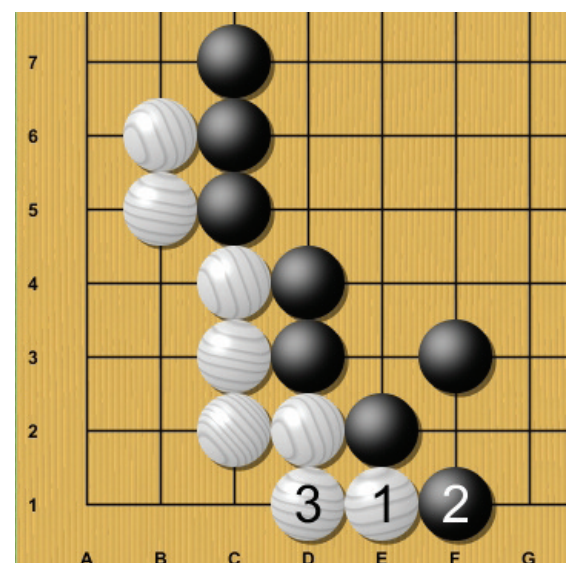
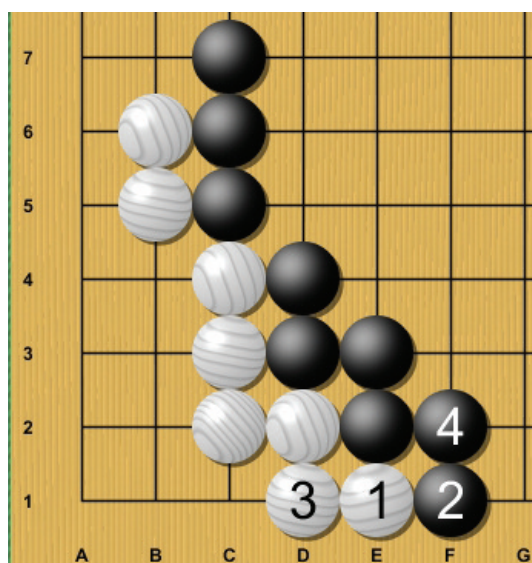
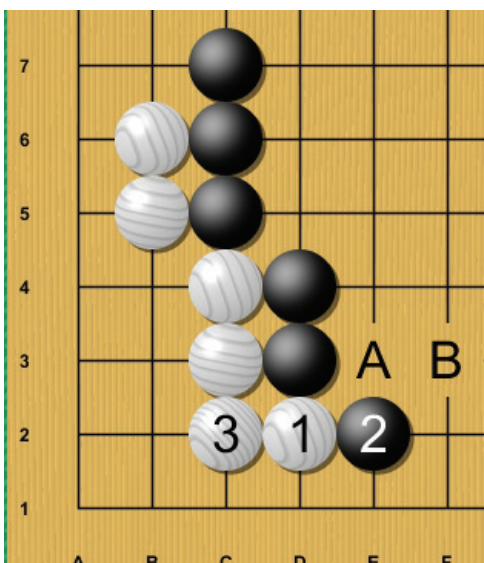
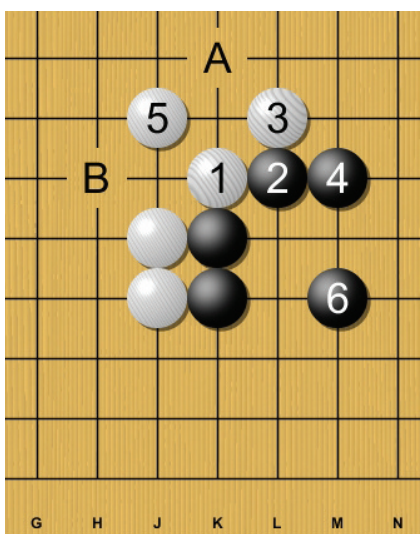


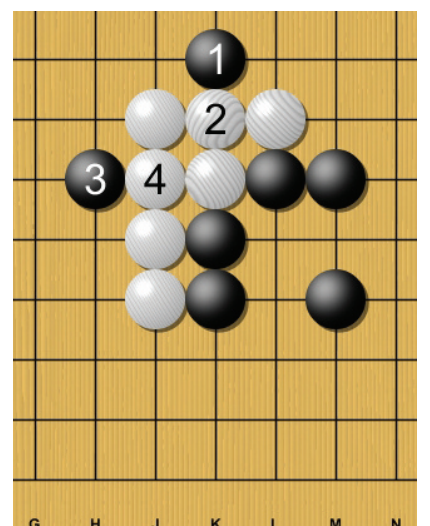
Immagine a sinistra: abbiamo già visto prima questa situazione comune. Adesso il bianco gioca in diagonale rispetto alla pietra nera con **1** (questa mossa si chiama **hane**). Il nero blocca e il bianco connette. Adesso il nero ha due scelte: **A** o **B**.

Immagine al centro: la connessione solida in **A** dà questo risultato. Il nero è al sicuro, ma gli sono servite due mosse per assicurarsi una buona forma e adesso il bianco può giocare altrove per primo.

Immagine di destra: ma se il nero gioca la bocca della tigre in **B**, può bloccare creando una seconda bocca della tigre con una sola mossa. Adesso è il nero a giocare per primo alla mossa successiva. Questo può sembrare banale adesso, ma guadagnare l'iniziativa è una questione molto importante.



Se rivolta verso il centro, la bocca della tigre risulta più debole, poiché dà mosse gratis al nero. Qui il bianco ha giocato un **doppio hane** in **1** e **3** e una doppia bocca della tigre in **5**, lasciando dei punti deboli in **A** e **B**. Sicuramente il nero prima o poi giocherà in quei punti liberi e distruggerà la forma delle pietre bianche. A differenza degli esempi negli angoli, quelle due pietre nere sono rivolte verso il centro della tavola e, a seconda della posizione circostante, potrebbero connettersi con altri gruppi neri.



Connettere le pietre di una bocca della tigre non è l'unica difesa possibile. A volte si può anche estendere una delle due pietre che compongono la "mascella" della tigre e difendere il punto debole attraverso una **scala**.

La scala non è tanto una forma, quanto piuttosto una trappola da cui l'avversario non può sfuggire a causa di una serie di atari consecutivi, finché non si incontra una pietra amica (chiamata **ladder breaker**, cioè una pietra che "rompe" la scala).

Proviamo a spiegarlo meglio con delle immagini:

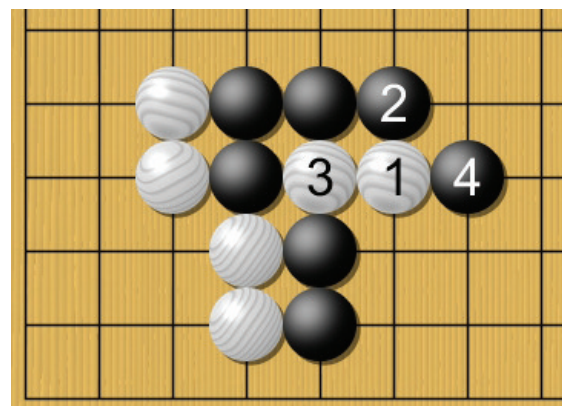
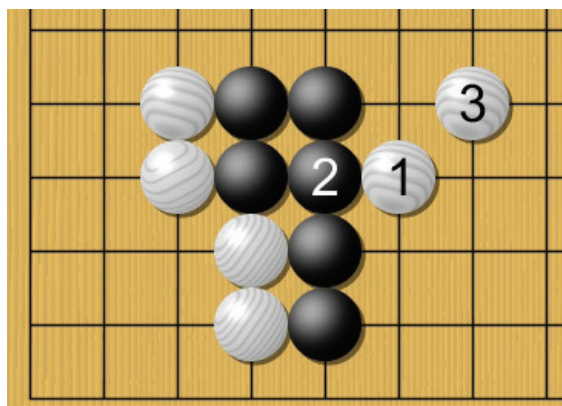
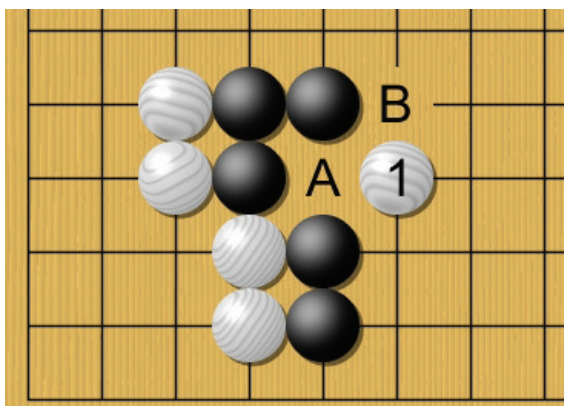


Immagine a sinistra: il bianco minaccia di tagliare le pietre nere. Il nero tipicamente gioca in **A**, ma può anche giocare in **B**, creando così una scala se il bianco decide di tagliare in **A**.

Immagine al centro: questo è ciò che succede se il nero si limita a connettere. Adesso, la forma del nero non è altro che una curiosa massa informe e il bianco può sfuggire verso il centro o verso il lato della tavola senza che il nero possa fermarlo.

Immagine di destra: adesso invece il nero non connette e il bianco taglia, e questo dà il via alla **scala**. Giocare la mossa **4** mette il bianco in atari...

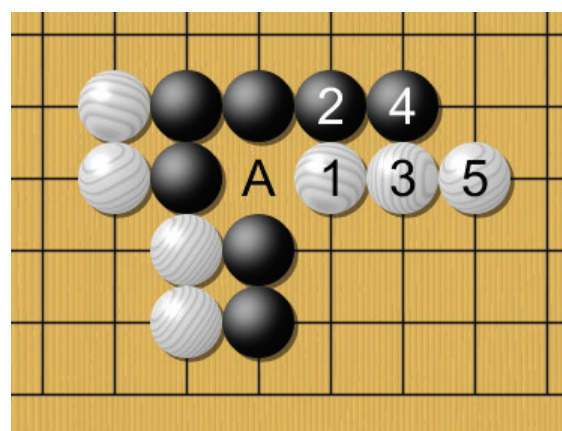
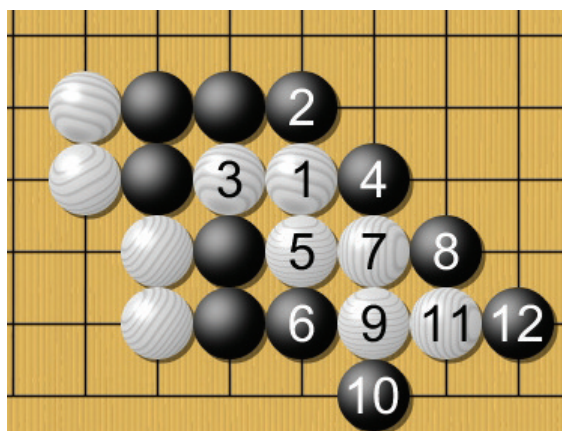
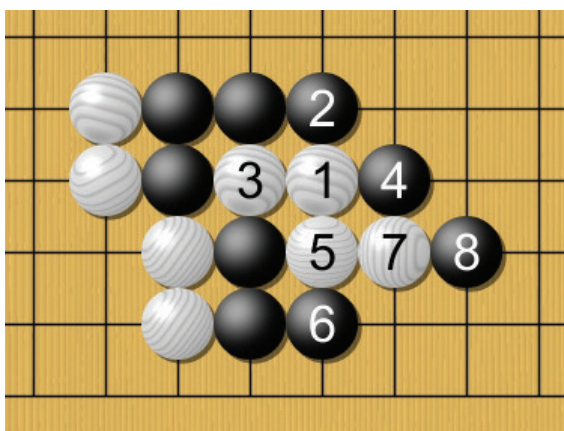


Immagine a sinistra: se il bianco prova a resistere, le mosse da **5** a **8** completano un altro "scalino" nella scala e il bianco è di nuovo in atari.

Immagine al centro: il bianco può provare ad insistere, ma invano. Alla **mossa 12**, il bianco è di nuovo in atari e non può sfuggire alla scala.

Immagine di destra: dunque, il bianco deve fuggire e il nero deve inseguirlo. Prima o poi, il nero dovrà comunque connettere giocando la **mossa 6** in **A**, ma questa forma è adesso molto più sicura rispetto alla scelta tipica e il bianco è in ritirata.

Dunque, una scala si viene a creare ogni volta in cui ci sono delle pietre intrappolate in una serie di mosse che portano ad una sequenza di atari, senza possibilità di fuga.

È molto importante essere consapevoli della possibilità delle scale nel go, perché molte volte, se sono a nostro favore, ci permettono di giocare delle mosse potenti e rischiose. E anche quando non lo sono, la minaccia di piazzare una pietra lungo il tragitto di una scala e di romperne il percorso può darci delle mosse gratis per sviluppare altre posizioni sulla tavola e guadagnare un vantaggio altrove.

Nelle prossime due pagine vedremo un esempio tratto da una partita reale.

Ma prima, vediamo un esempio locale di come si presenta una ladder breaker e perché funziona. Espandiamo l'immagine precedente, piazziamo una pietra bianca in più e applichiamo l'idea alla partita.

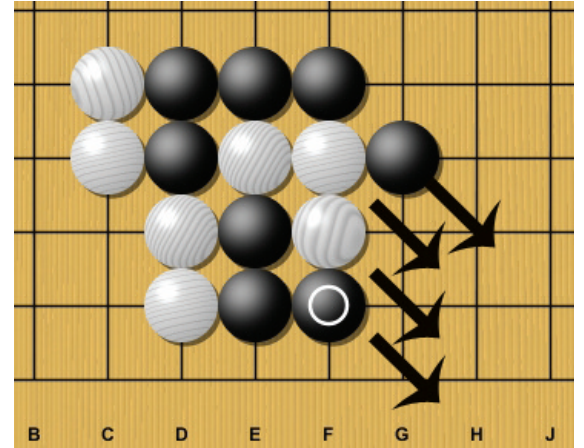
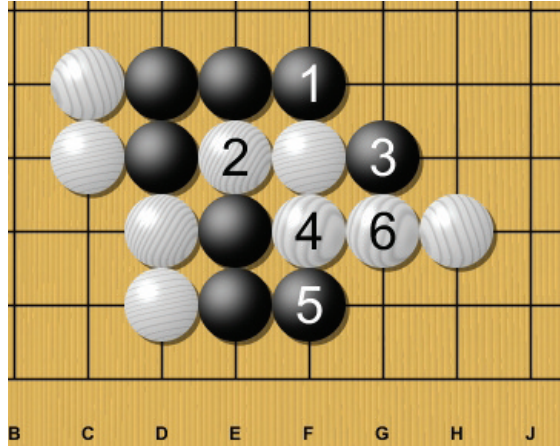
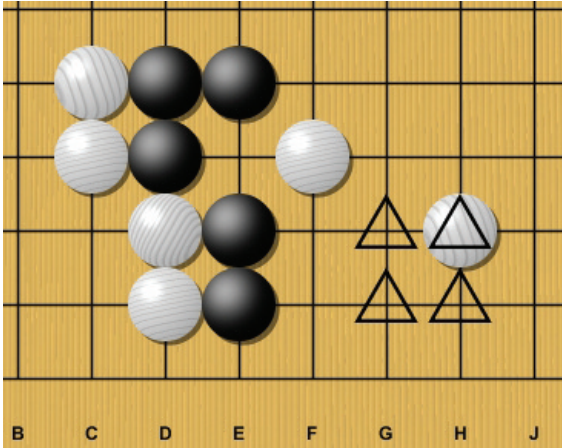
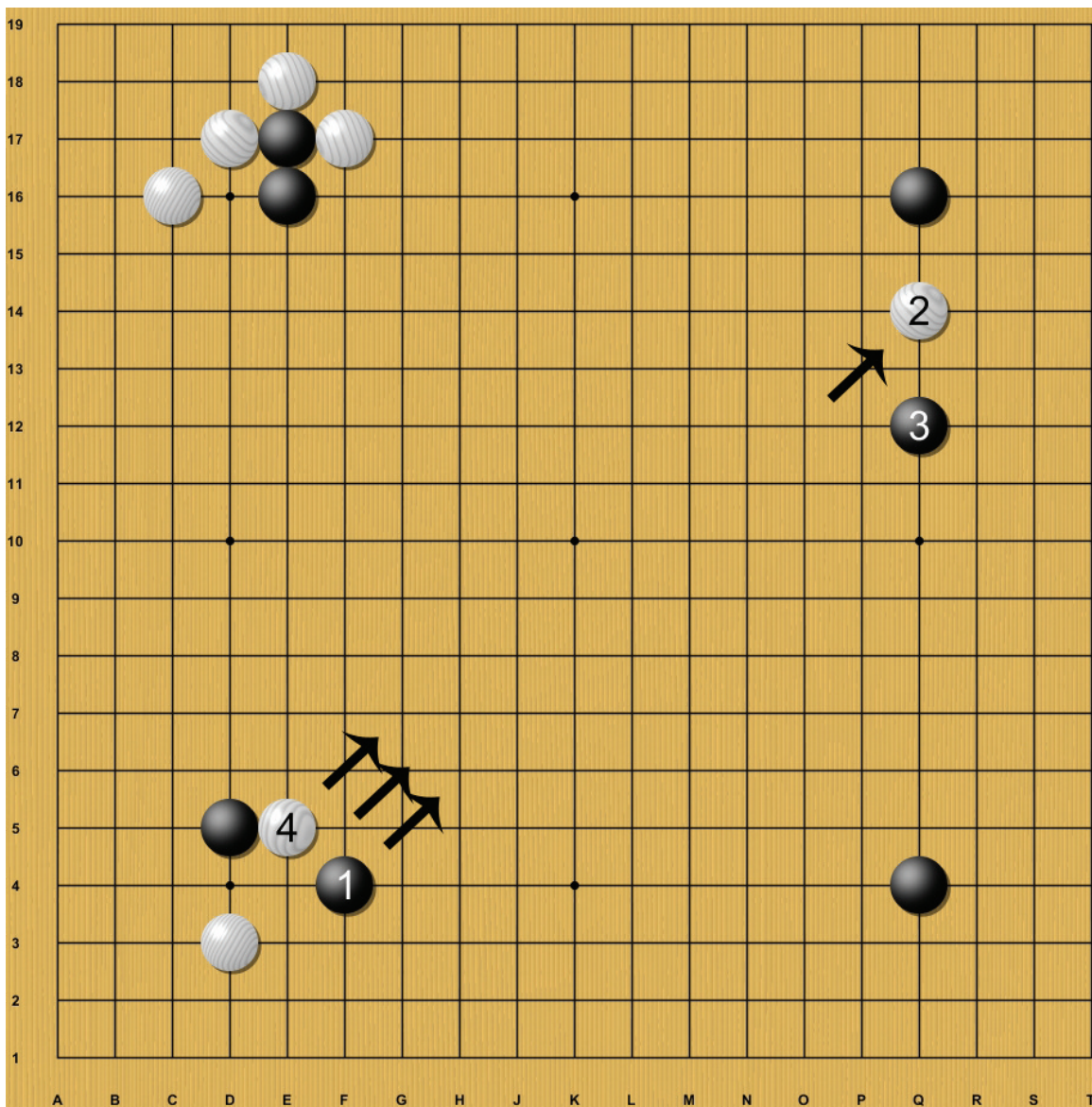


Immagine a sinistra: qualunque pietra bianca posizionata lungo il percorso della scala ne cambierebbe il risultato rispetto a quanto visto prima. Scegliamo uno dei punti segnati.

Immagine al centro: e vediamo infatti che la scala è rotta. Abbiamo giocato le stesse mosse di prima, ma adesso il bianco ha una pietra alleata che gli dà libertà aggiuntive, facendo fallire la scala.

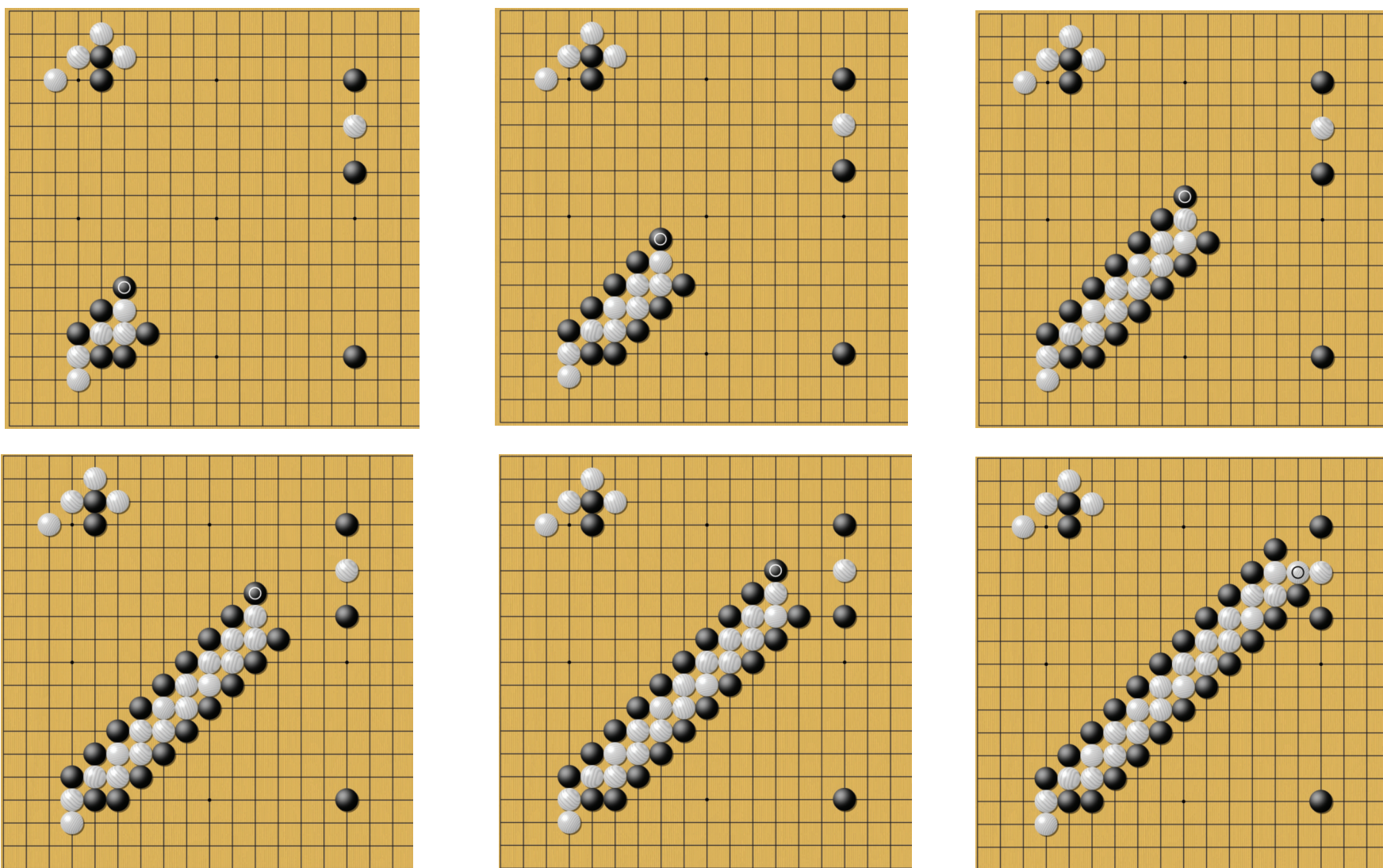
Immagine di destra: la regola generale è che ogni pietra avversaria posta lungo il percorso delle quattro diagonali coinvolte nella scala può fungere da ladder breaker.



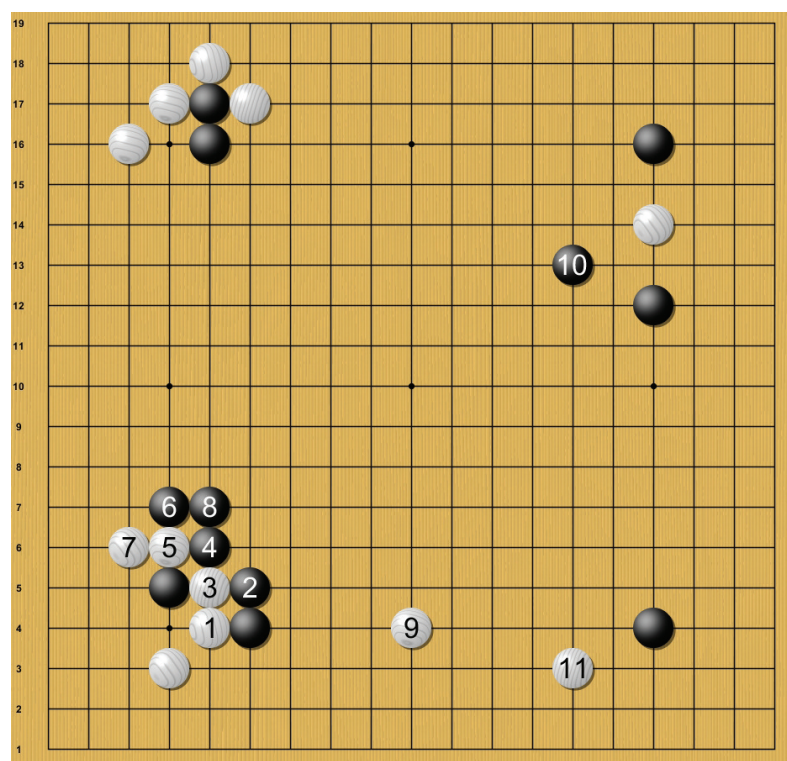
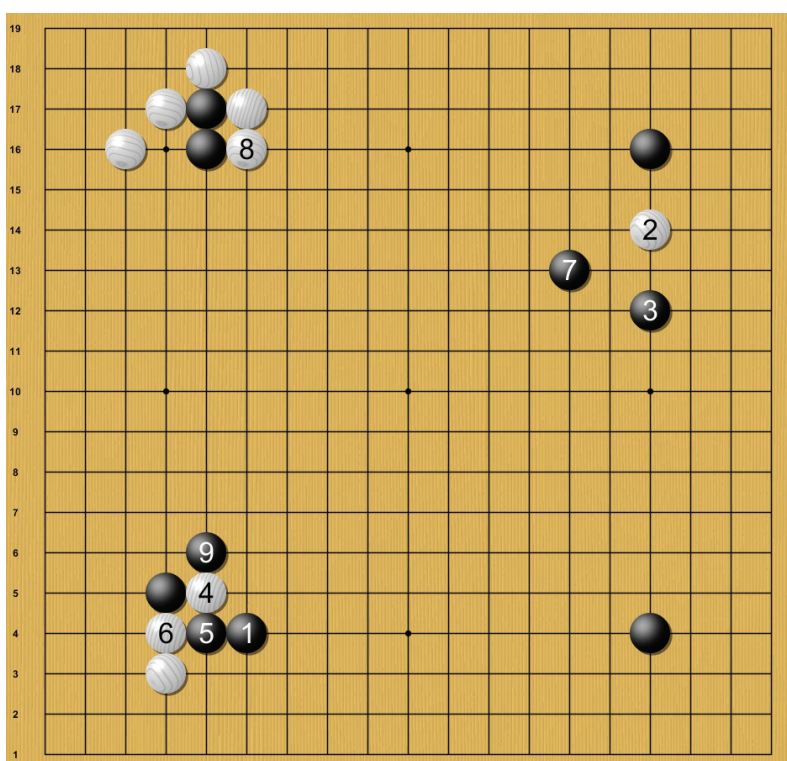
Vediamo adesso la partita reale. Il nero gioca un salto del cavallo in **1** per mettere pressione alla pietra bianca isolata, ma il bianco lo ignora freddamente e gioca lontano (questo si chiama tenuki) per minacciare il nero altrove, prima di rispondere alla mossa nera **1**. Il nero casca nel tranello e risponde giocando la **mossa 3**, ma non si rende conto che la mossa **bianca 2** è adesso una ladder breaker che supporta un taglio sull'altro lato della tavola. Il bianco procede con il suo piano e gioca la **mossa 4**, e come si vede dalle frecce, se il nero prova a catturare quella pietra i suoi sforzi saranno vanificati dalla pietra **bianca 2**. Vale la pena notare che in questa partita il bianco ingannato ero io. Conoscevo già le scale, ma ho comunque fatto un errore, e questa è la bellezza del gioco. **Ogni errore commesso è un'opportunità per imparare e migliorare.**

Dunque, non preoccupatevi di capire tutto subito riguardo a queste forme.

Il nostro obiettivo, al momento, è quello di imparare che queste forme esistono. Certo, scenderemo nei dettagli più avanti, ma giocare è ciò che, nella pratica, ci insegnerà molte delle loro sfumature e l'esperienza ci aiuterà a individuarle meglio.



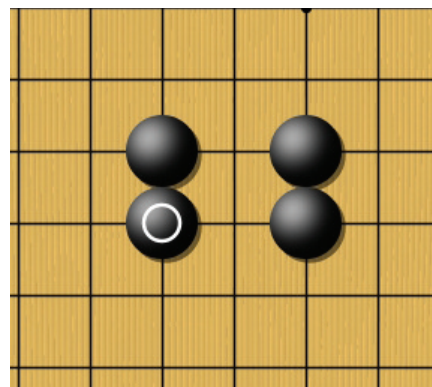
Ma parlare soltanto di ladder breaker non basta. Vediamo davvero perché la scala non funziona. Se il nero avesse ignorato l'esistenza della ladder breaker, non avrebbe mai catturato la pietra che cercava di tagliarlo e adesso tutte le sue pietre sono in pericolo. Il bianco può giocare un doppio atari su quasi tutte le pietre nere e catturarle, il che spiega perché quasi nessuno gioca davvero una scala quando può essere rotta. O perlomeno non fino alla fine, come in questo caso.



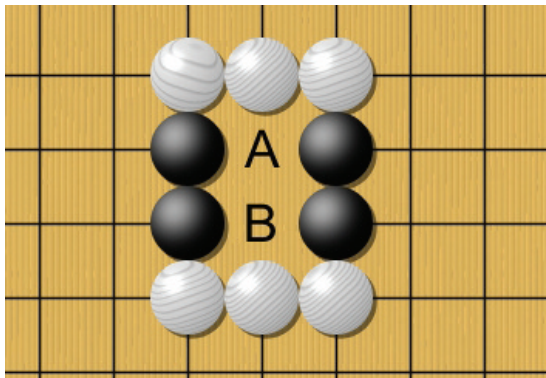
Quindi cosa è successo? **Immagine a sinistra:** questo è il gioco reale. Il nero ha attaccato il bianco per far sì che la scala funzionasse di nuovo. Il bianco ha di nuovo giocato lontano (**tenuki**), consolidando la posizione nell'angolo in alto a sinistra e il nero si è affrettato a chiudere la faccenda in basso a sinistra. Non sono sicuro che la scelta del bianco di giocare in tenuki fosse corretta.

Immagine di destra: questo è un'altra possibile variante che sembra molto migliore per il bianco, e questo è ciò che rende il go così eccitante. Una sola mossa può creare una partita e delle possibilità completamente nuove.

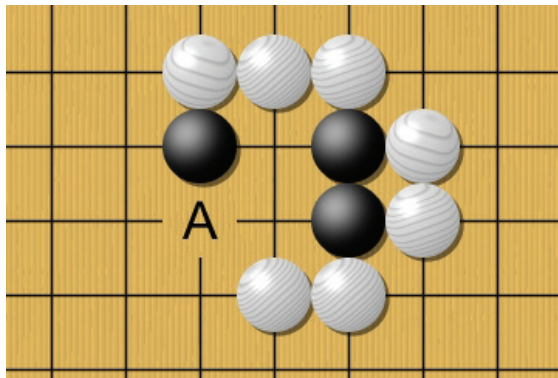
Un'altra forma importante e molto comune è la **canna di bambù**. Una canna di bambù si compone di due gruppi di due pietre connesse parallele ed è una delle forme più stabili visto che di solito, una volta creata, non può essere tagliata. Ci sono molte ragioni per cui possiamo volerla usare invece di connettere semplicemente le pietre. L'idea di fondo è che permette di avere sulla tavola delle pietre più versatili e influenti. Vediamo come funziona in pratica:



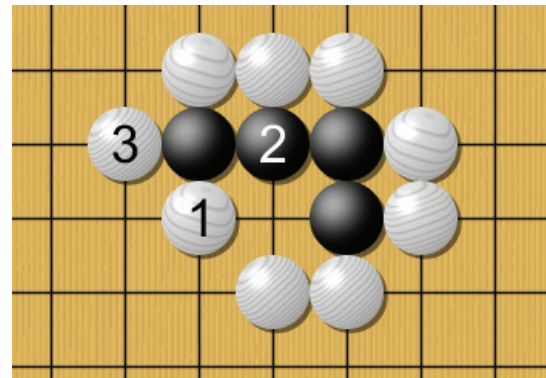
La canna di bambù.



La canna di bambù non può essere tagliata dopo essere stata formata. **A** e **B** sono in **miai**. Se il bianco gioca in **A**, il nero gioca in **B** e viceversa.



Tuttavia, la forma della canna di bambù ha un punto debole se non è completa, come in **A**...



Se le pietre vengono circondate e il bianco gioca in quel punto, il nero non può salvarle dalla cattura.

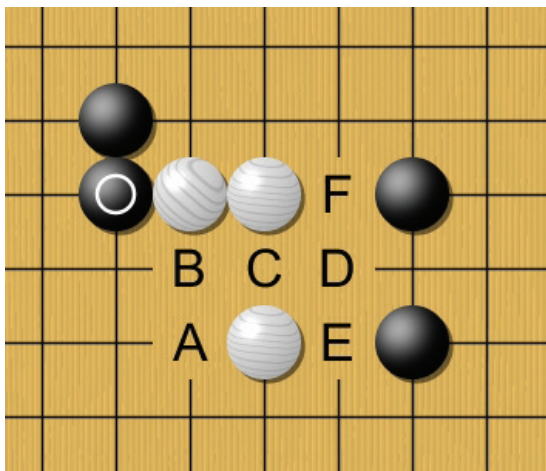
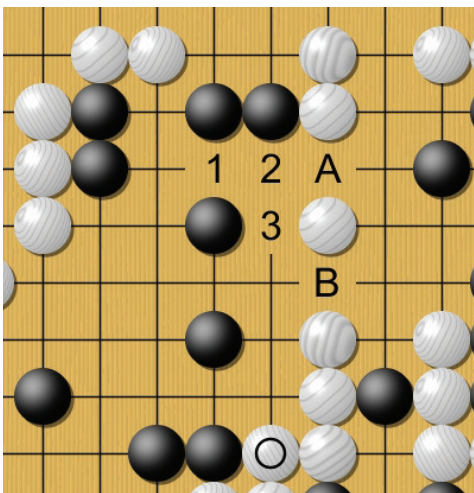
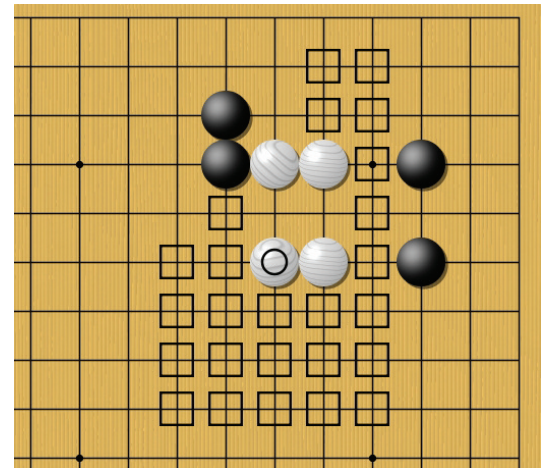


Immagine a sinistra: il bianco vuole connettere le proprie pietre. A seconda della situazione, può essere giocata una qualunque mossa da **A** a **F**. Quella che però risulta essere più stabile, che non può essere tagliata e che irradia forza su tutti i lati è la canna di bambù in **A**.

Immagine di destra: dopo aver giocato in **A**, ogni mossa sui punti segnati diventa possibile e non è facile per il nero rispondere.



Vediamo ora un'applicazione pratica di tutto ciò. Ciò che idealmente vorremmo ottenere quando cerchiamo una buona mossa è di giocare in un punto che **raggiunge più obiettivi allo stesso tempo**. Studiamo alcune delle scelte per il nero per connettere le proprie pietre nell'immagine a sinistra. Giocare la **mossa 1** connette le pietre, ma non fa nient'altro, per cui il bianco può ignorare la mossa e prendere l'iniziativa per giocare altrove e dettare il ritmo su un altro lato della tavola.

Questo passaggio di iniziativa si chiama **prendere il sente**.

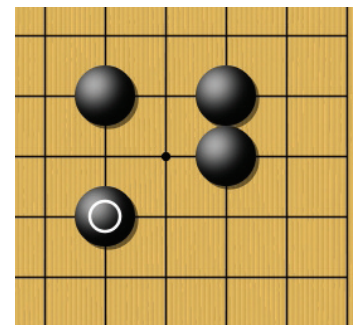
Una mossa a cui siamo costretti a rispondere si chiama anch'essa **sente**.

Dall'altro lato, una mossa che può essere ignorata in modo sicuro si chiama **gote**. Giocare la **mossa 2** connette le pietre e sbircia al salto singolo del

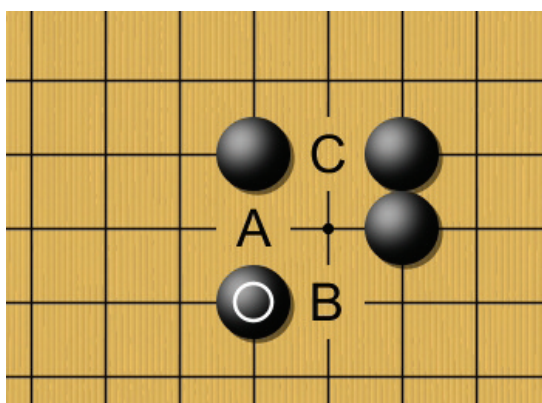
bianco in **A**, ma lascia aperte delle **possibili debolezze** (chiamate **aji**) che il bianco potrà sfruttare in futuro per ridurre lo spazio per i nostri occhi.

Giocare in **3**, infine, ottiene tre risultati. Connette in maniera solida, assicura lo spazio per gli occhi e minaccia di giocare successivamente in **A** o in **B**. Quindi, poiché questo genera una minaccia significativa, il bianco è costretto a rispondere alla nostra mossa e noi manteniamo l'iniziativa (**sente**) per giocare un'altra mossa che minacci altrove.

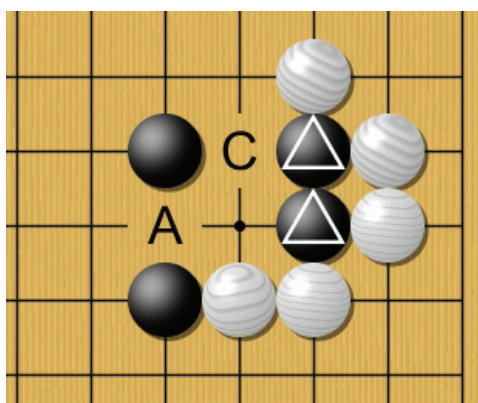
Una variante della canna di bambù è **la forma del tavolo**, che è più versatile e si verifica più spesso in partita, per merito della sua stabilità e per la naturalezza con cui a volte emerge sulla tavola di gioco. A differenza della canna di bambù, la forma del tavolo può essere tagliata o minacciata, ma soltanto quando l'avversario ha tante pietre attorno oppure quando ha la possibilità di mettere in atari due parti della forma allo stesso tempo.



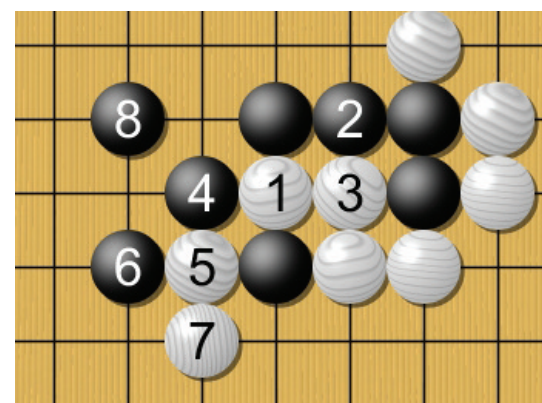
La forma del tavolo



La forma del tavolo ha tre punti deboli, di cui i principali sono **A** e **B**, ma è molto difficile sfruttarli...



poiché almeno metà della forma deve essere circondata per far sì che il taglio riesca. Giocare in **C** cattura le pietre segnate...



mentre giocare in **A** porta a questa variante, in cui le pietre del nero sono separate.

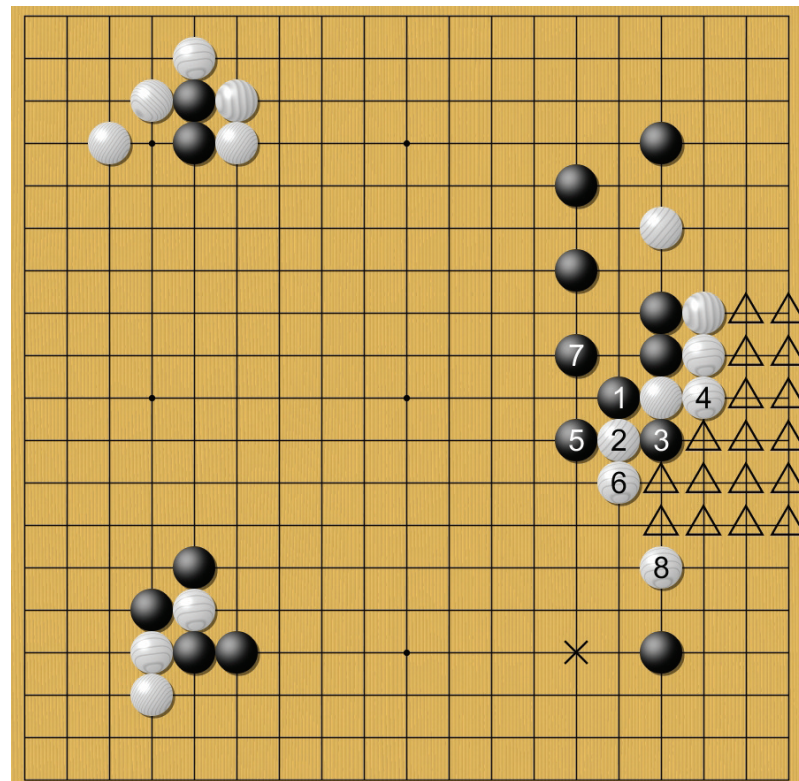
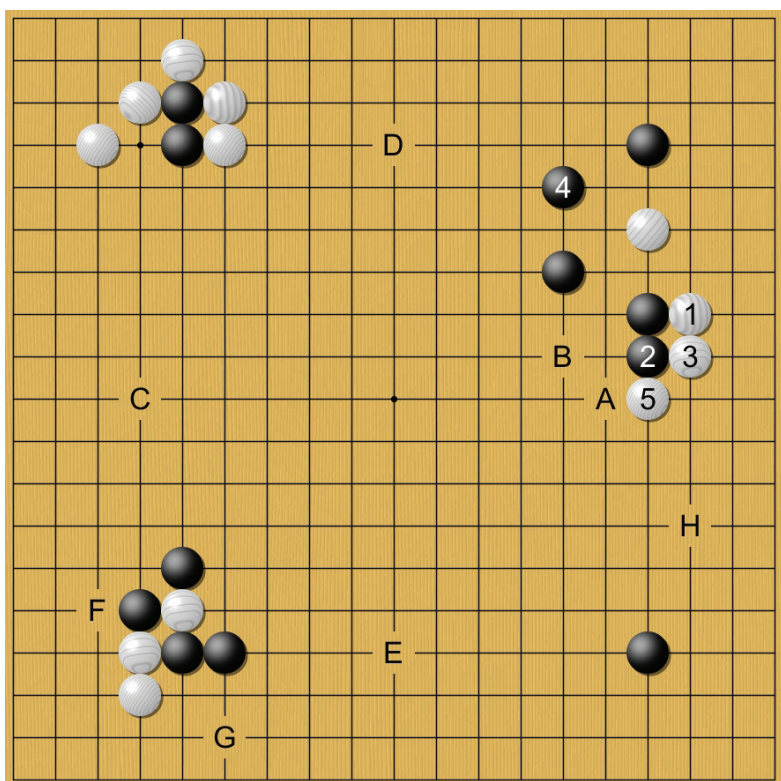
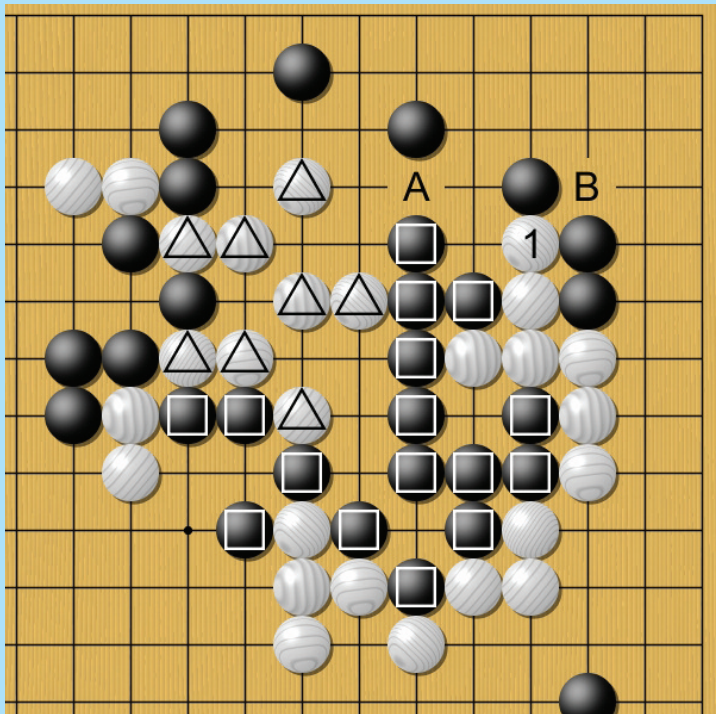


Immagine a sinistra: questo è ciò che è successo nella partita che abbiamo già visto a **pagina 30**. Il bianco sta cercando di sopravvivere a destra e ha giocato un hane su due pietre nere. Per la sesta mossa del nero ci sono molte buone mosse possibili, da **A** a **G**, molte delle quali consistono nel giocare altrove rispetto alla situazione corrente (tenuki). Le pietre nel nero non sono in grave pericolo, per cui si può scegliere in sicurezza di giocare in tenuki e ottenere punti altrove, ma se si volesse giocare localmente, allora **B** creerebbe una forma del tavolo e le pietre sarebbero ancora più al sicuro. Giocare in **A**, invece...

Immagine di destra: ...potrebbe creare delle complicazioni. Non è necessariamente una mossa peggiore rispetto alla forma del tavolo (in questo caso con la **mossa 7** si crea comunque una forma del tavolo), ma in alcuni casi potrebbe risultare svantaggioso per il nero. Spiegheremo queste mosse in maggiore dettaglio a **pagina 35**, ma questo è uno dei possibili risultati. La situazione sembra in equilibrio. Il nero ha creato un'ottima forma per le proprie pietre rivolte verso il centro, ma ha dovuto concedere molti punti di territorio in compenso (indicati con i triangoli) e deve ancora difendersi dalla **mossa 8** del bianco, possibilmente in **X**.

Materiale extra per futura consultazione

Nella partita reale, il nero ha giocato la forma del tavolo e ha considerato chiusa la questione. Ciò ha portato ad una situazione molto complessa in cui il bianco ha provato a circondare il nero e adesso entrambi i giocatori stanno combattendo per isolare e uccidere a vicenda i gruppi segnati.

Se il bianco riesce a tagliare il nero in **A**, vincerà la lotta, e dunque gioca in **1**, minacciando due cose insieme: il taglio in **A** e il taglio in **B**. Tagliare in **A** è un obiettivo difficile da raggiungere, per cui il bianco sarebbe disposto anche ad accontentarsi di perdere il gruppo al centro, se riesce ad ottenere una sufficiente compensazione conquistando l'angolo del nero...

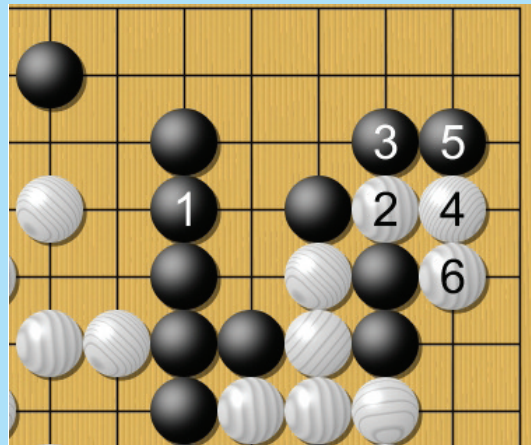
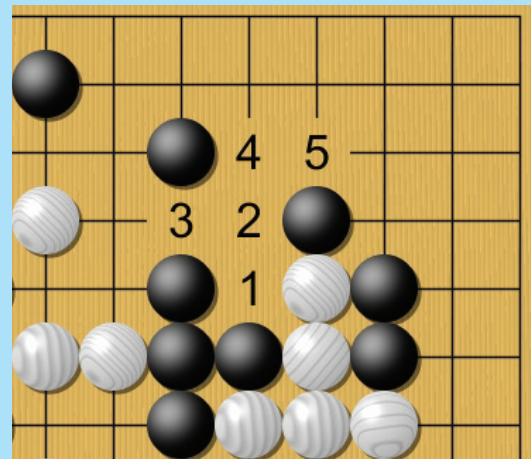


Immagine in alto: il bianco è quindi riuscito a trovare una delle tanto agognate mosse che fanno due cose contemporaneamente, per cui adesso il nero deve trovare una mossa che possa difendere entrambi i tagli allo stesso tempo. Il nero ha cinque possibili scelte, ma la maggior parte di esse porta a perdere qualcosa.

Bottom image: ad esempio, giocare in **3** non funziona e il nero perde tanti punti...

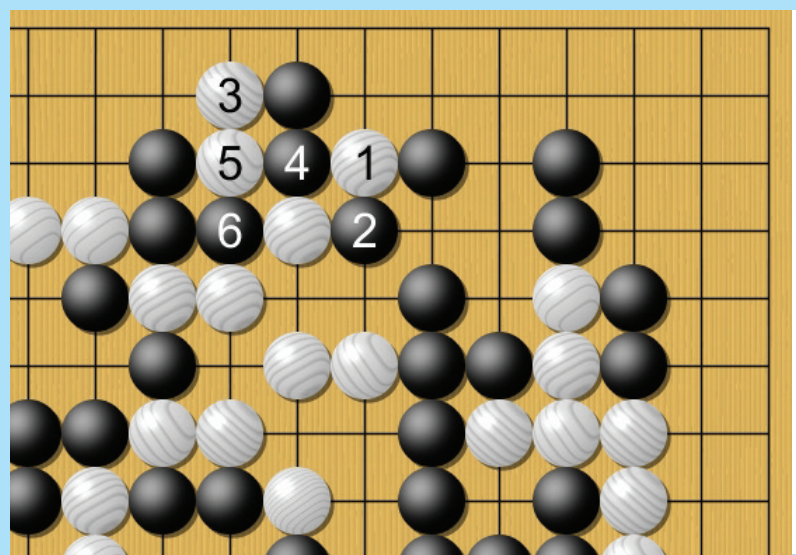
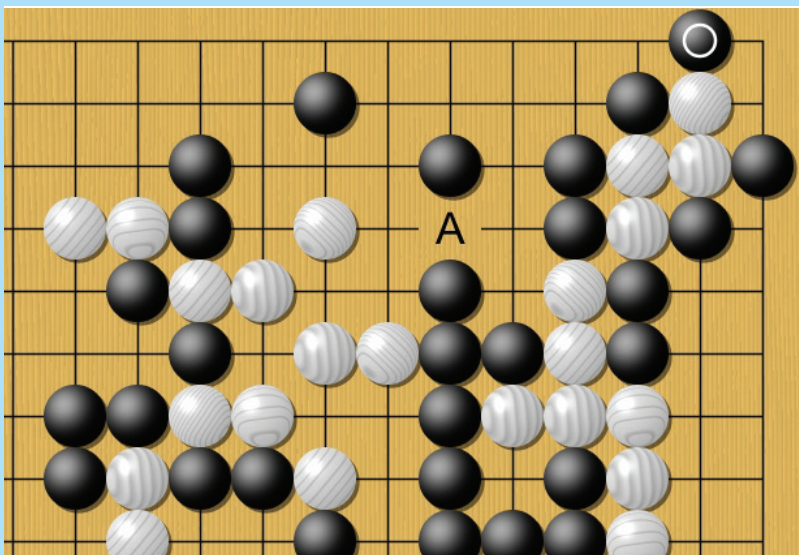
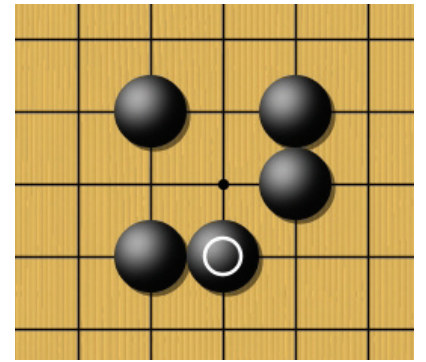


Immagine a sinistra: invece, giocare la **forma del tavolo** in **5** funziona. Non solo il punto di taglio in **A** viene rafforzato e non può essere separato, ma adesso anche il taglio in **B** porta ad una scala a favore del nero. Quindi...

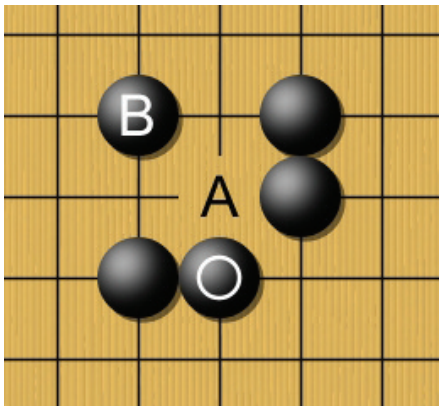
Immagine di destra: il bianco prova ancora a minacciare il taglio, ma il nero gioca la bocca della tigre in **2**. Il nero prova a uccidere il piccolo gruppo nero in alto, ma a causa della bocca della tigre lo sforzo fallisce e il bianco deve arrendersi. Questo era un esempio più complesso di quelli che si dovrebbero trovare all'inizio di un manuale, ma qui c'è una lezione importante, ed è la seguente:

Giocare e mantenere delle buone forme è importante. Cercate sempre delle forme solide che garantiscano punti.

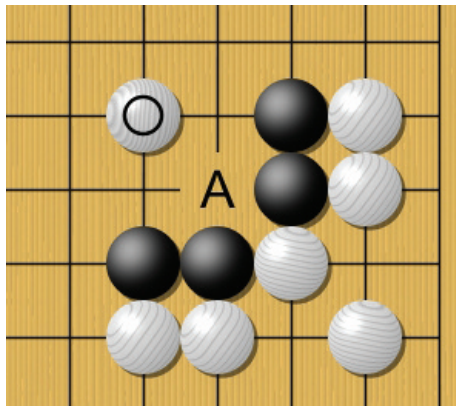
Una variante della forma del tavolo è la **bocca del drago**. Di nuovo, come con qualunque altra forma, non andiamo a crearla per conto nostro sulla tavola, ma deve emergere da una ragionevole sequenza di mosse. Il vantaggio della bocca del drago è che di solito ci garantisce un occhio, così da permetterci di continuare a combattere efficacemente nei casi in cui le nostre pietre stanno cercando di sopravvivere.



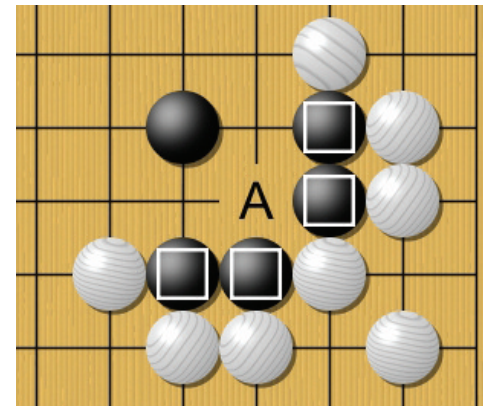
La bocca del drago



L'occhio viene solitamente creato in **A**. **B** è il principale punto debole di questa forma quando non c'è una pietra nera...



Se il bianco gioca per primo, le pietre nel nero sono pronte ad essere tagliare, per cui il nero deve connettere in **A**.



Bisogna fare attenzione a non essere circondati, altrimenti l'avversario ci chiuderà l'occhio con un doppio atari in **A**.

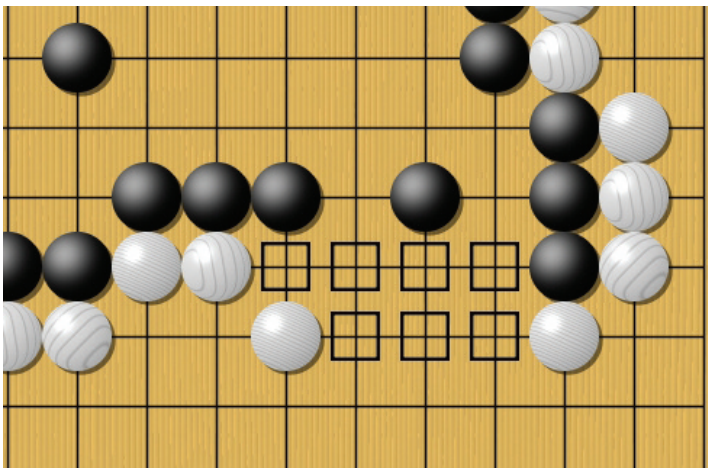


Immagine a sinistra: supponiamo che il nero voglia definire la propria forma nell'area segnata. Un modo semplice per farlo è provare ad ottenere una bocca del drago...

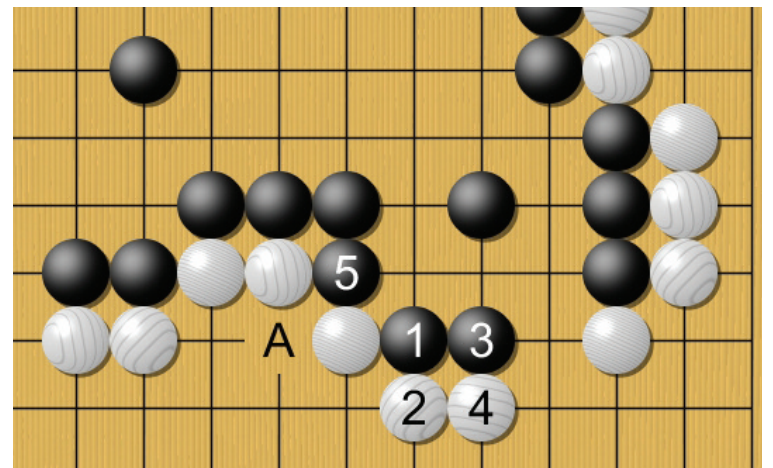


Immagine di destra: il nero gioca la **mossa 1** e il bianco deve difendere la propria forma e il proprio territorio. Le **mosse 3 e 4** seguono la stessa logica e la **mossa 5** crea la bocca del drago e minaccia un doppio atari in **A**, per cui il bianco è costretto a rispondere. Il nero ha ottenuto una buona forma e ha mantenuto l'iniziativa (**sente**).

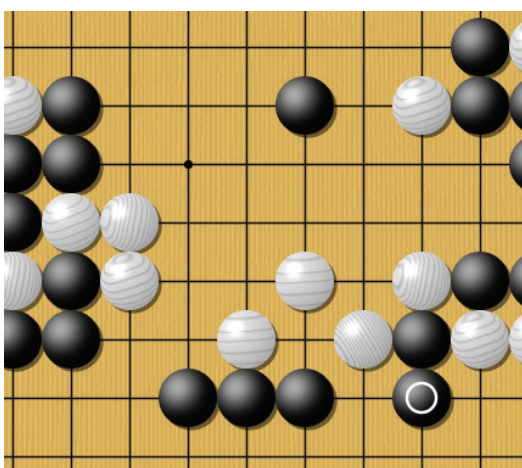
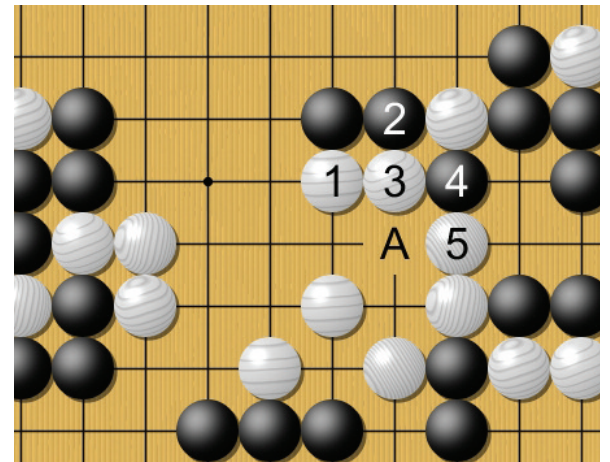


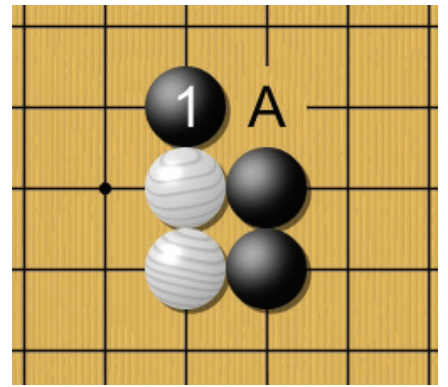
Immagine a sinistra: il bianco è circondato e deve sopravvivere

Immagine di destra: per cui il bianco **attacca** la pietra nera minacciando di connettersi con la sua pietra isolata in alto a destra. Il nero difende e le mosse fino alla **5** garantiscono al bianco almeno un occhio attraverso la bocca del drago in **A**, il che gli permette di mantenere viva la speranza e di continuare a combattere per un secondo occhio e, dunque, per la vita.

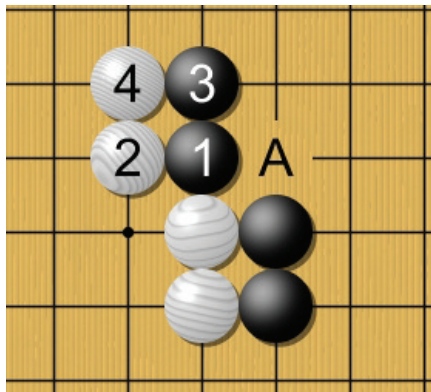


Tornando a idee più semplici, abbiamo già visto che un **hane** è una giocata in diagonale su una pietra avversaria e un **doppio hane** è ovviamente una serie di due hane consecutivi. Molti principianti sono spaventati all'idea di giocarli visti gli evidenti punti di taglio che si lasciano alle spalle (soprattutto il doppio hane), ma come vedremo di solito non c'è nulla di cui preoccuparsi e se anche venissimo tagliati ci sarebbe comunque una buona compensazione.

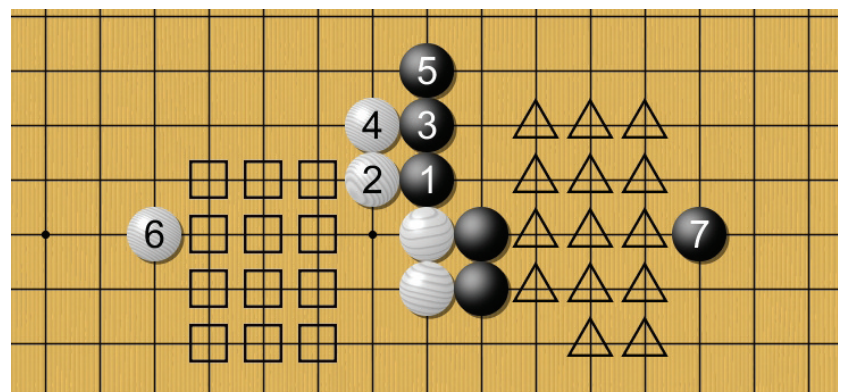
Quando giochiamo un hane sopra due o tre pietre, si dice che si è giocato un **colpo alla testa** di quelle pietre e da lì possiamo o giocare passivamente o tentare il tutto per tutto con un doppio hane. Vediamo come funzionano entrambe queste idee.



Il nero sta colpendo alla testa delle due pietre con un hane. L'ovvio punto di taglio è in A.



Questa è la scelta passiva. Il nero teme un taglio in A, per cui estende per espandersi e per difendersi allo stesso tempo. Come visto a **pagina 27**, questo va bene quando le pietre sono vicine agli angoli della tavola...



Ma quando questo succede in campo aperto, il bianco può ritenersi soddisfatto del risultato, poiché così guadagna un buon muro, appena più piccolo di quello del nero, dal quale può continuare ad espandersi. A seconda della situazione complessiva sulla tavola, il nero potrebbe non ottenere un reale vantaggio da una giocata simile.

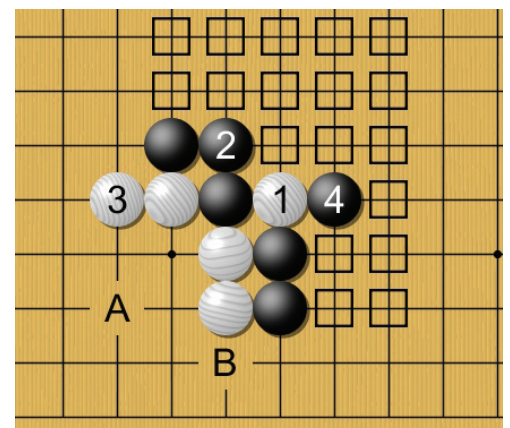
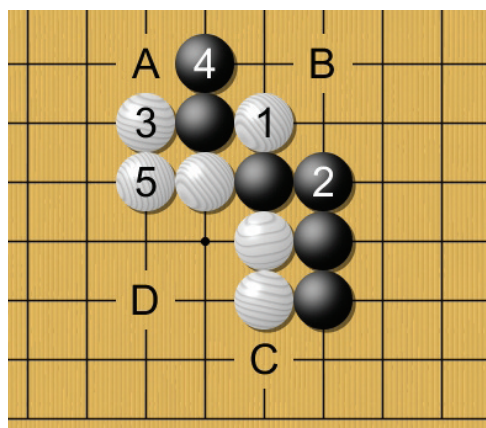
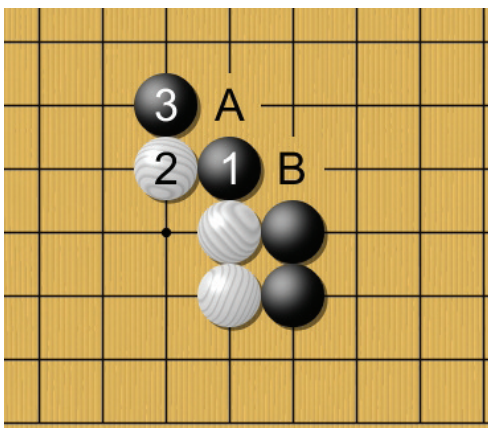


Immagine a sinistra: Questo invece è il **doppio hane**. Adesso ci sono due punti di taglio, ma a meno che il bianco non abbia un supporto notevole da altre pietre vicine, nessuno di questi tagli potrebbe dargli un buon risultato...

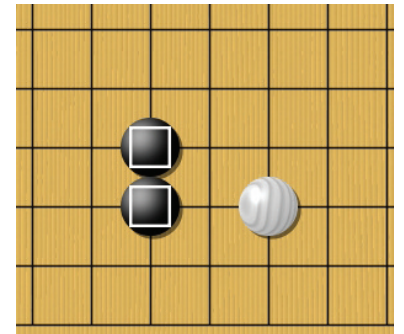
Immagine al centro: Il primo taglio porta, solitamente, a questo risultato. Il nero è sostanzialmente al sicuro e la pietra bianca in 1 è di fatto morta. Le **mosse** da A a D sono punti chiave per l'attacco e per la difesa di entrambi i giocatori e, a seconda della situazione, il nero ottiene un muro solido e tanti potenziali **aji**.

Immagine di destra: Il secondo taglio è più grave perché la pietra bianca in 1 è morta soltanto se la scala è a favore del nero. Ma anche se la scala non fosse favorevole, il nero ha comunque due punti, A e B che può sfruttare per attacchi futuri e ha ottenuto un'influenza maggiore rispetto alla variante "sicura" vista prima.

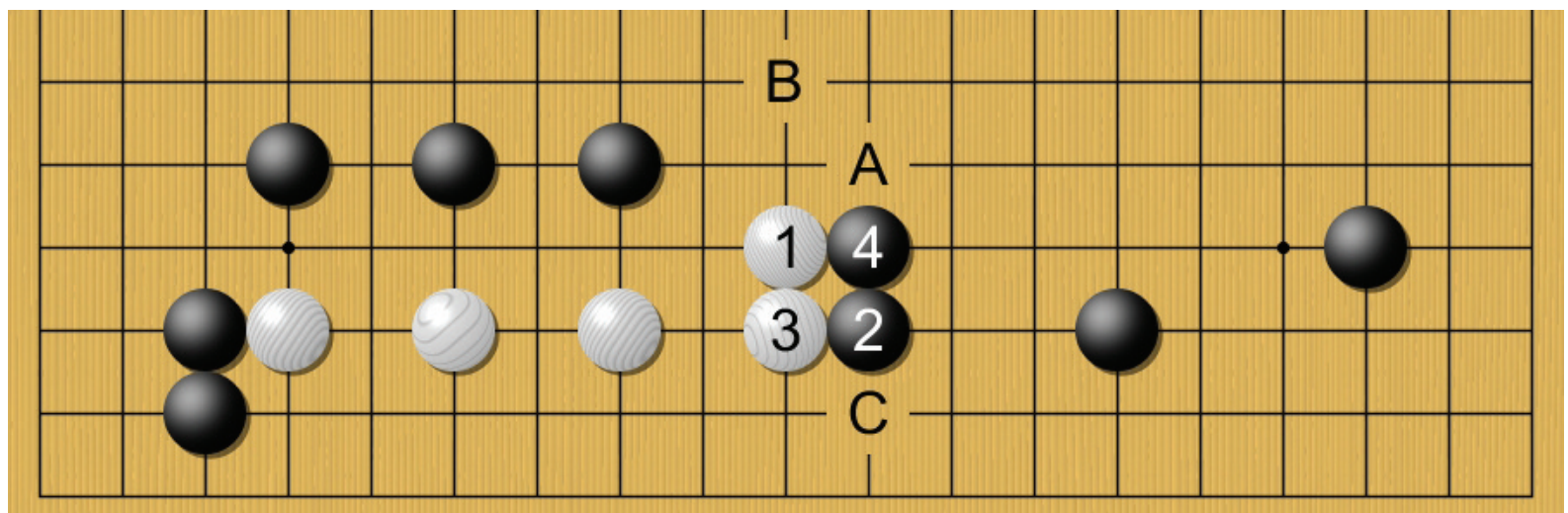
Il doppio hane è un'importantissima freccia per il nostro arco di mosse.

Per concludere questo capitolo, vedremo alcune forme che si presentano regolarmente durante il gioco, ma non le analizzeremo così nei dettagli poiché i loro pro e contro sono più evidenti o perché saranno spiegati meglio più avanti, quando illustreremo quando e dove vengono usate.

Una di queste forme è **il palo di ferro**. Nonostante il nome altisonante, si tratta solo di due pietre connesse in linea. Il suo vantaggio principale è la sua forza, visto che le pietre non possono essere separate, e che può difendere il lato in maniera molto efficace. L'ovvio svantaggio è che si tratta di una mossa molto lenta. Tuttavia, è comunque molto utile, poiché possiamo sfruttarne la stabilità per giocare mosse forti come il doppio hane visto prima.

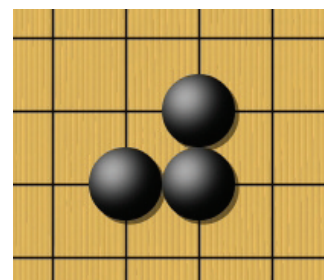


Il palo di ferro

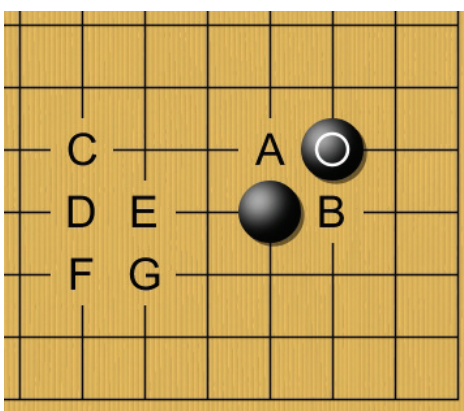


Il bianco gioca in **1** e prova a scappare o ad espandersi verso il lato. Il nero risponde con la **mossa 2** per prendersi il lato e indebolire le pietre bianche. Il bianco gioca il palo di ferro in **3** per supportare la propria espansione e la propria base e il nero gioca lo stesso, in **4**. Adesso è il turno del bianco e può scegliere se provare un hane in **A** o in **C** oppure scappare con **B**, vista proprio la stabilità del palo di ferro.

Poi, abbiamo il **triangolo vuoto**. Stavolta vediamo una forma sbagliata che di solito si cerca di evitare, poiché non è un uso efficiente delle proprie pietre. In molti casi, un triangolo vuoto è solo uno spreco di mosse e realisticamente lo si usa soltanto quando è l'unica alternativa sicura.



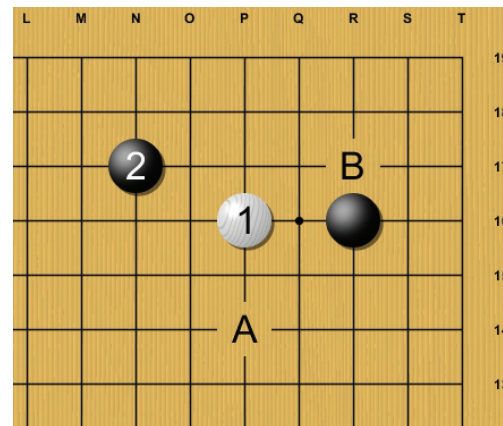
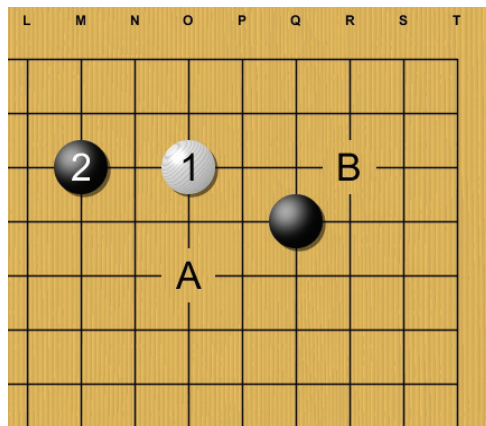
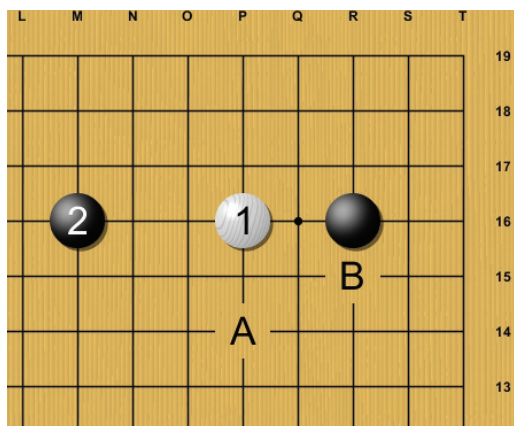
Un triangolo vuoto



La ragione per cui il triangolo vuoto è considerato un errore è che non apporta nessun contributo alle proprie forme o pietre, se confrontata con due sole pietre poste in diagonale. Piazzare una pietra in **A** o **B** crea un triangolo vuoto, ma le pietre erano già connesse, come visto a **pagina 18**. Dunque, il triangolo vuoto si riserva solitamente soltanto per i casi in cui dobbiamo difendere le nostre pietre e non c'è nessun altro modo per farlo.

Un altro serio problema con il triangolo vuoto è che è una forma molto lenta. Nell'immagine, giocare una qualunque delle mosse da **C** a **F** è un modo migliore, più veloce e più efficiente di spendere una mossa.

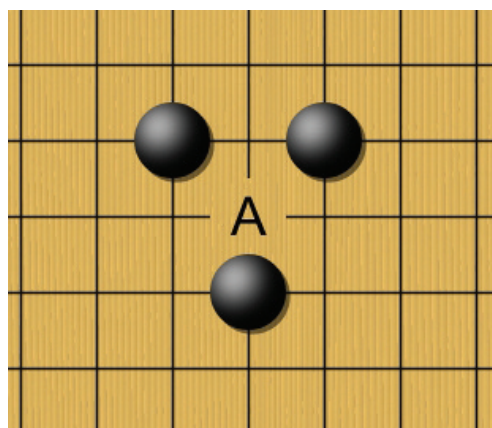
Poi c'è la **pinza**. L'idea di una pinza è di mettere pressione su delle pietre deboli da entrambi i lati e di provare a privare l'avversario dello spazio necessario a creare una base per le proprie pietre che gli consenta di vivere. Una pinza è fatta in modo da costringere l'avversario a fuggire, così da trarre profitto dall'inseguimento. Le pinze solitamente si giocano nella fase di apertura della partita e ne parleremo a lungo più avanti, ma per il momento vediamo come funzionano queste tre tipiche pinze.



In ognuno dei tre esempi, la **mossa 2** stringe il bianco in una pinza con l'aiuto della pietra nera preesistente. Normalmente, il bianco vorrebbe provare a giocare attorno al punto **2** egli stesso per creare una base, ma il nero ci arriva prima e lo priva di questa mossa sicura. Quindi, il bianco ha di solito due scelte: può fuggire (**mossa A**) o combattere (**mossa B**). Questi sono ovviamente solo alcuni esempi di mosse possibili per ognuna delle situazioni e, a seconda dei casi, ci sono di solito diverse mosse per fuggire o per combattere.

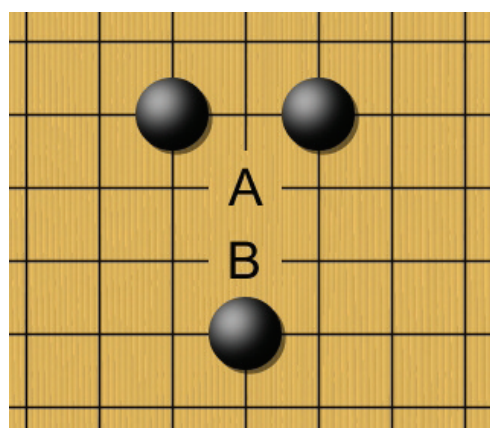
Per il momento, le ultime forme che vedremo sono le combinazioni di due salti del cavallo e di due salti grandi del cavallo. Sono entrambe ovviamente più forti rispetto alle loro varianti singole, ma possono ancora essere tagliate. In generale, i punti deboli della maggior parte delle forme sono **il loro centro di simmetria oppure una delle pietre che ancora mancano per completare la forma**.

Un proverbio che dovremmo sempre tenere a mente quando giochiamo è **“Il punto debole dell'avversario è il nostro punto di forza”** e viceversa.



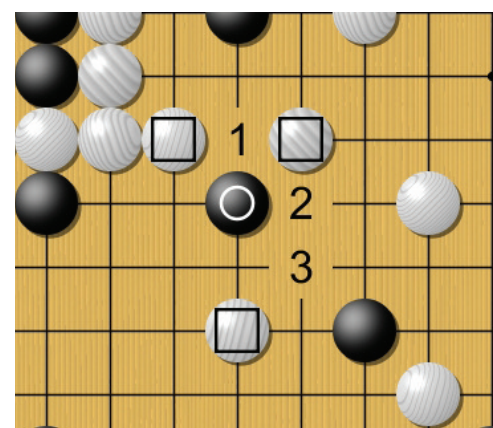
Due salti del cavallo

Il punto debole in **A** può minacciare di tagliare in due la forma, in qualunque direzione, a seconda delle pietre circostanti.



Due salti grandi del cavallo

Questa forma ha due punti di taglio in **A** e **B**, che possono essere usati contro di noi. Di nuovo, le pietre circostanti decidono la direzione del pericolo...



Ad esempio, in questa situazione. Quando il nero gioca nel punto debole della forma, il bianco deve difendere tre punti con una sola mossa, e qui è impossibile. Per cui, il bianco può essere tagliato e il nero riesce a connettersi con uno dei gruppi vicini.

Finora tutto bene, ma non abbiamo messo troppa carne al fuoco? Dov'è il gioco vero e proprio? Adesso sappiamo abbastanza da comprendere cosa succede, per cui è finalmente arrivato il momento di guardare una vera partita per intero e fare esperienza della bellezza del go. Prima di addentrarci nel prossimo capitolo, però, vorrei riassumere in un piccolo "glossario" tutti i termini usati finora, così da non costringervi a cercarli nelle pagine precedenti e farvi perdere tempo prezioso e concentrazione.

Libertà	Il numero di pietre necessarie all'avversario per catturare un nostro gruppo di pietre.
Territorio	Il numero di punti che abbiamo circondato.
Influenza	Un'area in cui l'avversario esita a giocare, generata quando abbiamo molte pietre (e solitamente muri) in una zona della tavola.
Komi	Un tesoretto di punti assegnato al bianco come compensazione per il fatto di giocare per secondo.
Atari	Quando le nostre pietre sono a una mossa dall'essere catturate e rimosse dal gioco. Quando abbiamo una sola libertà rimasta.
Occhio	Un punto in cui l'avversario non può giocare, a meno che il nostro gruppo non sia in atari.
Gruppo morto	Un gruppo di pietre che non può formare due occhi e/o fuggire verso un altro gruppo vivo è considerato morto.
Gruppo vivo	Un gruppo con almeno due occhi. Non può mai essere messo in atari.
Seki	Un raro caso in cui due gruppi di colore diverso non hanno i due occhi, ma allo stesso tempo non possono essere messi in atari, per cui sono entrambi vivi.
Tenuki	L'atto di ignorare la mossa dell'avversario e giocare altrove.
Sente	Una mossa che non può essere ignorata senza subire una qualche perdita significativa.
Gote	Una mossa che può essere ignorata in sicurezza o che concede l'iniziativa all'avversario.
Miai	Due mosse che si "riflettono" a vicenda e hanno un risultato simile. Qualunque mossa venga giocata, il risultato non cambia.
Ko	Una situazione in cui una pietra può essere catturata e la pietra che esegue la cattura si ritrova anch'essa immediatamente in atari.
Minaccia ko	Una mossa che pone una minaccia significativa all'avversario e che gli impedisce di salvare la pietra che si trova in ko.
Attacco	Una mossa che rimuove una libertà da una pietra o gruppo avversari. Raramente si gioca un attacco su grandi gruppi di pietre.
Colpo di spalla	Una mossa posta in diagonale rispetto ad una pietra o un gruppo avversari. Si può giocare un colpo di spalla su gruppo grandi, ma non è efficiente.
Ladder breaker	Una pietra che si trova lungo il percorso di una scala e che ne impedisce la formazione.

►► Giochiamo - L'apertura

Finalmente siamo pronti per osservare una partita completa. Proveremo ad esaminare la maggior parte delle mosse fatte sul tabellone e a capire la linea di pensiero dietro di esse. Per un risultato migliore, siete fortemente incoraggiati a ripetere le mosse su un goban vero (o digitale) e a **non preoccuparvi se non capirete tutto subito**.

L'obiettivo, per ora, è solo presentare le fasi di una partita, parallelamente a quante più opzioni di gioco possibili, così da farvi vedere cosa rende il GO un gioco così interessante. Se state leggendo questo capitolo per la prima volta e i concetti espressi vi risultano un po' troppo complicati, il mio consiglio è di ignorare tutte le parti con l'etichetta "Alternative per la mossa" e di ritornarci una volta completato il resto del libro. Una partita si compone di tre fasi: l'apertura, il mediogioco e il finale. Le spiegheremo una alla volta man mano che procediamo nella partita. Come già detto precedentemente, è possibile individuare delle linee guida per aiutarci ad orientarci nell'immensa quantità di mosse possibili. Nel caso dell'apertura possiamo seguire queste regole generali:

1) Iniziamo giocando una mossa dalla terza alla sesta linea (contando dal margine della scacchiera). Giocare sulla terza e quarta linea è inizialmente la strategia più comune. Di solito, si gioca sulla quinta o sulla sesta solo quando ci stiamo estendendo dalle pietre posizionate in precedenza su linee più basse.

2) La terza linea è il posto migliore dove piazzare una pietra quando vogliamo focalizzarci sul guadagnare **territorio**. La quarta linea è il posto dove piazzare una pietra quando vogliamo focalizzarci sull'**influenza**. Avere solo pietre sulla terza o quarta linea non è considerata una buona idea e un bilanciamento fra le due cose è generalmente l'opzione migliore.

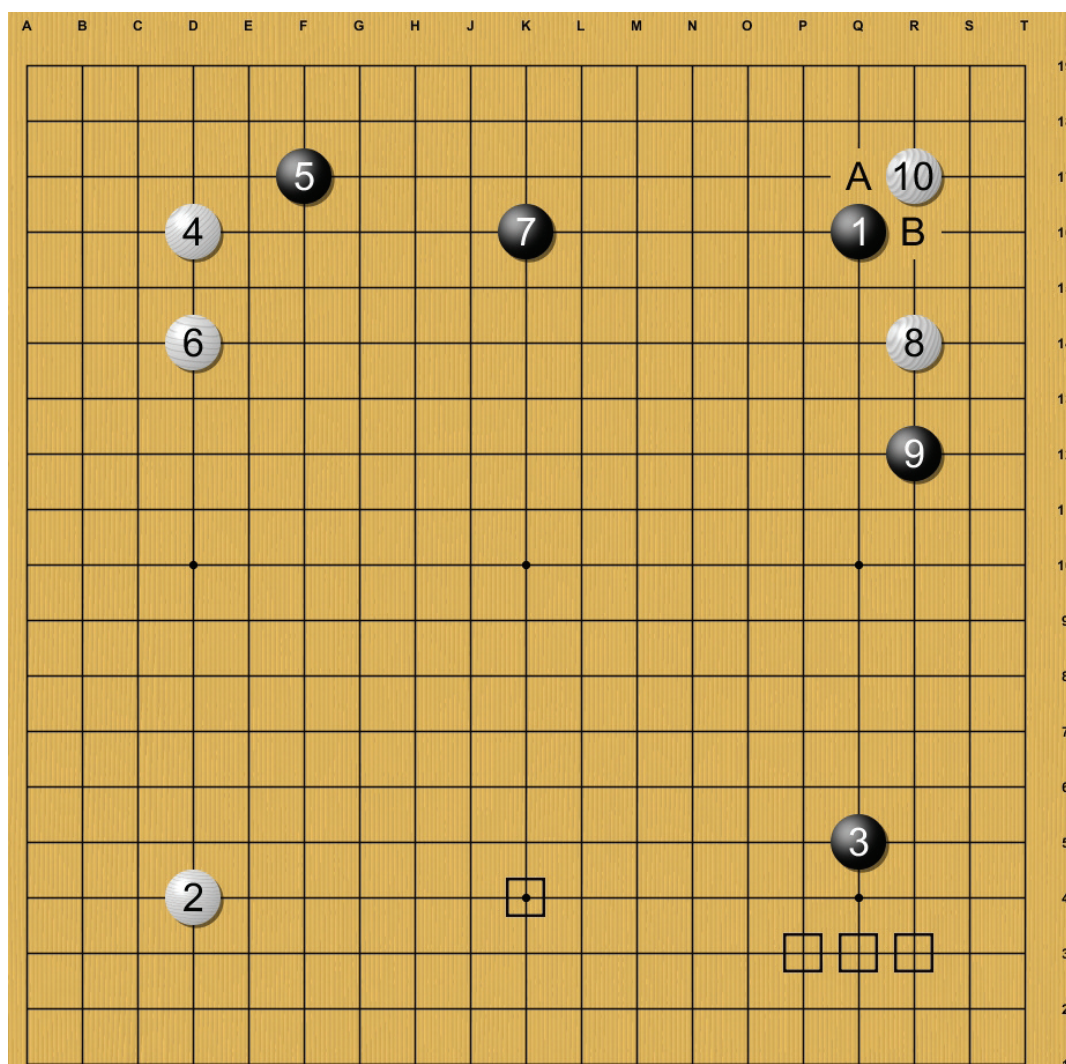
3) Le prime mosse dovrebbero essere negli angoli, attorno ai puntini neri che si trovano sulla tavola (detti **stelle**). Dunque, per prima cosa si gioca una mossa in un angolo libero, tentando di conquistarlo. Ci sono molti modi di giocare negli angoli e ci sono delle sequenze di mosse predeterminate che, a seconda delle situazioni, possono produrre un risultato bilanciato per entrambi i giocatori. Tali sequenze si chiamano **joseki** e analizzeremo i più comuni dopo la partita. *Tenete sempre a mente che il nostro obiettivo non è memorizzare le mosse, ma capirne il funzionamento e il significato.*

4) Una volta occupati gli angoli, possiamo scegliere o di investire un'altra mossa su un nostro angolo, per rafforzarlo, oppure di avvicinare un angolo dell'avversario.

5) Dopo gli angoli, ci si estende sui lati. Decidere su quale lato concentrarsi dipenderà dalla **direzione del gioco** creata dalle mosse giocate in precedenza sia da noi sia dal nostro avversario. La direzione del gioco è il concetto secondo cui, idealmente, vorremmo piazzare le nostre pietre in modo tale da mantenere la miglior sinergia possibile ma, allo stesso tempo, vorremmo anche espanderci e occupare lo spazio più ampio disponibile.

Teniamo a mente questi cinque principi e cominciamo!

Come accade in quasi ogni esempio reale in questo libro, la fonte sono le mie stesse partite. Questo vuol dire che potrete ritrovare questa e tutte le altre partite in questo manuale sul mio profilo DGS, Jeth_Orensin. Questa partita in particolare fu giocata agli inizi del 2017: Suppenkaspaspa 6k (Bianco) vs. Jeth_Orensin 7k (Nero). La partita è stata usata qui col permesso del mio avversario.

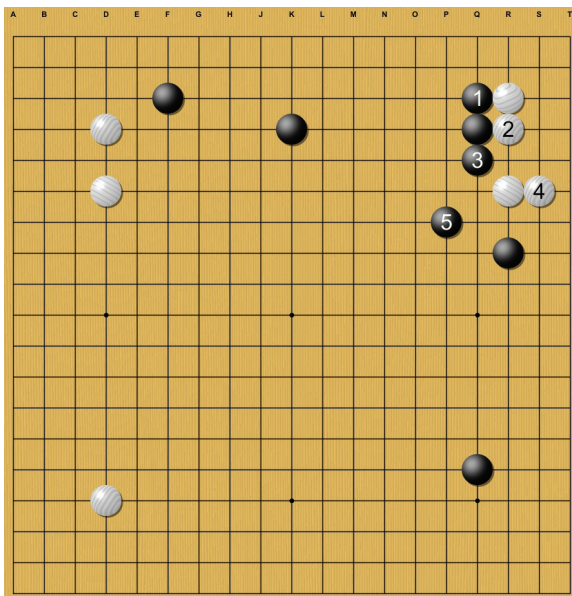


Mosse 1 - 4: Entrambi i giocatori stanno seguendo i principi della teoria dell'apertura. Giocano sulla terza e quarta linea e ognuno occupa un angolo diverso. Adesso, però, è il momento per il nero di sfruttare il vantaggio che deriva dal giocare per primo.

Mosse 5 - 6: **Nero 5** è un esempio di come funziona la direzione del gioco. Il nero potrebbe aver giocato in **6**, ma piazzare una pietra lì non avrebbe funzionato in sinergia con gli angoli già occupati. Dunque, sceglie di avvicinarsi all'angolo del bianco facendosi coprire le spalle dalla pietra nera già piazzata nell'angolo in alto a destra. Allo stesso modo, **bianco 6** si espande dal lato più ampio della tavola e verso il suo altro angolo.

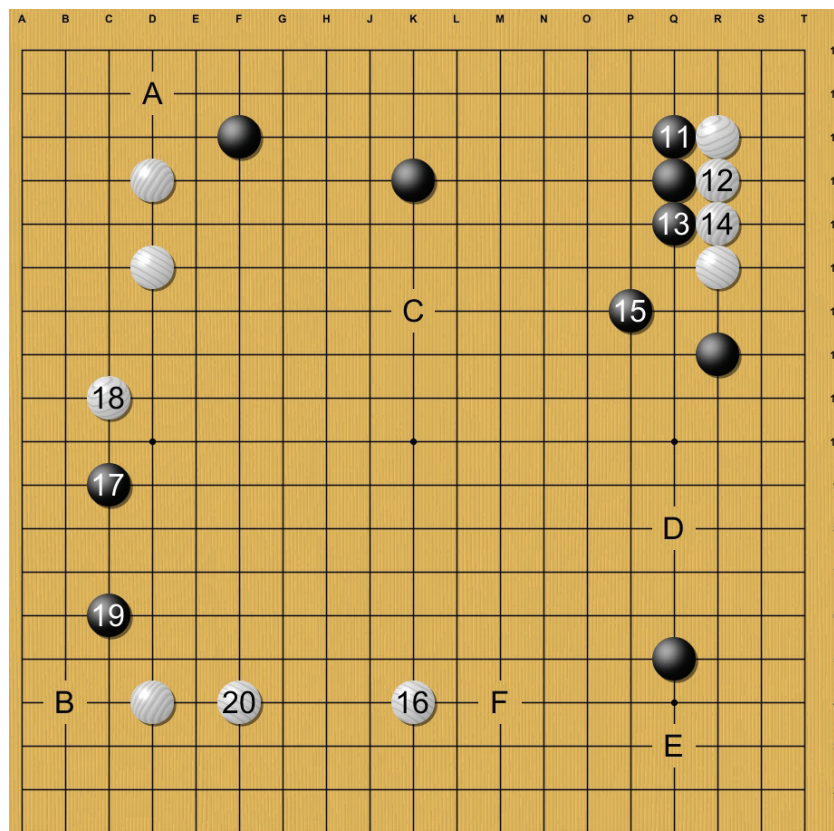
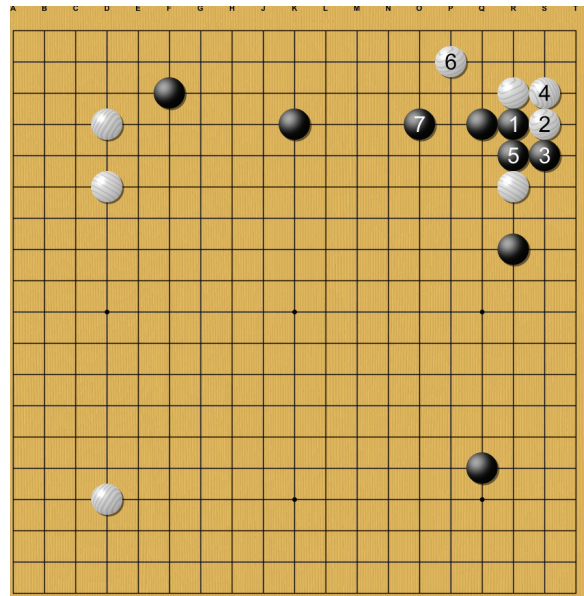
Mosse 7 - 8: **Nero 7** difende la sua pietra e, allo stesso tempo, estende sul lato, verso l'angolo in alto a destra, ma si tratta di una mossa **troppo avida**, come vedremo più avanti. Le pietre del nero sono troppo lontane tra loro e non sono ancora connesse, ma, per il momento, le pietre del bianco sono tutte al sicuro. Questo significa che il bianco può prendere l'iniziativa (sente) e giocare dove vuole. Dal punto di vista della direzione del gioco, il bianco avrebbe dovuto scegliere una mossa tra quelle indicate con un quadrato, perché così facendo avrebbe messo a frutto la sua pietra d'angolo in basso a sinistra, espandendosi lungo il lato che, al momento, risulta essere il più ampio della tavola. Ma a volte i giocatori vogliono soltanto infastidire l'avversario, per cui qui il bianco sceglie l'angolo in alto a destra con la mossa **8**.

Mosse 9 - 10: Il nero vuole il lato destro per sé, e dunque gioca una pinza in **9**. **Nero 9** sinergizza bene con entrambe le pietre d'angolo del nero e questo è il motivo che la rende una mossa con una buona direzione di gioco. Il bianco rifiuta di fuggire e sceglie invece di combattere con **Bianco 10**, strappando l'angolo al nero. Adesso il nero ha due possibili risposte: **A** o **B**. Prima di vedere la prossima mossa, quale pensate sia la direzione migliore? Giocare in **A** difenderebbe il lato superiore e giocare in **B** difenderebbe il lato destro. Bisogna considerare quale dei due lati è più grande, ma anche se tutte le nostre pietre saranno al sicuro una volta fatta la nostra scelta. **La sicurezza è sempre un aspetto da tenere a mente.**



Alternative per la mossa 11

Il nero ha in mente queste due sequenze. A sinistra, ci sono le mosse più probabili se sceglie **A**, e a destra quelle più probabili se sceglie **B**. Giocare in **A** sembra più sicuro e rafforza il lato superiore, ma consente al bianco di connettere le sue pietre. Idealmente, vorremmo cercare di tenere separate le pietre del bianco, e in più il lato destro è più grande, dunque **B** sembra essere la scelta migliore in termini offensivi. Tu quale sceglie-resti?



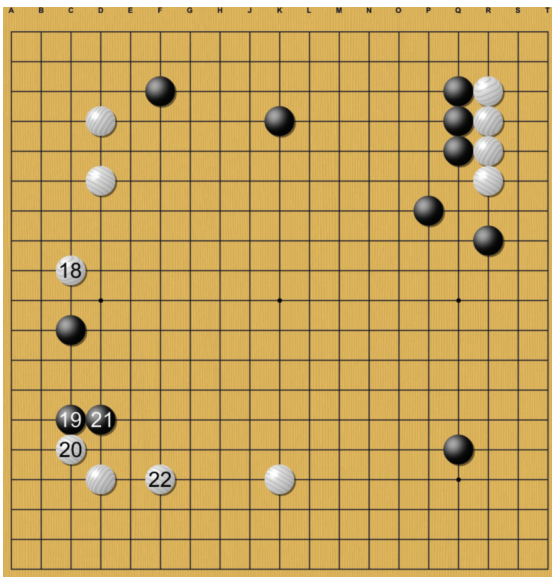
Mosse 11 - 15: Il nero sceglie la sicurezza. Alle **mosse 5** e **7** aveva già investito due pietre sul lato superiore e dunque ha preferito supportarle ulteriormente. In più, in questa variante, il lato destro si è indebolito. Entrambe le scelte hanno i loro meriti e a seconda del vostro stile di gioco, potete scegliere di rischiare o di andare sul sicuro.

Mosse 16 - 17: Il bianco ha ancora il sente, per cui gioca un'altra mossa larga, occupando un punto laterale in **16**. Il nero comincia a sentire la pressione e a capire che forse dovrebbe impedire al bianco di fare lo stesso anche sul lato sinistro, per cui ignora l'ultima mossa del bianco e attacca a sinistra con la **mossa 17**, tentando di ridurre il potenziale del bianco in quella zona.

Mosse 18 - 20: Il bianco deve ora scegliere se difendere le sue pietre in alto oppure quelle in basso. Nella prossima pagina troverete una breve analisi delle alternative. Per ora, tuttavia, avendo già investito più mosse nel gruppo in alto, il bianco sceglie di fare pressione da quella direzione, giocando in **18**. Il nero crea subito una base e **allo stesso tempo** si avvicina verso l'angolo in basso a sinistra con la **mossa 19**. È sempre una buona idea cercare mosse che ottengono più risultati contemporaneamente, in modo da restare sempre in vantaggio sull'avversario. **Bianco 20** risponde all'approccio del nero nello stesso modo già visto alla **mossa 6**, con la differenza che stavolta ha già un'altra pietra amica da quel lato. In questo modo, anche il bianco ha giocato una mossa che fa due cose insieme: difesa e estensione lungo il lato.

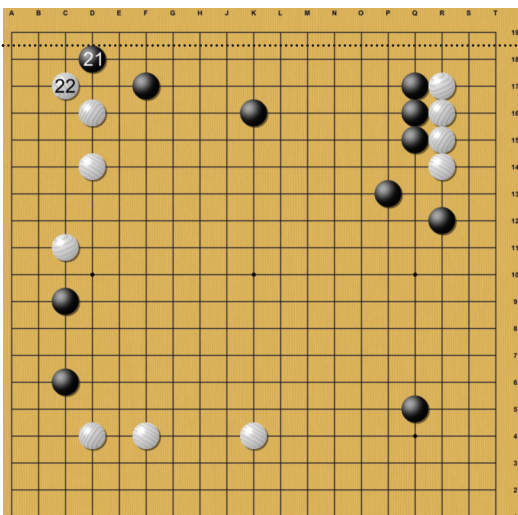
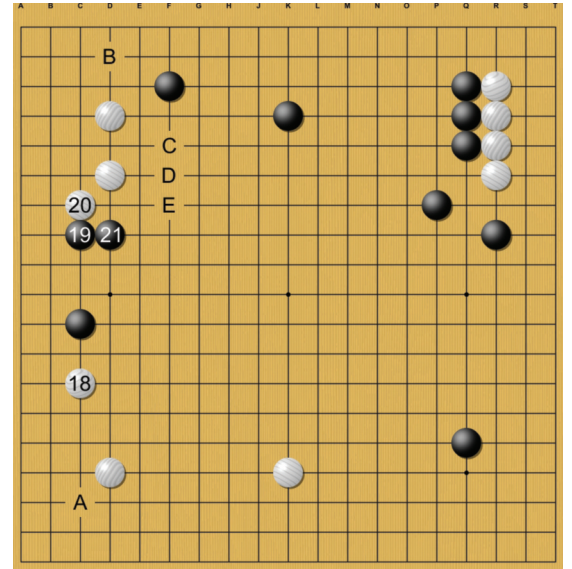
E la prossima mossa? Il nero adesso ha molte scelte (da **A** a **F**), ma è nel suo interesse continuare ad essere proattivo e giocare delle mosse di **sente** a cui il bianco è forzato a rispondere. La prossima pagina riguarda proprio queste scelte.

Ricordate: se volete mantenere la discussione più semplice, per il momento, leggete la prossima pagina solo **dopo** aver finito il resto del libro.



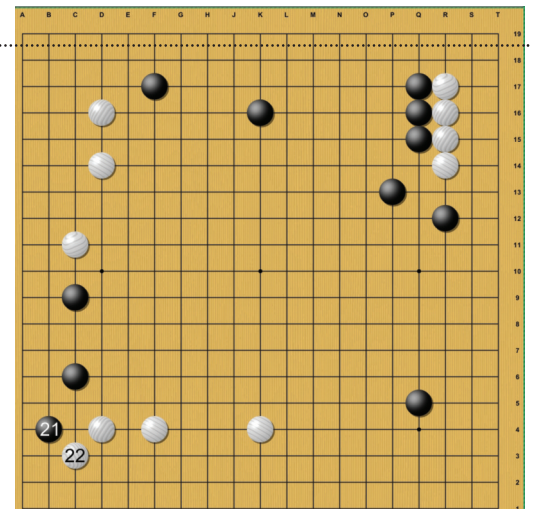
Alternative per la mossa 18

Il bianco ha in mente queste due sequenze. A sinistra c'è un'altra possibile variante di ciò che avrebbe potuto giocare e in cui guadagna l'angolo. A destra, il bianco gioca in **18** per difendere il lato in basso a sinistra, forzando il nero ad espandersi verso l'alto. L'angolo in basso a sinistra del bianco è ancora vulnerabile in **A** e il gruppo in alto può essere ancora ridotto in **B** o minacciato di essere completamente circondato in **C**, **D** o **E**. Sembra che la scelta del bianco di difendere dall'alto sia stata quella giusta



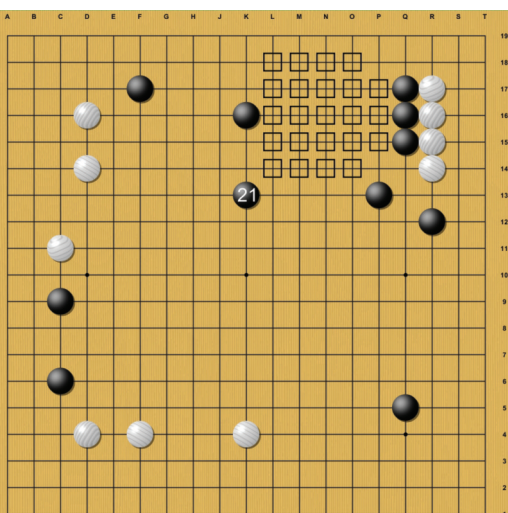
Alternative per la mossa 21

Il nero ha tre scenari in mente. Le scelte **A** e **B** sono molto simili. Il nero sta minacciando di occupare l'angolo che il bianco aveva preso per sé. Il bianco, di per sé, non può giocare in tenuki e abbandonare le sue pietre e la sua strategia, perdendo così gli angoli senza neanche combattere. Pertanto, ci si può aspettare che il bianco difenda.

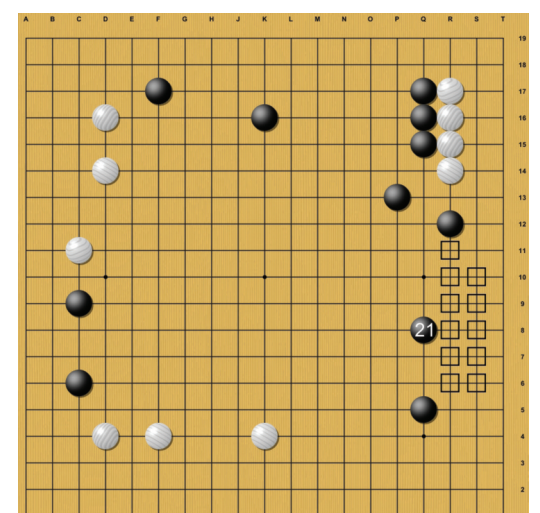


Opzione A

Opzione B

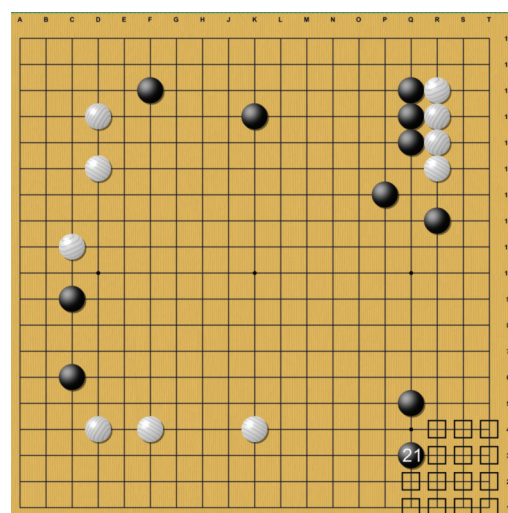


L'opzione **C** non è molto minacciosa per il bianco, ma ha comunque l'effetto di convertire una buona parte dell'influenza del muro nero in territorio gratis (i punti indicati con i quadrati) e rafforza la pietra nera isolata in alto a sinistra. Nonostante ciò, il bianco non deve per forza rispondere in maniera diretta a questa mossa e dunque tenderà a giocare altrove.

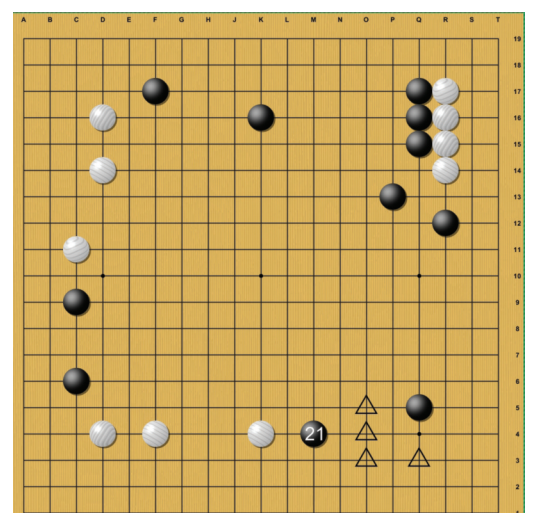


Opzione C

Opzione D



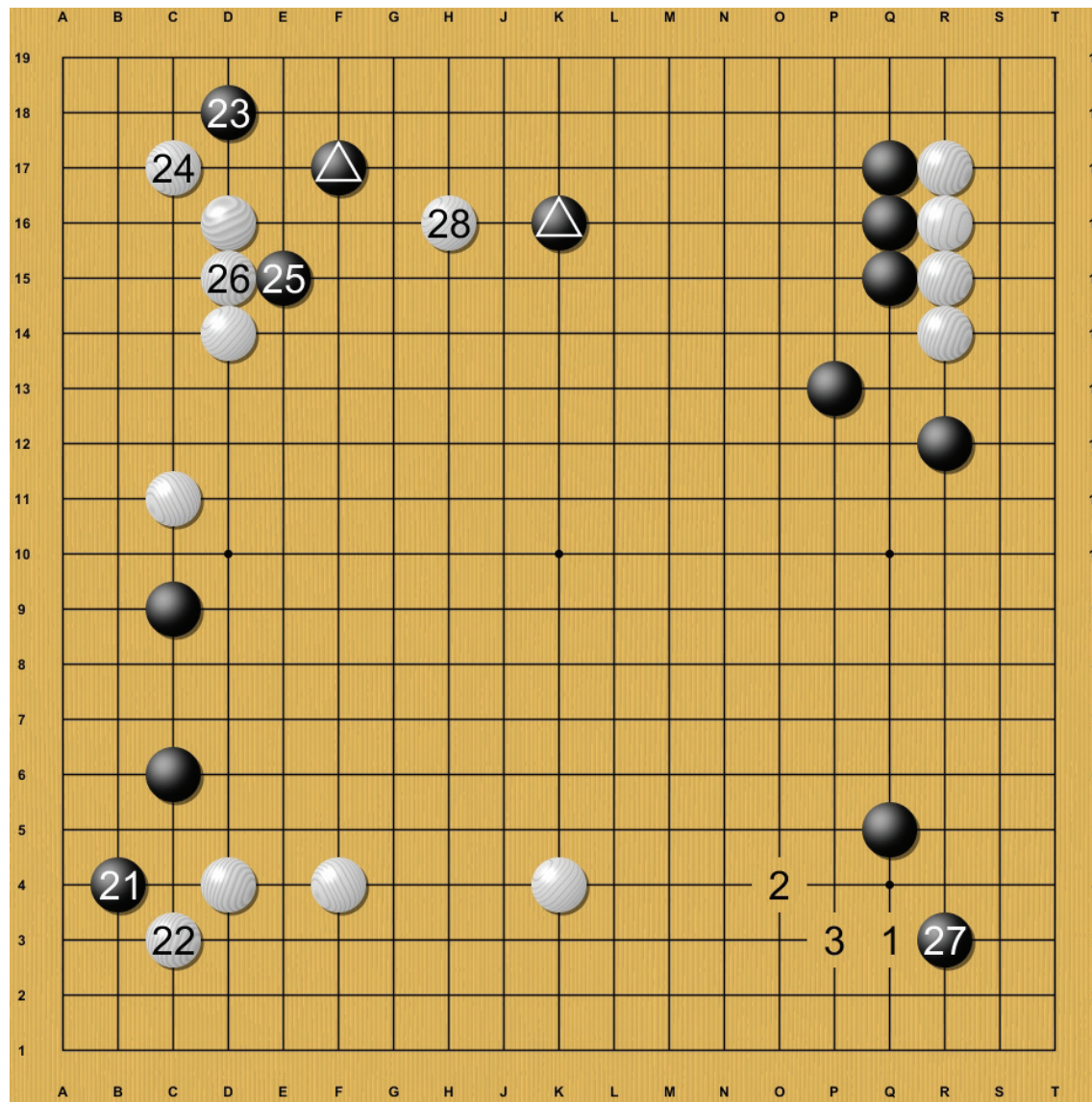
Le scelte **D** ed **E** sono simili a **C**. Entrambe espandono il territorio del nero senza però minacciare in alcun modo il bianco, e pertanto non si considerano **sente**.



Opzione E

Opzione F

La scelta **F** è un po' rischiosa e avida. Cerca di attaccare il bianco in basso, ma le pietre del nero sono ancora troppo distanti tra loro e il bianco può giocare in uno qualunque dei punti indicati dai triangoli e avviare un combattimento complesso, il cui esito non è semplice da prevedere al momento.



Mosse 21 - 24: Il nero sceglie di provare a prendere, tra le opzioni descritte, quante più mosse sente possibile e comincia con gli angoli, giocando **21**, nel punto **B4**. Il bianco deve rispondere in **22** per difendere il proprio angolo, e dunque il nero può giocare ancora in un altro angolo, ottenendo un simile botta e risposta tra nero e bianco con le **mosse 23 e 24**.

Mosse 25 - 26: Il nero è riuscito a giocare due mosse e ha ancora a disposizione tutte le alternative descritte a **pagina 41**. Tuttavia, decide di giocare una sbirciata con la **mossa 25**, minacciando di tagliare l'unico punto debole di un salto singolo e ritenendo, in questo modo, di rafforzare il proprio gruppo coprendo il proprio punto debole in **H16**. Il bianco gioca effettivamente in **26**, connettendo le proprie pietre, visto che non è quasi mai una buona idea lasciare che l'avversario tagli le proprie pietre. Il nero ha dunque ottenuto nuovamente il sente, ma come potete vedere dall'immagine, ciò non è stato sufficiente a impedire l'attacco del bianco.

Mossa 27: Nero **27** è un errore talmente grosso che forse meriterebbe una pagina tutta per sé, e infatti la prossima pagina sarà tutta dedicata a questa mossa. Ogni altra opzione indicata, **1**, **2** o **3** sarebbe stata molto migliore, ma il nero ha commesso un passo falso talmente grande che tornerà a causargli problemi per tutto il resto della partita!

Mossa 28: Il bianco si è stancato delle mosse del nero e, ora che il nero ha sprecato il suo sente, lancia un'invasione (che analizzeremo meglio nel **capitolo 5**). Questa è la prima volta che vediamo qualcosa di simile e, di solito, la prima invasione indica la fine della fase di apertura e ci conduce nel **mediogioco**.

Abbiamo già detto che la **mossa 28** sarebbe stato un punto debole per il nero quando ha provato a rafforzare con la **mossa 25**, ma perché era un punto debole? Abbiamo analizzato i diversi tipi di relazioni che possono avere le pietre, per cui dovrete ormai essere in grado di notare che le due pietre segnate non rientrano in nessuna delle casistiche che abbiamo affrontato. Sembra quasi un salto del cavallo larghissimo e abbiamo già spiegato come questo tipo di relazione sia il più debole in assoluto, coi suoi ben quattro punti deboli, soprattutto se l'avversario ha già altre pietre nelle vicinanze. E qui il nero si è espanso ancora di più, allargando ulteriormente quel gap. Per questo motivo, il punto a metà strada tra le due pietre è così debole da poter essere invaso, anche quando le pietre avversarie sono lontane (c'è da dire però che l'invasore ha comunque bisogno di altre pietre del proprio colore per poter ottenere il risultato migliore, come vedremo nelle prossime mosse).

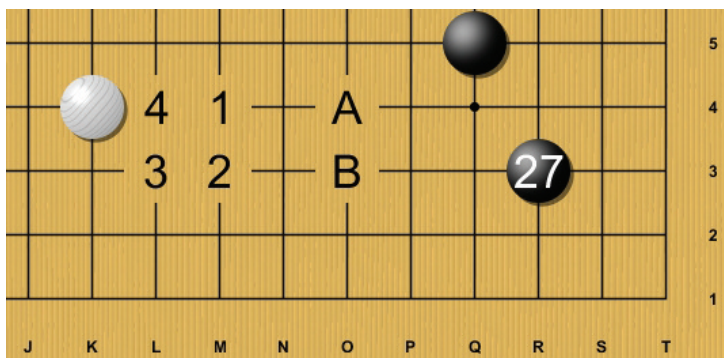
Mossa 27 : Sembra buona per te, ma in realtà è buona per l'avversario

(Sentitevi liberi di saltare questa pagina fino a quando non avrete terminato il libro)

Siete fortunati che in questa partita il nero fossi io, perché altrimenti avrei avuto davvero molta difficoltà a giustificare questa mossa. E significa anche che posso mostrarvela, a dimostrazione del fatto che apprendere dai propri errori è uno dei modi migliori per crescere, come giocatori e in generale come persone. Evitare gli errori a monte sarebbe bello, ma sappiamo tutti che è impossibile. **E dunque, qual era l'idea qui?** Il nero stava pensando che questa mossa facesse ben tre cose contemporaneamente:

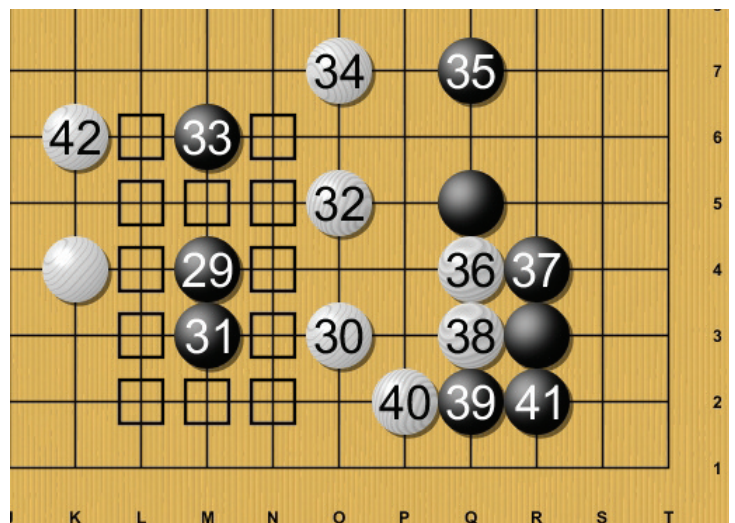
- A)** Rafforzare l'angolo;
- B)** Rafforzare la pietra isolata in **Q5** e aiutare almeno un po' il lato destro;
- C)** Proiettare la propria influenza lungo il lato inferiore per preparare una possibile espansione.

In realtà, questa mossa rafforza sì l'angolo (tra l'altro, nel modo più piccolo e meno efficace possibile), ma fallisce in tutto il resto. Giocare in **1**, nell'immagine della pagina precedente avrebbe ottenuto efficacemente tutti e tre gli obiettivi, ma il nero non ha giocato lì. Vediamo dunque quali sono i problemi della **mossa 27**.



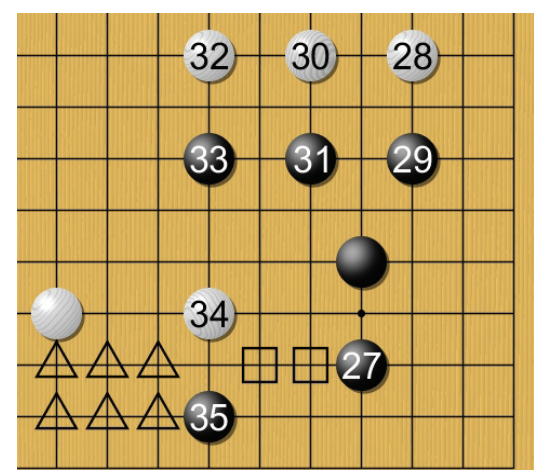
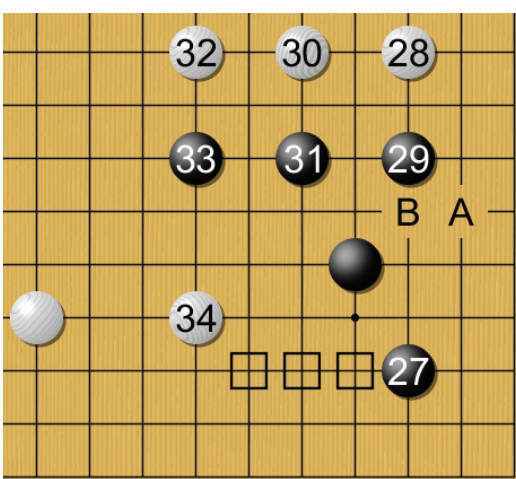
Non rafforza il lato inferiore

Guardiamo l'immagine qui sopra e supponiamo che il nero giochi una qualunque tra **1, 2, 3** e **4**. In che modo la **mossa 27** protegge quelle pietre da una possibile ritorsione del bianco in **A** o **B**? L'esempio qui a destra chiarisce che non le protegge affatto. Le pietre nere segnate sono circondate perché il bianco potrebbe invadere e minacciare la **mossa 27** del nero con le mosse **36** e **38**, creando spazio per le proprie pietre. Ci sono molte possibili varianti per ognuna di queste opzioni, ma **Nero 27** non aiuta tanto quanto giocare la **mossa 27** in **Q3**.



Non rafforza il lato destro

Confrontate queste due immagini. In entrambi i casi il nero deve reagire a **Bianco 28**, altrimenti la prossima mossa del bianco sarà **A** o **B**, causando in entrambi i casi molti fastidi. Nell'immagine di sinistra, **Nero 27** è troppo lontana per rispondere efficacemente a **Bianco 34**. Tre punti di distanza sono tanti e il nero dovrà giocare molto vicino alle proprie pietre, il che non è ab-



bastanza. Nell'immagine di sinistra, invece, le mosse sono simili, ma **Nero 27** è nel posto giusto per rispondere subito con la **mossa 35**. Le pietre del nero sono connesse con un salto del cavallo grande e adesso è il bianco che è in pericolo. Se non risponde, i punti indicati con il triangolo saranno persi nella prossima mossa del nero.

►► **Giochiamo - Il mediogioco**

Quando comincia il primo combattimento e le pietre cominciano ad intersecarsi tra loro, l'apertura si considera chiusa e comincia la fase del mediogioco, in cui tutto comincia a diventare più confuso. Le linee guida dell'apertura non sono più valide (anche se giocare mosse che portano a buone forme è sempre un'idea valida) e tutta la tavola si apre alla conquista.

A questo punto, vale la pena menzionare che le scelte e la strategia che abbiamo applicato durante l'apertura saranno fondamentali per indicare la direzione del gioco che sta per cominciare. Se abbiamo giocato molte pietre sulla quarta linea durante l'apertura e abbiamo puntato molto sull'influenza, dovremmo continuare su quella linea e provare a farla funzionare. Se abbiamo giocato le nostre pietre sulla terza linea per ottenere territorio, è ormai troppo tardi per provare a combattere per l'influenza ma dovremmo invece provare a ridurre l'influenza dell'avversario e a vincere con il territorio che abbiamo solidificato. Per questo motivo, è una buona idea provare a mischiare diverse tipologie di pietre durante l'apertura in modo da mantenere diverse strade aperte, **ma ogni stile di gioco è altrettanto valido**.

Sensitive liberi di provare, di sperimentare, e trovate ciò che vi piace e che funziona, ciò che non vi piace e che non funziona. Non abbiate paura di essere sconfitti. Esplorate e godetevi il gioco, e la conoscenza verrà da sé e allo stesso tempo troverete una strategia e uno stile di gioco adatti a voi.

Durante il mediogioco succedono tante cose. Abbiamo **invasioni**, **riduzioni**, combattimenti per territori piccoli e grandi, **problemi di vita e di morte**, gare di cattura, abili mosse (chiamate **tesuji**), gruppi che scappano verso la salvezza o che cercano di sopravvivere sui bordi. Molte di queste cose compaiono anche nella partita che stiamo esaminando, per cui avremo modo di dare loro una prima occhiata e di capire come funzionano nella pratica, ma non preoccupatevi: molte di queste componenti hanno le loro sezioni specifiche più avanti nel libro, in cui saranno esaminate più nel dettaglio. Dunque, dobbiamo adesso espandere l'insieme di linee guida, tutto sommato pacifiche, che abbiamo visto per l'apertura. Cosa facciamo ora? Ecco un'altra serie di linee guida, stavolta molto più generali:

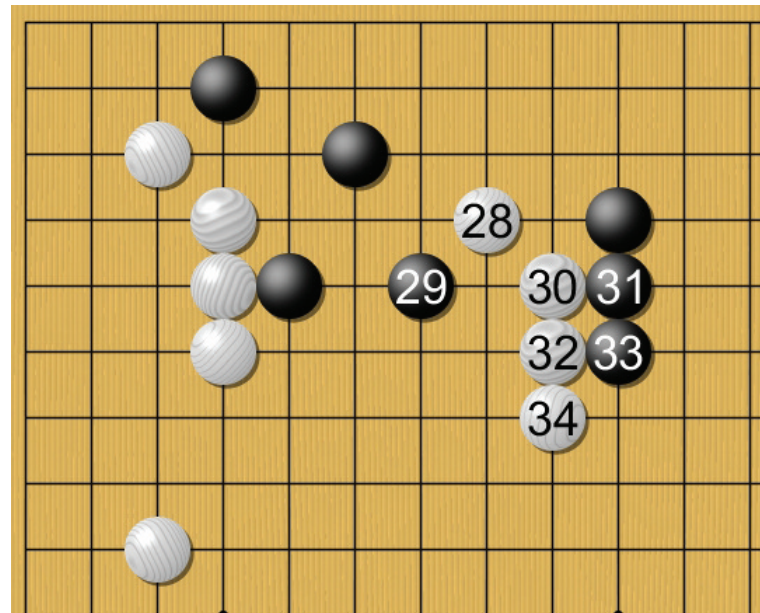
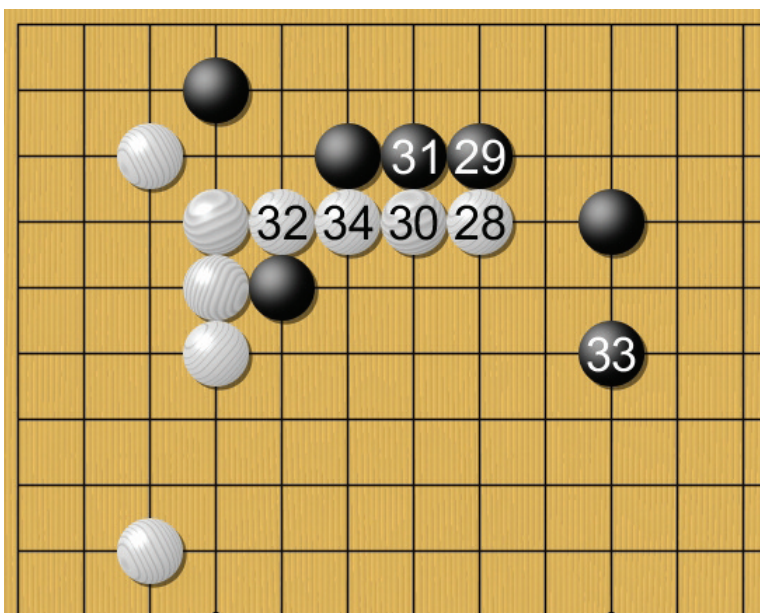
1) Chiedetevi sempre: la mia prossima mossa è in **sente** oppure no? Se l'avversario ha appena giocato una mossa che richiede una vostra risposta, allora dovrete rispondere. Giocare altrove (**tenuki**) quando i nostri gruppi e le nostre pietre non sono al sicuro non è una buona idea. Quando invece siete al sicuro, affrettatevi a prendere l'iniziativa!

2) Quand'è che un gruppo è al sicuro? Un gruppo è al sicuro o quando ha diversi modi di creare due occhi (ha una base) oppure quando può essere facilmente connesso con un altro nostro gruppo. Quando tutti i vostri gruppi sono al sicuro, è il vostro turno di passare all'offensiva.

3) Non create troppi gruppi! Avere troppi gruppi rende difficile guadagnare punti. Mantenete i vostri gruppi vicini tra loro o provate a connetterli. Allo stesso tempo, cercate di separare l'avversario.

- 4) Seguite la vostra strategia! Non fatevi attirare dall'avversario. Adattatevi alle sue mosse, ma non andate nel pallone e non cambiate tutti i vostri piani a metà partita.
- 5) Chiedetevi sempre: "dov'è il punto vitale?" Di solito è nel centro di simmetria delle forme oppure vicino ai punti di taglio.
- 6) Non dimenticatevi della direzione del gioco! Puntate verso il lato e le aree più larghi.
- 7) Non combattete piccole battaglie. Imparate a lasciar andare. Se il vostro avversario spreca tre mosse per catturarne due, **lasciatelo fare e giocate mosse più grandi altrove** che possano farvi guadagnare più di una manciata di punti.
- 8) Contate le libertà e giocate delle forme solide.
- 9) Non siate avidi e non ingelositevi o spaventatevi di fronte alle aree dell'avversario, a maggior ragione se riuscite a crearne di vostre. Non potete prendere tutto. Il go è un gioco di piccoli squilibri, non di avarizia distruttiva. Non a caso si chiama **il gioco dell'accerchiamento**, non il gioco dell'uccisione.
- 10) Espandere sulla base delle pietre già esistenti, o a volte inseguire i gruppi deboli e senza occhi è spesso più profittevole che non ucciderli subito. Provate sempre a guadagnare mosse gratis dai vostri avversari, e infastidire i gruppi più debole è il modo più semplice per farlo.
- 11) Ultimo, ma non per importanza, giocate sempre delle mosse che abbiano uno scopo. Non limitatevi a piazzare pietre sperando che tutto vada bene. **Provate a pianificare in anticipo e a leggere le prossime mosse**, proprio come facciamo negli esempi in questo libro. Provate ad immaginare le scelte, valutatele e scegliete quelle che pensate siano le migliori.

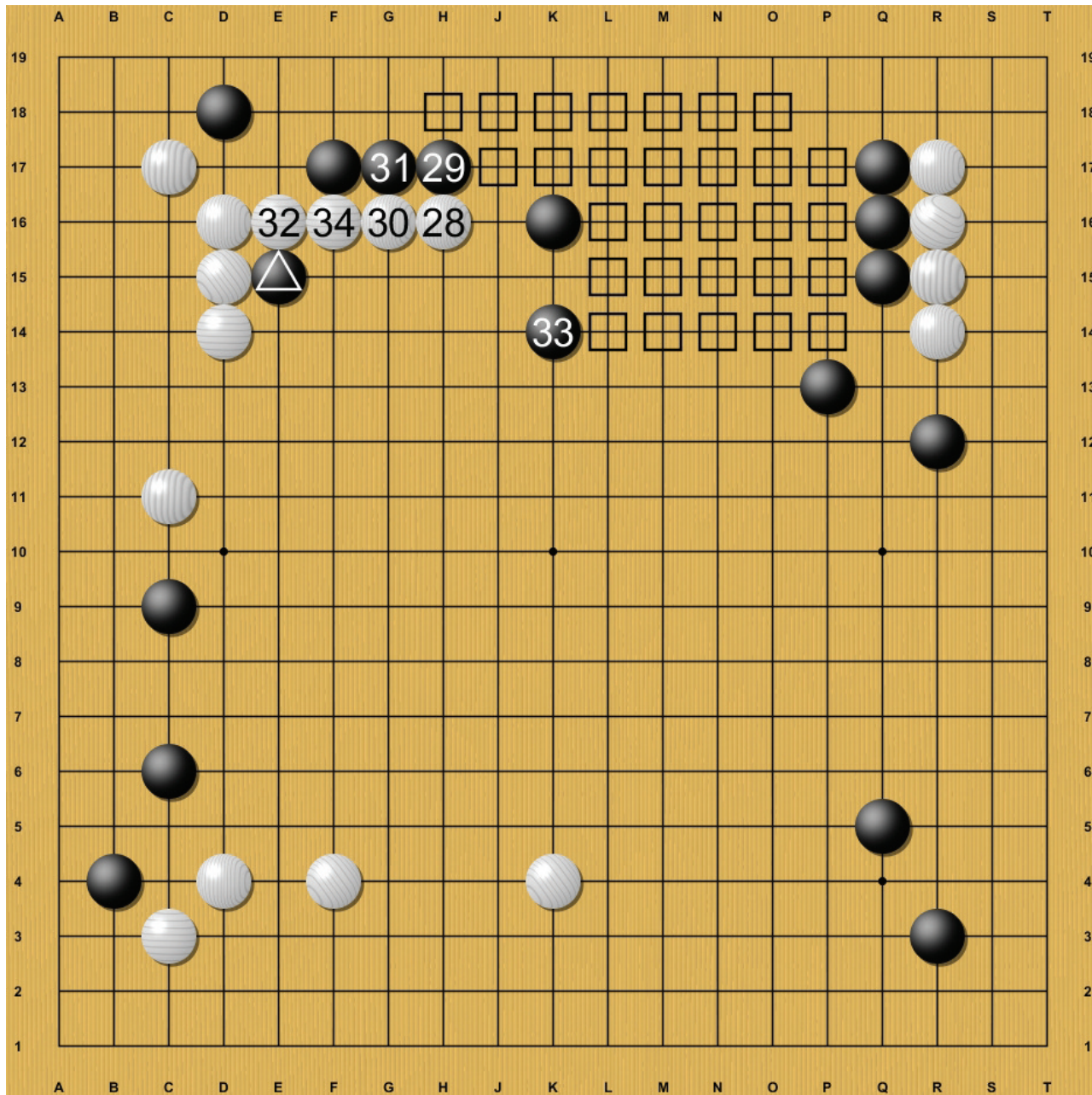
Adesso, con tutto ciò in mente, torniamo alla nostra partita:



Scelte per la mossa 29: Il bianco ha giocato un'invasione alla **mossa 28**, con l'idea di dividere le pietre nere. Il nero ha molte scelte qui, ma questo bruppo potrebbe rischiare di essere disconnesso se non fa attenzione.

A sinistra: Questo è un approccio più pacifico, in cui il nero si difende, connette le proprie pietre, guadagna l'angolo in alto a destra e consente al bianco di connettere la pietra al suo gruppo.

A destra: Qui invece abbiamo un gruppo bianco in fuga. Il nero cerca di mantenere ciò che aveva all'inizio e combatte per uccidere la pietra con cui il bianco ha invaso. Di nuovo, guadagna l'angolo in alto a destra e il bianco scappa, ma le pietre nere sono separate. Dopo tutto ciò che abbiamo detto finora, voi quale scegliereste?

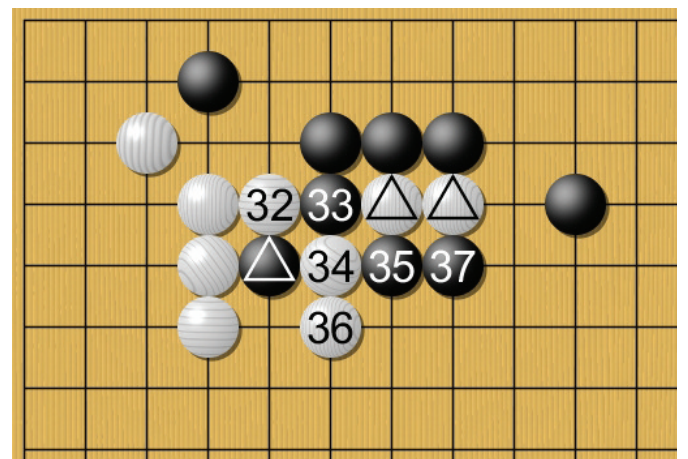


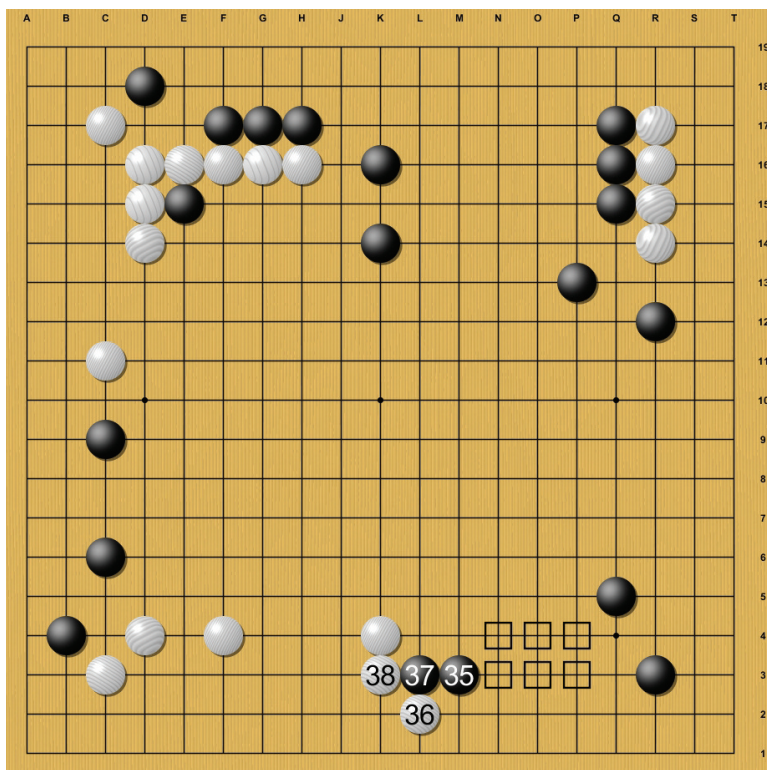
Mosse 29 - 31: Il nero sceglie l'approccio sicuro. Avrebbe potuto giocare entrambe le varianti, ma il nero ha pensato che non fosse sicuro creare un gruppo debole che potrebbe venire circondato e ucciso. Se avesse potuto inseguire le pietre bianche forse avrebbe potuto guadagnare di più, ma il rischio era troppo grande, perché il bianco avrebbe dovuto soltanto pensare a rafforzare il proprio gruppo, mentre invece il nero avrebbe dovuto giocare su entrambi i lati per continuare l'inseguimento, e questa non sempre è una scelta pratica. Dovremmo sempre ricordare che ci sono molte altre mosse e variazioni che potrebbero essere giocate, per non parlare di quelle con cui il nostro avversario potrebbe coglierci di sorpresa. Questo implica che una buona regola pratica è: **“Quando si è in dubbio, giocare sicuri e restare connessi”**. Possiamo essere aggressivi quando tutti i nostri gruppi sono forti, ma quando uno di essi è debole, dovremmo essere più prudenti.

Mosse 32 - 34: Il bianco minaccia di tagliare con un piccolo salto del cavallo e vuole connettersi con le proprie pietre. Il nero prende un po' troppo sul serio l'idea della sicurezza e pensa che giocare la mossa più larga in **33** e assicurarsi i punti indicati con dei quadrati in alto a destra sia più importante. Sacrificare la pietra indicata con il triangolo in **E15** non è altrettanto importante, e questo si accorda con l'idea di lasciar perdere le pietre poco importanti, anziché combattere per ogni singolo punto.

Ma forse c'era una mossa migliore? Il nero ha dimenticato che dovremmo cercare di tenere separate le pietre dell'avversario

e non ha pensato alla variante mostrata qui a destra. Il nero mantiene la connessione, il bianco cattura una pietra nera e il nero cattura entrambe le pietre bianche, creandosi una piccola zona laterale e rafforzandosi nella parte superiore, ma adesso è il turno del bianco. Ciò che porta a propendere per la prima variante è che il nero mantiene il sente e, a volte, **vale la pena guadagnare di meno, localmente, se possiamo continuare a giocare in sente altrove.**

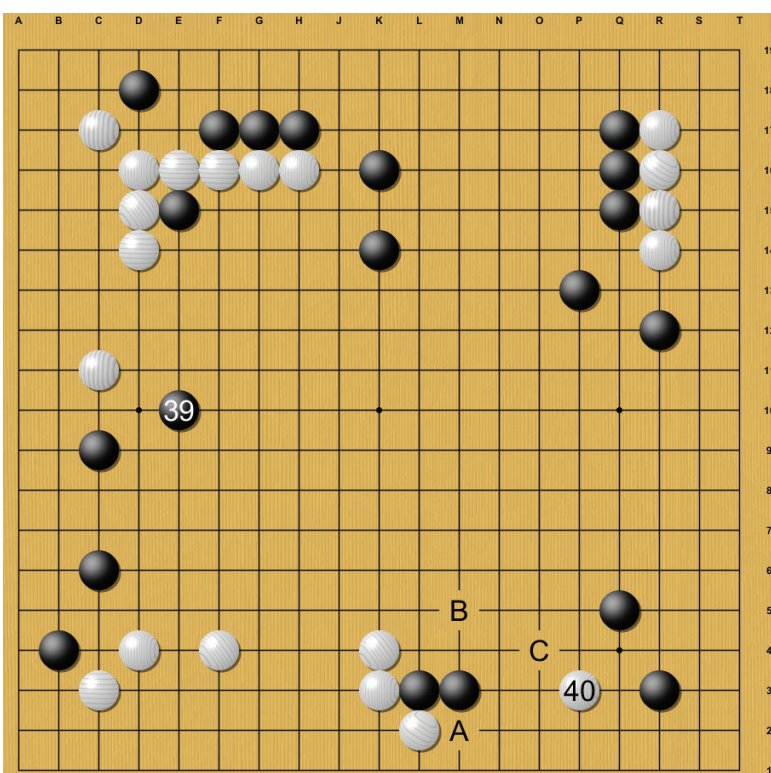




Mosse 35 - 38: Nero 35 estende di tre punti dalle proprie pietre, ma la distanza è troppa e la forma è instabile. Il posizionamento sbagliato della **mossa 27** ha reso la **mossa 35** un po' troppo timida. Se la **mossa 27** fosse stata nella posizione corretta, sotto la stella, questa estensione sarebbe stata perfetta, ma adesso i punti segnati sono un pericolo per il nero.

Bianco 36 difende l'area del bianco e prepara il contrattacco, punendo così il nero per la sua forma instabile. Il nero si rende conto che la propria pietra è in grave pericolo e cerca di rinforzarla con una mossa in **sente**, giocando la **mossa 37** e minacciando di tagliare le pietre del bianco e di catturarle.

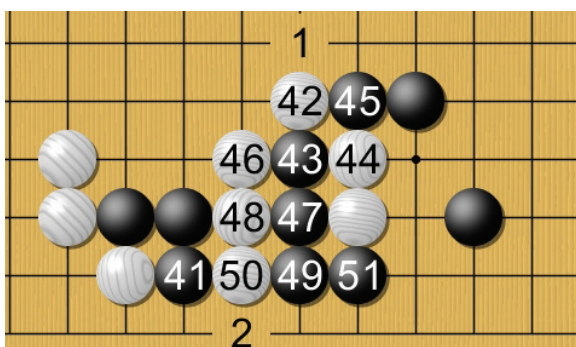
Bianco 38 blocca la minaccia di taglio del nero, connette le pietre e si rafforza. Il nero mantiene ancora il sente.



Mosse 39 - 40: Il nero pensa che l'angolo in basso a destra sia al sicuro, per cui decide di giocare altrove e mantenere il sente. Sposta la sua attenzione e gioca la **mossa 39** sul lato sinistro. Normalmente, una mossa del genere minaccerebbe una potenziale espansione del bianco, oppure addirittura un'invasione. Ma dopo gli scambi in alto a sinistra il bianco ha costruito un muro molto solido e le sue pietre non possono essere attaccate facilmente.

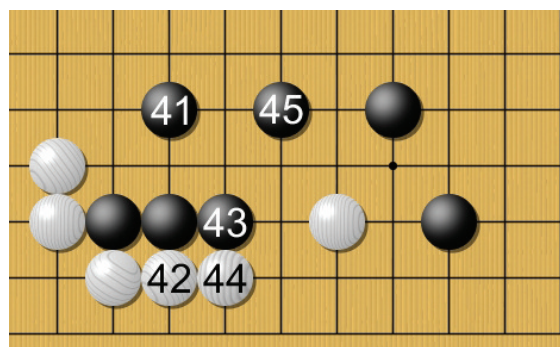
Il nero ha dunque commesso un errore molto comune. **Non bisognerebbe mai provare a minacciare o attaccare pietre forti.** Il bianco è abbastanza forte da potersi permettere di ignorare la mossa del nero e, finalmente, guadagna il sente.

L'invasione in **Bianco 40** è il risultato della lunga serie di piccoli errori del nero. Il bianco invade le pietre nere proprio nell'area che avevamo indicato prima come pericolosa e il nero ha tre scelte. **A, B e C.**



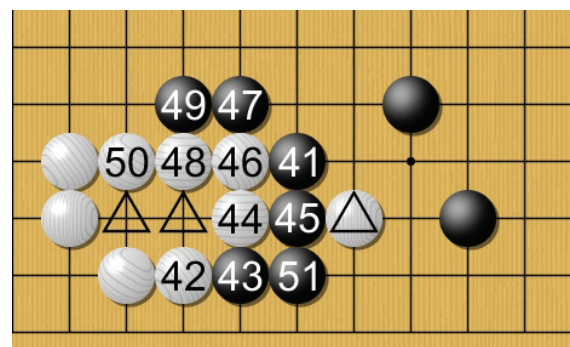
Scelta A

Qui il nero prova a tagliare le pietre nel bianco e a difendere direttamente la propria zona con la **mossa 41**. Dopo questa variante, il bianco mantiene il sente e può scegliere di espandersi in **1** e puntare verso il centro, riducendo ulteriormente il nero, oppure di estendere in **2** e catturare le tre pietre nere.



Scelta B

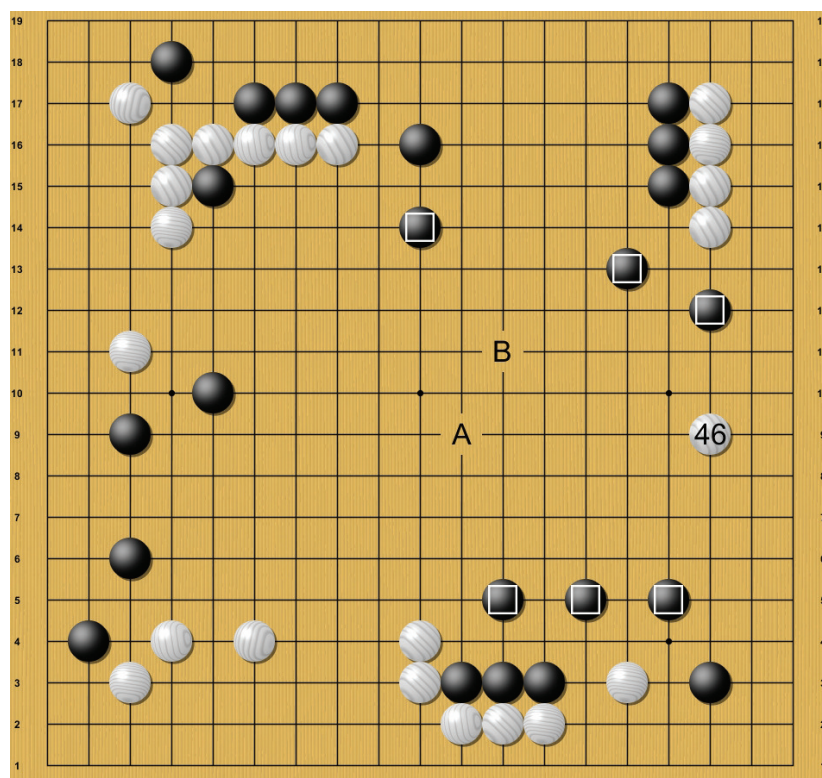
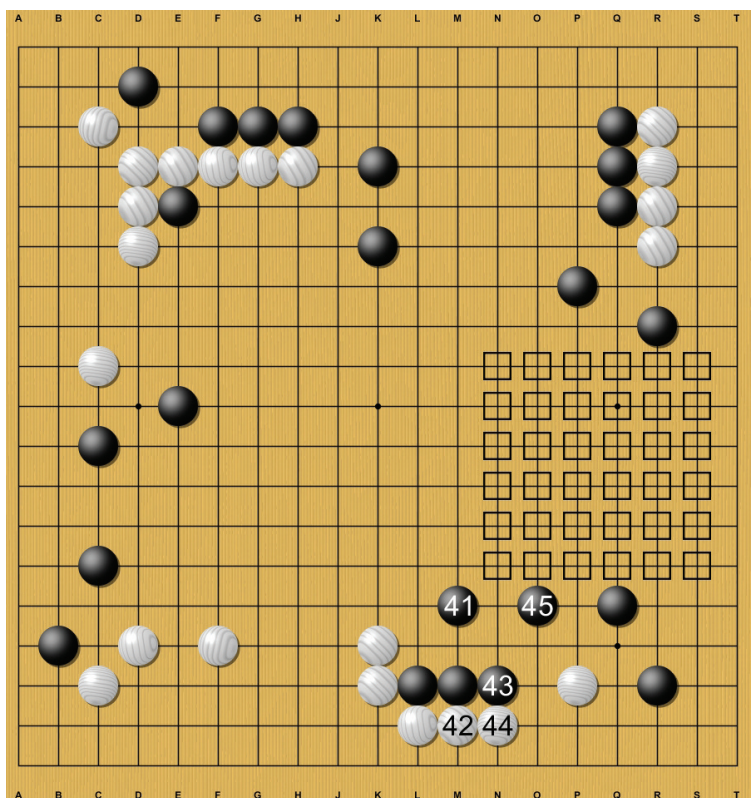
Il nero prova a soffocare la pietra bianca, forzando il bianco a giocare in **42** sulla seconda linea. Se non lo facesse, infatti, il nero potrebbe giocare lì per primo e riconquistare il suo territorio. In questa variante, il nero guadagna influenza al centro e sul lato.



Scelta C

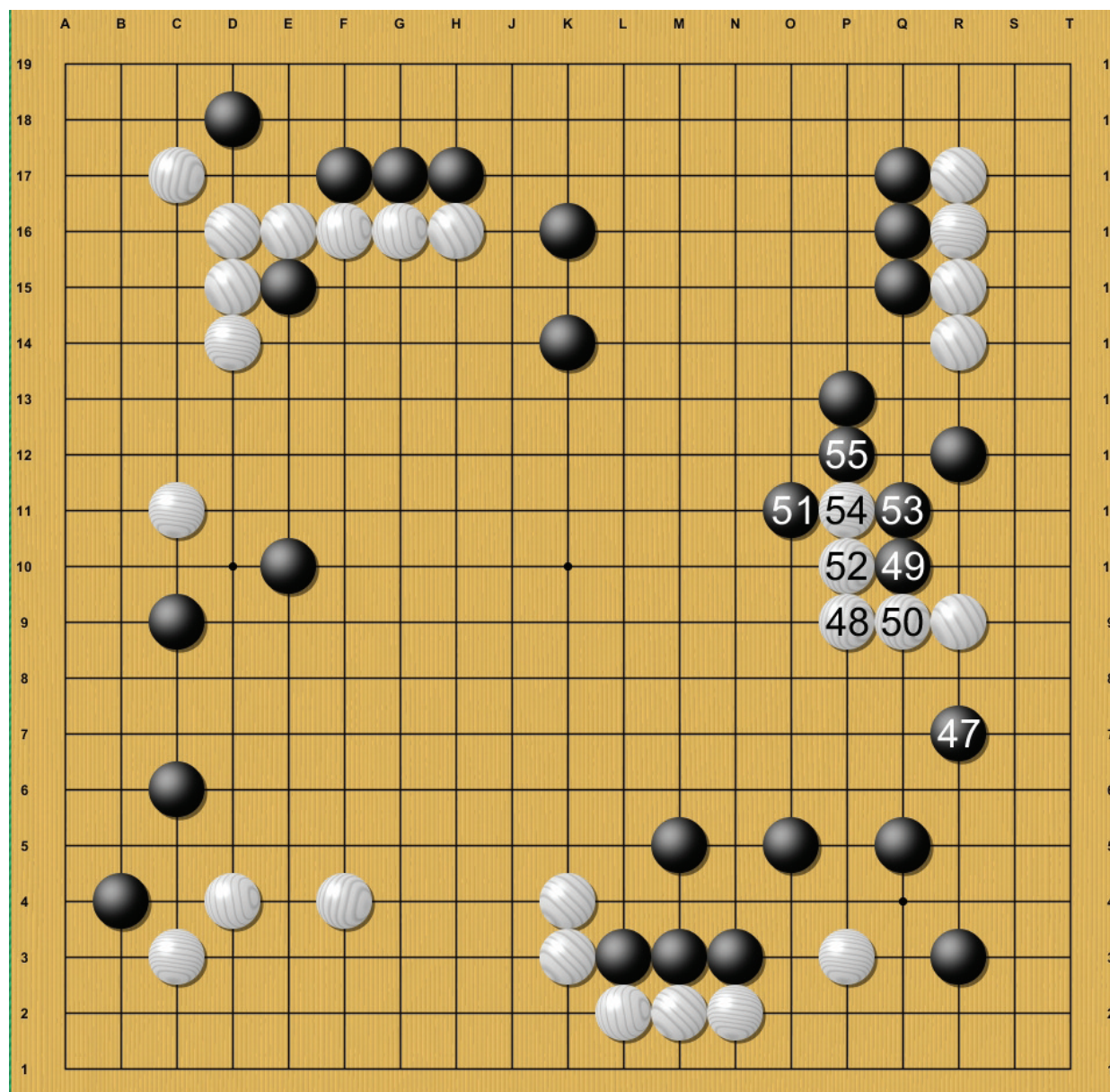
Qui il nero prova a bliccare l'accesso del bianco verso il centro. Perde le pietre iniziali (indicate con i triangoli), ma cattura la pietra con cui il bianco aveva avviato l'invasione e guadagna un ampio angolo, tagliando fuori il bianco dal lato destro e dal centro.

Mosse 41-45: Il nero sceglie **B**. Il risultato di **C** sembrerebbe migliore per il nero, ma le mosse in quella variante non sono tutte in sente, il nero si è lasciato prendere dall'invasione e ha avuto paura che il bianco potesse avere qualche asso nella manica che non aveva previsto. **Questa non è una ragione sbagliata per preoccuparsi.** Le situazioni in cui non possiamo prevedere la prossima mossa dell'avversario saranno tante mentre impariamo il gioco, per cui non è una cattiva idea essere prudenti. Nella variante che è stata scelta, tutte le mosse sono in sente, il che significa che il bianco ha dovuto rispondere esattamente nel modo previsto, per non rischiare di perdere la propria pietra. Immaginate che, ad ogni mossa, il bianco avesse scelto di giocare altrove e che il nero avesse giocato in quei punti al suo posto. Sarebbe stato un disastro per il bianco. Perciò, il nero ha scelto quella che pensava fosse la variante più sicura e prevedibile, oltre che le **mosse 41 e 45**, che creano un accenno di muro. I punti segnati indicano l'influenza del nero, che è a poche mosse dall'essere convertita in territorio.



Mossa 46: Il nero ha perso qualche punto, ma ha guadagnato influenza in un'area che stava già cercando di sviluppare. Il bianco, che invece è stato forzato a giocare le **mosse 42 e 44** sulla seconda linea, non è più così contento della sua decisione di invadere il nero. Adesso si ritrova con un'enorme area da distruggere. In casi del genere, di solito, abbiamo due scelte. Possiamo tentare o una nuova invasione nel mezzo dell'area dell'avversario, oppure una riduzione al di sopra o attorno all'influenza dell'avversario. Discuteremo nei dettagli entrambe le opzioni nel **capitolo 5** e spiegheremo come scegliere quando ridurre e quando invadere, ma per ora possiamo dire che quando l'avversario ha molte pietre forti in un'area dovremmo fare attenzione e provare a ridurre il territorio da lontano, invece di lanciarsi all'attacco e provare a sopravvivere in maniera forzata in mezzo alle pietre nemiche. Dunque, in questo caso una riduzione in **A** o in **B** sarebbe una buona scelta, e il bianco potrebbe o sopravvivere oppure connettersi con un altro gruppo. Ma il bianco teme che i potenziali punti del nero siano troppi da poter ignorare e che possano costargli la partita, per cui decide di correre il rischio e gioca un'altra invasione in 46, anche se la volta precedente non ha ottenuto altro che il nero si rafforzasse. Bianco 46 è totalmente circondata dalle pietre nere segnate.

Attenzione! Invadere una parte della tavola potrebbe rendere difficile invaderne un'altra vicina, perché di solito, mentre stiamo togliendo punti all'avversario, siamo anche forzati a rinunciare a influenza esterna, rendendo le mosse successive meno efficaci.



Mosse 47 - 48: Il Nero è ancora incerto su ciò che sta accadendo e cerca ancora di stare dalla parte sicura. Quindi, gioca un modesto attacco in **47** per impedire al Bianco di creare una base e di vivere all'interno delle pietre del Nero. Il Bianco è sotto un grave attacco e saltare verso il centro con la **mossa 48** è quasi l'unica scelta quando una pietra è sotto attacco da entrambi i lati.

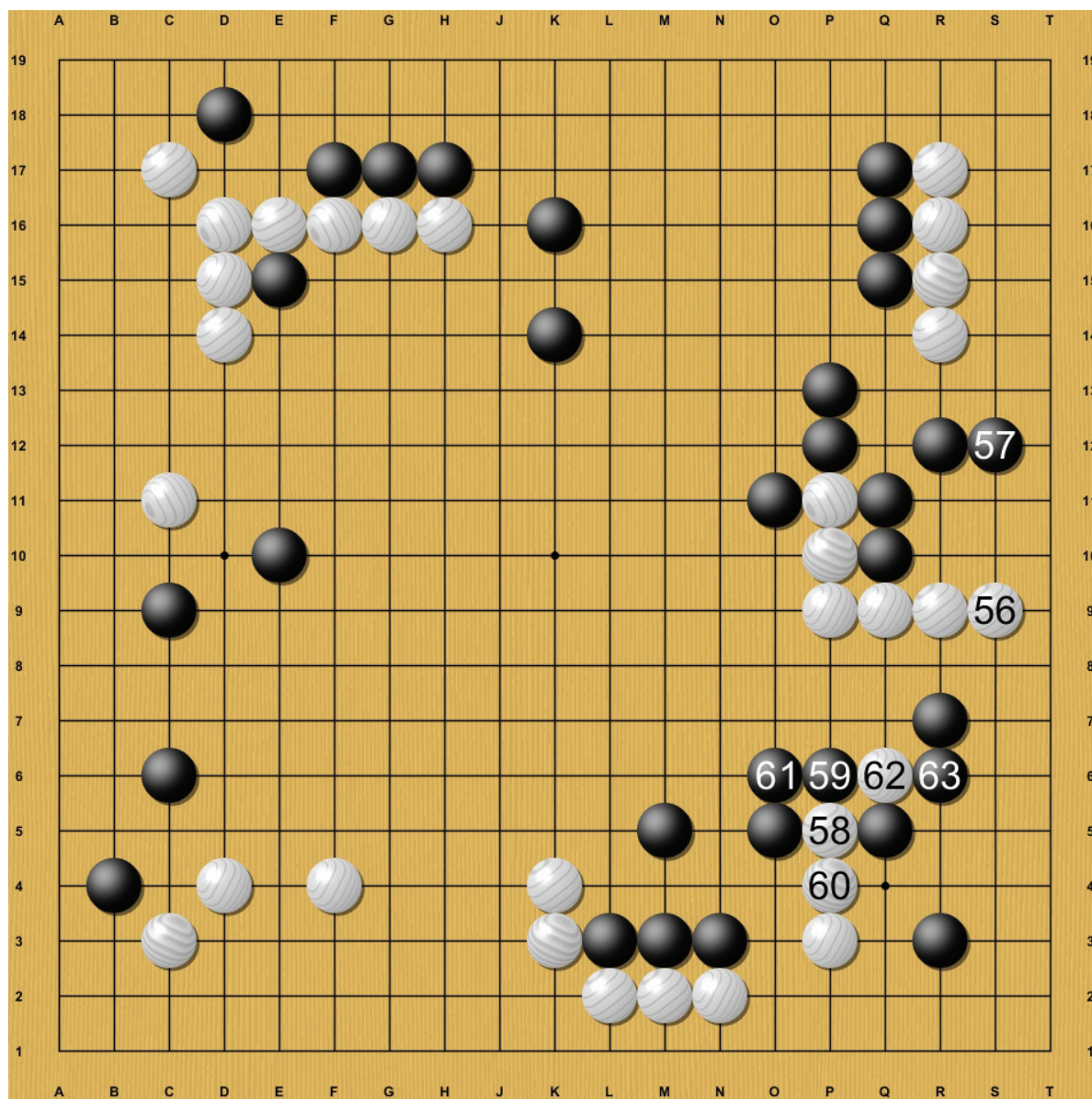
Mosse 49 - 50: Nero **49** tenta di insinuarsi con una mossa gratis e rendere il gruppo del Bianco pesante (vedi sotto per la definizione). Bianco **50** è quasi una risposta automatica, poiché il Bianco non può permettersi di essere tagliato mentre è sotto attacco.

Mosse 51 - 52: Anche il Nero salta fuori con la **mossa 51**, cercando di mantenere il gruppo Bianco circondato e il Bianco **52** minaccia due opzioni: dirigersi verso il gruppo bianco in alto a destra o catturare il Nero **49**, guadagnando così un occhio e ottenendo successo con la propria invasione.

Mosse 53 - 55: il Nero si oppone alla cattura con la **mossa 53**, ma il Bianco insiste nel suo tentativo di raggiungere la sicurezza del gruppo Bianco in alto a destra con la **mossa 54**. La **mossa 55** del Nero ferma quella possibile strada e assicura una buona forma alle pietre nere. Adesso il Bianco è sempre più lentamente circondato e ha cinque pietre connesse, pesanti e senza occhi. Le cose sembrano cupe per il Bianco.

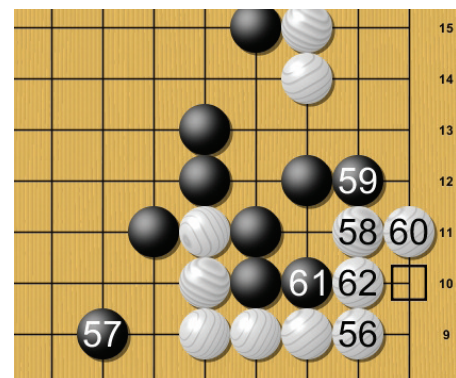
Il gruppo leggero si riferisce a un insieme di pietre non interconnesse che possono essere tagliate senza subire danni maggiori rispetto alla sola perdita delle pietre tagliate. Per così dire, un gruppo leggero è costituito da pietre sacrificabili a vantaggio del gruppo nel suo insieme o della nostra strategia.

Un gruppo pesante nel Go è un gruppo di pietre che sono connesse tra loro, tuttavia non è ancora vivo e può avere uno o nessun occhio. Tutte le pietre sono connesse, quindi non possiamo abbandonare una piccola parte di esse e scappare con una parte come con i gruppi leggeri. Un gruppo pesante vive o muore come un unico organismo, quindi ci conviene rendere un gruppo avversario pesante prima di attaccarlo, costringendo il nostro avversario a salvarlo e ad investire molte mosse per portarlo in salvo.



Mosse 56 - 57: Il Bianco gioca la mossa **56** minacciando di cercare di connettersi con il suo gruppo in alto a destra o di creare spazio per un occhio e rafforzare la sua posizione, se il Nero ignora la sua mossa e gioca altrove. Il Nero vuole mantenere il Bianco separato, quindi gioca la **mossa 57** su **s12** che termina la possibilità per il Bianco di connettersi in quel modo e minaccia anche il gruppo in alto a destra.

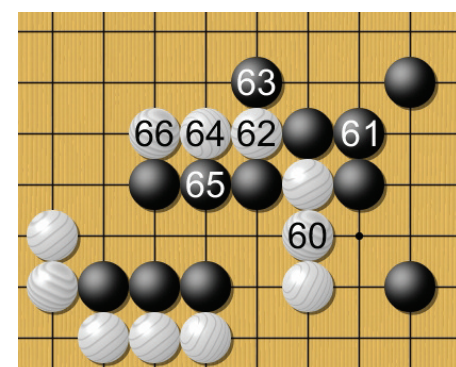
Immagine di destra: Una variante può essere vista qui, dove il Nero gioca in **57** per circondare il Bianco e dargli l'opportunità di giocare molte mosse e creare un occhio nel punto quadrato segnato.

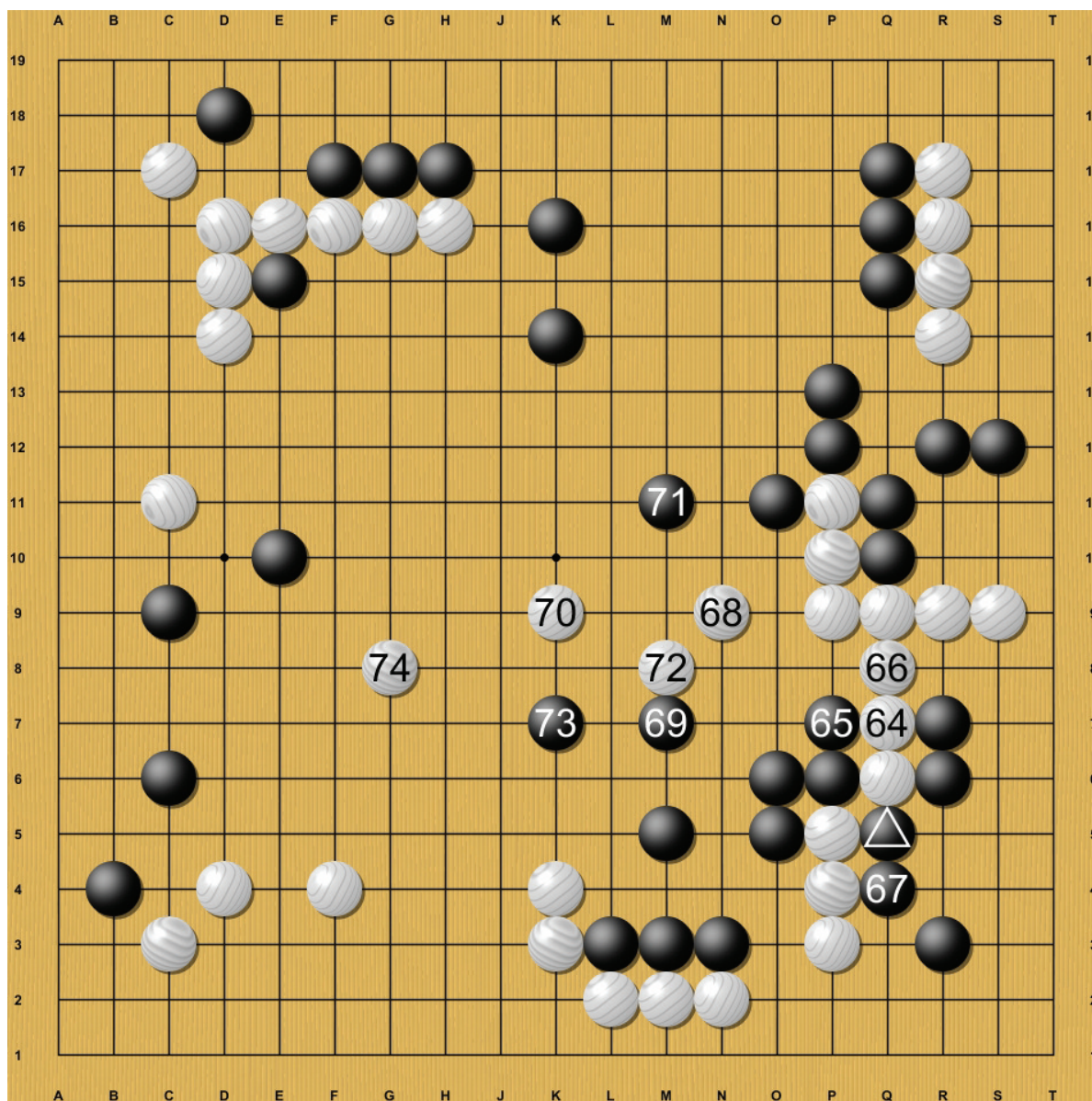


Mantieni sempre a mente: Impedire ai gruppi del nostro avversario di connettersi tra loro è spesso un obiettivo importante nel gioco. Anche se dobbiamo sacrificare alcuni punti, vale solitamente la pena cercare di mantenere il gruppo dell'avversario separato e debole, così da poter beneficiare di attaccarli in seguito.

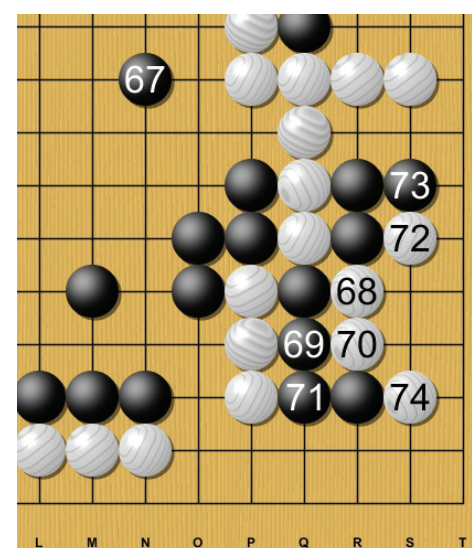
Mosse 58 - 60: Il Bianco non può spendere una mossa per rafforzare il suo gruppo in alto a destra poiché il suo gruppo invasore è in un pericolo critico, quindi cerca di rompere l'estensione di un punto di Nero con la **mossa 58**, ma non funziona. La **mossa 59** di Nero mette la pietra del Bianco in atari, quindi il Bianco deve estendersi con la **60**.

Mosse 61 - 63: Il nero ha bisogno di connettere le sue pietre, ma come decidere tra giocare in **o6** e **q6**? In questi casi rinforziamo la pietra che è più in pericolo se attaccata. Se il Nero gioca la **mossa 61** in **q6**, la variazione **nell'immagine a destra** è un possibile risultato. Il Bianco circonderebbe e ucciderebbe sei pietre nere e vincerebbe una grande battaglia. Il Nero non può permettere questo, quindi, tornando al diagramma principale, gioca in **o6** alla **mossa 61**. Il Bianco cerca comunque di tagliare con la **62**, ma le pietre nere non sono in pericolo su questo lato, quindi il **Nero 63** mette il Bianco in atari e sembra risolvere la questione.



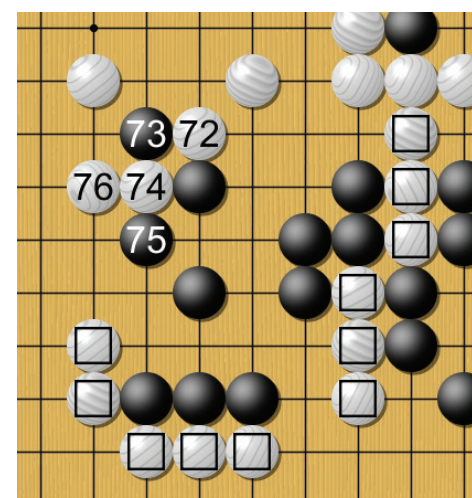


Mosse 64 - 67: Il bianco si estende con la **mossa 64** cercando di salvare la sua pietra tagliata, ma il **nero con la mossa 65** gli la mette in atari, quindi **bianco 66** è inevitabile. Le pietre del bianco sono ora collegate ma quasi completamente circondate e senza occhi. La pietra contrassegnata dal triangolo del nero invece è in grande difficoltà, quindi il nero non può finire il gruppo del bianco e deve tornare a difendere con la **mossa 67** altrimenti le sue pietre sarebbero catturate, come nella variante **nell'immagine a destra**. Se una cosa del genere fosse successa, le pietre del nero sarebbero state catturate e l'invasione del bianco sarebbe diventata immediatamente da debole gruppo circondato a forte gruppo vivo.

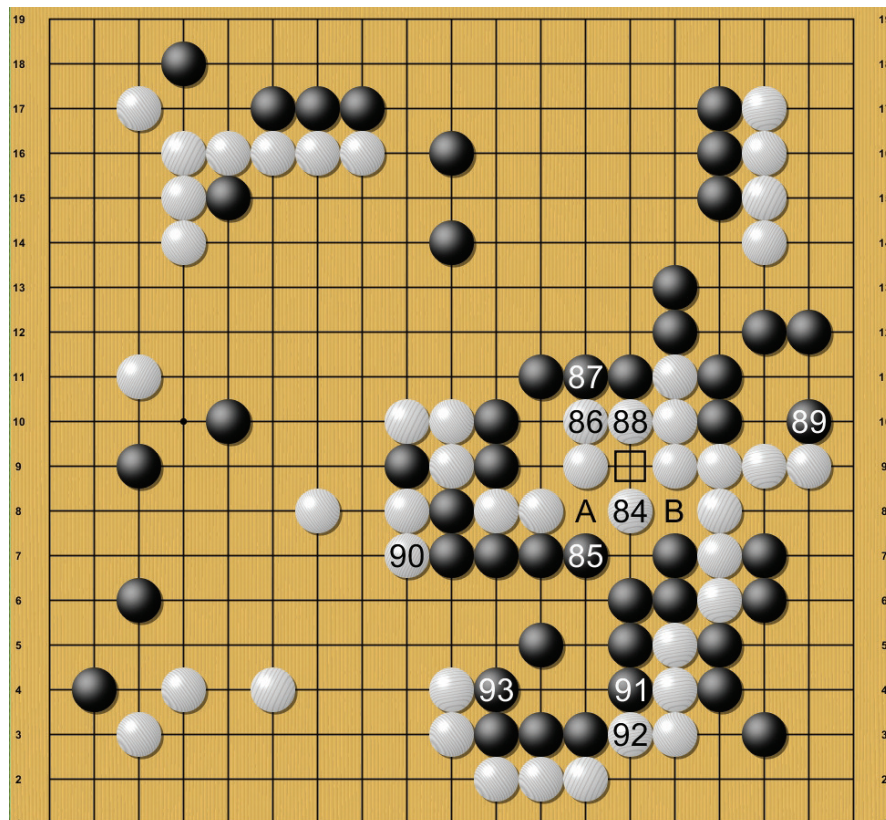
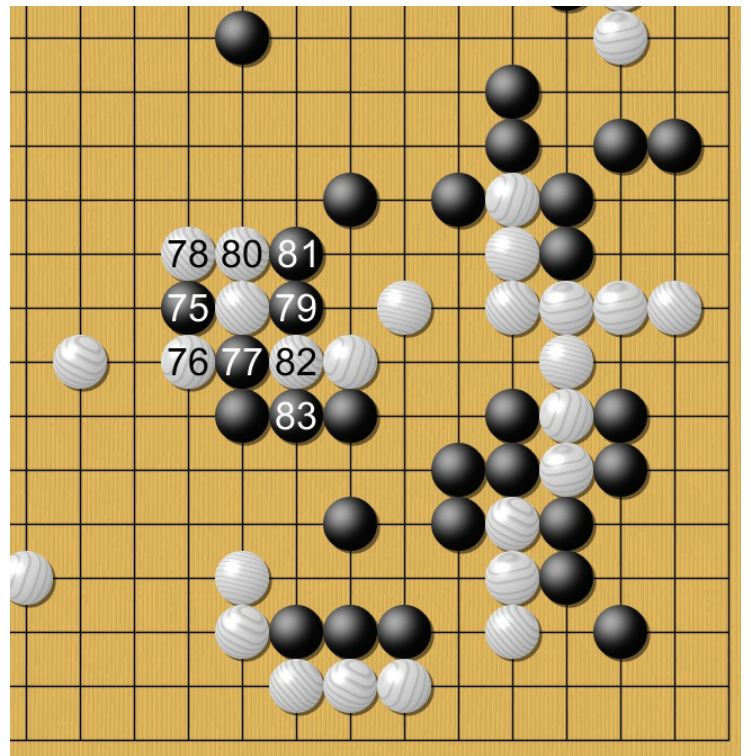


Attaccare è divertente e soddisfacente, ma se non si fanno pause per difendere i propri punti deboli, **gli attacchi saranno privi di significato.**

Mosse 68 - 74: Con un'altra opzione persa, ora il Bianco può solo scappare verso il centro, quindi salta con la **68**. Il Nero cerca di seguirlo e mantenere la pressione con la **69** e il Bianco salta ancora più lontano con la **70**. Il Nero gioca la **mossa 71** per impedire al Bianco di girare verso l'alto, quindi il Bianco gioca la **72** per difendere la sua estensione di due spazi e cercare di attirare il Nero a fare una mossa troppo aggressiva, come quella **nella figura a destra** che porterebbe ancora una volta a circondare il gruppo Nero! Il Nero è preoccupato che il Bianco stia scappando, ma non c'è nient'altro che possa fare in questo momento se non giocare in modo sicuro e mantenere una buona forma. Quindi, il Nero gioca la **mossa 73** per mantenere la pressione e dare un po' di respiro al suo gruppo. Il Bianco si sente audace e salta ancora più lontano con la **74**, questa volta con una grande estensione di cavaliere.



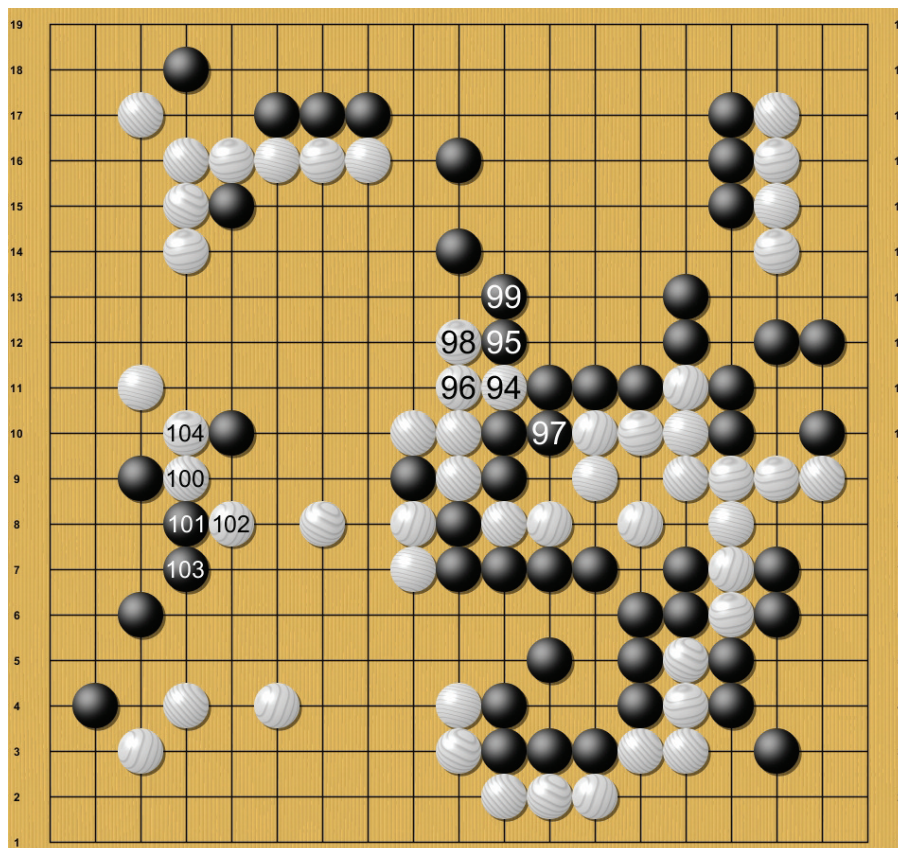
Mosse 75-83: Ma come abbiamo già visto, un grande salto del cavallo può essere tagliato, specialmente se ci sono pietre vicine che ci aiutano a farlo, e questa sequenza di mosse gestisce esattamente questo. Il **nero 75** taglia e il bianco deve rispondere alla **mossa 76** per cercare di collegare le sue pietre, ma il **nero 77** interrompe la loro connessione. Il **bianco 78** cerca di catturare una delle pietre taglienti, ma il **nero 79** taglia le pietre bianche da ogni lato e mette la pietra bianca in atari, costringendo il bianco alla **mossa 80**. Il bianco non può difendere entrambi i lati contemporaneamente, così il nero si estende con la **mossa 81** per connettere le sue pietre taglienti. Il **bianco 82** fa un altro tentativo di dividere il nero e ricollegare le pietre, ma il **nero 83** nega tale possibilità. Ora il gruppo bianco sulla destra è tagliato fuori e completamente circondato e senza occhi. Sembra morto, ma tali grandi gruppi sono sempre pericolosi da avere intorno e talvolta, durante il gioco, possono minacciare di tornare in vita.



Mosse 84-85: Il Bianco continua a cercare di creare eventuali debolezze da sfruttare (chiamate "aji") e guidare il suo gruppo alla vita o alla sicurezza. Quindi il Bianco gioca la **mossa 84** minacciando di tagliare il gruppo centrale del Nero, che nel frattempo è stato circondato lentamente mentre attaccava il Bianco. Il Nero blocca con la **85** e spera di essere vivo. Se il Bianco uccide il suo gruppo, la partita è persa, quindi anche il Nero sente la pressione e non è affatto una lotta facile per lui.

Mosse 86-88: Il Bianco con la mossa 86 minaccia di nuovo di tagliare il Nero e il Nero deve connettersi con la **mossa 87**, ma facendolo permette al Bianco di giocare la **mossa 88** e creare un occhio nel punto quadrato contrassegnato, poiché le **mosse 1 e 2** sono **miai**, il che significa che se il Nero gioca in una posizione, il Bianco risponderà nell'altra posizione e comunque creerà un occhio.

Mosse 89-93: Il nero non è riuscito a impedire al bianco di creare un occhio, ma sappiamo che **sono necessari due occhi** per creare un gruppo vivo, quindi gioca la **mossa 89** per prevenire qualsiasi possibilità, per quanto piccola, di un secondo occhio nell'unico area in cui il gruppo bianco ha abbastanza spazio per farlo. Il bianco vede le sue opzioni di creare un occhio diminuire, quindi cambia obiettivo e prova a uccidere il gruppo nero cercando di circondarlo con la **mossa 90**. Il nero risponde con la **mossa 91**, minacciando di creare due occhi nella prossima mossa. Il bianco tenta di prevenire che giochi lì di nuovo con la **mossa 92**, ma il nero riesce comunque a creare abbastanza spazio per due occhi con la **mossa 93**. Il nero è vivo e sembra al sicuro...

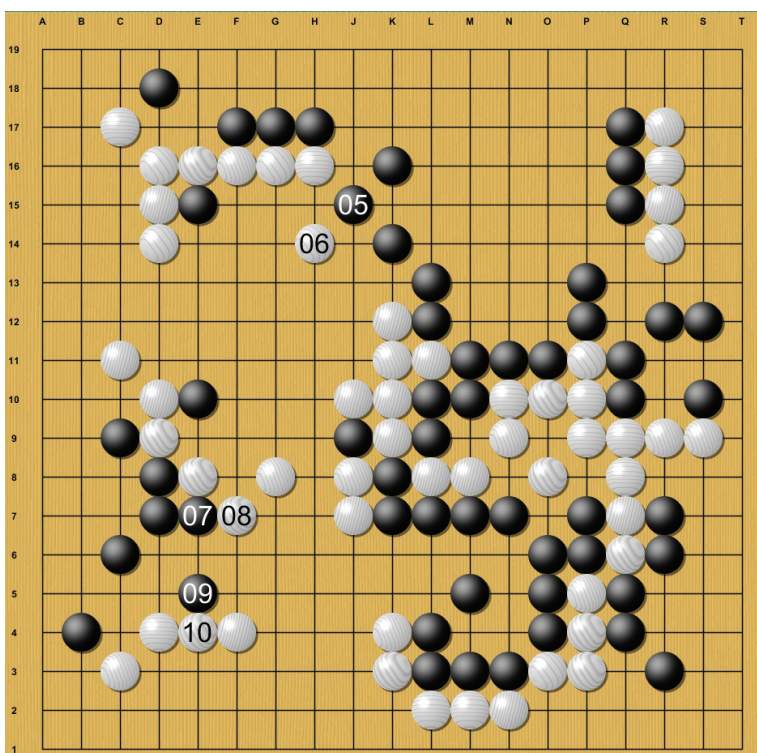
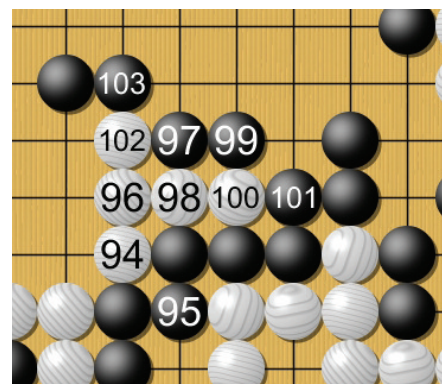


Mosse 94-99: Il Bianco effettua l'ultimo sforzo per tagliare il Nero con la **mossa 94**, che costringe il Nero a effettuare l'atari del Bianco con la **mossa 95** per difendersi.

Immagine a destra: se il Nero avesse semplicemente cercato di collegare le sue pietre, come ha fatto in seguito, avrebbe perso del territorio senza motivo, come possiamo vedere nel diagramma.

Nel diagramma principale, la mossa 96 del Bianco, semplicemente estende e connette le sue pietre, quindi il Nero deve ora difendere le sue pietre e connetterle anche lui, con la **97**. Il Bianco estende con **98** minacciando il territorio del Nero e creando un piccolo muro. Il Nero non ha altra scelta se non difendere i suoi punti di taglio e territorio, estendendosi fino al **99**.

Mosse 100-104 : Ora il bianco cerca di utilizzare la parete appena creata, quindi interrompe l'estensione del piccolo cavaliere con la **mossa 100**. Il nero vede che il bianco ha molte pietre nelle vicinanze, quindi decide di rinunciare alla sua pietra e non opporsi al taglio, quindi gioca in modo sicuro alla **101**. Il bianco minaccia l'atari della pietra nera alla **mossa 102**, quindi il nero difende il gruppo alla **mossa 103**. Il bianco completa il taglio con la **mossa 104** e sembra aver creato una bella scatola di territorio potenziale (chiamato **moyo**) nel mezzo e a sinistra.



Mosse 105-106: Il Nero non gradisce lo sviluppo del Bianco, così con la **mossa 105** cerca di entrare nel territorio del Bianco nel modo più sicuro possibile, allargando leggermente la sua potenziale zona di territorio nella parte superiore e al centro. Il Bianco con la **mossa 106** impedisce al Nero di farlo su ampia scala, ma ciò apre la possibilità di ulteriori mosse di riduzione di territorio in seguito.

Mosse 107-110: Dato che la parte alta è sicura, il Nero si muove nell'angolo in basso a sinistra e minaccia di atari una pietra bianca con la mossa 107. Il Bianco gioca la **mossa 108** in un perno formando la bocca della tigre e riesce a difendere tutte le sue pietre contemporaneamente. Il **Nero 109** minaccia di tagliare le pietre bianche, quindi la risposta ovvia del Bianco è la connessione alla **mossa 110**. Con quella mossa finisce il gioco di mezzo. La maggior parte dei grandi territori e delle principali battaglie sono finite, quindi passiamo alla **fase finale** del gioco, dove i giocatori di solito lottano per aree più piccole e territori di seconda linea nel centro e ai lati.

solito lottano per aree più piccole e territori di seconda linea nel centro e ai lati.

► Giochiamo - La fine del gioco

I confini tra la fase intermedia e quella finale del gioco non sono realmente ben definiti e molte volte si possono effettuare mosse da endgame nella fase intermedia, e viceversa. Tuttavia, come idea generale, quando gli angoli, i lati e il centro della tavola sono principalmente rivendicati e l'unica cosa che rimane sono mosse piccole che riducono leggermente un'area o mosse lungo la prima e la seconda linea della tavola, allora possiamo dire che siamo nella fase finale del gioco.

Molti giocatori non considerano la fase finale del gioco come veramente importante poiché le mosse sembrano essere piccole, ma è una fase del gioco in cui il risultato può davvero cambiare di mano, poiché piccoli guadagni, in vari punti della tavola, possono sommarsi a un numero significativo di punti. Inoltre, questa è la fase del gioco in cui aji o gruppi morti possono giocare un ruolo molto significativo e si potrebbe trovarsi in giochi in cui persino l'ultima mossa potrebbe essere quella che alla fine ti costerà l'intero gioco. Vedremo esempi di abili mosse come queste (chiamate tesuji) successivamente, in un capitolo riservato a tale scopo, ma per ora stabiliamo alcune linee guida per la fase finale, come abbiamo fatto per le due fasi precedenti.

Due cose sono le più importanti nel finale. Trovare le mosse più grandi e giocare le mosse che sono sente (mosse che il nostro avversario non può ignorare e deve rispondere), anche se non sono le più grandi. Vediamo perché e come ciascuno di essi è importante.

Quindi, come valutiamo le possibili mosse e decidiamo quale sia la più grande?

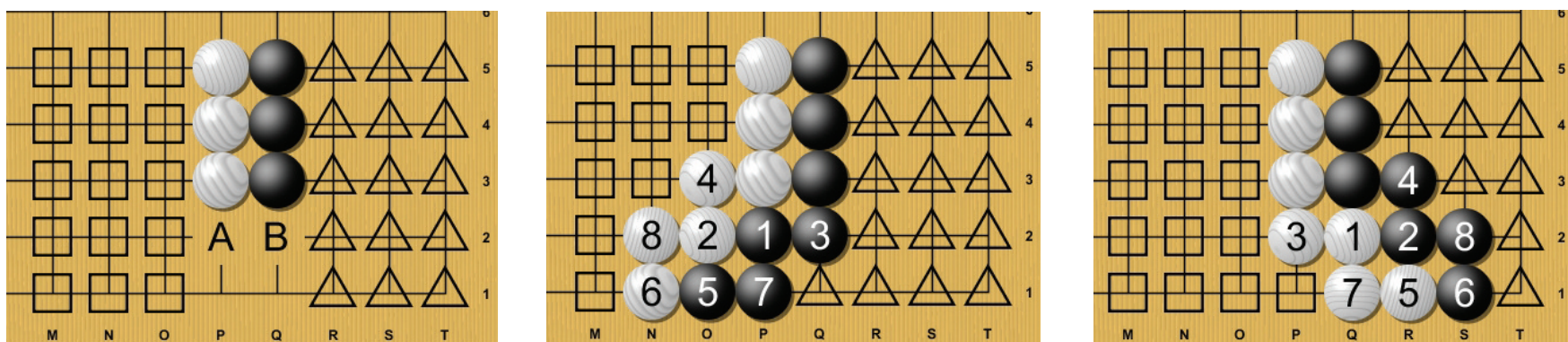


Immagine a sinistra: Vediamo questo esempio comune. Se il Nero e il Bianco continuassero ad estendere le loro mura, ognuno otterrebbe i punti segnati. I quadrati per il Bianco, i triangoli per il Nero. Ma di solito i giocatori cercano di ottenere il massimo dal gioco finale, quindi il Nero giocherebbe in **A** e il Bianco in **B**.

Immagine centrale: Quindi, qualcosa come questa sequenza di mosse è possibile. In questo caso, le mosse di nero hanno tolto *cinque punti* a bianco che erano stati quadrati nel primo diagramma e nero ha vinto un *punto extra* in uno dei punti precedentemente neutrali. Quindi, questa sequenza vale *sei punti*.

Immagine a destra: Se fosse stato il turno del giocatore bianco e la stessa sequenza di mosse fosse stata seguita, allora il Nero sta perdendo *cinque punti* rispetto al primo diagramma e Bianco sta guadagnando *un punto*. Quindi, il giocatore che ha il sente e gioca per primo, modifica il gioco di *sei punti e mantiene il sente!*

Contare e valutare il valore dei nostri movimenti durante la fase iniziale o intermedia del gioco non è facile, ma le aree di endgame sono più piccole e più facili da calcolare. Acquisire questa buona abitudine può aiutarci a iniziare a imparare come valutare i nostri movimenti sulla tavola in ogni fase del gioco.

Nell'esempio precedente dovremmo chiarire che giocare per primo non vale davvero dodici punti, ma un'inversione di sei punti. La differenza può sembrare piccola, ma è piuttosto importante. Se Bianco e Nero fossero al momento in parità a 60 punti ciascuno, chi gioca quella sequenza di endgame non otterrebbe un punteggio di 66-54, ma di 61-55.

Naturalmente ci sono molti esempi in cui i guadagni di una mossa sono maggiori per un giocatore e molto meno per l'altro, rendendo una mossa di endgame pressante per un lato e meno importante per l'altro. Ad esempio, una variante comune della posizione precedente è questa:

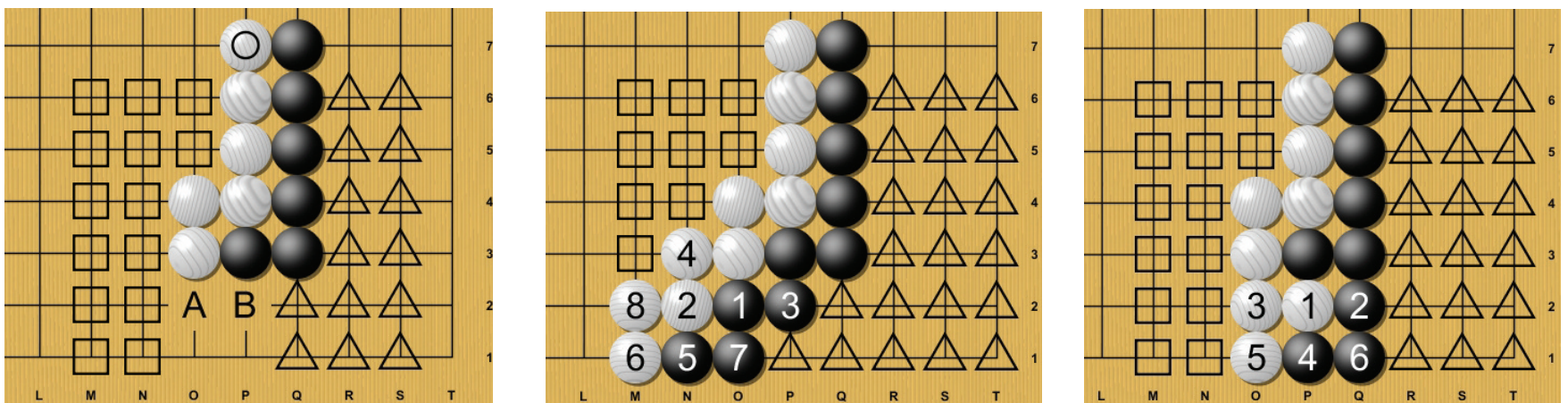


Immagine di sinistra: In questa posizione il Nero ha già fatto un hane durante il gioco medio, quindi ha il vantaggio durante l'endgame. Se assumessimo di nuovo che entrambi gli avversari si estendessero verso il bordo della tavola, i punti segnati sarebbero i risultati finali per entrambi.

Immagine centrale: Se Nero gioca per primo qui vediamo lo stesso schema familiare dell'esempio precedente. Nero distrugge cinque dei punti potenziali di Bianco e prende un punto per sé, **mantenendo il sente**. Questo scambio vale ancora *sei punti*.

Immagine destra: Se Bianco gioca per primo, Nero semplicemente blocca e Bianco deve collegarsi a **3**, anche lui. Poiché è il turno di Nero, può continuare la sequenza finendo con **Bianco che mantiene il sente**, ma Nero perde solo *due punti*. Quindi, l'endgame in questo caso **non** vale lo stesso per entrambi i giocatori.

Trovare la mossa più grande è importante, ma mantenere il sente può essere considerato più prezioso dei punti. Pensaci. Qual è la scelta migliore, fare una grande mossa finale che ti darà un'oscillazione di dieci punti, ma che darà sente al tuo avversario in modo che possa iniziare a ridurre il tuo territorio, o fare mosse più piccole del valore di due o tre punti, ma che ti permetteranno di mantenere sente e continuare a giocare sempre più di queste mosse? Di solito, optare per la seconda opzione risulta essere la scelta più vantaggiosa. L'unico caso in cui questo non è vero è quando il tuo avversario non ha mosse finali buone o ha mosse finali che lo costringeranno a rinunciare al sente, anche lui. Ricorda sempre che **una mossa finale che giochi è una mossa finale che il tuo avversario non può più giocare**. Vincere l'oscillazione di punti in modo consistente per il tuo lato può modificare significativamente il gioco e con uno sforzo minimo rispetto al gioco medio. Il gioco finale è, in confronto, la parte meno complessa del gioco del Go, il che lo rende una fase ideale su cui i principianti possono concentrarsi e migliorare.

Ultimo ma non meno importante, c'è il fatto che nonostante i nostri calcoli, non puoi pretendere che i nostri avversari giochino esattamente ciò che ci aspettiamo che giochino. Ad esempio, torniamo al primo esempio:

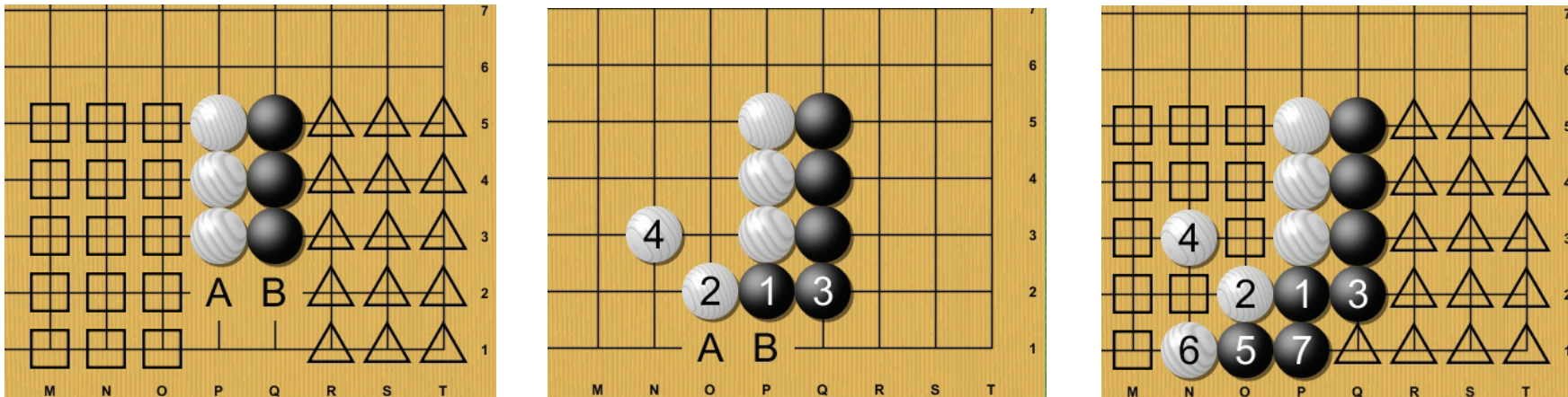


Immagine di sinistra: Ricominciamo da questa posizione come Nero e giochiamo felicemente A convinti di ottenere un guadagno di sei punti e di mantenere il sente. Quindi chiediamo a Bianco: "Possiamo per favore eseguire la semplice sequenza in cui perdi così tanti punti?" e ...

Immagine centrale: Questa volta il Bianco dice "No!". Giocando la bocca della tigre a 4, il Bianco ha fatto il prossimo scambio nella sequenza, non sente per nessun giocatore e sta perdendo meno punti rispetto a prima. Se il Nero continua con il suo piano precedente ...

Immagine a destra: Poi Nero scopre di aver vinto un punto di nuovo, ma Bianco ha perso quattro punti e ha ottenuto il sente. Questo non è un buon risultato per Nero, quindi, dopo il diagramma precedente, Nero di solito gioca altrove e lascia questa posizione com'è, per dopo.

Avere il sente non è qualcosa di facile da valutare, quindi di solito vogliamo giocare il maggior numero possibile di mosse sente, prima di fare una mossa di fine partita che darebbe il sente al nostro avversario.

Parleremo molto più approfonditamente delle sfumature della fase finale del gioco e delle lotte che avvengono sulle linee inferiori della scacchiera, in seguito, nel capitolo 6 **sulla vita e la morte** e nel sotto-capitolo sui **tesuji** (mosse abili). Per ora, avendo coperto le idee di base della fase finale, possiamo tornare alla partita e vedere l'applicazione pratica di tutte queste idee.

Mosse 111-114: Il Nero inizia la fase finale del gioco quindi ha il sente e cerca di trovare una mossa alla quale il Bianco deve rispondere, quindi gioca la **mossa 111**. Il Bianco non può ignorare questa mossa o la minaccia di un prossimo atari della **mossa 113** del Nero, quindi il Bianco deve difendersi con **112** e **114** per proteggere il suo angolo. Quanti punti valgono quelle mosse?

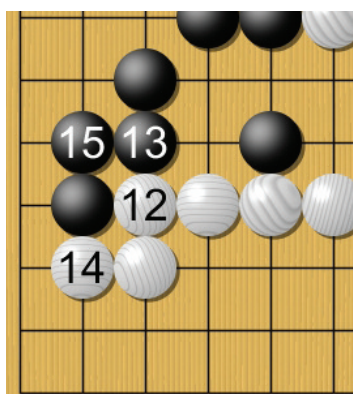
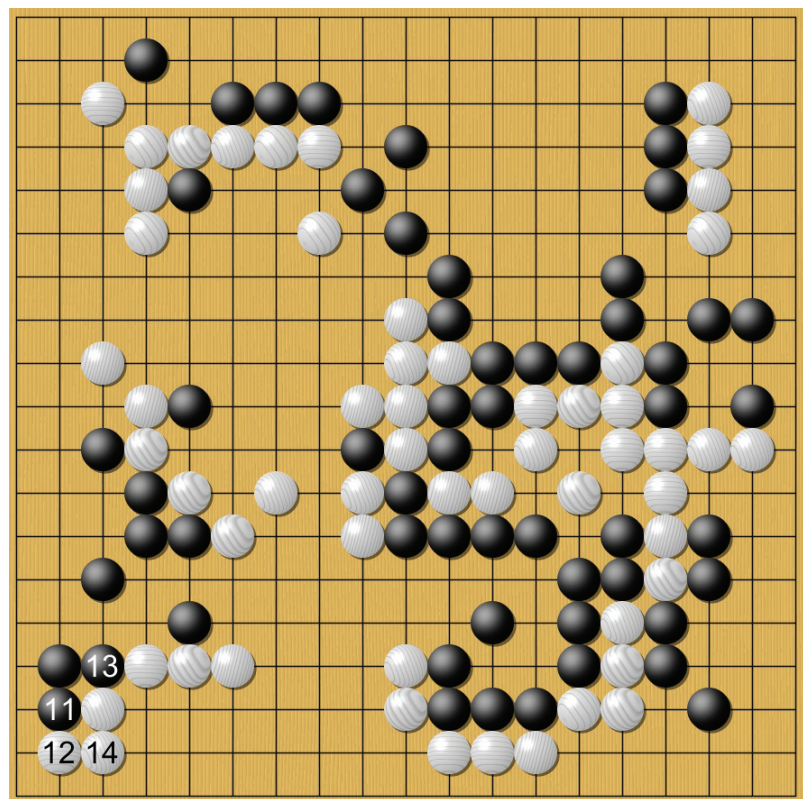


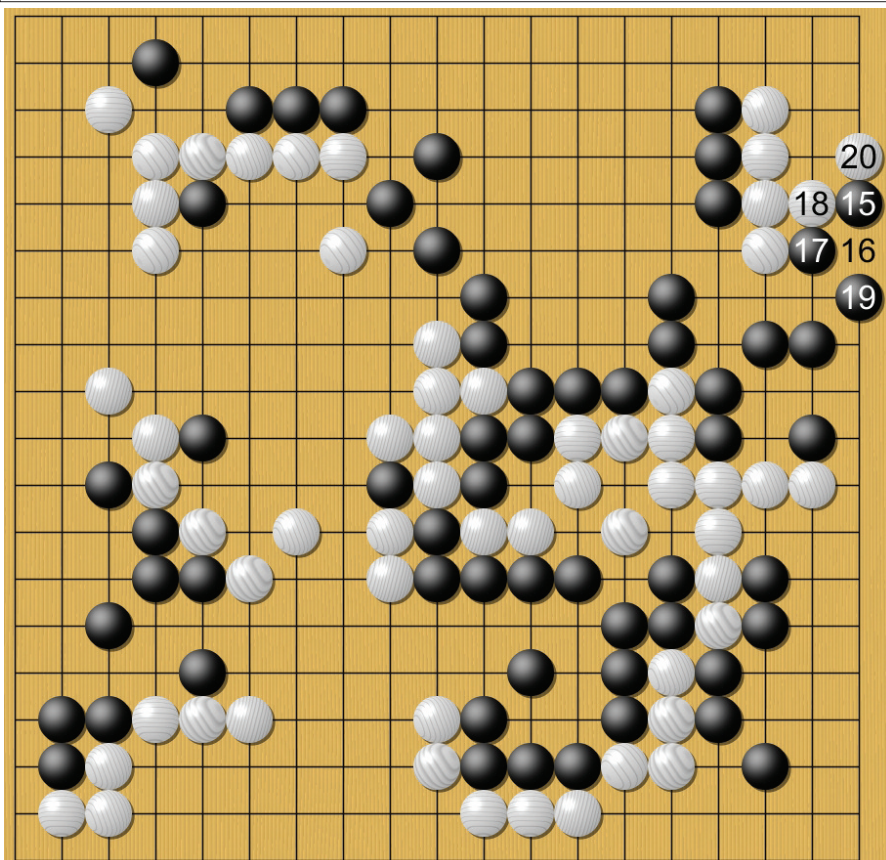
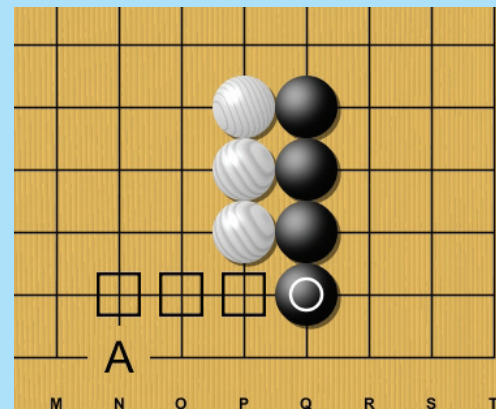
Immagine di sinistra: Qui vediamo il risultato nell'angolo se il Bianco avesse mosso per primo, quindi l'aumento di punti non è molto impressionante. Sono solo due punti, ma il Nero non se ne preoccupa perché è di nuovo il suo turno, quindi ha mantenuto il **sente** e con essa la capacità di fare un'altra mossa di endgame.



Il salto della scimmia

Una mossa esperta di fine partita (tesuji)

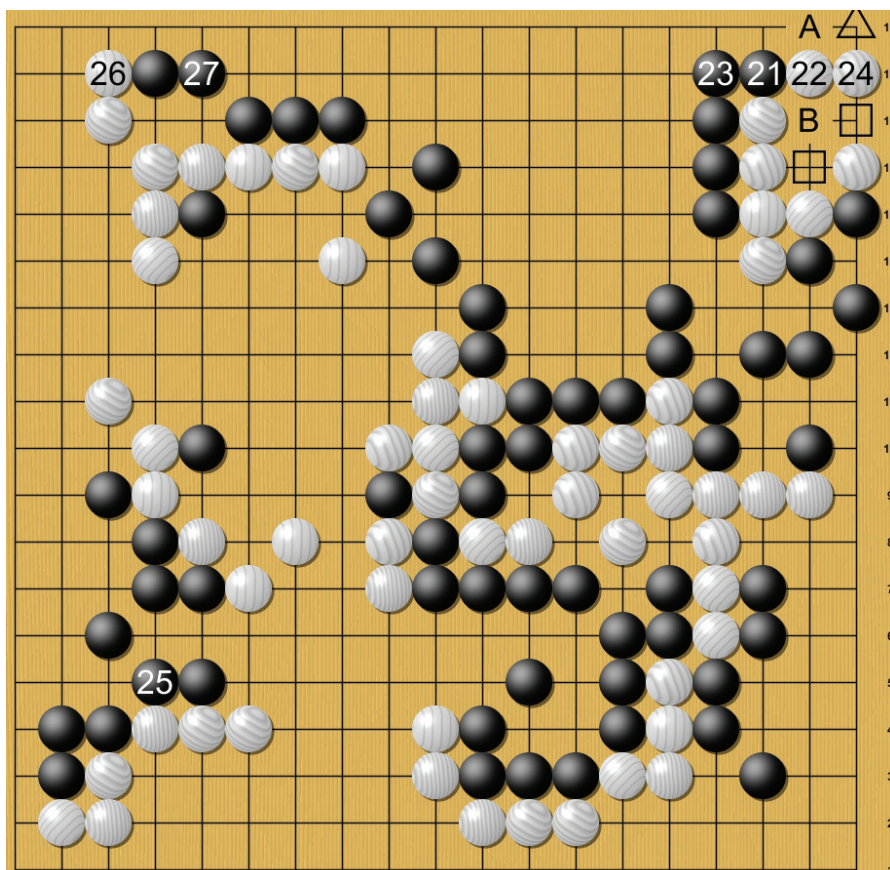
Il salto della scimmia è un'estensione del grande cavallo di fine partita giocata sulla prima linea, che può essere eseguita solo quando si ha un gruppo di pietre solido che si estende sulla seconda linea e il tuo avversario non ha una pietra sulla seconda linea per bloccarti. Nell'esempio a destra, il Bianco non ha una pietra nei punti contrassegnati sulla seconda linea, quindi il Nero può giocare il **salto della scimmia** in A. Il Bianco non può tagliare questa mossa in alcun modo e a meno che non ci siano altre pietre d'aiuto, il Nero ridurrà il Bianco di circa otto o dieci punti e manterrà sente dopo che il Bianco si difende.



Mosse 115 - 120: Il Nero mantiene la pressione giocando il **salto della scimmia** al **115**. Non solo, una mossa del genere di solito finisce con il Nero che mantiene il sente, ma il gruppo del Bianco non è ancora del tutto vivo, quindi il salto della scimmia minaccia di ucciderlo, se il Bianco gioca la sequenza di risposte sbagliate.

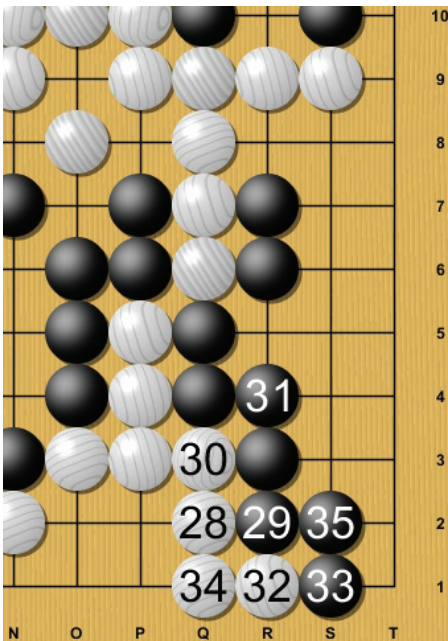
Il Bianco risponde con il taglio al **116**. Il Bianco sa che perderà quella pietra, ma lo sta facendo apposta per impedire al Nero di giocare altre mosse sotto il gruppo del Bianco.

Il Nero al **117** mette la pietra del Bianco in atari e al **118** il Bianco mette la pietra del Nero in atari in risposta, così il Nero è costretto a catturare una pietra bianca alla **mossa 119** per far vivere il suo gruppo. Il **Bianco alla mossa 120** conclude la difesa contro il salto della scimmia e il suo gruppo sembra essere vivo.

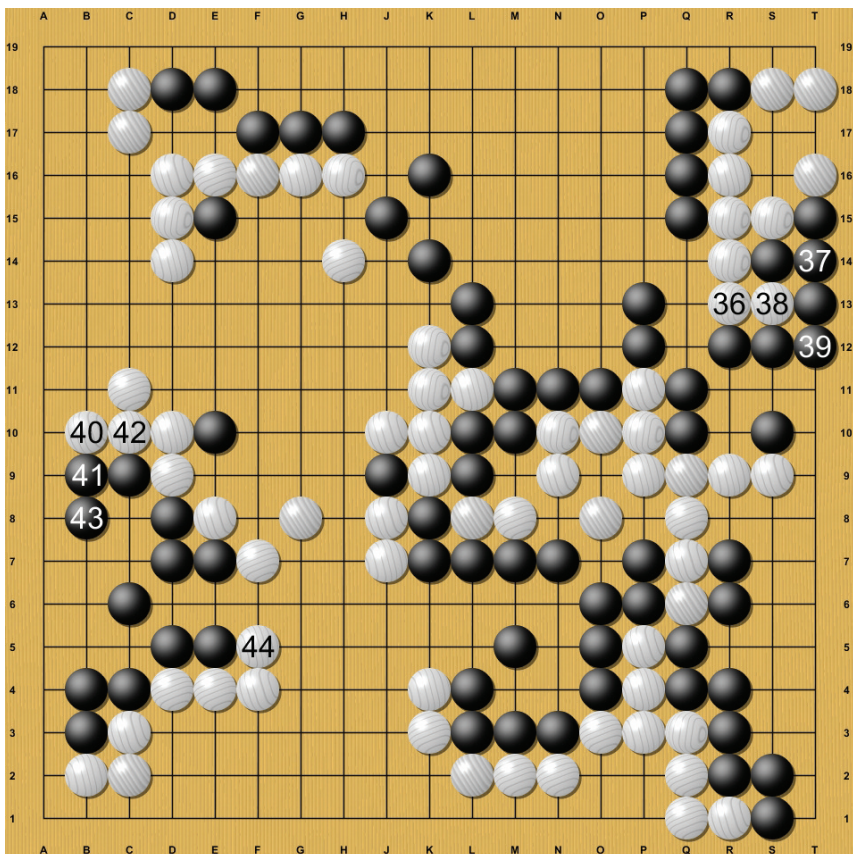
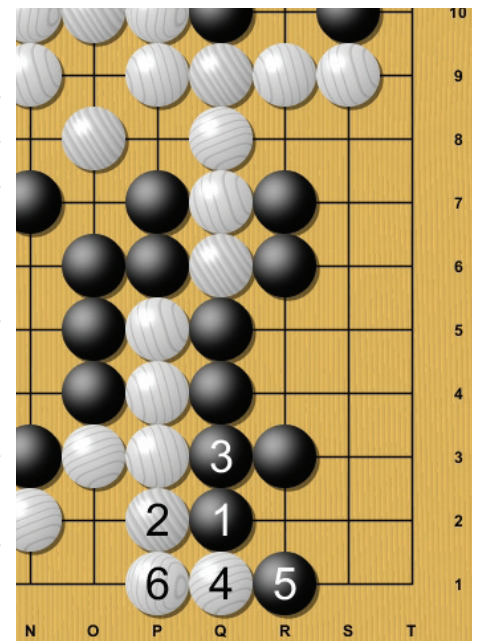


Mosse 121 - 127: Tuttavia, il Nero vede che c'è ancora la possibilità di uccidere il Bianco e gioca l'hane alla **mossa 121**. La **mossa 122** del Bianco è l'unica che può difendere e il Nero si connette alla **123** ed è pronto ad attaccare il Bianco. Ma il Bianco gioca una mossa molto astuta estendendosi alla **mossa 124**. Ora le **mosse A e B** sono **miai**. Se il Nero gioca ad **A**, il Bianco gioca a **B** e ha *due occhi* nelle caselle segnate. Se il Nero gioca a **B**, il Bianco gioca ad **A** e avrà *due occhi* nel triangolo e uno nei quadrati. **Una mossa magnifica davvero!**

Il piano del Nero era crollato, quindi lascia quella zona e decide che è il momento per lui di difendersi alla **mossa 125** che non minaccia il Bianco affatto, **quindi non è sente**. Questo si dimostra un'idea sbagliata, perché il Bianco gioca immediatamente una mossa di fine gioco sente alla **mossa 126** che il Nero ha perso. Il Nero è costretto a difendersi alla **127** e ora è di nuovo il turno del Bianco.



Mosse 128-135: Nel primo diagramma a sinistra, il Bianco continua con mosse di fine partita sente, trovando una grande opportunità nella parte inferiore destra con la sequenza che inizia con la **mossa 128** in **q2** e si conclude con il Bianco che ha ancora sente, perché il gruppo del Nero non è abbastanza forte a causa della mossa difettosa **27**. Nel secondo diagramma a destra si può vedere che è stata una buona mossa di fine partita anche per il Nero, ma questo ha perso la sua opportunità di giocare questa sequenza in sente. Il risultato è stato un cambio di sei punti a favore del Bianco (cerca di confrontare le due immagini e confermare ciò). Una grande mossa di fine partita da parte del Bianco.

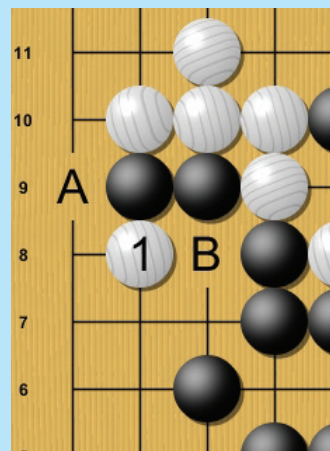


Mosse 136-139: Il Bianco completa la posizione in alto a destra con il salto della scimmia del Nero in modo da mantenere il sente con una serie di piccole minacce e atari.

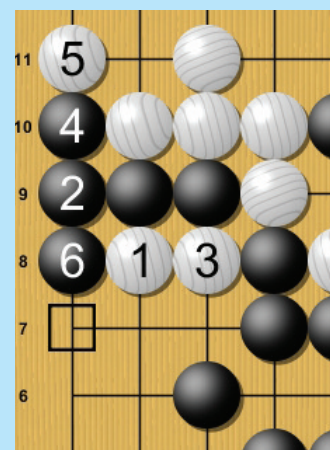
Mosse 140-143: Avendo finito gran parte del gioco di fine partita negli angoli, il Bianco si sposta sui lati e trova la **mossa 140**. Il Nero prevedibilmente blocca con la **mossa 141**, ma quando il Bianco gioca la **mossa 142** non è così ovvio capire perché il Nero senta la necessità di difendersi con la **mossa 143**. La situazione è un po' complicata, quindi un'analisi dettagliata su ciò che il Nero stava pensando può essere trovata nella casella a destra.

Mossa 144: Il Bianco non trova un'altra mossa importante di gioco di fine partita e gioca la **mossa 144** per garantirsi più territorio in mezzo. Ora è di nuovo il Nero ad avere l'iniziativa.

Scelte per la mossa 143 - La clamp tesuji (maggiori informazioni a pagina 160)



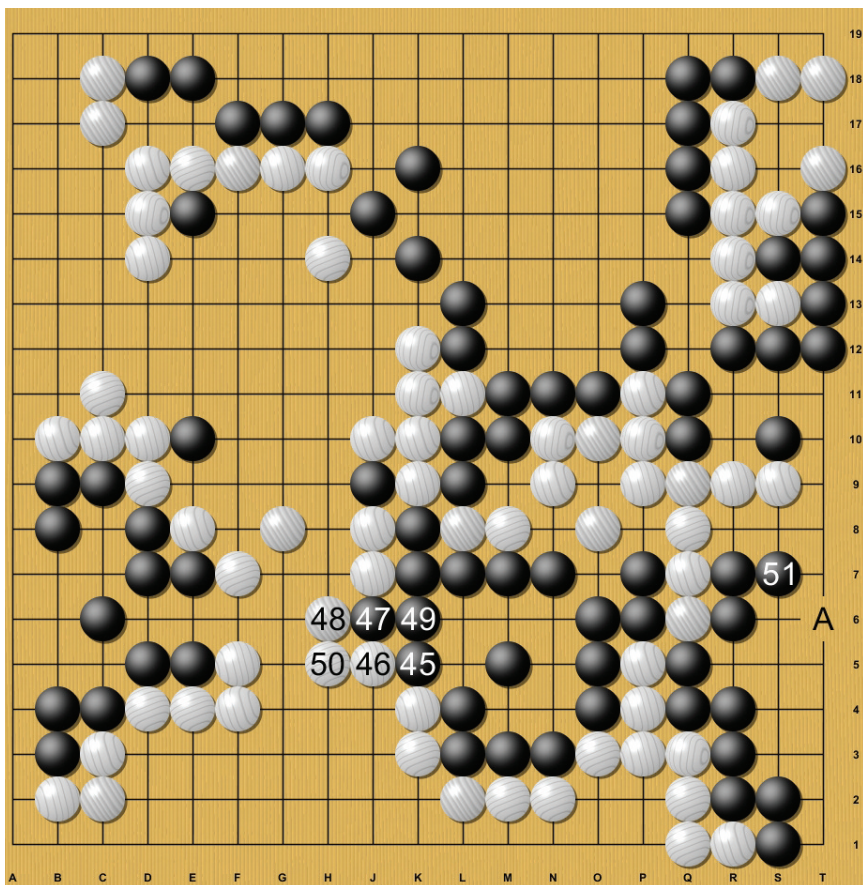
Se il nero gioca altrove, il Bianco può giocare questa mossa chiamata **clamp** (vedremo ulteriori esempi di essa nel capitolo tesuji). Questa mossa è possibile quando manca una pietra nera a **B**, quindi non può giocare **A**. Se il Nero insiste nel giocare ad **A**...



Poi questa sequenza diventa inevitabile per il Nero. Il suo gruppo sarà in atari e dato che è il turno del Bianco, questi potrà catturarlo semplicemente giocando sulla casella segnata, provocando una grande perdita per il Nero. Nel miglior caso, il Nero dovrà difendersi a **B**...



Ma una mossa del genere fa anche perdere molti punti al Nero, quindi non è una buona idea per il Nero fare tenuki alla **mossa 143**, a meno che non abbia una grande mossa sente che vale più punti di questa, alla quale il Bianco deve rispondere.

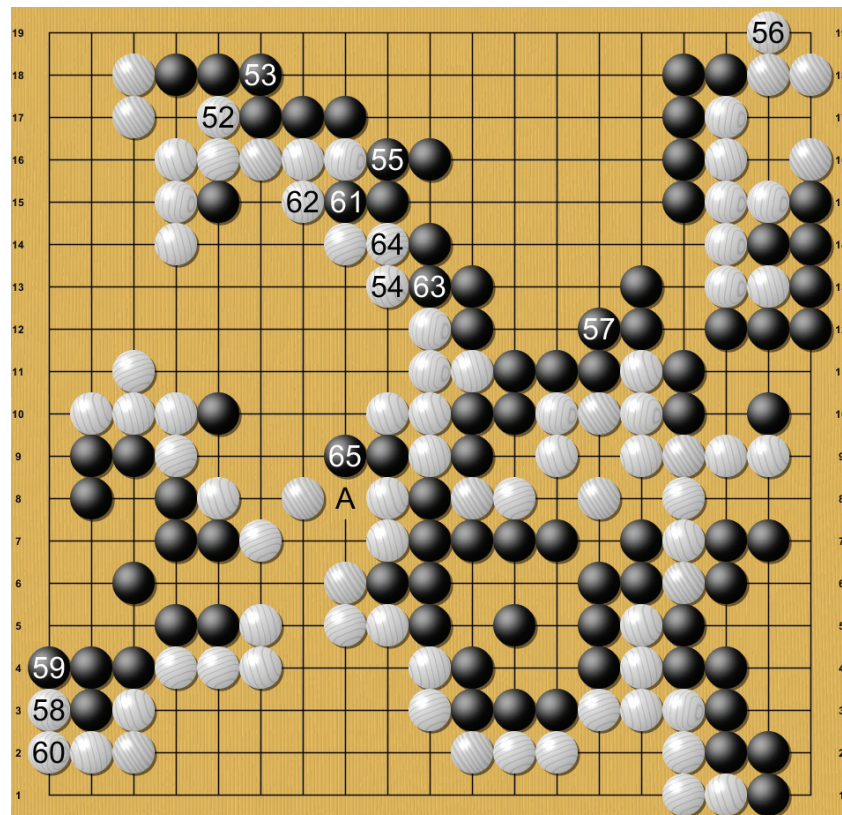


Mosse 145 - 151: Avere sente è una cosa, ma avere mosse sente è tutta un'altra cosa e il Nero sta facendo fatica a trovarle, così gioca la **mossa 145** minacciando di entrare nel territorio del Bianco. Il Bianco semplicemente blocca con la **146** e il Nero insiste con la **147**. Il Bianco risponde con la **mossa 148** che mette la pietra nera in atari, così il Nero difende con la **149**. Il Bianco si trova con troppe pietre sull'orlo dell'atari, quindi le difende tutte con la **mossa 150** e il Nero si ritrova nuovamente con sente.

Il Nero non riesce a trovare una buona mossa di fine partita per sé, ma vede una buona mossa per il suo avversario.

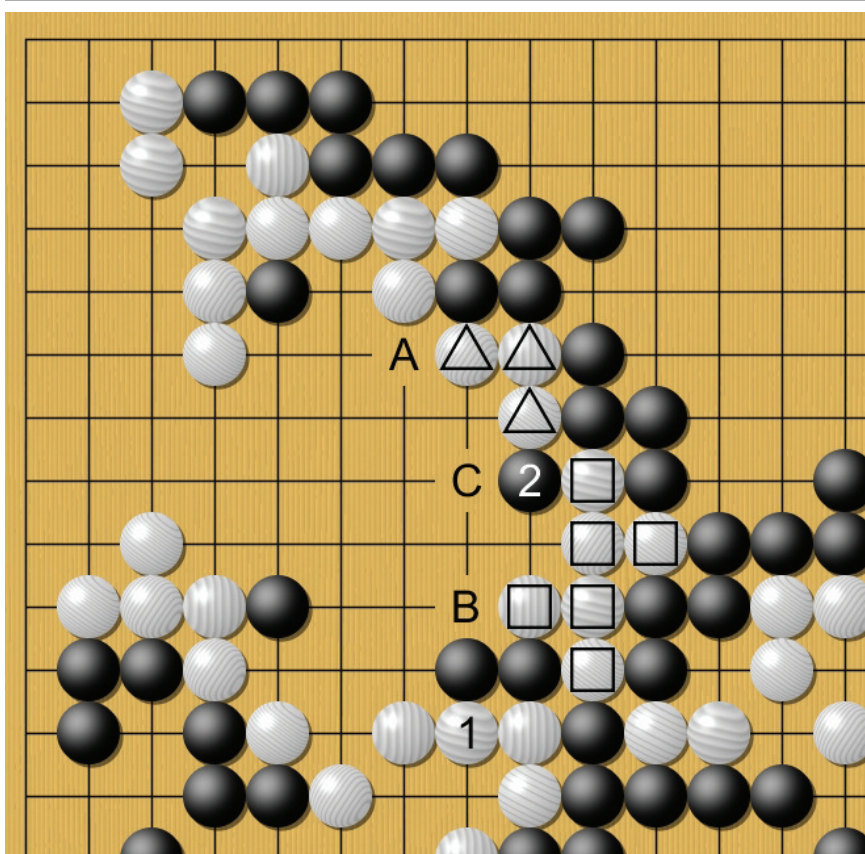
Il **salto della scimmia** in A. Così, dato che non riesce a trovare una mossa che vale quanto il salto della scimmia, rinuncia al sente per difendere il suo punto debole con la **mossa 151**.

La mossa chiave dell'avversario può spesso diventare anche la nostra mossa chiave. **La difesa e il mantenimento della forma non dovrebbero mai essere sottovalutati.**



Mosse 152-160: Anche il Bianco non riesce a trovare mosse importanti nel finale di partita, quindi gioca la **mossa 152** per minacciare il Nero, che difende semplicemente con la **mossa 153**. Il resto delle mosse fino alla **160** sembrano essere mosse in cui entrambi i giocatori correggono eventuali difetti nei loro gruppi e nelle loro forme o mosse piccole che valgono uno o due punti, **ma non lasciarti ingannare da questo interludio pacifico**. Molti giochi sono stati persi nell'endgame dove riempire piccoli punti qua e là, finisce per rivelare una mancanza di libertà o un taglio che era stato precedentemente ignorato. Al momento, il Nero ha un piano.

Mosse 161-165: Il Nero gioca la mossa ovvia al **161** cercando di apparire come se stesse semplicemente continuando a giocare mosse piccole per chiudere il suo territorio. Il Bianco difende al **162** e il Nero gioca la **mossa 163**, fingendo ancora di chiudere il proprio territorio e il Bianco risponde con la **mossa 164**. Ora il Nero è pronto a tentare di eseguire una grande mossa di fine partita, quindi fa la **mossa 165**. Se il Bianco è stato cullato dal ritmo lento delle mosse precedenti potrebbe pensare che l'obiettivo del Nero sia giocare alla casella A successiva. Ma non è quello che il Nero ha in mente.

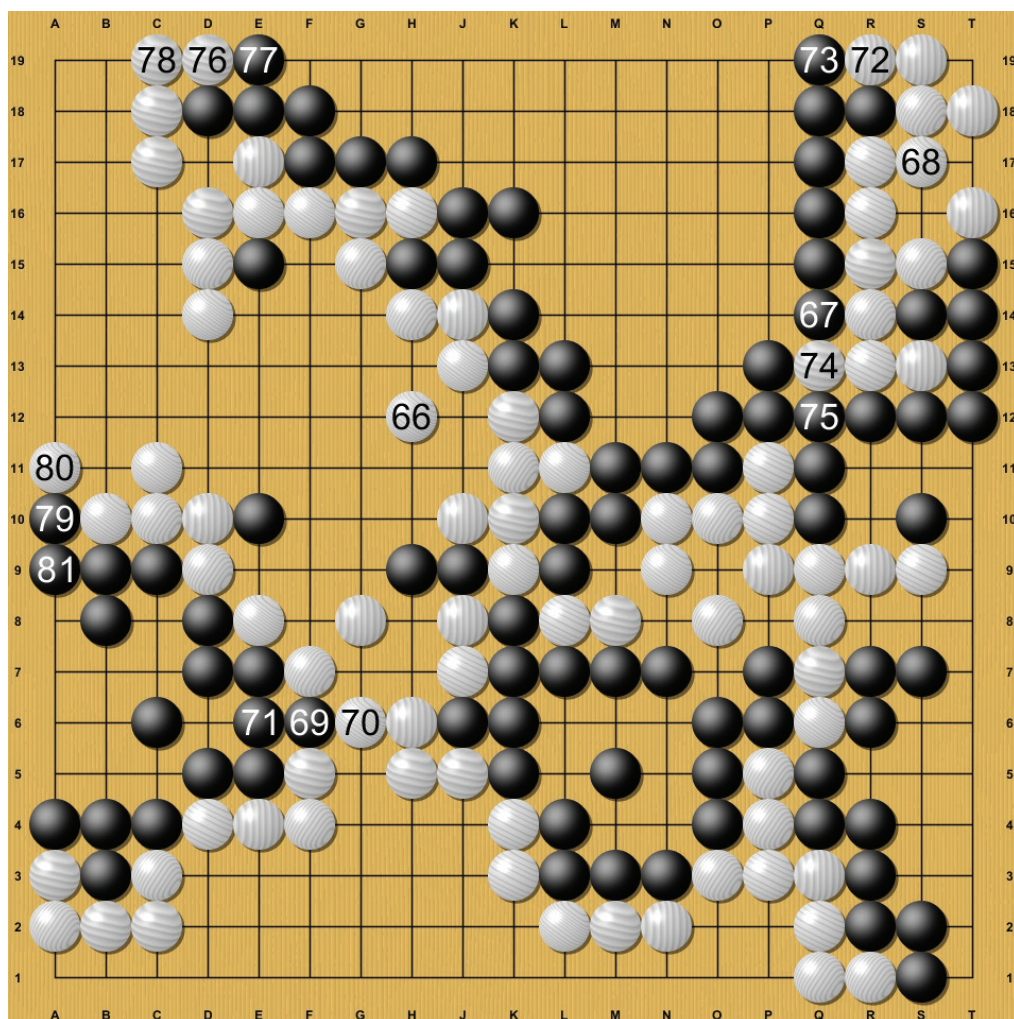


Questo è il piano di Nero, se Bianco gioca **1** per difendere le sue due pietre. Nero giocherà nel punto di taglio tra i due gruppi bianchi appena creati che hanno questa strana forma a causa delle infiltrazioni di Nero e della difesa di Bianco contro di esse.

Se Nero gioca lì, le mosse **A** e **B** sono **miai** per mettere in atari uno qualsiasi dei gruppi contrassegnati e iniziare una lunga e delicata lotta in cui Nero non ha niente da perdere, poiché la lotta non si svolge nel suo territorio.

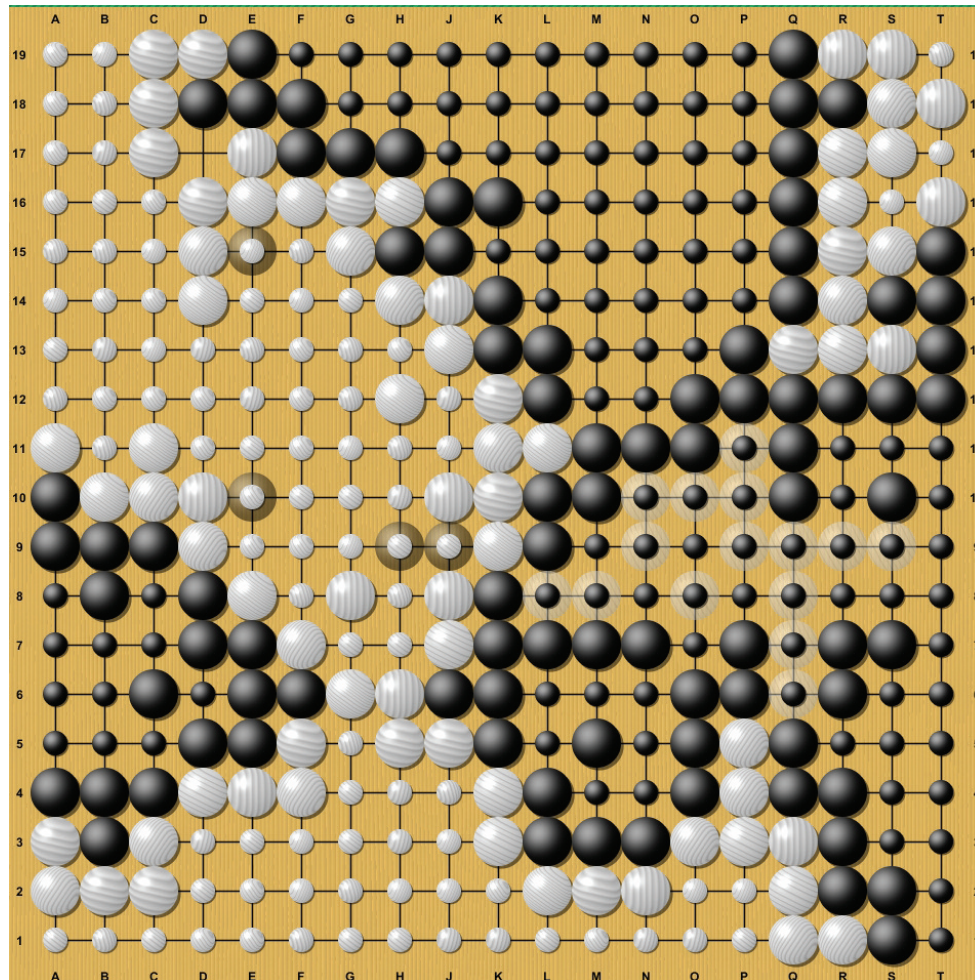
Bianco non può difendere entrambi i gruppi facilmente allo stesso tempo, anche se gioca in **C**, una volta che la pietra nera nella **mossa 2** è al suo posto per prima.

Se questa sequenza è permessa, ci sono troppe varianti possibili. Bianco ha troppe pietre che circondano questa area, quindi in tutte le varianti Bianco alla fine uccide le pietre di Nero e mantiene il suo territorio, ma è una lotta molto complicata e un errore potrebbe significare la rovina per Bianco. Quindi...



Mossa 166: Il bianco ignora l'inganno del nero e gioca la mossa 166 immediatamente, impedendo qualsiasi lotta che il nero avrebbe potuto voler iniziare.

Mosse 167-181: Entrambi i giocatori sono senza grandi mosse finali, quindi stanno semplicemente chiudendo i loro territori guadagnati, guadagnando uno o due punti in ciascuno scambio. La maggior parte di questi scambi di punti si annullano a vicenda, quindi in queste mosse il punteggio non cambia significativamente. Ad esempio, il bianco *guadagna un punto* con la **mossa 172** e un altro punto con le **mosse 176-178**. Il nero ottiene un punto con le **mosse 169-171** e un altro punto con le **mosse 179-181**. Quindi, a meno che un gruppo non sia reso debole chiudendo i territori (come abbiamo visto con il piano del nero alla **mossa 165**), il punteggio non cambia molto, una volta che sono state giocate le grandi mosse finali. Con la **mossa 181** entrambi i giocatori non riescono a trovare altre mosse, quindi passano e il gioco finisce. Riuscite a indovinare chi ha vinto prima del conteggio finale nella prossima pagina?



Questa è la posizione finale della scacchiera. Tutte le pietre morte sono contrassegnate e rimosse dal gioco, quindi i punti che hanno pietre morte su di loro vengono praticamente contati due volte nel punteggio. Un punto per essere una pietra catturata e un punto per il territorio che occupavano in precedenza

Il Bianco ha 89 punti di territorio + $2 \cdot 4$ punti per le pietre morte + 6,5 komi = **103,5 punti**.

Il Nero ha 91 punti di territorio + $2 \cdot 15$ punti per le pietre morte + 1 pietra catturata = **122 punti**.

Il Nero vince di 18,5 punti.

Ciò conclude il capitolo e la revisione. Speriamo che ora ti sia più familiare il flusso del gioco e le sue tre fasi.

Ancora una volta, voglio consigliarti di rileggere questo capitolo dopo aver terminato il libro. Per ora, se non hai capito ogni mossa o ogni spiegazione, non preoccuparti. Lo scopo di questo capitolo era principalmente spiegare le tre fasi del gioco e fornire le linee guida che si applicano ad ogni fase, con variazioni immediate e pratiche che sorgono da una partita effettiva per servire da esempio.

Perciò, ora passeremo ai concetti specifici di ogni fase, dedicando capitoli separati per ognuno, partendo ovviamente dall'inizio e dalla fase di apertura. Il primo di questi capitoli riguarda **joseki** e **fuseki**.