

Haris Kapolos

Una guia de Go d'un principiant

Una guia de Go

d'un principiant



Autor: Haris Kapolos

Traductors: Ferran Bassols, Joan Lluís i Rabassó

Copyright © 2018 per Charalampos (Haris) Kapolos

Tots els drets reservats. Aquest llibre es distribueix gratuïtament en diferents idiomes a través del web **www.gobook.eu** on s'explica tot el projecte amb més detall.

Quan compartiu aquest llibre, feu-ho consultant el lloc web original, perquè tothom pugui contribuir a l'embelliment de les traduccions disponibles i dels llibres que es proporcionen.

Publicat a Grècia, 2018

de Charalampos Kapolos

Stereia Ellada, Grècia

www.gobook.eu

ISBN 978-618-00-0799-3

Composició i esquemes realitzats per Haris Kapolos

Per als diagrames, es va utilitzar el client gratuït KGS.

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

Dedicatòria

Aquest llibre està dedicat a Nick Sibicky per demostrar-me que no cal ser un jugador professional de primer nivell per ser útil i difondre el coneixement i l'alegria de jugar a Go. Sigui quin sigui el coneixement que tots tinguem és preciós i, per petit que sigui el servei i l'ajuda que podem oferir, sempre és millor que no oferir res a canvi.

Agraïments

Voldria agrair:

- **Totes les persones que han jugat a Go amb mi als clients DGS i OGS.** Sense ells no hi hauria hagut contingut per escriure un llibre i no m'hauria convertit en un millor jugador.
- El **client KGS** per oferir serveis gratuïts al client Go i fer que la creació de tots aquests diagrames sigui un procés fluid.
- Els meus amics pel suport i per ajudar-me a corregir el primer capítol d'aquest llibre quan el vaig escriure l'any 2017. Em van ajudar a notar algunes coses que no eren estèticament correctes abans de cometre els mateixos errors durant la resta dels 180. pàgines. Pensar en les correccions que hauria hagut de fer em fa estremir (i el primer capítol encara té un parell de diagrames de mida estranya, però la resta del llibre està força bé).
- A **Ferran Bassols** per haver fet l'esforç de traducció inicial dels capítols un i dos i posar en marxa la idea de la traducció al català.
- **Pixlebun** per la seva portada sorprenent i creativa i **Ailin Hsiao** per permetre'm utilitzar aquesta bella foto de la pàgina 5.
- I per últim, però no menys important, **totes les persones que han col·laborat amb el projecte**, des de la seva presentació pública el desembre de 2018. Ho agraeixo molt.

Table of contents

Capítol 1 - Introducció

Què és el Go?	page	3
Regles bàsiques	page	6
♦ Nivells a Go i aventatge per tothom	page	15

Capítol 2 - Formes

Relacions entre dues pedres	page	18
Relacions entre múltiples pedres	page	23
♦ La influència	page	23
♦ La Boca del Tigre	page	26
♦ L'escala	page	28
♦ El Nus de bambú	page	31
♦ La forma de la Taula	page	32
♦ La Boca de drac	page	34
♦ Hane/doble hane	page	35
♦ La columna de ferro	page	36
♦ El triangle buit	page	36
♦ La tenalla	page	37

Capítol 3 - Juguem

Obertura	page	39
El mig joc	page	45
♦ Lleuger/Pesat	page	50
El final del joc	page	55

Capítol 4 - Joseki i Fuseki

Què són el joseki i el fuseki?	page	63
Joseki punt estrella 4-4	page	65
♦ La invasió al punt 3-3	page	66
♦ L'aproximació del moviment del cavaller	page	68
Joseki al punt 3-4	page	81
El fuseki Kobayashi	page	89
El fuseki xinès	page	93
El San-Ren-Sei	page	97

Capítol 5 - Atac i defensa

Sobre la lluita en general	page 101
Invasions	page 103
♦ Jugades de contacte	page 109
Reduccions	page 113
Utilitzant la influència per atacar	page 129

Capítol 6 - Vida i mort

Sobre la vida y la mort	page 141
Formes vives i mortes	
♦ Formes d'espais de tres punts	page 142
♦ Formes d'espais de quatre punts	page 144
♦ Formes d'espais de cinc punts	page 146
♦ Formes d'espais de sis punts	page 147
♦ Formes de set o més espais de punts	page 149
Tesuji	page 150
Resolució de problemes	page 163
♦ Grup L	page 165
♦ Grup J	page 167

Capítol 7 - Alguns temes avançats

Aprèn a deixar anar	page 172
Decidir quin grup de pedres és pesat i quin és lleuger	page 175
Sabaki	page 179
Eviteu crear massa grups	page 183
No reduïu les vostres pròpies llibertats sense cap motiu	page 187
Epíleg i què ve després	page 191

Pàgina deixada en blanc intencionadament



Una guia de Go

d'un principiant

Autor: Haris Kaposos

Traductors: Ferran Bassols, Joan Lluís i Rabassó

► D'un principiant, per a principiants

Tinc la sensació que caldria que expliqués que aquest llibre existeix per dos motius: Per la seva versió en anglès, la primera i principal raó d'existir, és que mai he trobat un llibre escrit amb la mentalitat d'un principiant. El Go té normes extremadament simples d'aprendre i memoritzar, però la seva complexitat és simplement increïble. De la mateixa manera que un estudiant d'art se sent aclaparat davant una tela en blanc, **un principiant se sent aclaparat davant un tauler buit**. Ens fa l'efecte que no tenim una estratègia clara ni una raó evident alhora de fer algunes jugades. També sabem, que no tenim les habilitats, el pensament profund, la capacitat de trobar una "gran jugada" o interpretar un gran disseny pertot el tauler. Cada nova jugada que ens trobem (i n'hi ha tantes!) ens posa nerviosos. Ens sentim perduts i mirem de millorar-nos, però la tasca és feixuga, la millora no queda garantida "simplement estudiant" i la gent de més nivell sembla que hi entengui molt més que no pas nosaltres.

L'ampli coneixement d'un jugador professional o d'un alt nivell dan sembla més enllà del nostre abast i molta gent "es desespera" o "s'esgota" intentant aconseguir un millor coneixement del joc mitjançant la força bruta. Però el Go no és aquest tipus de joc, (des)afortunadament, així que potser hauríem de fer un pas enrere de tant en tant i tornar a revisar els conceptes fonamentals des d'una perspectiva més simple / diferent.. En aquest sentit, aquest llibre intentarà cobrir tants temes com sigui possible i mantenir-los tant simples i clars com sigui possible.

Llavors, per què hauríeu de llegir aquest llibre? Està dirigit a dues menes de persones:

a) Aquells que volen iniciar els seus amics que desconeixen el joc completament, i oferir-los un punt de vista amè que, amb sort, no els dissuadirà d'experimentar amb jugades i estils de joc;

b) Jugadors de nivell kyu de dos dígitos que, espero, trobaran en aquest llibre algunes idees bàsiques amb què poder millorar, escrites amb un estil de pensament proper al seu i, per això, més fàcils d'assimilar.

El segon motiu és que, fins on sé, no sembla que hi hagi cap llibre gratuït que puguem compartir legalment si volem compartir el coneixement del joc a nous jugadors de cada país. He volgut aportar quelcom que es pogués compartir de manera fàcil i legal. Un llibre que no requerís coordinar negociacions i editorials per poder-se traduir i distribuir. Europa té molts països i moltes llengües, i no tots els ciutadans saben prou anglès com per estudiar un manuscrit escrit en una llengua estrangera. A més, no hi facilitat d'accedir a llibres i recursos en cada llengua nadiua, així que em va fer l'efecte que calia fer quelcom. Aquest llibre forma part d'un projecte que desitja omplir aquest buit. **El meu objectiu és fer el llibre gratuït i disponible a tanta gent i en tantes llengües com sigui possible.**

Haig d'admetre que aquest llibre és, fins on sé, l'únic que no ha estat escrit per una persona que no és un jugador professional de Go o un amateur amb un nivell dan elevat, però no cal ser un professional per escriure una guia per principiants. Amb sort, els grups que mencionava abans la trobaran útil i molta més gent intentarà unir-se'm i ajudar-me amb aquesta idea / projecte.

L'estat del Go al meu país natal, Grècia, ha estat vital a l'hora de crear el projecte. Mentre escric aquestes línies, no hi ha una federació de Go formal a Grècia, ni tan sols un club de Go establert, al país. El que sí existeix són 20-30 persones que juguen cada any i intenten activament fer tot el que poden per difondre el joc dins i fora del país. Estem fent-ho el millor que podem, però podem difondre aquest fantàstic joc sense Clubs, sense una organització, sense formes per ensenyar? **No podem.**

Ens cal una forma d'ensenyar. Un mitjà per aconseguir que més gent valori el joc i participi en la seva difusió. Crec que la millor eina per aquesta tasca és un llibre, de manera que en vaig fer un, perquè crec que era el millor que podia fer pel nostre esforç col·lectiu. **Fora d'aquest context, el llibre pot semblar orgullós, vorejant la blasfèmia en el que intenta fer**, però mai va ser qüestió de vanitat. Pel Go al meu país era una qüestió de necessitat. I potser a altres llengües i països també els hi cal un llibre. M'he fixat en els equips al Campionat Europeu per Equips Pandanet. Molts equips, a països com el meu, no sembla que tinguin gaires jugadors joves. **Potser oferir als joves un llibre en la seva pròpia llengua podria ser de gran ajut.**

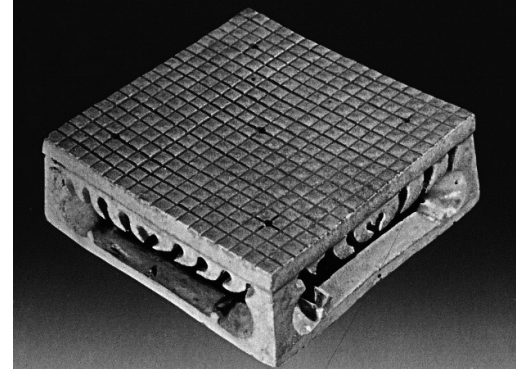
Un últim apunt abans d'iniciar el contingut real del llibre: a la meva carrera com a professor d'informàtica per escoles he notat una cosa. Els nens s'avorreixen molt fàcilment quan se'ls hi ensenya quelcom nou sense explicar per què és important, útil i emocionant. Se'ls fa feixuc o inútil. Es pensen que només és "més feina" per ells. La solució que vaig trobar a aquest problema és ensenyar-los immediatament **l'aplicació pràctica** d'aquesta nova idea que els acabava d'explicar, en una **aplicació real**. És clar, això vol dir que **en aquell moment** no poden acabar d'entendre ben bé què ha passat, però els pica la curiositat. Se n'adonen que el que els hi acaben d'ensenyar és realment útil i no només avorrit i abstracte. Per això, he fet servir exactament la mateixa idea en el llibre, i quan presento quelcom nou, intento donar immediatament un exemple d'un joc real i alhora els pensaments i decisions que hi havia darrera aquells moviments. Convido a tothom que llegeixi els exemples més complicats que provi i jugui els moviments dels diagrames en un tauler real, o un editor de Go per ordinador, i confio que això tingui el mateix efecte positiu que amb els meus alumnes. Si no ho enteneu tot de forma immediata, no us preocupeu. Al final de llibre, igual que al final de curs, tot serà molt més clar.

Gràcies pel vostre temps i la vostra fe en aquest llibre,
Haris Kapolos, 3 Kyu DGS

► Passat i present

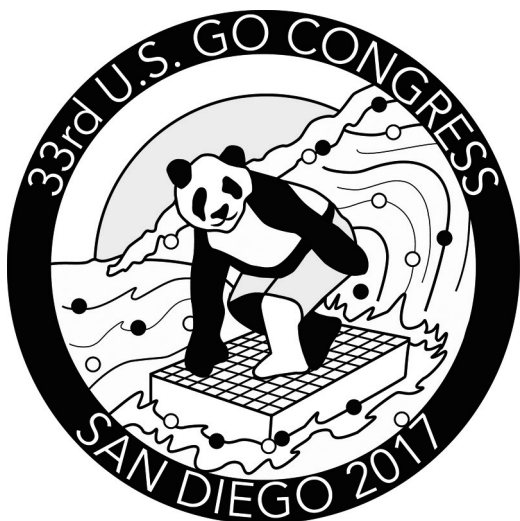
El Go / Igo (japonès) / Weiqi (xinès) / Baduk (coreà), també conegut com a “el joc d’envoltar” és un joc d’estratègia de dos jugadors que es va inventar a la Xina fa uns 2500 anys i que, per tant, és probablement el joc de taula més antic que encara es juga avui dia.

La llegenda diu que el va crear o bé l’antic emperador xinès Yao o el seu conseller per tal d’educar l’hereu de l’emperador en el funcionament del món i ensenyar-li disciplina i equilibri. D’altres diuen que va evolucionar dels antics senyors de la guerra i els seus mapes, quan feien servir pedres per decidir la seva estratègia. Sigui quina sigui la veritat dels seus orígens, el fet és que el Go era tan important que a l’antiga Xina se’l considerava una de les quatre arts que la noblesa cultivava, al costat de la caligrafia, la pintura i tocar el guquin (un instrument de corda).



Antic tauler de Go

El Go també va assolir molt d’estatus al Japó; durant el període Edo (1603-1868), el Shogunat va establir el càrrec de Ministre de Go (“Godokoro”) i quatre cases hereditàries que ensenyessin el joc de Go. La versió moderna del joc es basa sobretot en aquest període i per això aquest llibre es concentrarà majoritàriament en les normes japoneses, en un intent de mantenir les coses senzilles pels nous jugadors. Avui dia, és clar, el joc no té ministres, però és molt apreciat com a joc i, en molts llocs, com a forma artística i els camps, que ja no ostenten els títols hereditariament, segueixen sent molt respectats.



Als EUA s’han organitzat més de trenta congressos de Go.

A la Xina, el Japó i Corea hi ha molts títols i copes al voltant dels quals gira el món del Go professional, com també moltes competicions internacionals tant per professionals com per amateurs. Es creu que el 2008 més de 40 milions de persones juguen a aquest joc, la majoria habitants d’Àsia oriental, però des de llavors el joc ha progressat molt fora del seu nucli tradicional, especialment als Estats Units, on l’Associació de Go Americana ha començat a certificar jugadors professionals des de 2012.

El joc va saltar a primera plana quan una intel·ligència artificial, anomenada AlphaGo, va aconseguir derrotar dos dels millors jugadors de la dècada, Lee Sedol i Ke Jie, causant un rebombori important tant al món del Go com a la comunitat informàtica, que va escampar el nom del joc arreu del món.

▶▶ Però per què ens hauria d'interessar?



Yasutoshi Yasuda 9p,
un pioner en la promoció
de l'ensenyament de Go
a les escoles.

Vaja, per què ens hauria d'importar cap mena de joc? Crec que aquesta és la qüestió que cal contestar primer. A molts països del món modern, els jocs han quedat arraconats com a passatemps reservats a nens i adolescents, mentre que als adults se'ls pren per immadurs o passats de moda quan perden el temps aprenent o jugant un joc. Fins i tot amb els nens, molts pares pensen que els jocs són quelcom per què el nen es distregui i deixi una estona tranquils els pares, o quelcom que juguen amb els nens per tal d'establir vincles i passar-ho bé junts. Però, són realment una distracció, els jocs?

Abans que entrem en el fons de la qüestió, val la pena notar que a la natura els jocs encara són una de les principals maneres en que una generació, de qualsevol espècie, pot transmetre el coneixement a les noves generacions. Llavors, fins i tot, sense cap recolzament científic, la observació empírica per si sola ens hauria de dir que els jocs són quelcom més seriós del que molta gent imagina o en dóna crèdit. Si hi afegim la ciència a la equació, hi ha multitud d'estudis que indiquen que els jocs poden millorar el comportament infantil, la seva memòria, concentració, intuïció, autocontrol i intel·ligència general. És clar, pocs jocs ho fan tot, si és que ho fa algun, però el Go està molt a prop d'aconseguir molts d'aquests beneficis alhora. Entrenar la ment segueix el mateix principi bàsic que entrenar el cos. De la mateixa manera que enfoques el creixement físic amb la flexió de certs músculs concrets, els jocs estan flexionant els teus "músculs mentals", de manera que veiem un esbós del que fa el Go:

- Fa que re-avaluis el teu comportament i el teu caràcter perquè és un joc que castiga activament la cobdícia, l'enveja, la ràbia i la imprudència;
- Entrena la teva memòria perquè hauràs de recordar les formes que et duen a guanyar una lluita i les que te la fan perdre;
- Millora la teva intuïció i la concentració perquè el tauler de Go i les situacions que es presenten solen ser complexes i úniques.;
- Esperona la teva imaginació perquè has de saber anticipar-te;
- El Go no és un joc que puguis guanyar per accident. Cal que creïs estratègies a curt i a llarg termini per aconseguir els objectius;
- Repta la teva intel·ligència perquè aconseguir els objectius anteriors no és una tasca fàcil;
- Millora la teva capacitat de valoració, perquè en un tauler és tan gran, les possibilitats són tantes i s'han de reavaluar contínuament.

Et podries preguntar, “I com ho fa, tot això?”. Queda’t una estona i ho veuràs; prometo que serà un viatge interessant. Però, espera, aquestes coses són només per nens? **Nosaltres també les volem!**

Per què no podem, els adults, aconseguir aquests beneficis, també? La societat ens diu que els jocs només són per a nens, però no és cert. Només és una percepció esbiaixada del que els adults haurien de fer amb el seu temps, i de què no i, aparentment, la societat opina que un adult ja no creix i ja no es diverteix. Bé, és cert que potser ja no podem créixer al ritme i amb l’eficiència d’un nen, però sí que podem millorar, a qualsevol edat, com a persones, o si més no, intentar mantenir la capacitat mental que ja hem aconseguit.

Si es considera que uns mots encreuats són un bon exercici mental per mantenir el cervell en forma, per què no un joc tant complex i difícil com el Go? En efecte, per què no? Però prou de parlar! Anem a veure com es juga aquest joc.

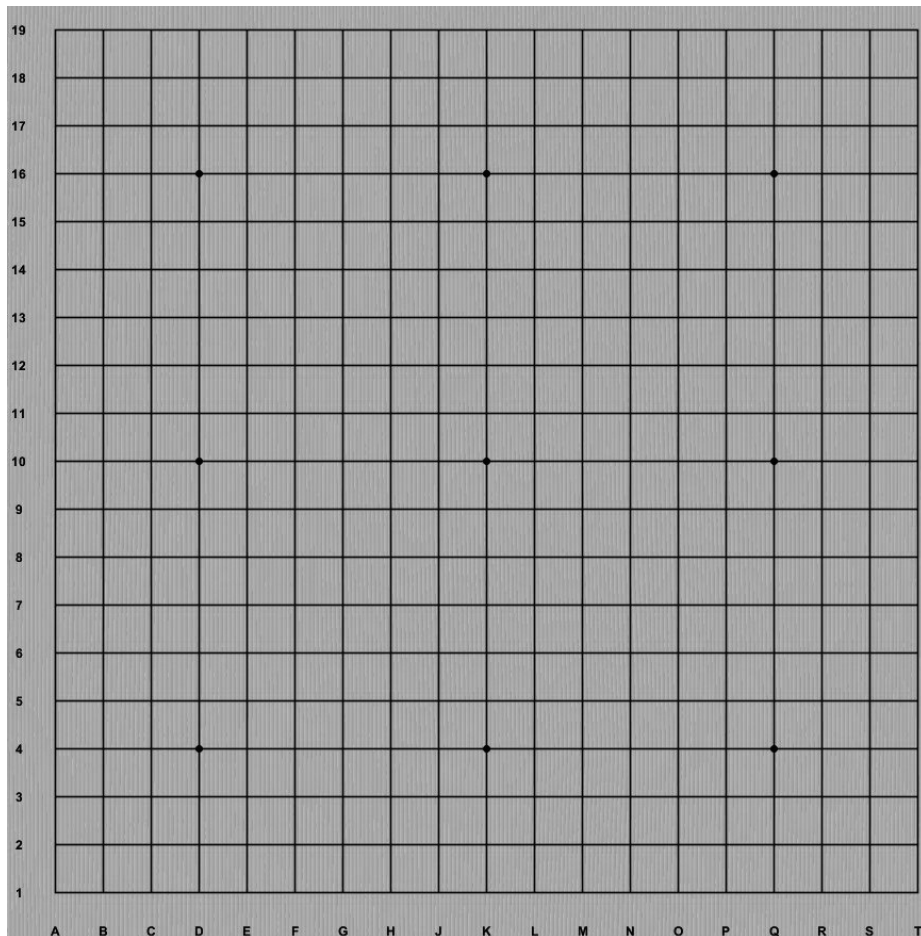


El go viatja a tot arreu i es pot jugar on sigui.

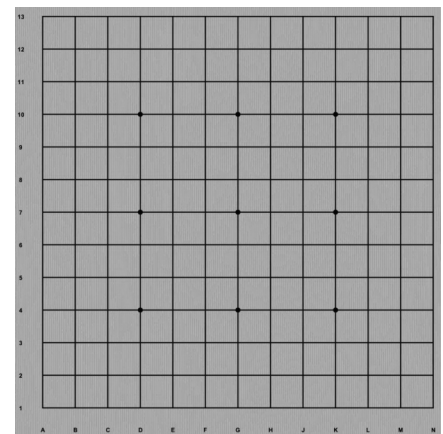
Font: Ailin Hsiao (Taiwan, 2p)

►► Taulers i col·locar pedres

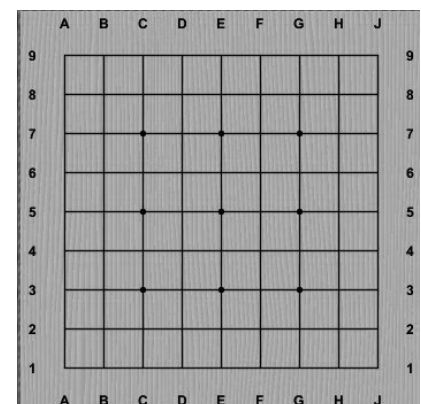
El Go es juga en una superfície plana (normalment, de fusta) que es divideix en una quadrícula de línies de 9x9, 13x13, 17x17 i 19x19 que és habitualment la més comú en temps moderns. Les coordenades horitzontals se solen representar amb lletres i les verticals amb números.



Un tauler de 19x19 buit

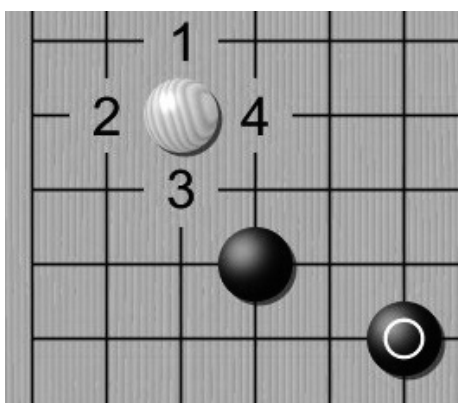


Un tauler de 13x13

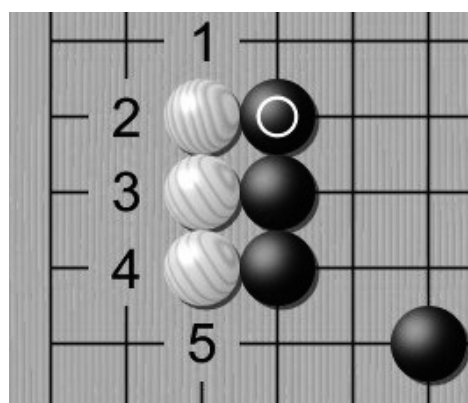


Un tauler de 9x9

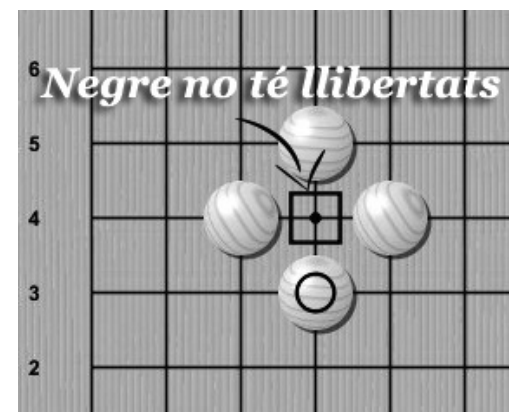
Les peces que els dos jugadors fan servir són discos anomenats “pedres” i són de dos colors, Negre i Blanc. Les pedres es col·loquen a les interseccions de la graella i són totes iguals entre sí. Els punts buits de la quadrícula que creuen amb la posició d’una pedra s’anomenen “**llibertats**”. A més, no es pot moure una pedra un cop s’ha situat al tauler i no es pot situar en una posició en la qual **no tindrà** llibertats. Les pedres que estan connectades per una línia de la graella es consideren un “**grup**” i totes elles comparteixen llibertats.



Una pedra aïllada té un màxim de quatre llibertats



Els grups de pedres comparteixen llibertats

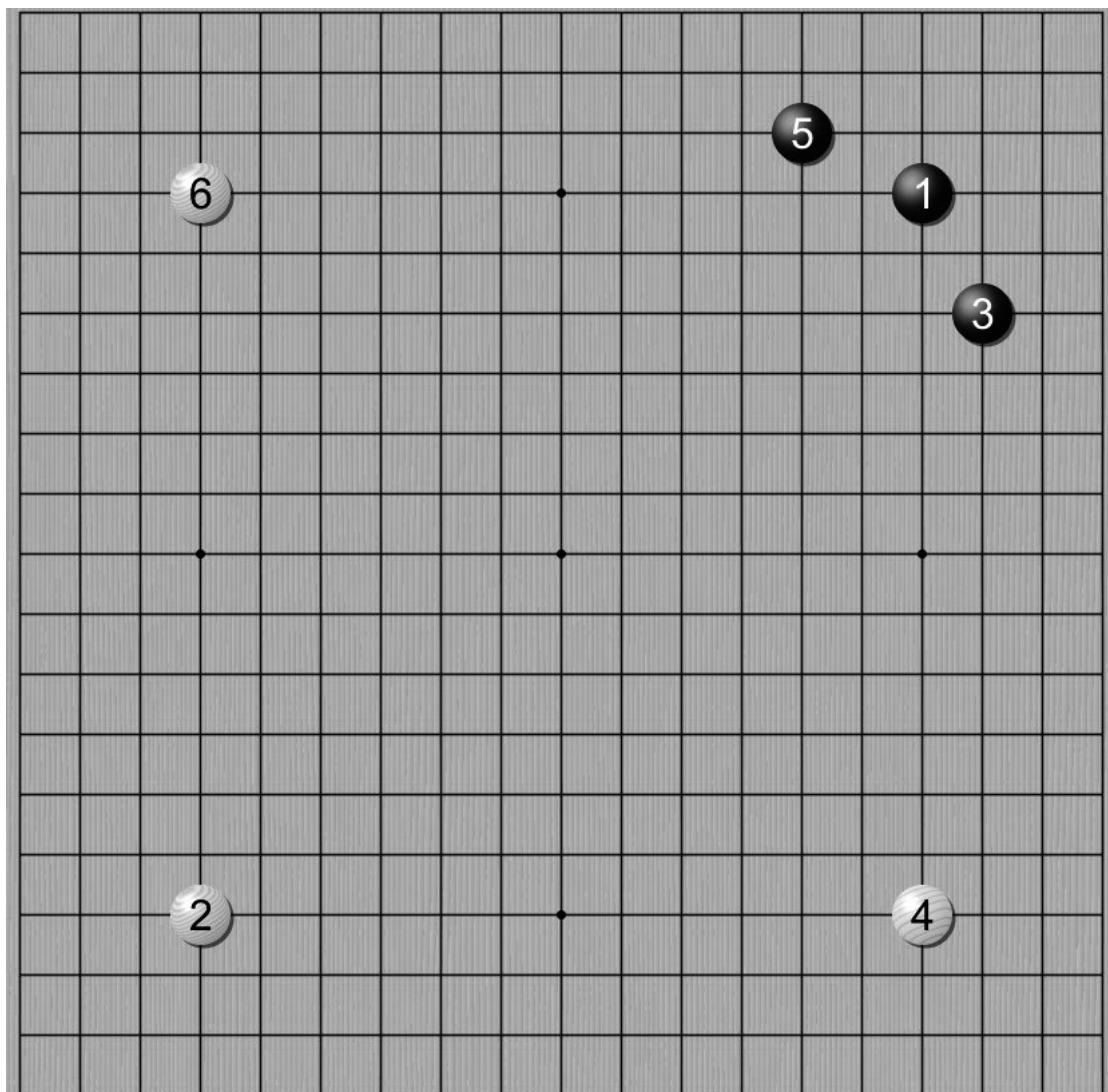


Negre no pot jugar aquí

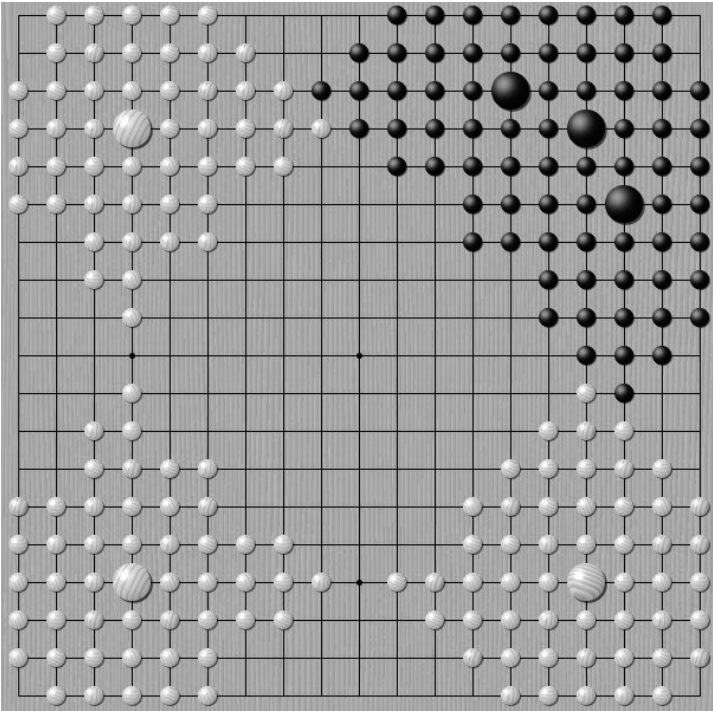
El Go no té cap altre mena de peça especial al joc, i això és el que fa que les normes bàsiques siguin fàcils d'aprendre. Però cada pedra es pot col·locar gairebé a qualsevol lloc del tauler, i això és el que afegeix una gran complexitat al joc. Cada jugador pren un color de pedres, i juguen de forma alterna una pedra cadascú, intentant envoltar tant de territori (definit en punts lliures de la graella o, simplement, “**punts**”) del tauler com puguin.

En el cas d'un joc igualat, el joc comença amb un tauler buit. En aquest cas, el jugador amb les pedres negres juga primer. Per tal de mantenir el joc equilibrat, ja que fer el primer moviment dona avantatge, el jugador amb les pedres blanques rep uns punts de compensació (anomenats “**komi**”). La quantitat exacta de komi la decideixen els jugadors abans del joc i sol variar entre 5,5 i 7,5, amb el mig punt afegit per tal d'evitar l'empat (anomenat “**jigo**”).

Resumint, podem col·locar les nostres pedres casi a qualsevol lloc que vulguem i l'objectiu del joc és envoltar tant de territori com puguem. Explicarem al proper capítol quina és la millor manera per aconseguir-ho a les diferents fases del joc, però de moment ens concentrarem en la idea òbvia que volem que els nostres moviments assegurin i envoltin tant de territori com sigui possible amb tant pocs moviments com sigui possible. Veiem un exemple.



Un exemple clàssic de jugades ineficaces per part de Negre. Hem d'obrir les ales i volar, com blanc. Assegurar una part petita del tauler és pitjor que col·locar les primeres pedres a tants llocs del tauler com sigui possible.



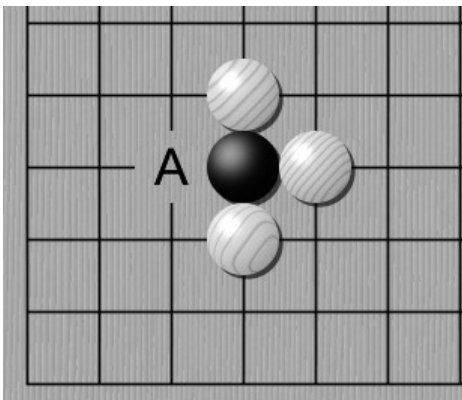
Una estimació dels punts d'influència

Tots dos jugadors han col·locat tres pedres cadascú, i li toca a Negre, però quin dels dos jugadors és més eficient amb les seves jugades? Negre sembla que hagi assegurat una cantonada, però Blanc s'ha apressat a situar les seves pedres primer en una àrea més ampla, assegurant que Negre haurà de lluitar dur per prendre el control de l'àrea a Blanc.

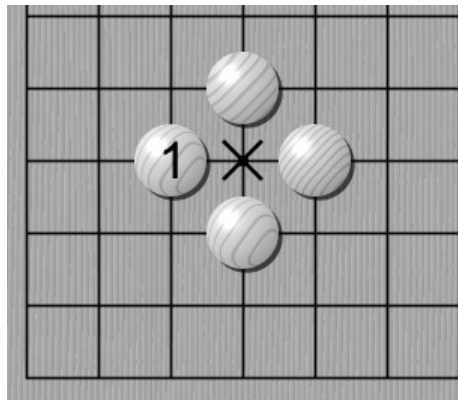
És clar, Blanc no aconseguirà mantenir tots els punts marcats quan acabi el joc, però poder jugar primer en una àrea dóna un gran avantatge per tota la resta del joc.

► Captura de pedres enemigues

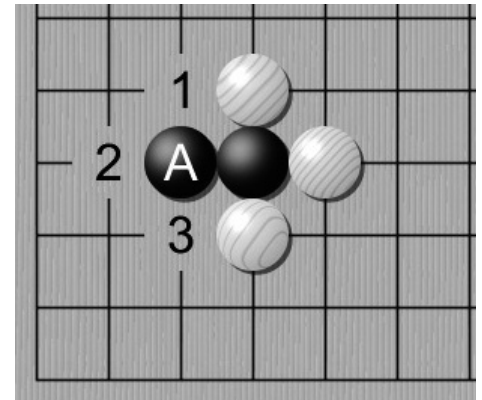
La següent norma és capturar pedres de l'oponent. S'aconsegueix envoltant completament les seves pedres i omplint totes les seves llibertats. Un cop s'ha capturat una pedra enemiga, o un grup de pedres, es treuen del tauler i s'afegeixen a la teva puntuació un cop acaba el joc. Quan les nostres pedres només els hi resta una llibertat i estan a punt de ser capturades es diu que estan en “**atari**”.



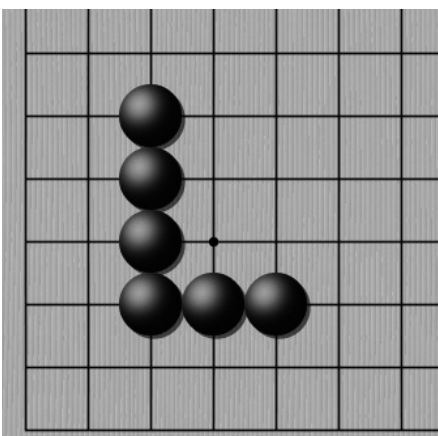
La pedra Negra només té una llibertat a “A” (atari)



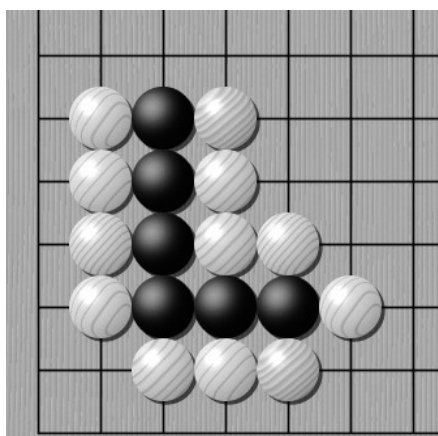
Quan Blanc hi juga, la pedra es capturada i retirada.



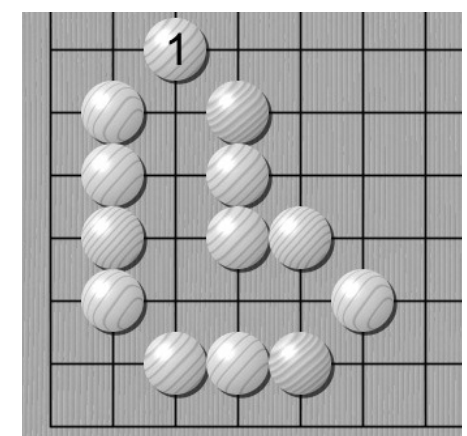
Així, normalment Negre resisteix estenent i acaba amb tres llibertats.



Els grups grans comparteixen llibertats...

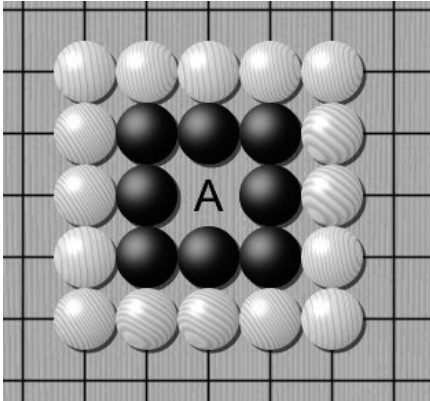


...però encara se'ls pot capturar



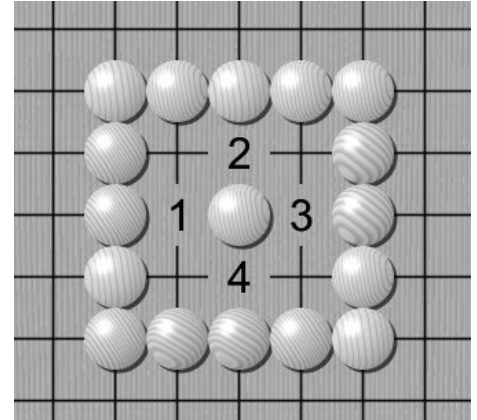
...i treure!

Hem dit abans que a les normes Japoneses no es pot jugar una pedra allà on no tindrà llibertats, però com encara no havíem parlat de captures, no podíem explicar per què. Ara és evident que quelcom així seria un “suïcidi” per la pedra, o el grup al que s’hi afegís, i que provocaria la seva pròpia captura. Una jugada així no ens ofereix res (tret d’algun cas molt excepcional) i per això es prohibeix en moltes de les versions del joc.



El moviment de Negre a A faria que el seu grup no tingués cap llibertat, de manera que Negre no hi pot jugar...

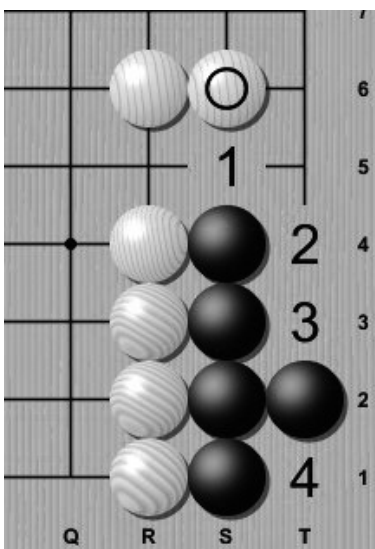
Aquesta norma també implica que podem jugar en una posició en la que no hi havia llibertats en el moment de jugar-la, però que n’adquireix al menys una llibertat capturant una pedra enemiga.



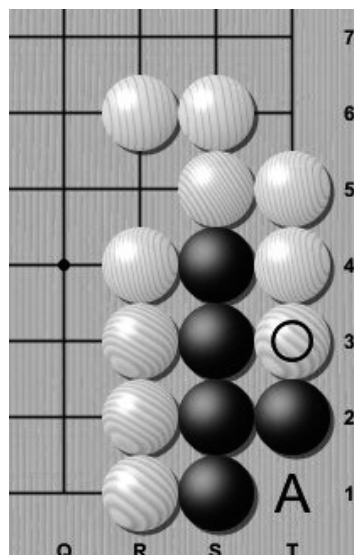
...però Blanc SÍ! La seva pedra captura el grup Negre i guanya llibertats. L’única manera de jugar una pedra en aquests casos és capturant.

►► No n’hi ha prou amb un ull...

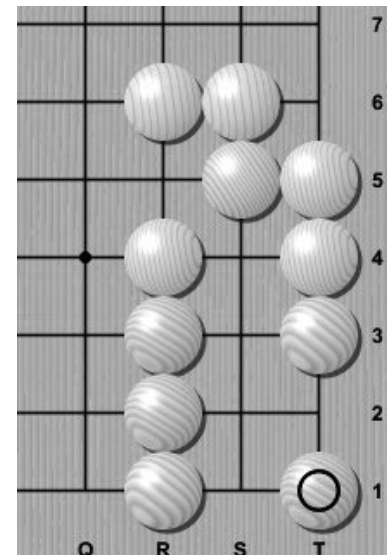
Una llibertat que l’oponent no pugui omplir així s’anomena “ull”, però no n’hi ha prou amb què els nostres grups de pedres tinguin un ull per estar segurs de ser capturats. Tenir un ull ens dóna aventatge, però si el nostre grup queda completament envoltat i en **atari**, llavors l’oponent pot jugar dins de l’ull i capturar el grup sencer. En moltes situacions l’existència d’un ull, o el potencial de crear-lo, ens dóna una falsa sensació de seguretat que pot dur a la destrucció (o “mort”) dels nostres grups, si no vigilem.



El nostre grup sembla segur, amb quatre llibertats i un “ull” a “4”. Blanc no pot jugar a 4... Encara!



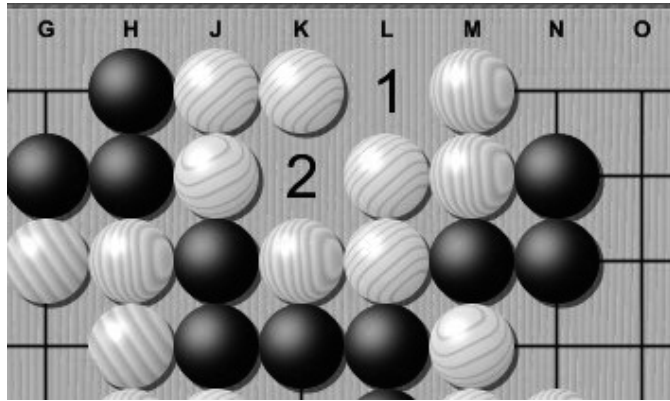
Si negligim el grup se’l pot envoltar. Un cop reduït a una sola llibertat Blanc pot jugar a l’ “ull”...



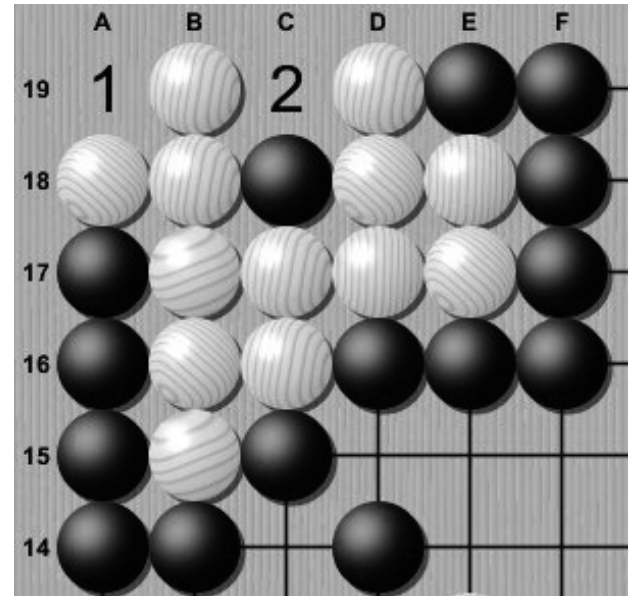
...i capturar el nostre grup.

►► ...Calen dos ulls!

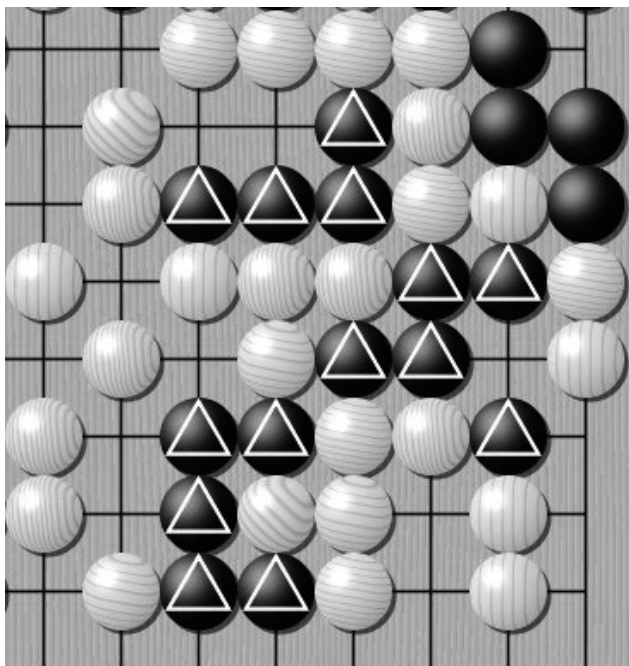
Així, per tal que un grup estigui segur quan se l'envolta, necessita assegurar dues llibertats fermes que l'oponent no pugui omplir. D'aquesta manera, el grup no pot ser capturat amb un sol moviment que generi llibertats extres a la pedra que el capturi. Per això, **els grups amb un sol ull se'ls pot capturar i els que en tenen dos no**. Aquests grups es diu que són “vius”.



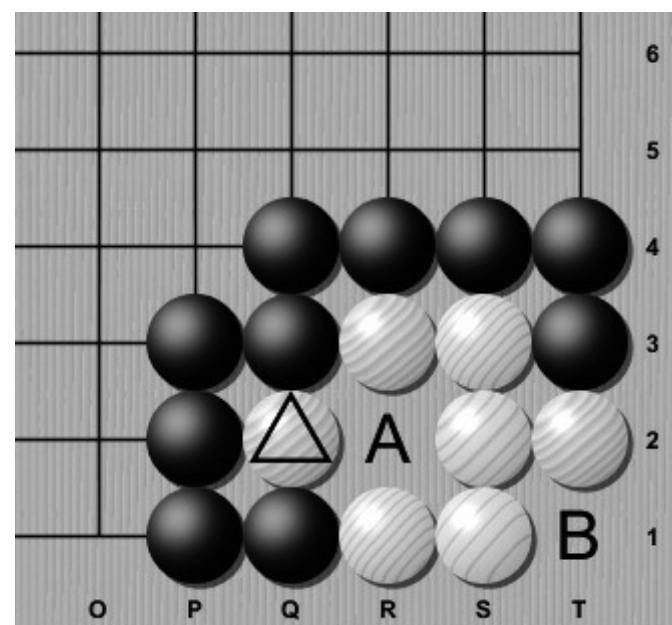
Imatges esquerra i dreta: exemples típics de dos únics ulls. Fixeu-vos que Negre no pot omplir les llibertats dels punts **1** o **2**, de manera que els grups de Blanc no poden quedar mai en atari i són **vius**.



Aquesta norma de captura, juntament amb la dels “dos ulls”, crea situacions i lluites molt interessants. Mentre el joc progressa, les àrees dels dos jugadors xocaran i segons com estiguin situades les seves pedres se'ls pot aplicar una pressió important o, fins i tot, perdre-les o capturar-les. Mereixen un interès especial els casos en què hi ha formacions que semblen ulls però que, de fet, tenen un defecte que permet que se les capturi. Se'n diuen “**ulls falsos**” i ens hi fixarem en un capítol posterior i més avançat.

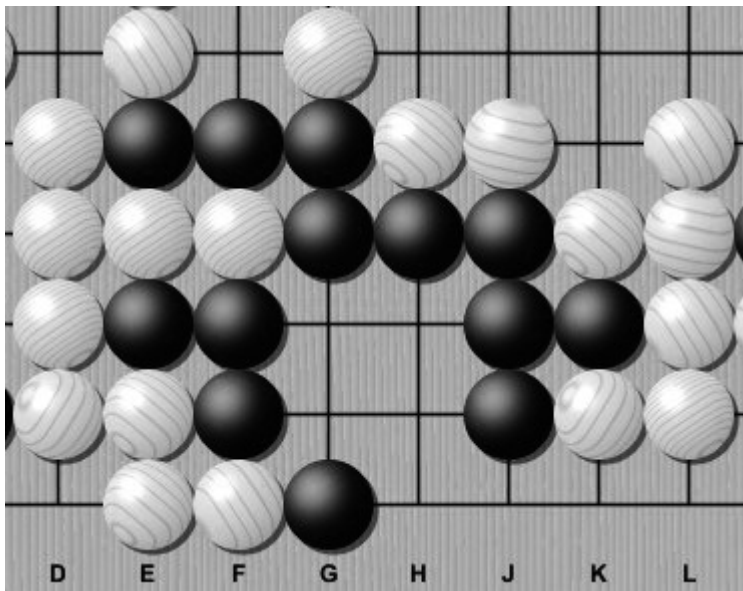


Resultat final d'una lluita a la cantonada. Totes les pedres Negres marcades són mortes perquè no hi ha espai per formar dos ulls.

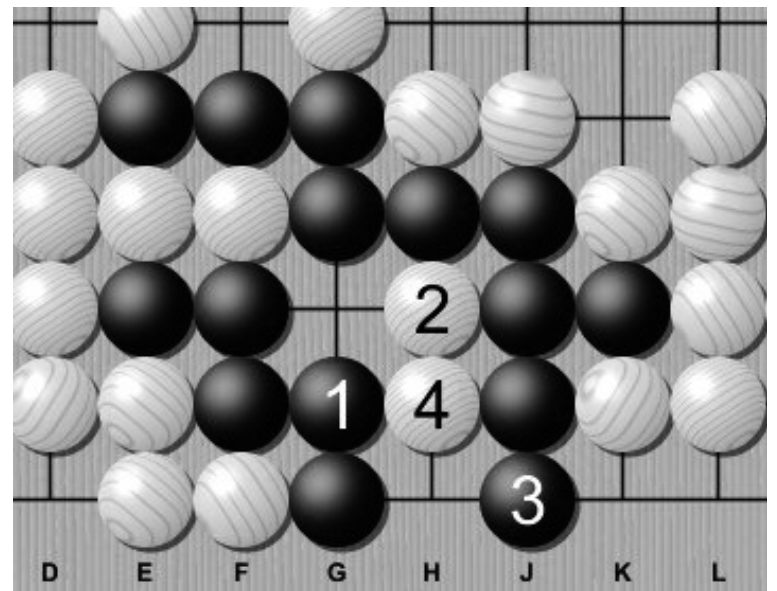


El punt **A** sembla un ull, però és un ull fals, perquè es pot capturar la pedra marcada i deixar tot el grup en atari. El punt **B** és un ull real, però amb un de sol no n'hi ha prou.

Capturar un grup de l'oponent s'en diu "**matar un grup**", tot i que sovint es deixa sense acabar quan es decideix que el grup està perdut, sense opcions de sortir-se'n, pel moment. De vegades, quan avança el joc, els grups "morts" amenacen de "salvar-se" del seu destí, però no és quelcom fàcil de planejar i la millor pràctica és evitar que els teus grups es trobin en aquesta situació per començar.



És el torn de Blanc i el grup Negre és mort.
No té manera d'aconseguir dos ulls...

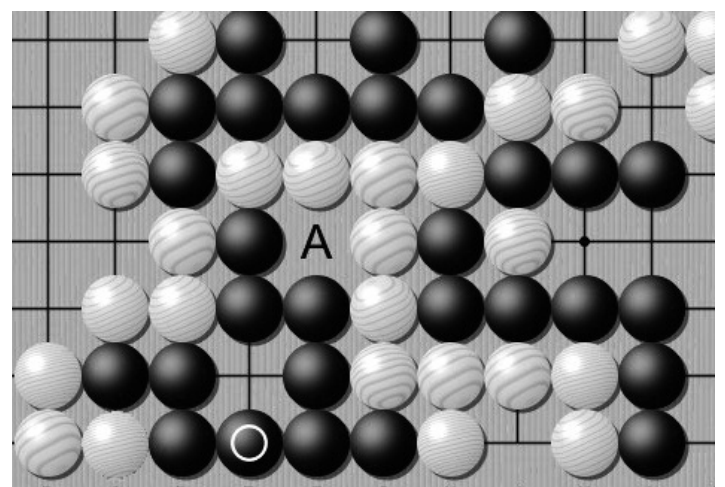


...fins i tot si fos el torn de Negre. Negre pot provar altres moviments, però no serveix cap.

En general, un grup que no es pot salvar fins i tot si hi juguem primer se'l considera "**mort**" i no val la pena gastar més esforços i moviments intentant salvar-lo, perquè sabem que l'oponent el capturarà. D'altra banda, tampoc hauríem de perdre moviments intentant matar grups que no es poden capturar fins i tot si juguem primer; per això, com ja hem explicat, aquests grups es consideren "**vius**".

► L'inusual cas de la "vida mútua"

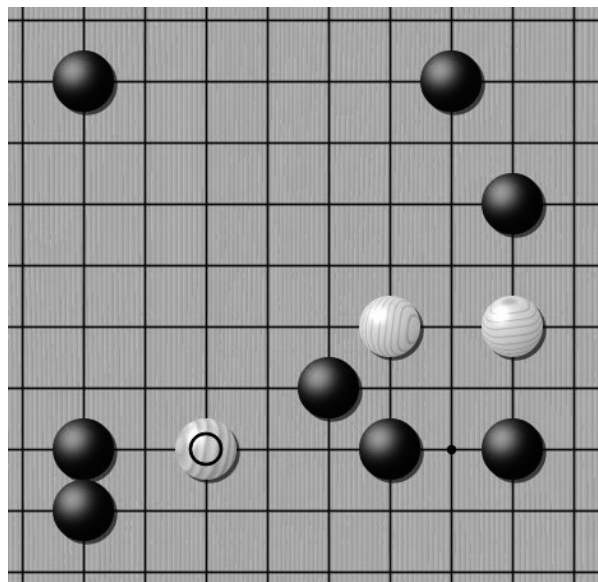
A vegades, els grups dels dos jugadors tenen dues llibertats i ocupar una de l'oponent ompliria també una de les pròpies, provocant la captura del propi grup en comptes del de l'oponent. Aquest cas, on cap dels dos jugadors pot aconseguir capturar el grup de pedres se'n diu "**vida mútua**" o "**seki**". La creació d'un grup així en un joc real, però, és estrany, especialment si els dos jugadors tenen la possibilitat en compte i intenten evitar-la activament.



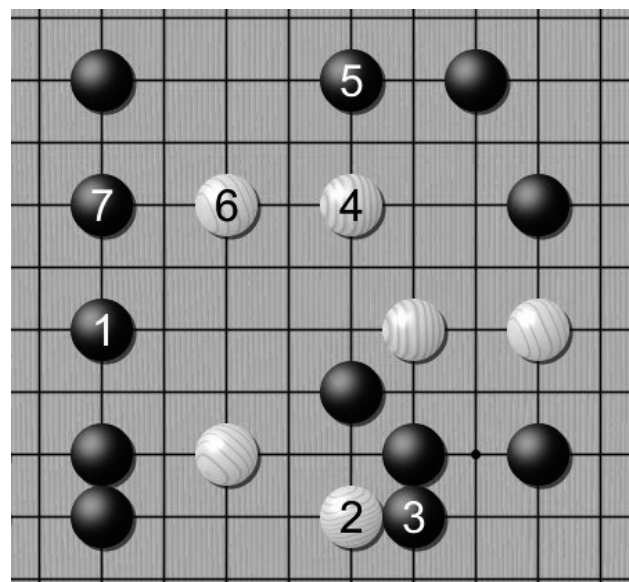
El primer jugador que ocupi A posarà el seu grup en atari. Llavors, cap dels dos està disposat a omplir la llibertat i cap dels dos grups es pot matar.

► Capturar està bé, però...

Malgrat tot, l'objectiu principal del joc no és capturar les pedres de l'oponent, sino assegurar o envoltar tant de territori com sigui possible. Llavors, sol ser més fructífer assetjar i amenaçar de capturar els grups de l'oponent que realment fer-ho. Això és un concepte més avançat que elaborarem més tard, però és molt important tenir-lo present ara mateix, perquè ser **agressiu** i **cobejar** tot allò que té l'oponent es l'error més freqüent que pot cometre un jugador.



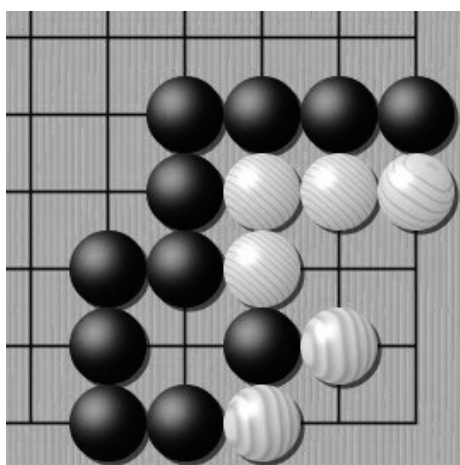
Els nostres instints potser ens demanen un combat aferrissat contra aquelles pedres perdudes dins el nostre territori, però sol ser més beneficiós atacar-les des de la distància...



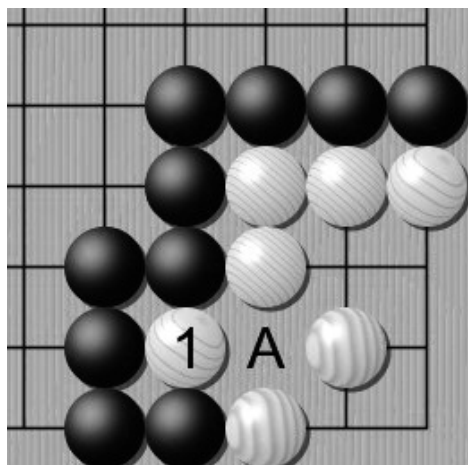
aquest és un gran resultat per Negre. Les pedres Blanques NO estan vives, encara, i està aconseguint moviments gratis a l'exterior.

► Evitar bucles

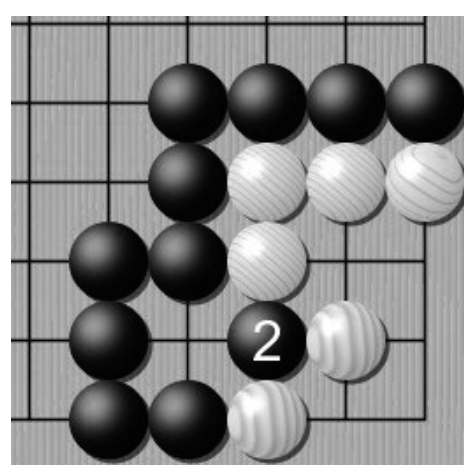
La darrera regla del joc és que **no podem situar una pedra si es repeteix una posició prèvia del tauler**. Això ens duu a la creació d'una situació especial, anomenada "**Ko**", en la que les pedres es podrien capturar perpètuament de forma alternativa, però no se'ls ho permet.



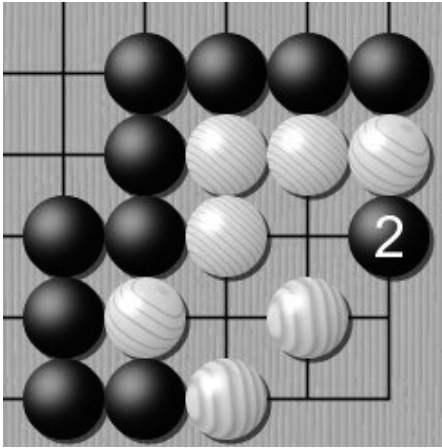
Li toca a Blanc i pot capturar una pedra...



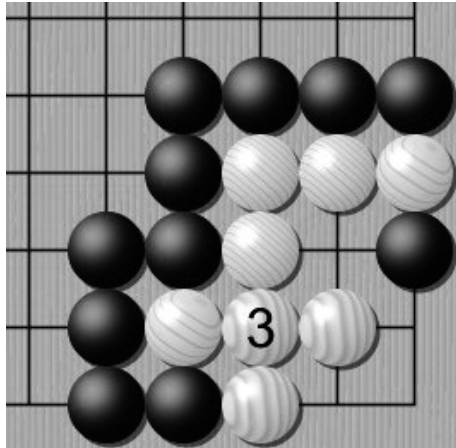
però ara la seva pedra està en atari, també. Per la regla de Ko, però, no se la pot capturar ara...



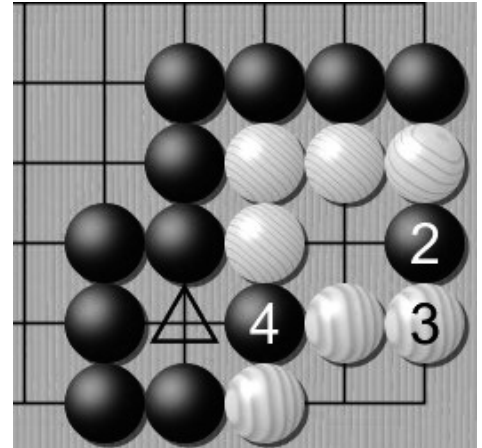
...si no, tornariem a la situació inicial i no acabaria mai. Així...



Negre es veu obligat a jugar un cop en una altra posició...

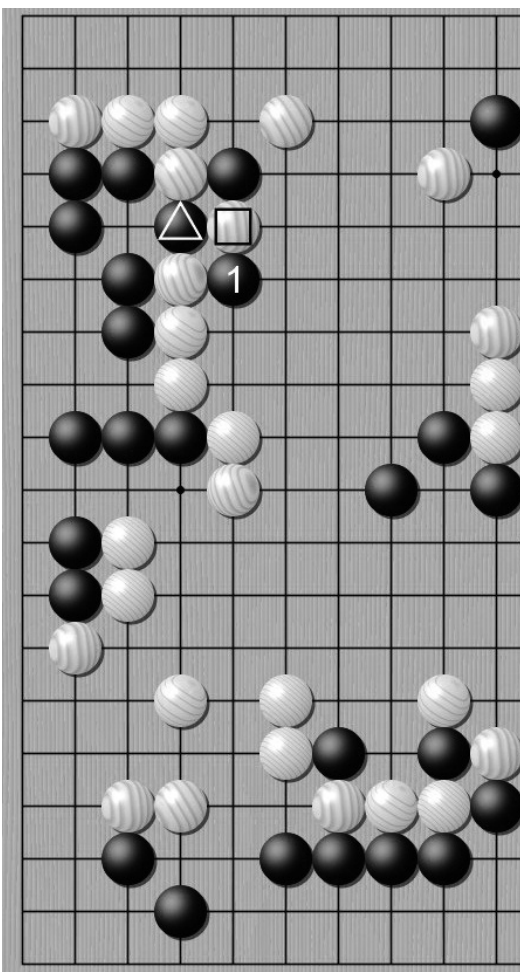


I si Blanc ignora aquella jugada pot omplir la posició i guanyar la lluita del Ko...

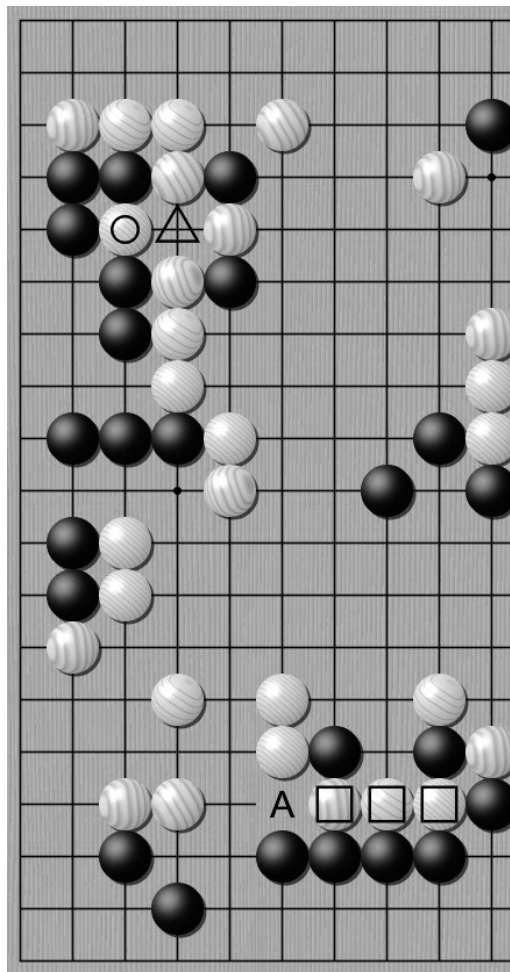


Si no, llavors Negre pot capturar la pedra, ara, i és Blanc qui ha de jugar en un altre lloc abans de capturar

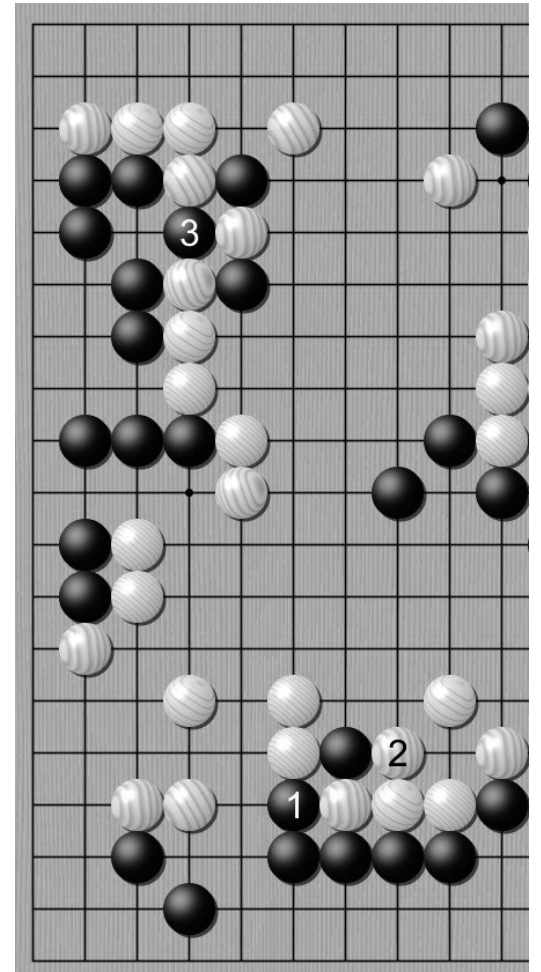
Aquesta regla atura aquesta mena de situacions i crea un problema estratègic concret, havent de jugar en un altre lloc un moviment que signifiqui una amenaça prou important (anomenada "**amenança Ko**") com per obligar l'adversari a respondre i no omplir la llibertat de la pedra que acaba de capturar. Valorar la importància del Ko i de l'amenança és un problema avançat que pocs cops és fàcil de resoldre. Per tal de, si més no, entendre la idea de l'amenança de Ko, potser cal un exemple d'un joc real:



Negre **juga 1** i crea un Ko amb les dues pedres marcades en joc. Negre amenaça amb endinsar-se en territori Blanc si captura aquesta pedra...

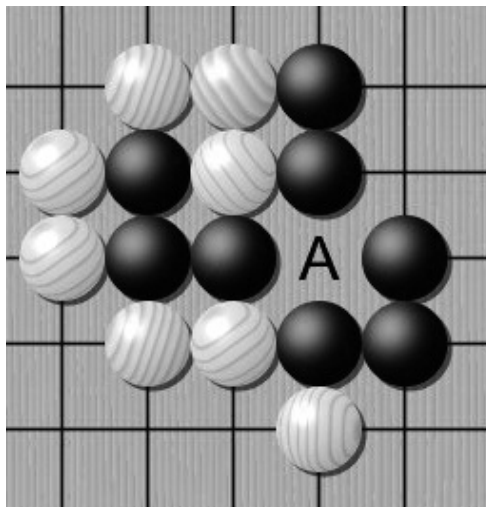


Llavors, Blanc captura la pedra i inicia el Ko. Negre no pot jugar a la posició marcada amb el triangle, de manera que necessita un moviment al qual Blanc hagi de respondre. **A amenaça** molts punts...

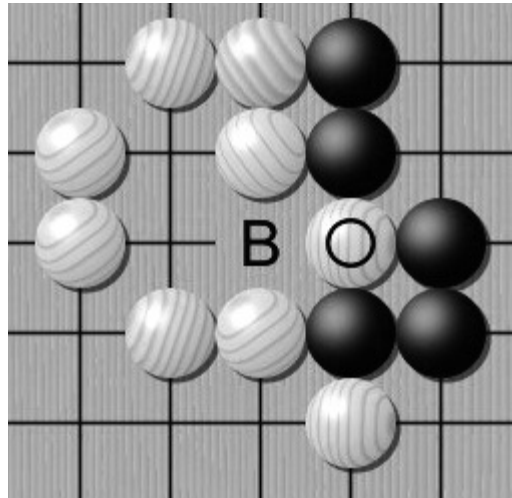


Així que Negre tria aquesta opció. Blanc respon i Negre recupera la pedra **amb 3**. Ara és Blanc qui ha de trobar una amenaça i la partida pel Ko comença.

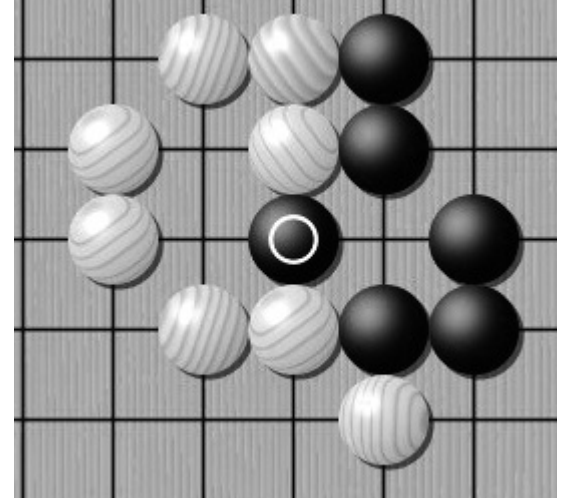
Una altra cosa que no és evident és que mentre que la norma evita que es repeteixin posicions de tauler, no s'aplica quan es captura més d'una pedra, perquè la recaptura **NO** repeteix una posició de tauler.



Jugar a **A** pot semblar un Ko, però...



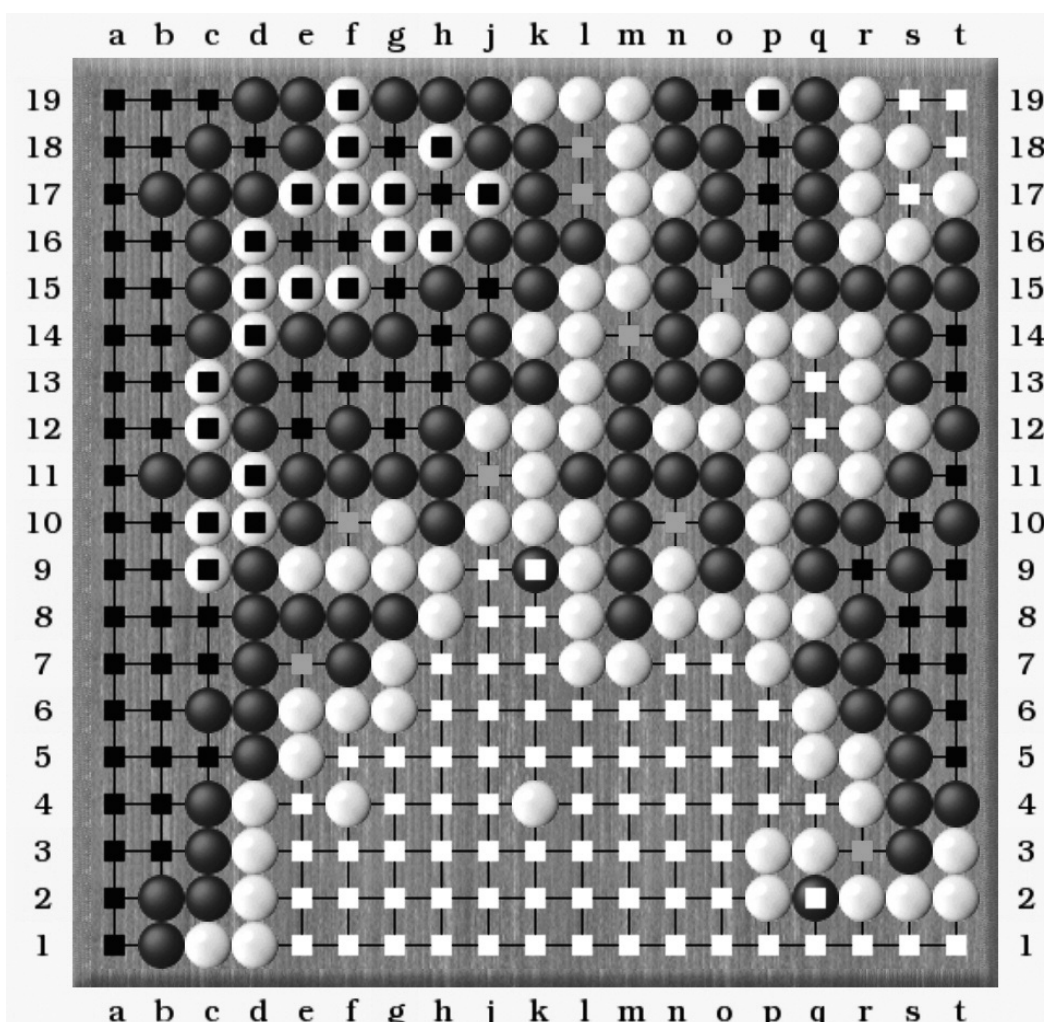
...Negre pot jugar immediatament a **B**...



...perquè fer-ho no repeteix la posició de tauler de la primera imatge.

► Puntuar i guanyar

I, en acabant, cal puntuar. El jugador amb més punts guanya el joc. Com ja hem explicat, l'objectiu final del joc és aconseguir més territori i aquest territori es compta amb la quantitat d'interseccions que ha envoltat el jugador. A aquests punts hi afegim la quantitat de pedres capturades i aquelles que els jugadors coincideixen que han mort, així com el komi.

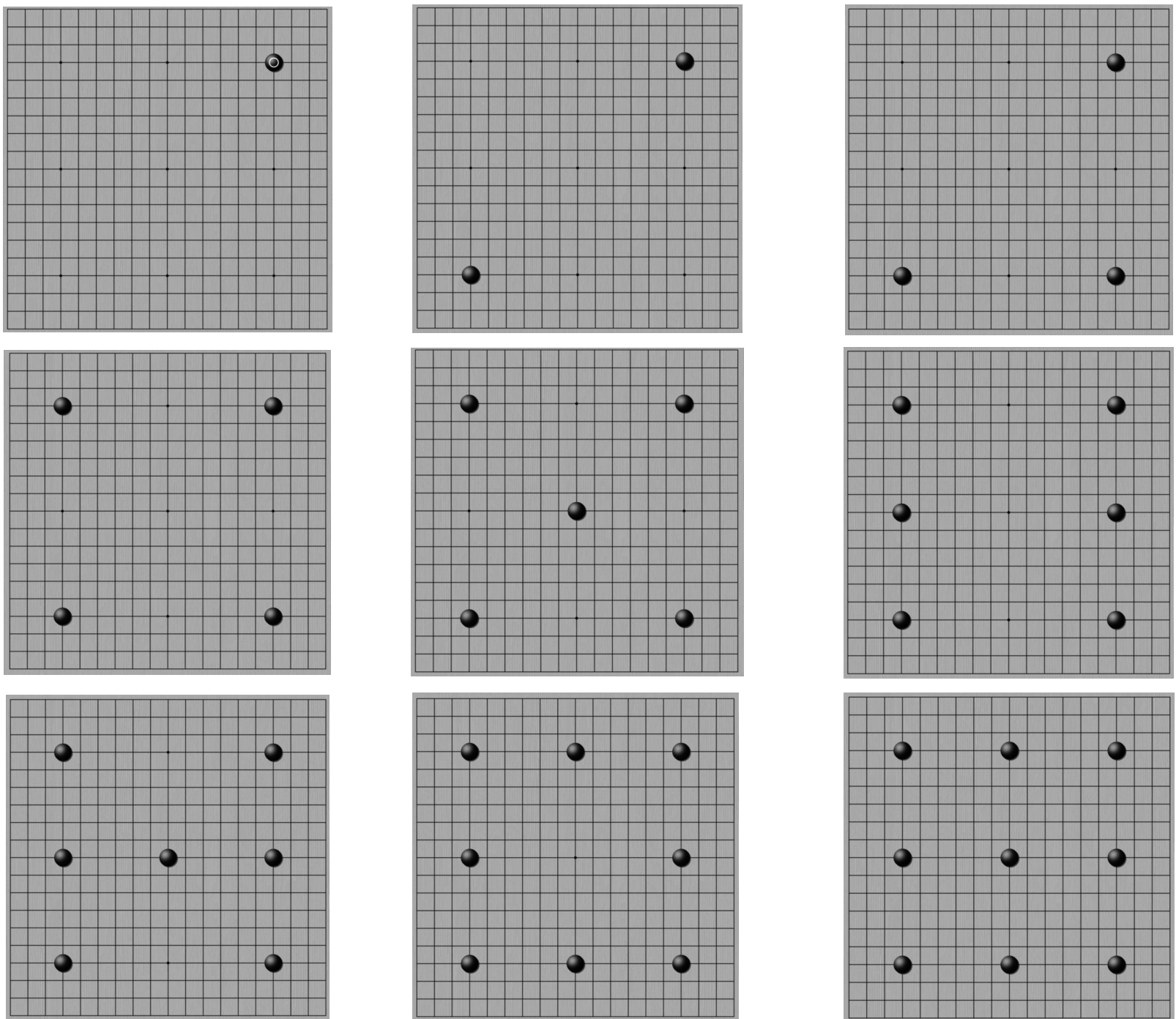


Càlcul de la puntuació Normes Japoneses (Puntuació per territori)		
	●	○
Territori	+68	+77
Pedres mortes	(2) +2*21	(21) +2*2
Presoners	+3	+1
Extra		+6.0 (K)
Puntuació	113	88
Resultat	B+25	

Això és un exemple típic de joc. Les marques blanques i negres són els punts envoltats per cada jugador. Les pedres marcades amb el color contrari se les considera mortes. Les marques vermelles són punts "neutrals" que cap dels dos jugadors controla. Un cop s'afegeix tot, Negre guanya per 25 punts

►► Nivells a Go i avantatge per tothom

A diferència de molts altres jocs on el jugador amb més experiència pot guanyar fàcilment el més feble, el Go té un mecanisme molt interessant per equilibrar la diferència de nivell donant al jugador més feble les pedres negres i permetent-li unes quantes jugades extra abans que Blanc comenci a jugar. Aquestes jocs s'anomenen "handicap", amb avantatge, i la quantitat de moviments gratis la determina la diferència de nivell entre els dos jugadors. Per cada nivell de diferència es permet una pedra, fins un límit habitual de 9.



Posició habitual de les pedres d'avantatge en jocs entre una i nou

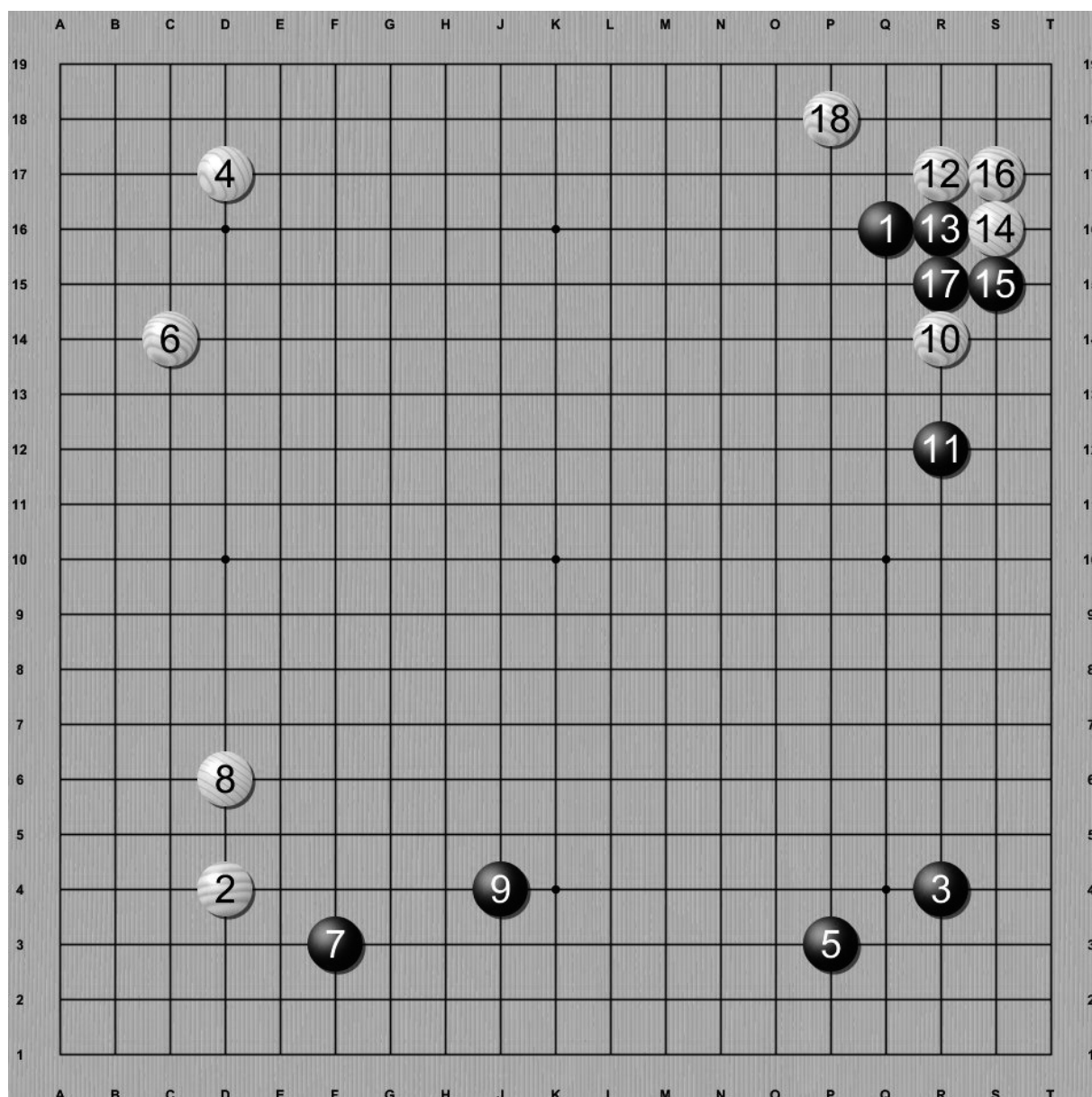
Els nivells de Go es divideixen tradicionalment en "**kyu**" (aprenent) i "**dan**" (mestre), pels amateurs, mentre que els professionals tenen el seu propi nivell en dans per sobre dels altres. El sistema té un **ordre descendent pels kyu i ascendent pels dan**, on 30è kyu és el nivell més baix i 7è dan el més alt per amateurs, 9è dan per professionals.

30-20 kyu	És el nivell habitual del jugador novell. Un jugador d'aquest nivell sap les normes que hem explicat i una mica d'aplicació pràctica
19-10 kyu	sol ser el nivell del jugador casual que o bé ha llegit una mica sobre les bases del joc o bé ha jugat prou com per tenir un coneixement pràctic.
9-1 kyu	sol ser el rang d'un jugador que ha començat a estudiar el Go més seriosament i comença a explorar-ne les complexitats. 9-8 kyu també és el nivell que aquest llibre aspira a ajudar a assolir als jugadors novells que l'estudiin.
1-7 dan amateurs	són la gent que ha aconseguit superar la barrera del jugador casual i solen ser més rigorosos en l'estudi del joc.
1-9 dan professionals	estan per sobre dels nivells aficionats i cal superar exams especials o competicions per aconseguir-ho. El rang i la possibilitat de participar en competicions professionals l'atorguen només les associacions nacionals.

És normal diferenciar entre els nivells 30-10 kyu, que se solen anomenar “kyus de doble dígit” i els kyu 9-1, que s'anomenen “kyu d'un sol dígit”. Entre kyu i dan amateur, la diferència entre aquests nivells és la quantitat de pedres que el jugador més baix hauria de rebre per assegurar un joc més igualat. Entre professionals, la diferència no és tant pronunciada i normalment només es dona una pedra per cada 3 o 4 nivells de diferència.

►► I ara, què?

La pregunta més difícil en jocs de taula sol ser “i ara quin moviment faig?” Les regles del Go són poques, però la seva simplicitat i la mida del tauler fan que sigui una pregunta particularment important i difícil. “On jugo en un tauler buit, i per què?” “On i com responc les jogades del contrincant i per què les ha fetes, per començar?” “Quin és el millor lloc per jugar i quantes pedres hi hauria d’invertir?” “Què vull aconseguir al tauler, quines són la meva estratègia i el meu objectiu?” Durant un joc, totes aquestes preguntes, i moltes més, sorgeixen. Per exemple, aquest és un tauler després d’unes poques jugades.

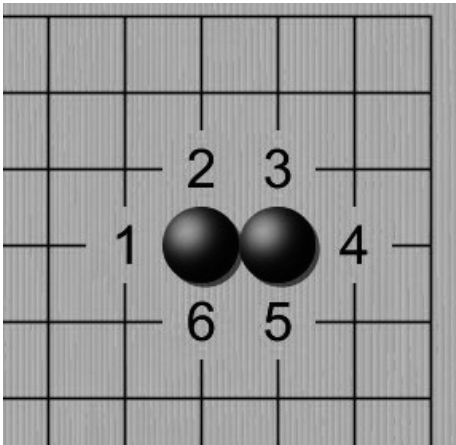


Tants moviments al tauler... però, per què? Com els decidim?

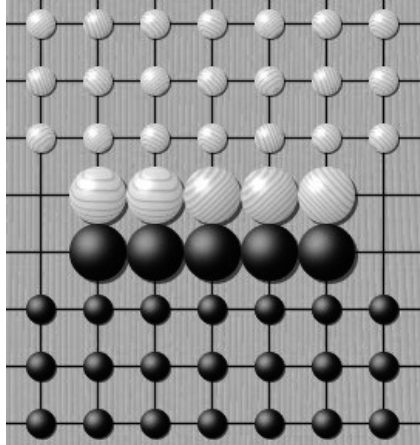
El Go té algunes **pautes** generals, **formes** i **relacions** entre les pedres que cal tenir en compte i fer servir segons la situació i l’objectiu que perseguim. Encara som a les etapes inicials de l’aprenentatge del Go i, de moment, presentarem les formes i com funcionen en general. Esteu segurs que les farem servir en moltes situacions diferents, de manera que pogueu veure els punts a favor i en contra, però mireu primer quines formes són.

►► Relacions entre dues pedres

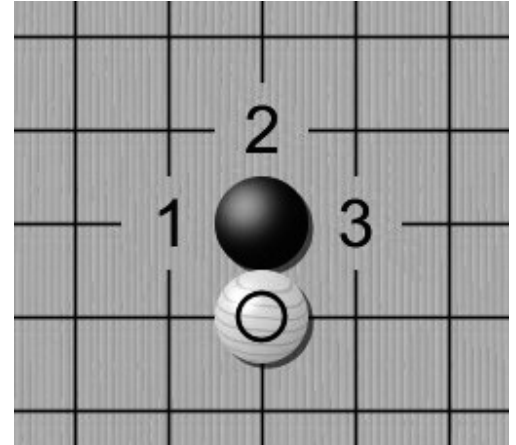
Les eines principals a les nostres mans són les relacions més comuns i estables entre **dues pedres**. Hi ha sis posicions en relació a una pedra que els dos jugadors poden fer servir. Dues pedres aliades en en aquestes posicions treballen a una, mentre que una pedra enemiga situada en una de les posicions es pot dir que ataca (o s'aproxima) una de les nostres pedres. La primera és la **conexió directa**.



La jugada més sòlida i lenta són dues pedres amb connexió directa

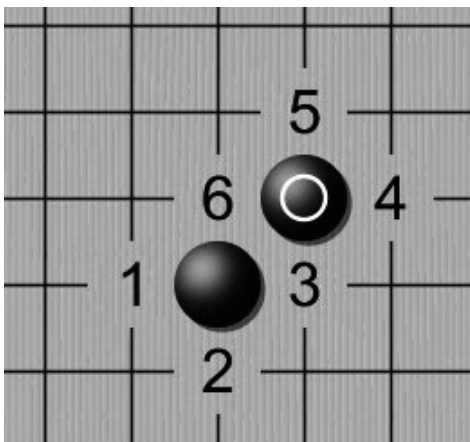


Se sol fer servir per crear murs d'influència o per envoltar una àrea

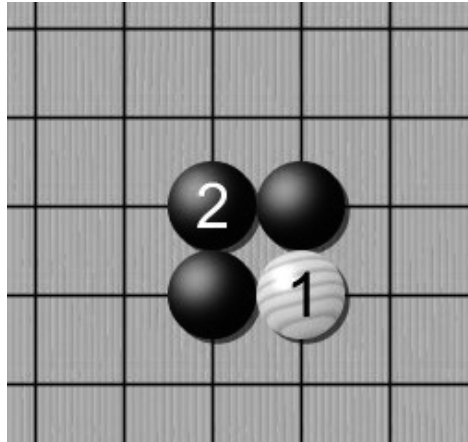


Quan és l'adversari qui conecta una de les seves pedres directament a la nostra es diu que s'**adhereix**.

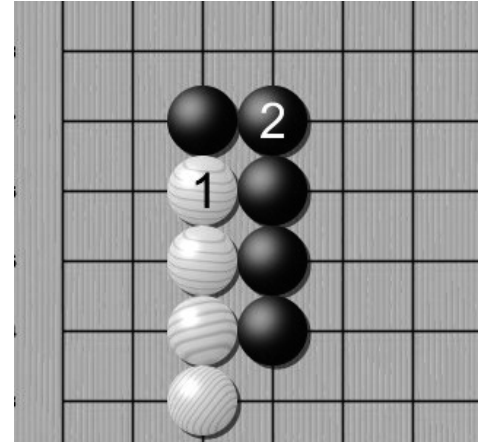
En segon lloc, la conexió diagonal:



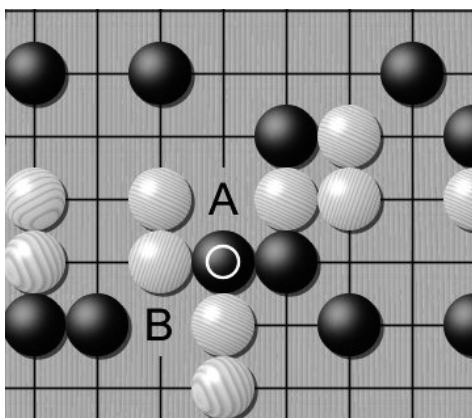
Es considera que dues pedres en diagonal estan connectades...



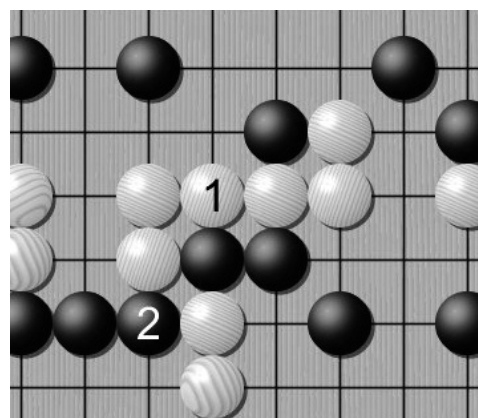
perquè l'adversari no pot realment un moviment per separar-les



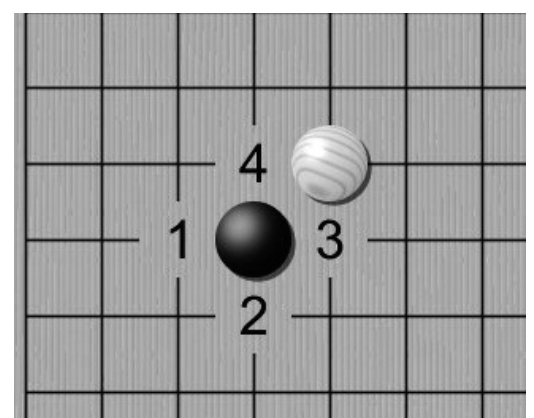
en exemples com aquest on les pedres són grups aïllats en diferents parts del tauler. Però...



en casos en què un moviment amenaça dues posicions diferents alhora...

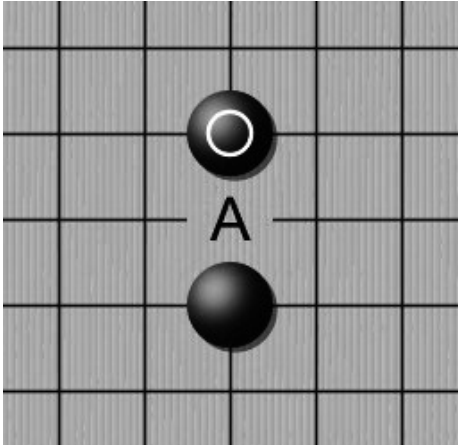


la diagonal es pot separar. Triar entre moviments amb el mateix resultat s'anomena **miai**.

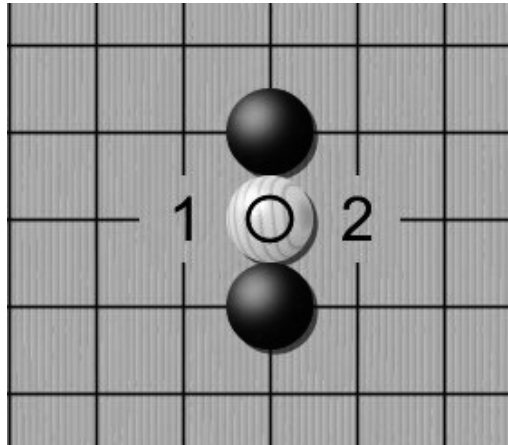


Un oponent aproximant-se així a les pedres l'anomenem **cop a l'espatlla**.

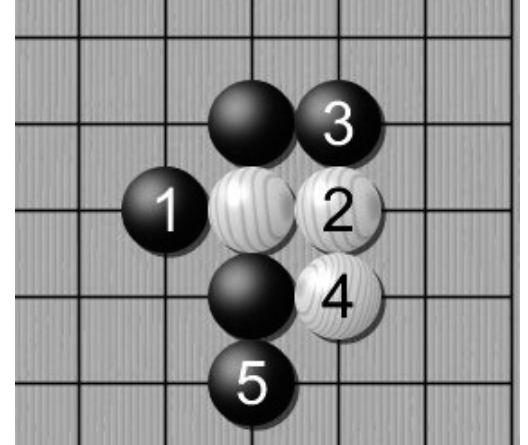
En tercer lloc, el **salt d'una posició**, que és estendre des d'una pedra deixant un espai lliure entre les dues. Al contrari que les dues primers opcions, en què les pedres estan o sòlidament connectades o rarament es trenquen, aquesta i les que segueixen es poden desconectar (o “**trencar**”) i és, de fet, un cas habitual de conflicte al joc. Aquestes lluites comencen o bé immediatament després que les posicions es juguin, o bé quan el punt feble queda exposat a mesura que el joc avança, i se'ns giren en contra quan menys ens ho esperem.



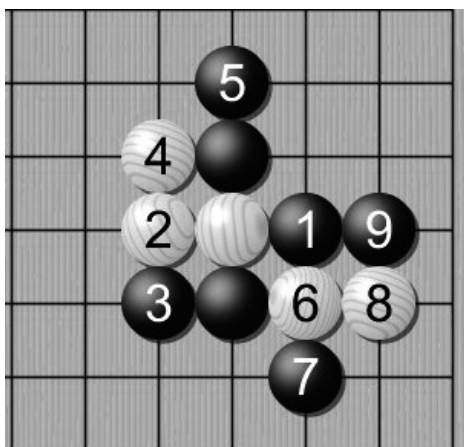
El salt d'una posició sembla sòlid, amb un sol punt feble a A...



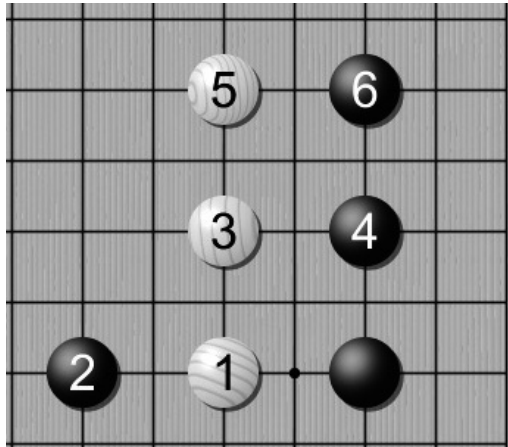
però no hi ha gaire espai, de manera que solem evitar jugar-hi massa aviat...



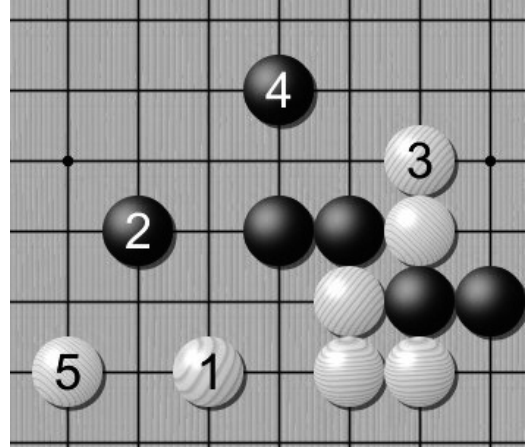
perquè la majoria d'opcions duen a un mal resultat, com l'exemple aquí...



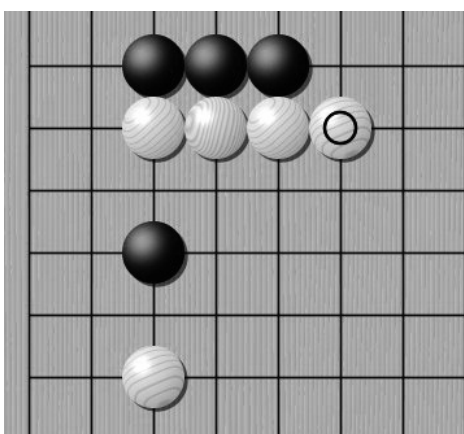
I aquí hi ha un altre exemple per intentar tallar, sense pedres d'ajut a prop.



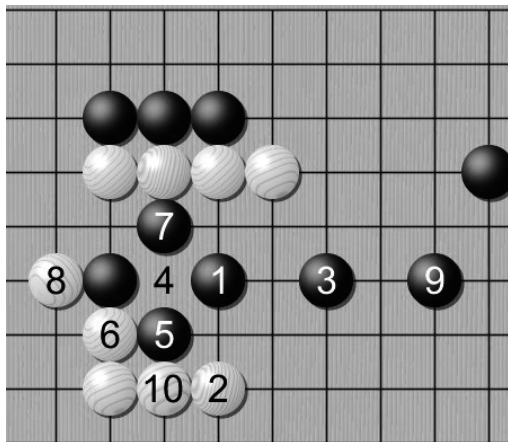
És normal que els jugadors es persegueixin mutuament amb salts d'una posició...



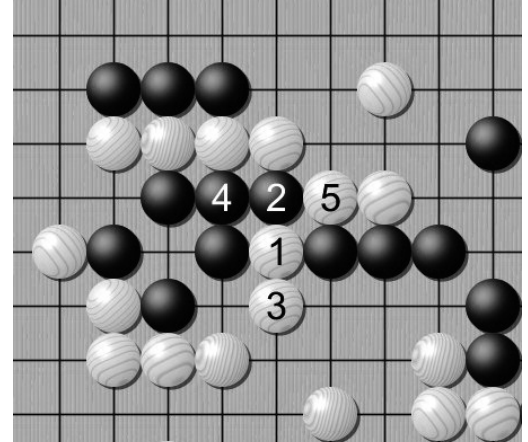
El salt d'una posició es pot fer servir molts cops, per tal d'expandir-se ràpidament pel tauler



Els salts d'una posició poden rescatar pedres que són en una posició difícil...

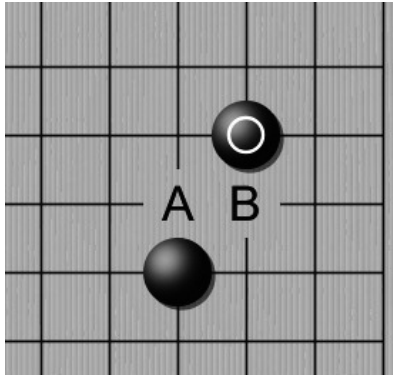


la pedra negra té problemes i necessita córrer. Per això, el salt d'una posició és ideal...

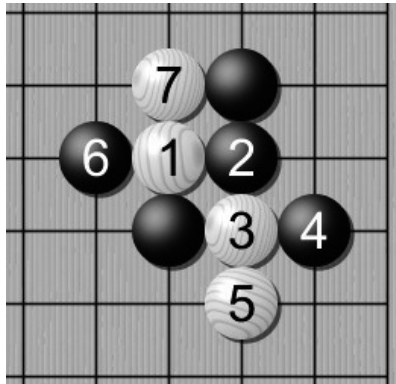


però hauríem de recordar que més endavant se la pot tallar si hi ha altres pedres enemigues a prop.

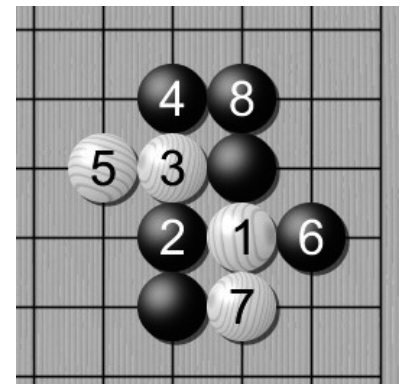
En quart lloc hi ha el **salt de cavall**, que treu el nom del moviment similar que té el cavall als escacs. És una extensió similar al salt d'una posició, però la pedra se situa lleugerament en diagonal. A diferència del salt d'una posició, el del cavall té dos punts febles on se'l pot tallar. Tot i que normalment un d'ells és més sever que l'altre, jugar a qualsevol dels dos comporta una lluita severa, de manera que cal triar amb cura quan i com tallar.



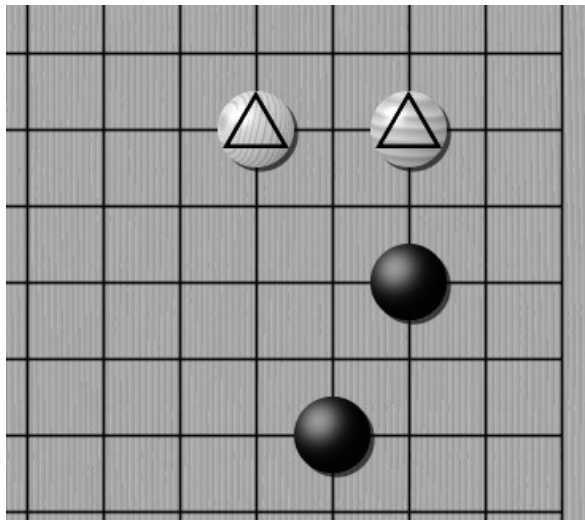
El salt de cavall té dos punts de tall a **A** i **B**.



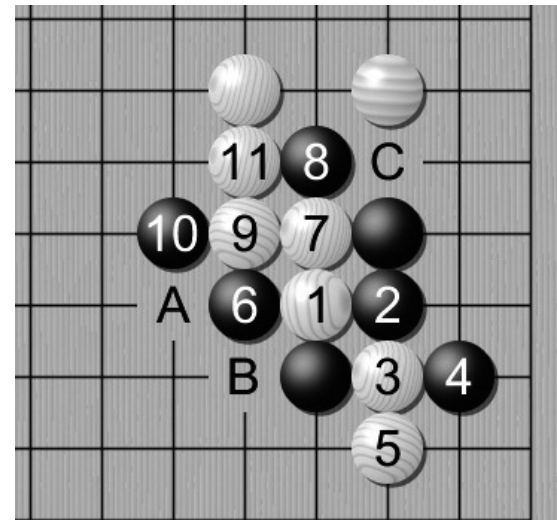
El resultat de cadascun és molt diferent. Aquí tallen en a **A**...



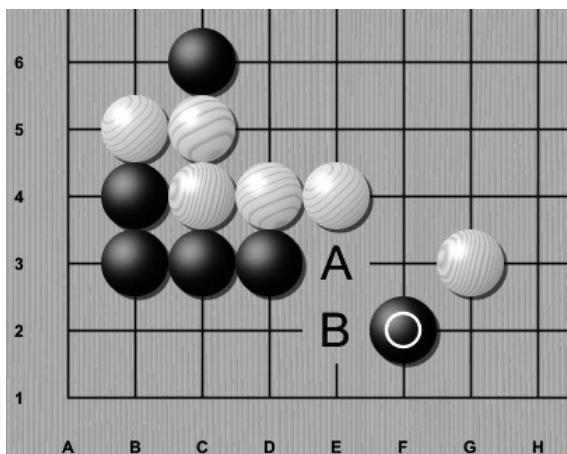
i aquí en **B**. Quin és millor ho decideixen les pedres dels voltants.



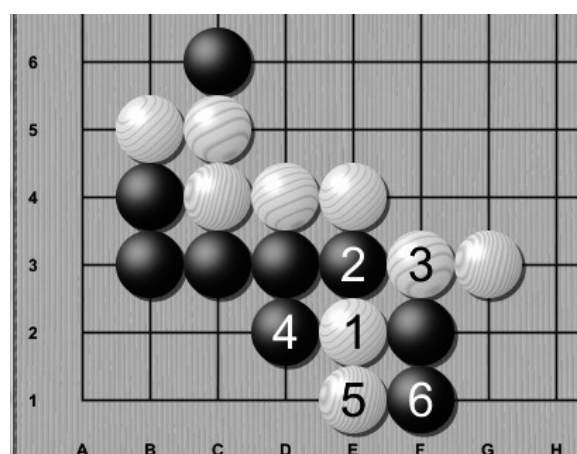
Imatge esquerra: Els resultats anteriors no són bons per Blanc, de manera que solem atacar quan hi ha pedres de suport al voltant. Les dues pedres marcades són una gran diferència...



Imatge dreta: Després de tallar, Blanc està connectat i Negre ha de defensar tres punts de tall a **A**, **B** i **C** amb el següent moviment. Això és impossible, de manera que a Blanc està content amb el resultat.

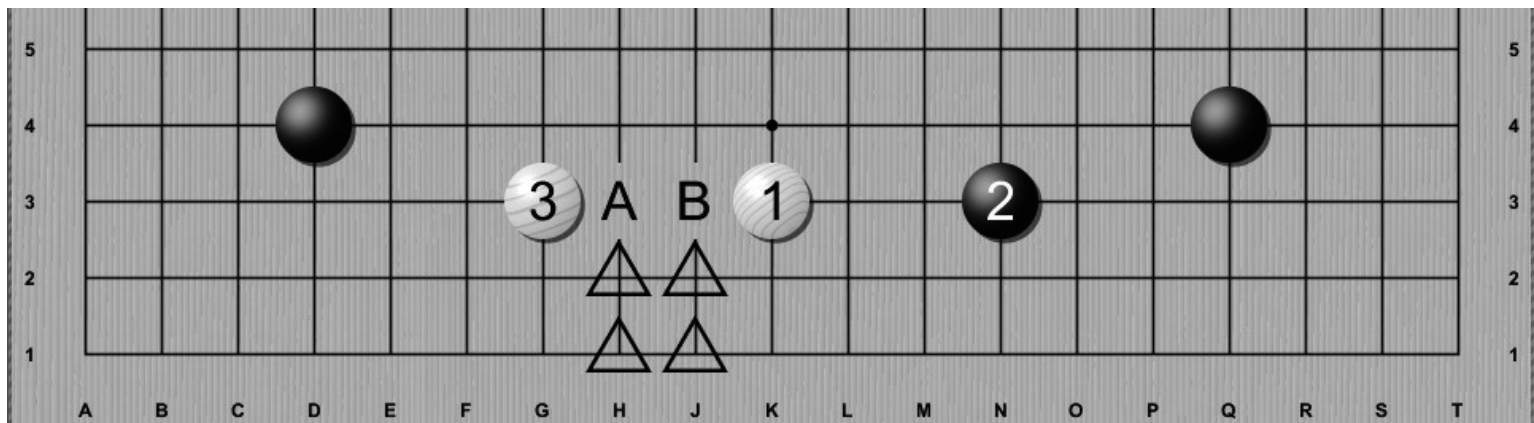


Imatge esquerra: En molts casos no podem tallar el salt de cavall, especialment a les vores del taulel. Aquí Negre juga un salt de cavall. Si Blanc juga **A**, Negre bloqueja a **B** amb facilitat...

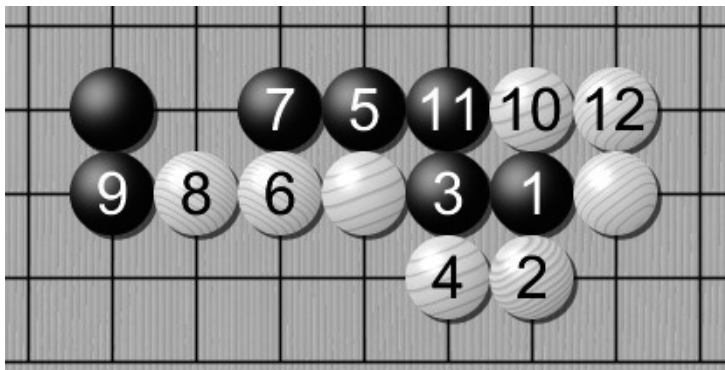
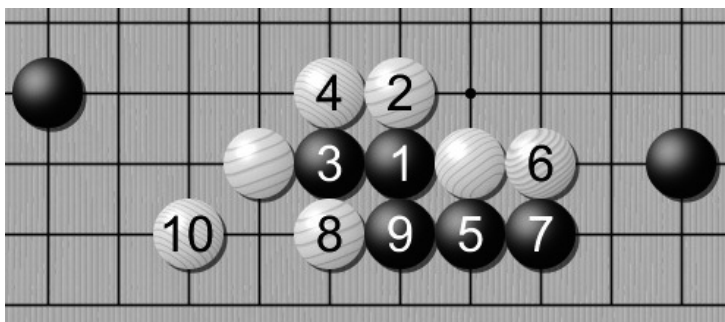


Imatge dreta: Intentar l'altre punt de tall tampoc funciona. Les pedres Blanques moren i Negre roman segur. Més endavant veurem amb més detall com es pot jutjar quan i on tallar les pedres de l'oponent.

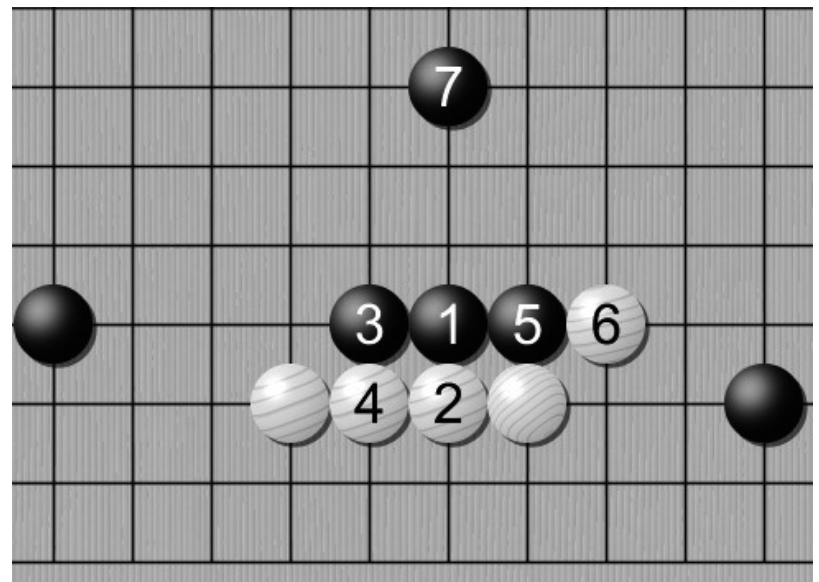
En cinquè lloc tenim el **salt de dues posicions**, que és una extensió a dos espais d'una pedra. El moviment se sol fer servir per crear espai per què una pedra pugui viure i crear dos ulls (també anomenat **crear una base** per la pedra), però sovint ho fem servir també per estendre des de les nostres pedres en altres direccions, normalment quan volem estendre cap el centre del tauler més ràpid que amb el salt d'una posició, però de forma relativament segura. És clar, és més fàcil tallar el salt de dues posicions que el de una, però compensa aquesta feblesa adicional amb la velocitat. En molts casos, fins i tot si les nostres pedres queden separades, aconseguim algun tipus de compensació amb la defensa d'aquesta connexió.



Aquest és el cas més comú del salt de dues posicions. Blanc a 1 intenta evitar que Negre hi jugui i converteixi tota el costat en una àrea on Negre tingui l'avantatge. Negre intenta aconseguir tant com sigui d'una manera segura amb la **jugada 2** i Blanc salta dos espais, per tal de crear espai per dos ulls a l'espai marcat amb triangles (això s'anomena **crear una base** per les nostres pedres) per tal d'assegurar el grup. Fixeu-vos que malgrat que hi ha dos punts obvis de tall, **A** i **B**, en aquests moments inicials Negre no té prou pedres a prop per amenaçar el tall de forma immediata. Parlarem d'aquests casos i com funcionen al capítol sobre atac i defensa, però veiem un exemple ara...

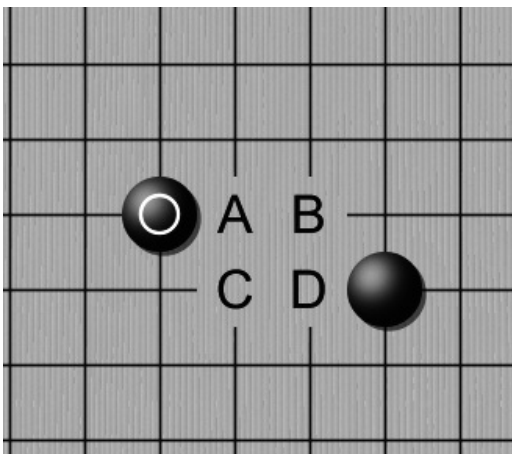


De fet, si Negre intenta quelcom així, la majoria de resultats no són gaire bons. Si Blanc bloqueja des de dalt, aconseguix l'exterior i quelcom de territori, i si ho fa des de baix, Blanc encara aconseguix un resultat adequat...

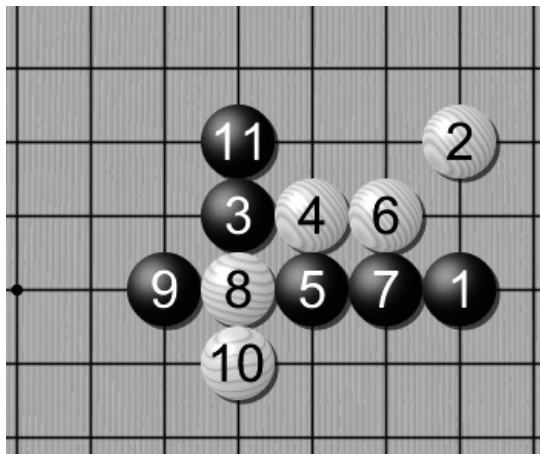


Llavors, normalment Negre deixarà aquestes pedres tranquil·les fins més endavant, quan tingui un objectiu més clar a l'àrea i més pedres que el puguin ajudar, o atacarà immediatament l'espatlla d'una de les pedres blanques per mantenir-les baixes. Negre sovint fa servir el salt de dues posicions, també, per expandir-se cap el centre amb rapidesa.

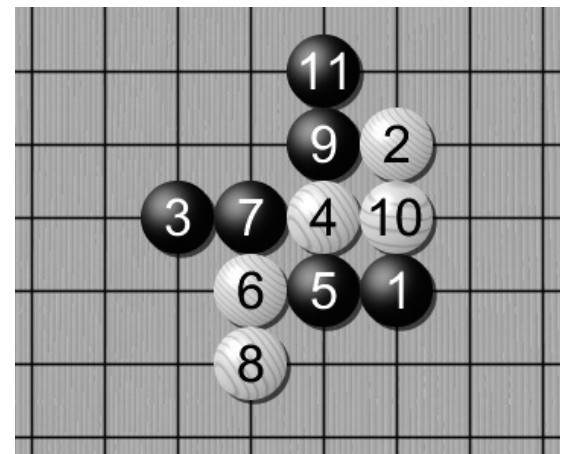
En sisé lloc, el **salt llarg de cavall**, que és similar al moviment del salt de cavall però amb un espai més entre les dues pedres. De totes les connexions, és la més feble i la que té més punts que es poden atacar. Encara és útil, però, sobretot quan es fa servir per estendre vora el costat o per preparar el terreny per connectar dos grups de pedres. El nostre oponent no pot tallar la forma immediatament, però hem de tenir en compte que això pot canviar a mesura que avança el joc.



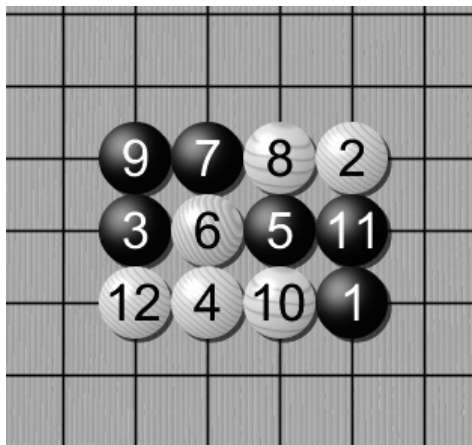
El salt llarg de cavall té quatre punts de tall, segons les pedres que l'envoltin...



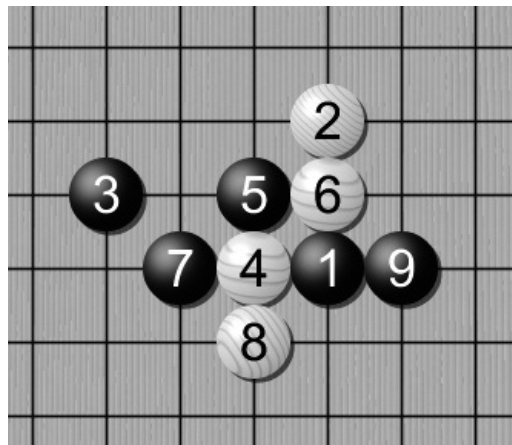
Casi sempre es pot tallar, o, si més no, hi haurà un punt que l'oponent vulgui atacar (heus aquí tenim el tall a **A**)...



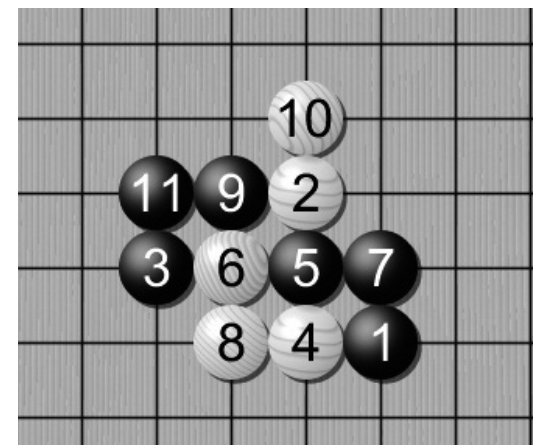
Així que segons el cas i les possibles variacions, potser volem evitar del tot aquest moviment (tall a **B**).



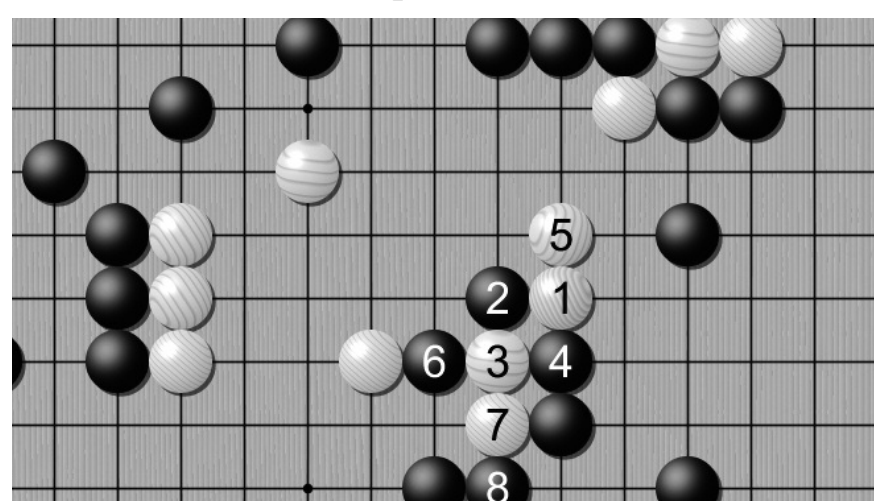
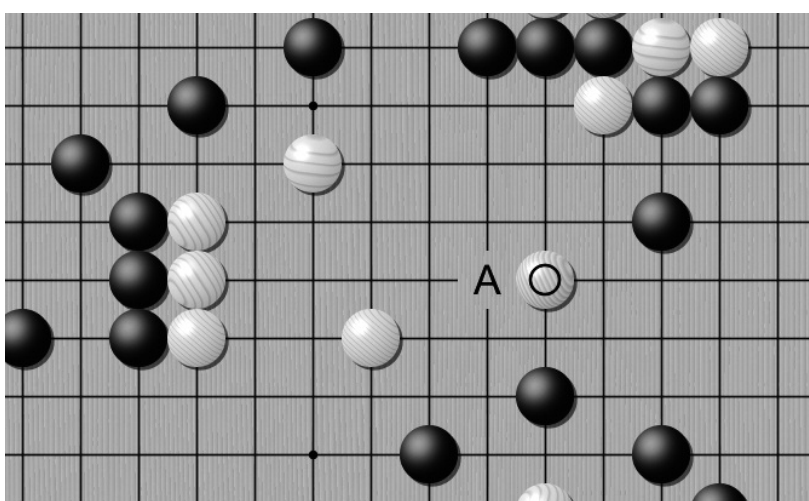
Aquí hi ha una variació per un tall a **C**...



i el tall a **D**...



I hi ha més opcions, donat que la pedra blanca assistent pot ser a qualsevol lloc.



Imatge esquerra: Així doncs, el salt llarg de cavall pot ser perillós. Una jugada amb menys pretensions, com el moviment normal de cavall a A en aquest exemple per Blanc, pot ser una opció més segura en moltes situacions.

Imatge dreta: En aquest cas, si insistim a fer servir el salt llarg, no podem fer res per evitar que Negre ens talli i de sobte tots els nostres grups corren perill de quedar-se sense ulls i acabar morint.

► Relacions entre múltiples pedres

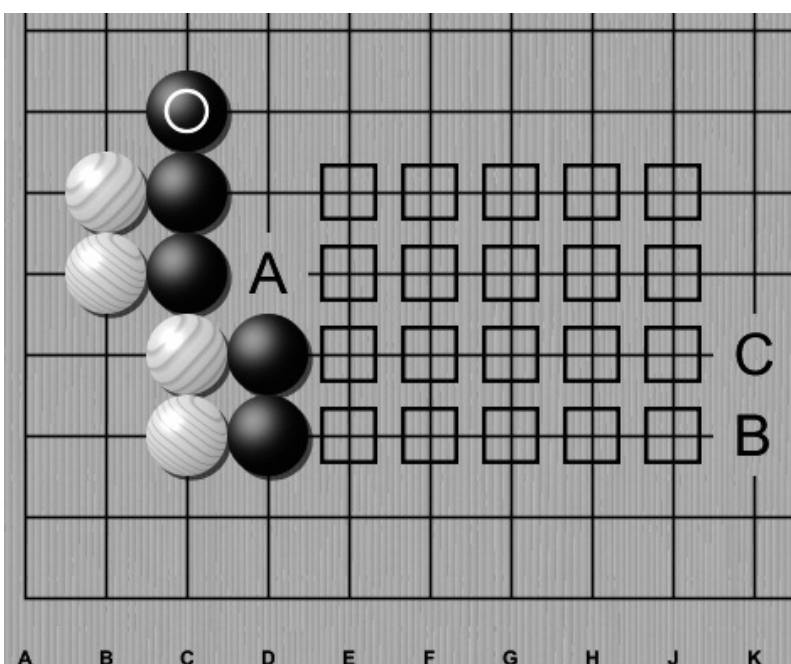
Ara que hem establert les formes i les relacions principals entre dues pedres, les podem fer servir per crear formes més complexes que impliquen més pedres. Cadascuna d'aquestes formes té les seves pròpies fortaleses i debilitats i triar-les no és només una qüestió de la situació local, sinó també del conjunt del tauler i dels objectius que nosaltres, i el nostre oponent, ens haguem fixat.

Comencem per la forma més obvia: **El Mur**.

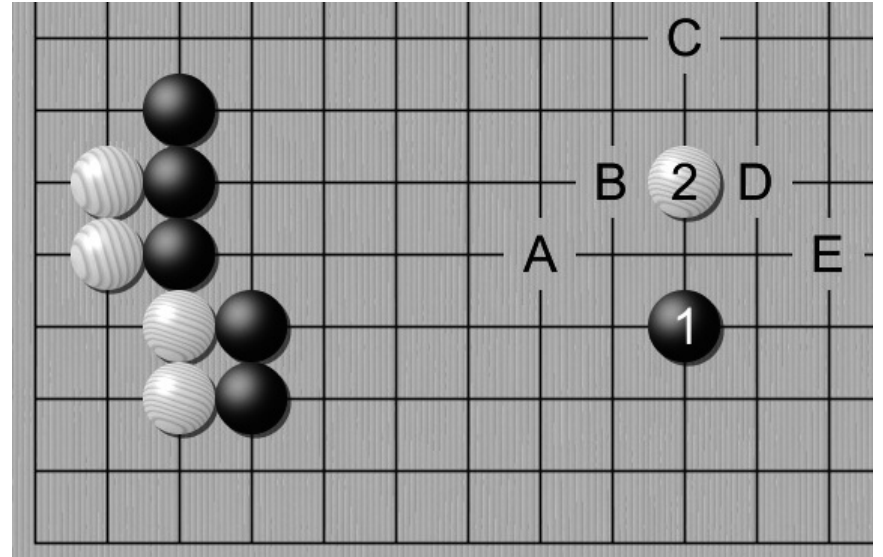
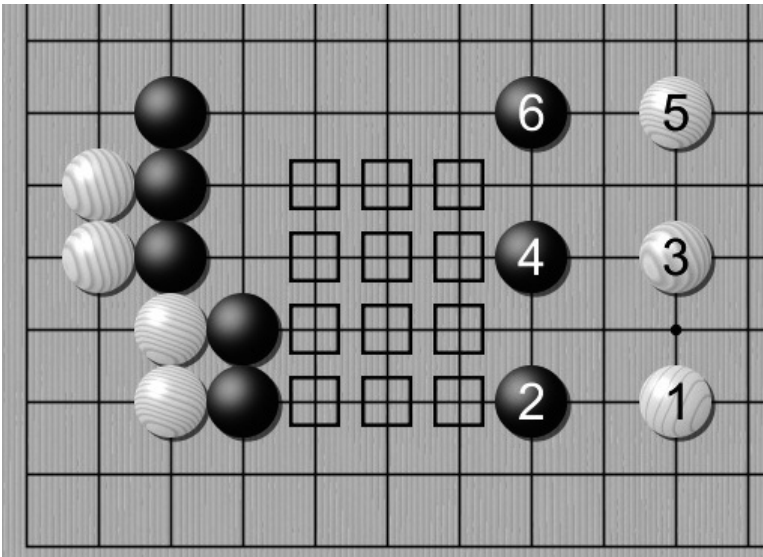
La imatge que ens ve més ràpid al cap quan parlem d'un mur són moltes pedres connectades entre sí en una línia recta. Aquest és, certament, el mur ideal en connexió i força, però moltes vegades crear quelcom així pot ser farragosament lent i, en jocs reals, els murs solen tenir defectes, o fins i tot forats. Normalment, l'adversari intentarà maniobrar les seves pedres en una posició que li permeti fer ús d'aquests forats, però si tenim cura es pot evitar. En qualsevol cas, la disjuntiva entre "mur sòlid, però lent" i "mur imperfecte i ràpid" és un dels punts més importants del joc, i en parlarem extensament més endavant, per què ho hem de mantenir sempre present i intentar trobar l'equilibri.

En aquest sentit, introduïm el concepte de **influència**.

Ja hem vist que el territori és la quantitat de punts que hem envoltat de manera quasi segura, que l'oponent no pot aconseguir de forma ordinària. Normalment, el territori és fàcil de veure al tauler, però la influència no funciona així. **La influència és el "camp de força" que emeten les nostres pedres i les seves formes.** Quan més sòlides siguin, millor influiran. Normalment, per guaynar influència hem de sacrificar territori, i és difícil decidir si ha valgut la pena, perquè l'ús ideal de la influència no és només convertir-la en territori, sino frustrar la expansió i les jugades de l'oponent..



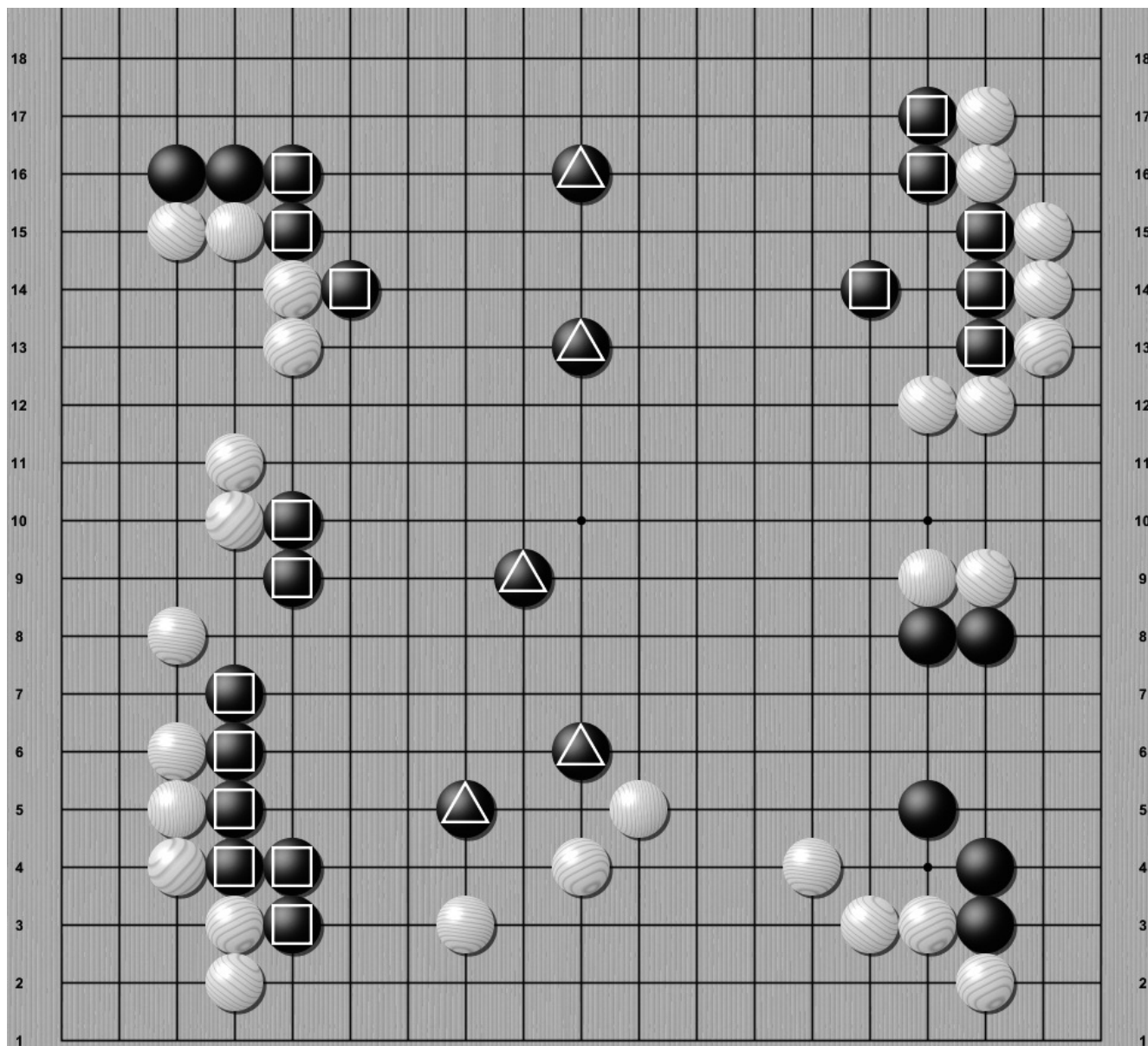
Aquí podem veure un mur, amb un punt de tall a **A**. Els murs projecten influència no cap on s'expandeixen (en aquest cas, cap amunt), sinó cap l'espai que enfronten (en aquest cas, la dreta). Per fer un cop d'ull ràpid, la influència d'un mur s'estén tant com la seva longitud. (En aquest cas, cinc espais, marcats per quadrats). És obvi llavors que el següent moviment clau de Negre és a prop de **B** o **C** i que si aconseguix aquesta jugada estarà en vies de crear un marc, una capsa, que Blanc tindrà molts problemes per envair o reduir. Així, com després d'aquests moviments és el torn de Blanc, Blanc juga **B** o **C** de seguida, segons la situació de la resta del tauler, per tal de desbaratar els plans de Negre, fent que perdi el territori del cantó i una quantitat important d'influència al lateral.



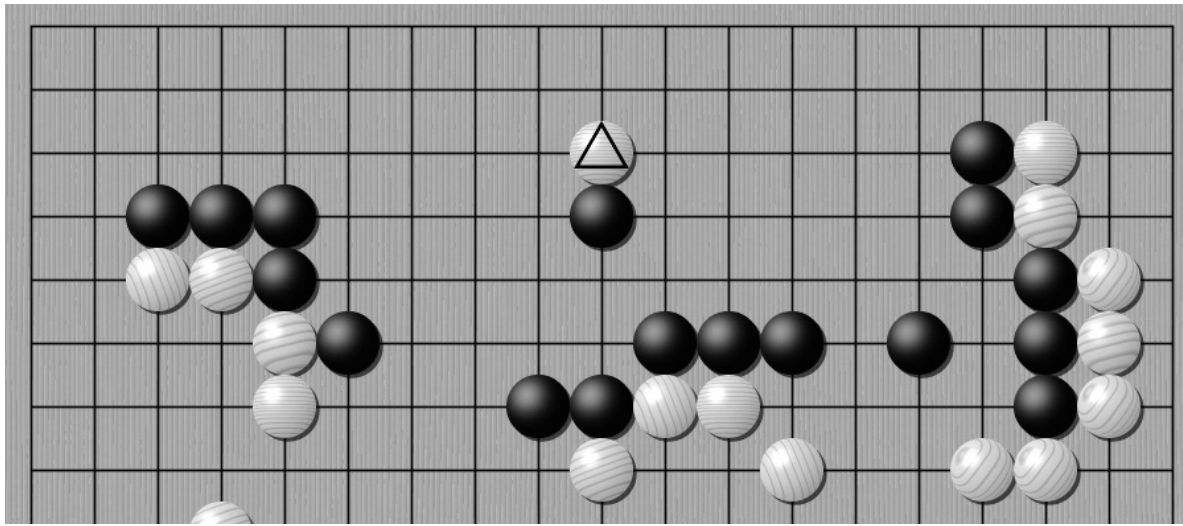
Imatge esquerra: Aquest és un resultat possible i segur. Blanc redueix la influència i els guanys potencials de Negre al temps que aconsegueix el seu propi mur

Imatge dreta: Si Blanc no aprofita la ocasió, llavors Negre hi juga primer. Ara Blanc ha de reduir i, segons com sigui la resta del tauler, Blanc té al menys cinc opcions per atacar la pedra.

Hem de ser conscients sempre d'aquesta mena d'oportunitats, i no hem de deixar-les perdre, o ens arrisquem que l'adversari guanyi massa influència i la converteixi en territori, sense que aconseguim prou a canvi. Per exemple:

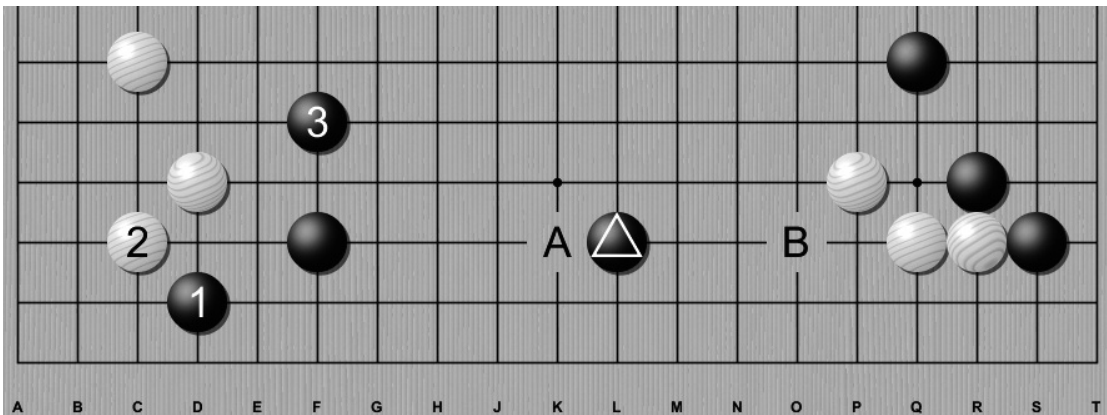


Aquest és un escenari quasi ideal per negre. Ha abandonat els territoris a la cantonada i el lateral a favor de tres murs (marcats amb quadrats). En combinació amb les cinc pedres marcades amb triangles, es crea territori més que suficient per compensar el risc. Si hagués jugat primer als altres espais, però, Negre hauria acabat arruïnat. Jugar perseguint influència no sempre funciona, però, de manera que pot ser una tria molt arriscada.

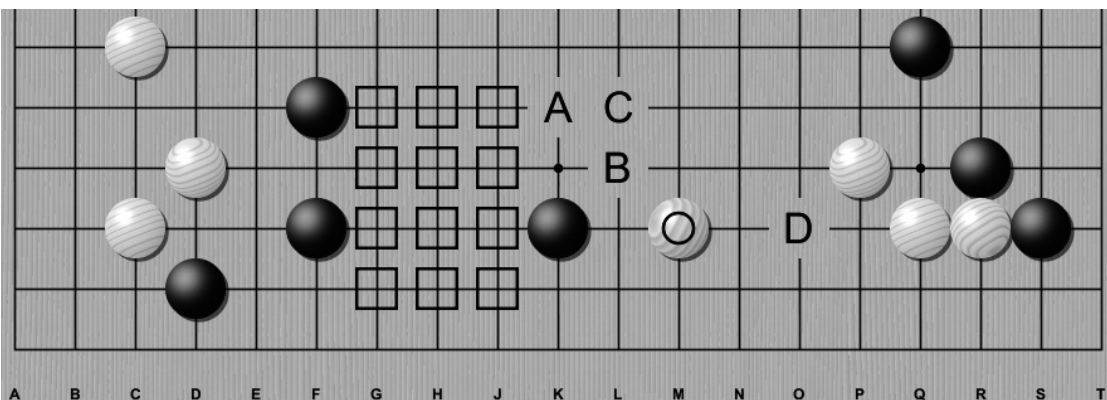


Eventualment, Blanc voldrà prendre part del territori, però es torna més i més difícil conforme avança el joc, a mesura que més pedres entren en joc. Jugades com la pedra blanca marcada no funcionen si no és que Negre comet un error. Una sola pedra, envoltada de tants oponents, poques vegades funciona.

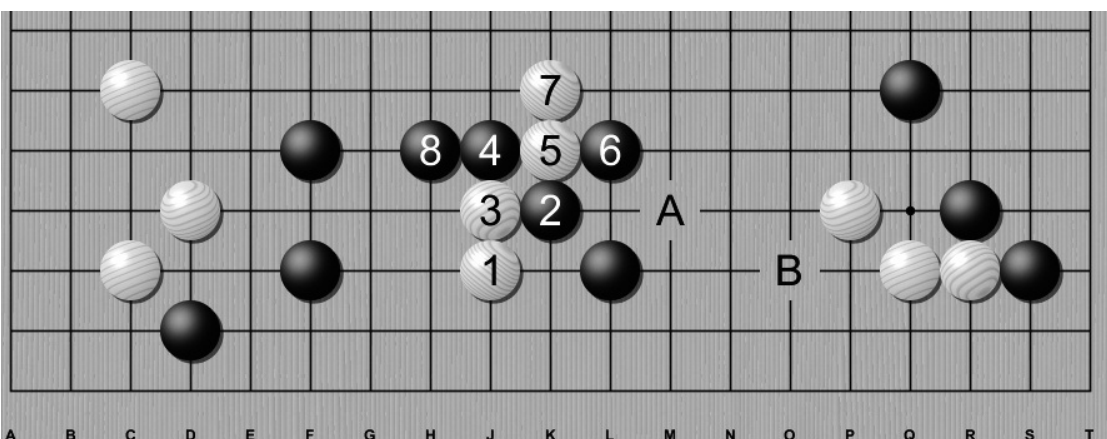
Als nostres ulls, un gran mur és només la meitat d'una capsa que es pot convertir en territori, i solem tenir la sensació que la influència és quelcom que ens cal defensar i acabar convertint en territori, de manera que acabem jugant massa a prop de les nostres parets, o gastant moviments intentant que l'oponent se n'allunyi, **però aquesta és una forma errònia de veure la influència.** És una mentalitat que costa abandonar, i és difícil fer-la servir correctament, però la influència i els murs no hi són per tal que els haguem de defensar. Són per tal d'expandir-nos, temptar el contrincant o atacar altres llocs. Aquest és un tema més avançat que tractarem més endavant, però, de moment, un exemple:



Negre juga **1** i **3** per crear un petit mur, amb prou feines prou gran com per treballar amb la pedra Negra marcada. Si aquesta pedra fos a **A** seria més "segur", però no funcionaria amb el mur correctament. Ara és al lloc ideal per temptar a Blanc i amenaçar les pedres Blanques a **B**.

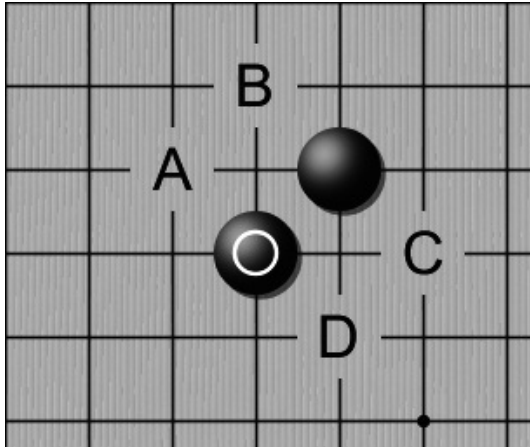


Així és com quedaria el tauler amb la pedra Negra a **A**. Blanc estendria immediatament des de les seves pedres i ara Negre pot jugar a **A**, **B** o **C** i queda molt restringit. Encara és possible tallar a **D**, però és molt menys amenaçador i més difícil d'aconseguir.

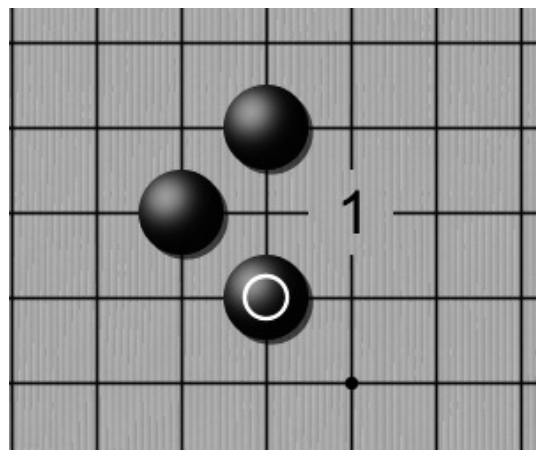
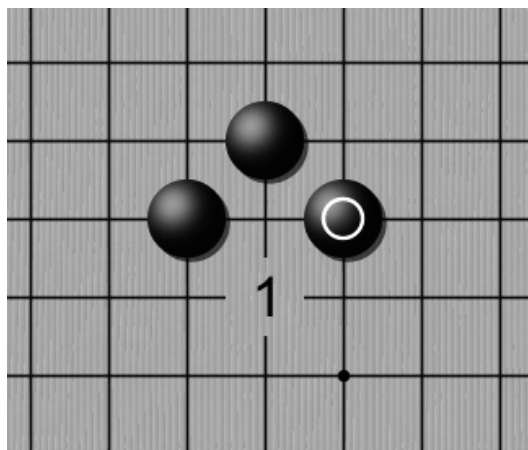
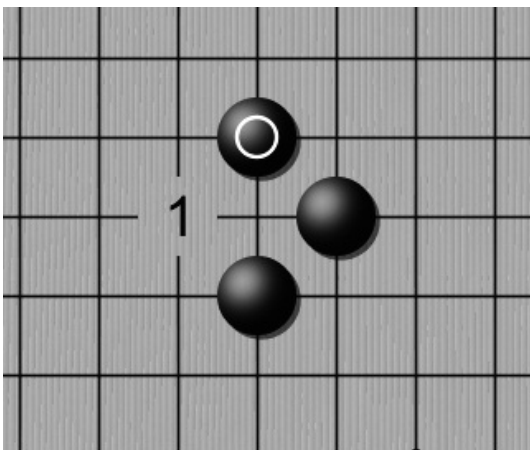
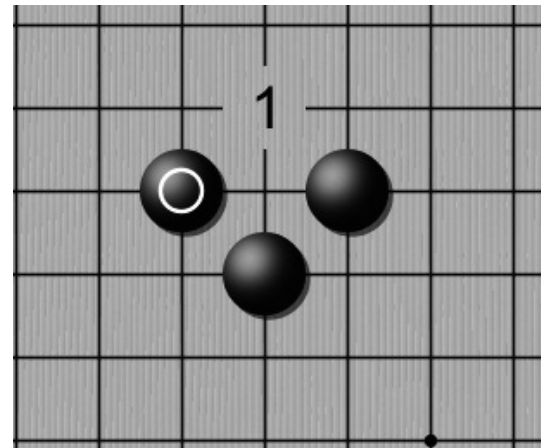


Aquest és el joc real. Blanc volia envair el marc de Negre, i tots els seus grups han quedat aïllats. El mur de Negre és prou fort com per què Negre pugui atacar agressivament i, tret que Blanc jugui a prop de **A**, l'amenaça de Negre jugant a **B** encara és un problema seriós, amb la separació dels tres grups de Blanc.

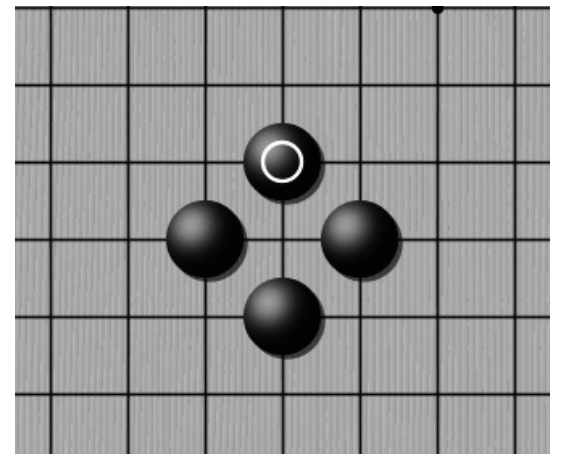
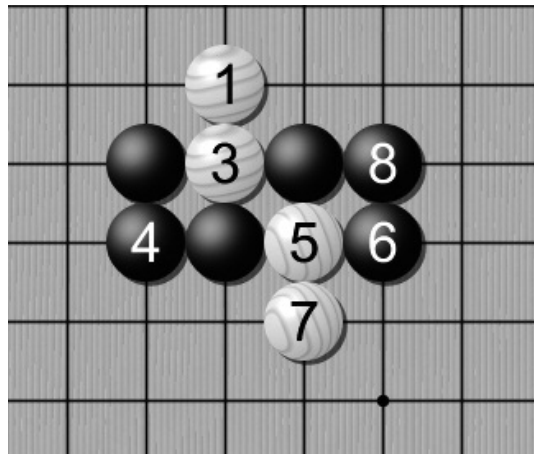
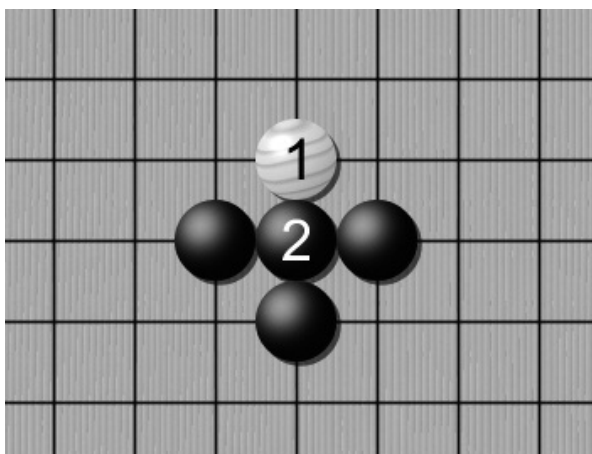
Però per què és un bon moviment jugar a **A** en el diagrama anterior? La resposta ve de la nostra segona forma amb múltiples pedres: **la Boca del Tigre**.



Imatge esquerra: la Boca del Tigre és la forma que creen dues pedres amb una connexió diagonal amb l'afegit d'una altra pedra connectada diagonalment als punts **A, B, C** o **D**. A les altres quatre imatges podem veure el resultat, i marcat amb 1 el punt feble de la forma. Jugar-hi se'n diu una **ullada**.



Existeix un proverbi de Go que fa “el punt feble de l’oponent és el nostre punt fort”, i també és cert per la Boca del Tigre. És clar que no voltem el tauler i juguem aquesta forma per sí sola. La forma necessita un context i sorgir amb naturalitat dels moviments dels dos jugadors, i per això el punt feble sol ser el motiu principal per fer-la servir o no.

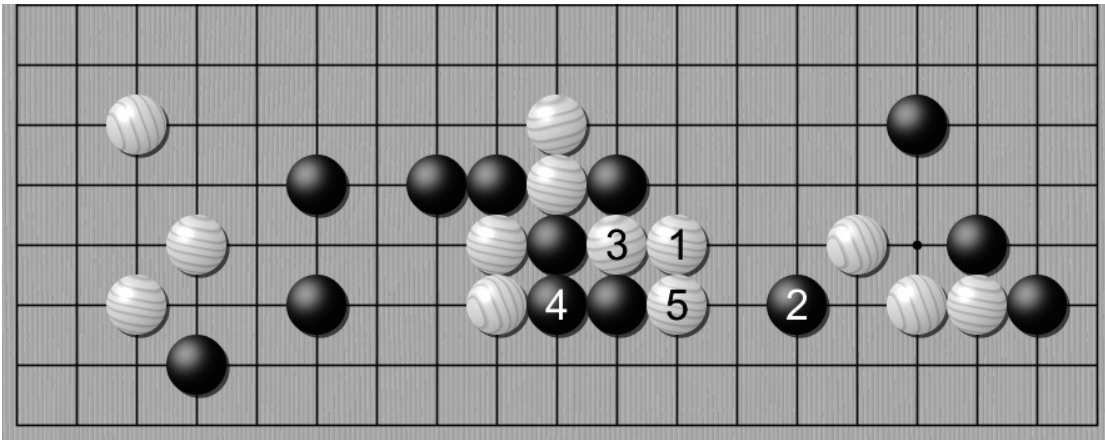


Imatge esquerra: Quan Blanc juga al punt feble, Negre casi sempre ha de connectar les seves pedres. Quan som Blanc, aquests **moviments forçants** sempre són útils d'explotar; i quan som Negre són sempre una opció de la que ens hem de prevenir.

Imatge central: Si Negre ignora l'amenaça i juga **2** en algun altre lloc, podria passar quelcom així, però Negre sol acabar amb les seves pedres dividides en dos grups. Tenint en compte que aquestes formes casi sempre tenen pedres envoltant-les, això significa que un dels grups Negres podria estar mort.

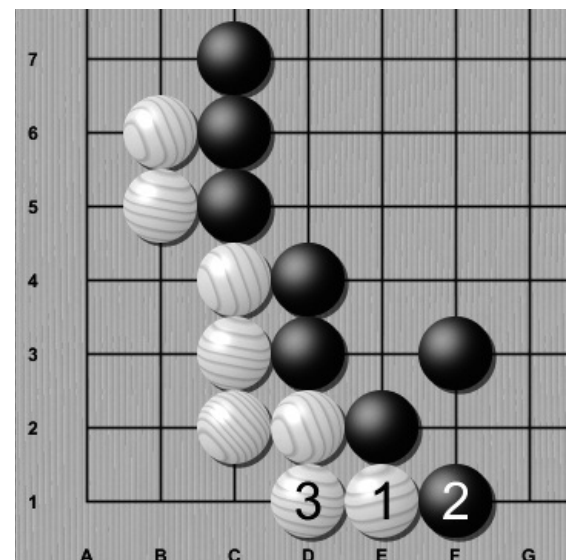
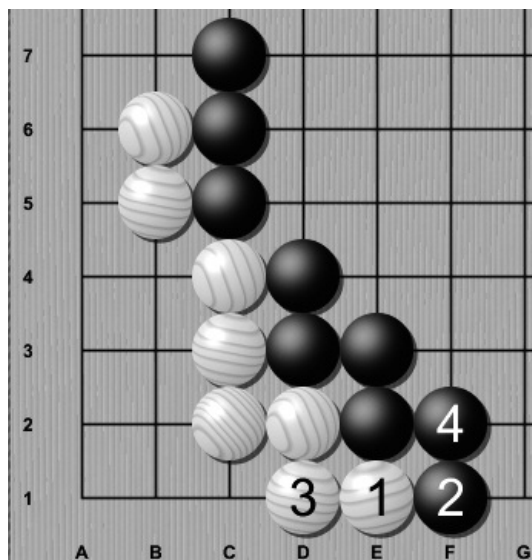
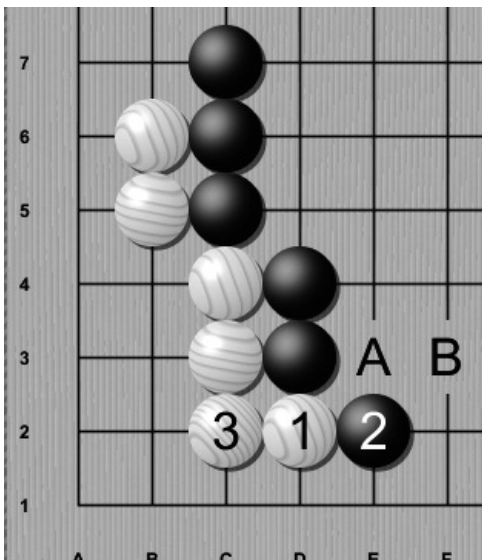
Imatge dreta: Si Negre decideix a jugar al punt feble, llavors es crea una forma anomenada **diamant**. Novament, no anem creant aquestes formes pel nostre compte, sinó que han de sorgir de l'intercanvi de moviments del tauler per tal de ser útils.

Suposem que a l'anterior exemple d'un joc real, Blanc fa una ullada a la Boca del Tigre i Negre ignora l'amenaça.



Un cop Negre juga **2** a un altre punt, fins i tot si és proper, Blanc pot executar la seva amenaça immediatament i atacar les pedres Negres severament. Els **moviments 4 i 5** són inevitables i les tres pedres Negres estan en greus problemes i separades entre sí.

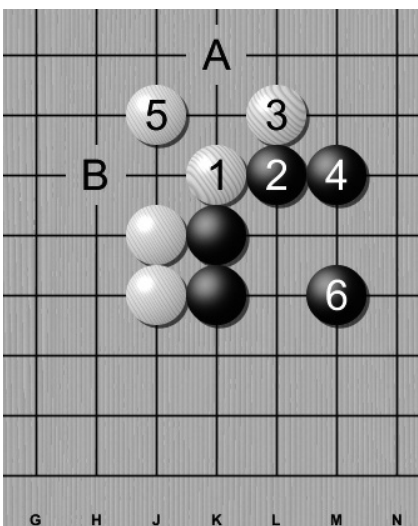
Així que normalment utilitzem la Boca del Tigre quan ens és segur connectar les nostres pedres de forma indirecta i jugar amb lleugeresa cobreix més punts febles que l'únic punt feble que crea la Boca del Tigre. Això sol aplicar-se a les cantonades, on l'oponent no sol poder connectar amb cap pedra que hagi fet una ullada als nostres punts febles.



Imatge esquerra: Abans hem vist aquesta situació habitual. Ara, Blanc juga a la diagonal sobre la pedra Negra a **1** (se'n diu **hane**). Negre bloqueja, i Blanc connecta. Ara Negre té dues opcions: **A** o **B**.

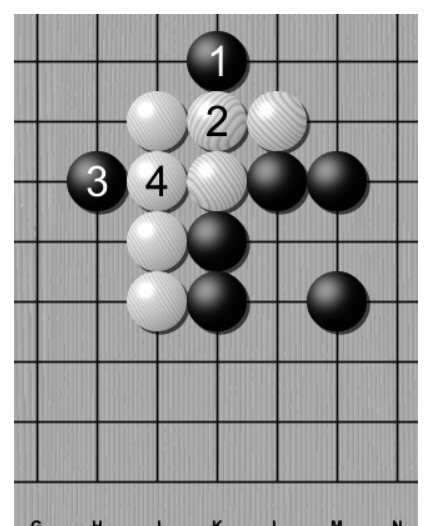
Imatge central: La connexió sòlida a **A** ens duu aquest resultat. Negre està segur, però li han calgut dues jugades per assegurar la forma i ara Blanc pot jugar en un altre lloc.

Imatge dreta: Però si Negre crea una Boca del Tigre a **B**, ara pot bloquejar creant una altra Boca de Tigre amb un sol moviment. Ara és Negre qui tria on jugar la propera. Això pot semblar trivial ara, però aconseguir la iniciativa és una qüestió molt important.



Quan es dirigeix vers el centre del tauler, la Boca del Tigre és més dèbil, perquè proporciona jugades extra a Negre. Aquí, Blanc ha fet un **doblet hane** a **1 i 3** i una Boca del Tigre doble a **5**, tot creant punts febles a **A i B**. Segur que Negre acabarà atacant aquests punts febles i desfent la forma de les pedres Blanques.

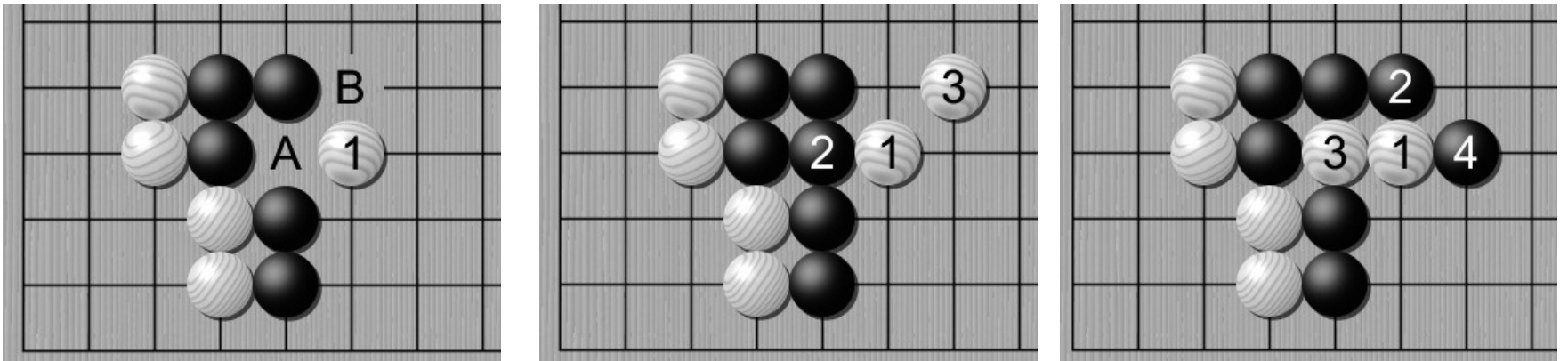
Al contrari que els exemples a les cantonades, aquestes dues pedres Negres es dirigeixen al centre del tauler, i podrien connectar amb altres grups Negres segons quina sigui la disposició de la resta del tauler.



Connectar les pedres amb la Boca del Tigre no es limita a una possible defensa. De vegades podem estendre una de les “mandíbules” que formen la Boca del Tigre i defensar un punt feble creant una **escala**.

L'escala no és tant una forma concreta com una trampa de la que les pedres del contrari no poden escapar, creant una sèrie d'atari successius, tret que hi hagi una pedra amiga (anomenada **trenca-escals**) pel camí.

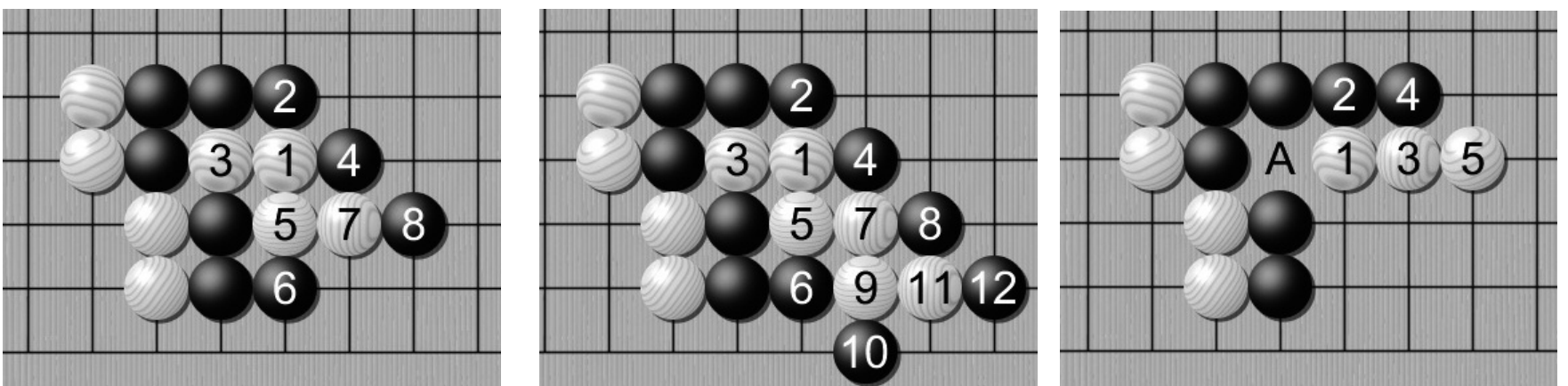
Veiem alguns diagrames per poder-ho explicar millor:



Imatge esquerra: Blanc amenaça amb tallar les pedres Negres. **Negre A** és l'opció típica, però Negre també pot jugar a **B** per crear una escala, si Blanc talla **A**.

Imatge central: Si Negre es limita a connectar, passa això. Ara, la forma de Negre és un bloc informe i Blanc pot fugir vers el centre o les vores sense que hi hagi forma d'aturar-lo.

Imatge dreta: Si Negre no connecta i Blanc talla, aquest és l'inici de l'**escala**. Negre **4** encercla Blanc en atari...



Imatge esquerra: Si Blanc intenta resistir-se, les jugades fins a **8** complerten un altre “pas” a l'escala i Blanc torna a estar en atari

Imatge central: Blanc pot insistir, però no li serveix de res. En arribar a la **jugada 12** Blanc torna a estar en atari i no pot sortir de l'escala.

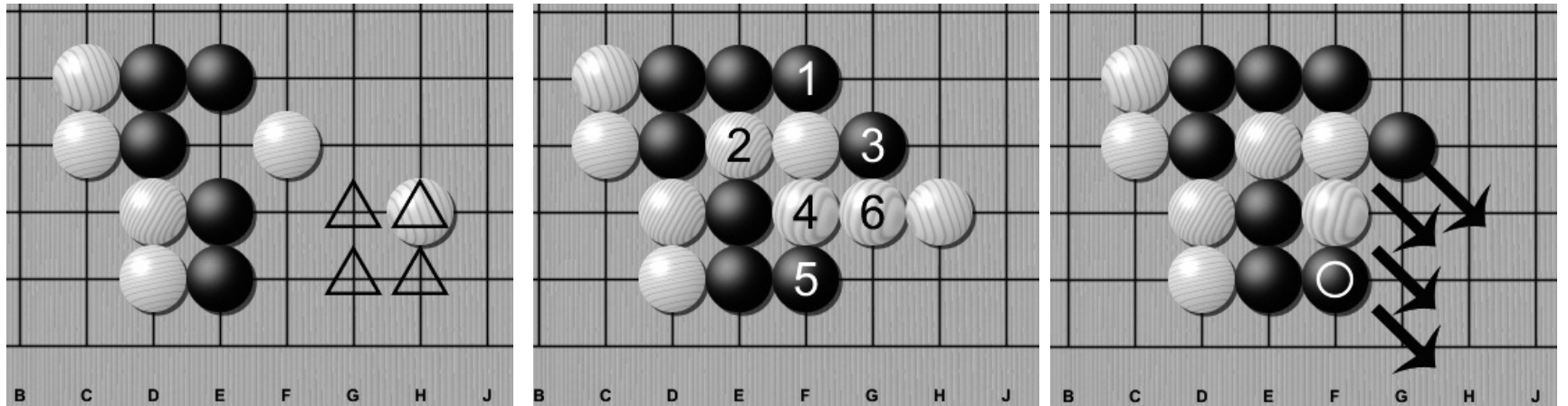
Imatge dreta: Per això, Blanc ha de fugir i comença la persecució. Arribat el moment, Negre haurà de connectar amb la **jugada 6** a **A**, però la seva forma és ara molt millor en comparació amb la opció típica i Blanc ha de fugir.

Per tant, es crea una escala cada cop que hi ha pedres que queden atrapades en moviments que les condueixen sempre a atari, sense opcions per escapar.

És molt important ser conscient de les possibles escales a Go, perquè quan les tenim a favor, sovint podem jugar moviments arriscats i potents. Fins i tot quan no, l'amenaça d'una pedra al recorregut d'una escala que en trenquin la progressió ens pot oferir jugades extra per desenvolupar altres posicions del tauler i guanyar avantatge en una altra banda.

Endinsem-nos a les properes pàgines i veiem un exemple d'un joc real.

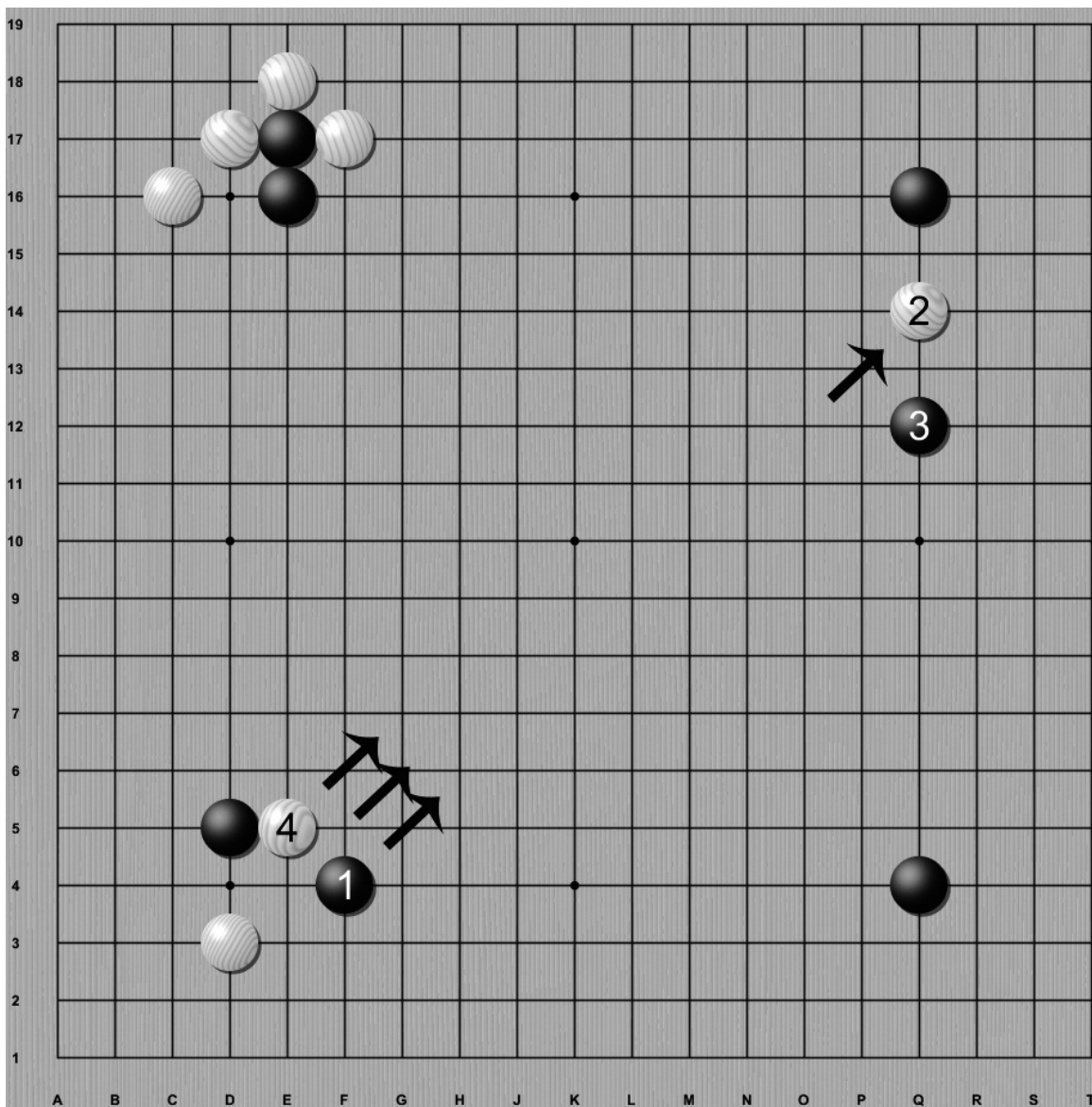
Primer, però, veiem un exemple local de com és un trenca-escapes i perquè funciona. Expandim la imatge anterior i posem una pedra blanca addicional per aplicar la idea al joc.



Imatge esquerra: Qualsevol pedra Blanca que se situés al recorregut de l'escala canviaria el resultat del que hem explicat a la pàgina anterior. Triem una de les posicions marcades.

Imatge central: I veiem que realment l'escala ha quedat trençada. Hem jugat exactament els mateixos moviments que abans, però ara Blanc té un aliat que li dona llibertats extra i fa fallar l'escala.

Imatge dreta: La norma general és que qualsevol pedra oposada situada en el camí de les quatre diagonals de l'escala serveix com a trenca-escapes.



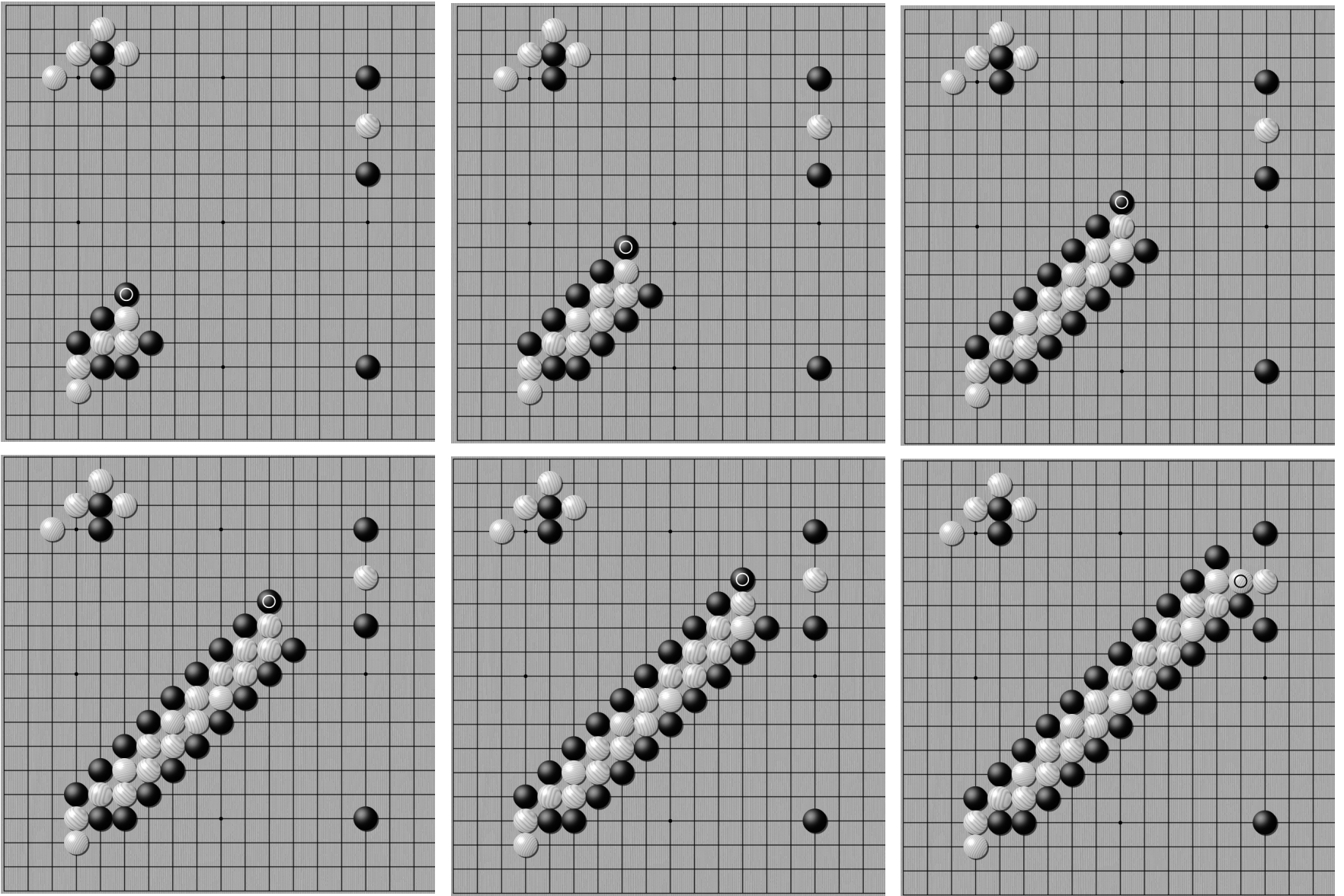
Ara veiem el joc real. Negre fa un **Salt de Cavall** a 1 per pressionar la pedra Blanca, però Blanc ignora el moviment amb tranquil·litat i juga en una altra zona (el que se'n diu tenuki) per amenaçar Negre en un altre lloc abans de contestar a **Negre 1**.

Negre cau al parany i contesta amb la **jugada 3**, sense veure que **Blanc 2** és ara un trenca-escapes per un tall a l'altra banda del tauler.

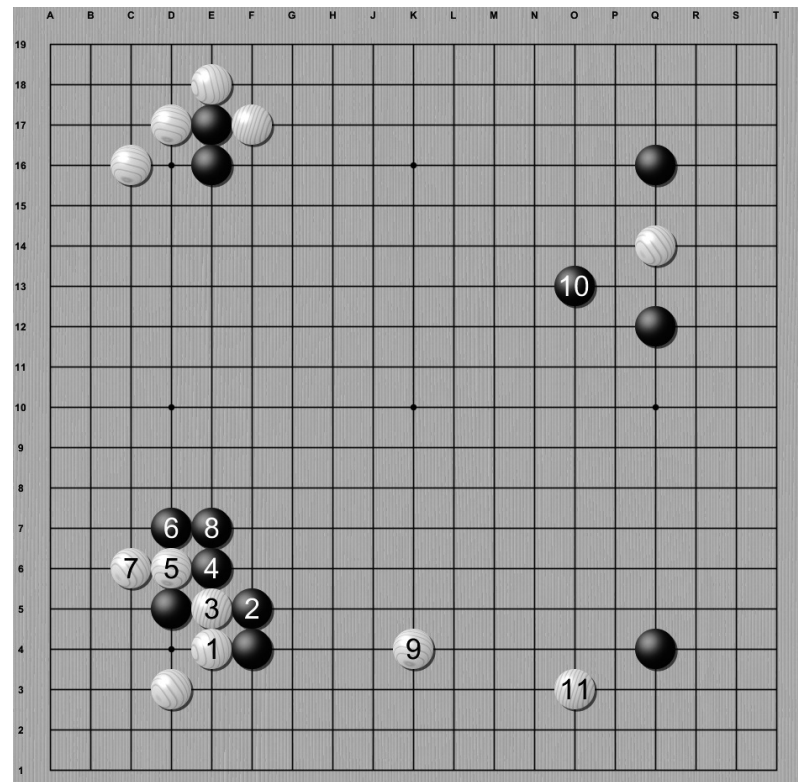
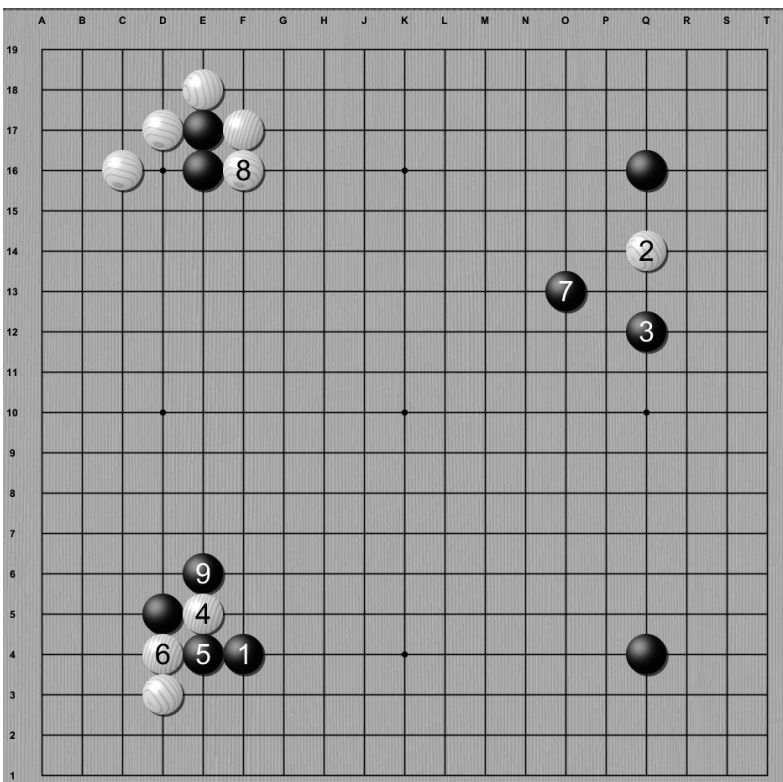
Blanc continua amb el seu pla i juga **Blanc 4** i, com podem veure amb les fletxes, si Negre intenta capturar la pedra, **Blanc 2** bloquejarà els seus esforços. Val la pena saber que, en aquest joc, l'autor jugava Negres. Coneixia les escapes, i tot i així vaig cometre l'error, però aquesta és la bellesa de jugar partides. **Cada error comés és una oportunitat d'aprendre quelcom millor.**

Per tant, no et preocupis d'entendre tot sobre aquestes formes.

El nostre objectiu, ara com ara, és aprendre que aquestes formes existeixen. Ens endisarem, és clar, amb més detall en cada tema, però jugar el joc és el que ens introduirà a la major part de matisos i l'experiència el que ens farà estar-ne atents.



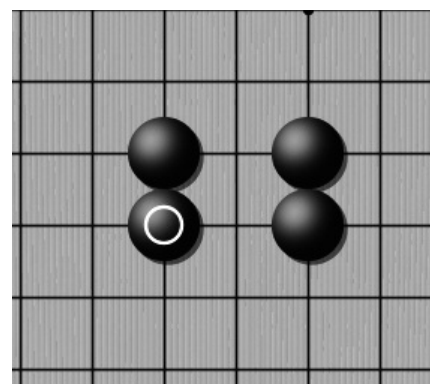
Però no n'hi ha prou amb limitar-se a parlar de trena-escales. Veiem per què l'escala realment no funciona. Si Negre hagués ignorat l'existència del trena-escales, llavors no podria capturar mai la pedra de tall i ara totes les seves pedres estan en perill. Blanc pot fer un atari doble sobre la majoria, per això quasi ningú juga una escala que es pot trencar. Si més no, no tots els seus moviments, com aquí.



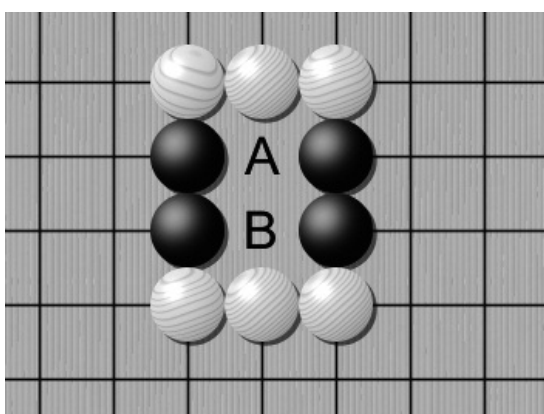
Imatge esquerra: El joc actual. Negre va atacar la pedra Blanca per intentar fer funcionar l'escala de nou. Blanc va tornar a jugar enllà (**tenuki**), quasi assegurant la cantonada superior esquerra i Negre es va apressar a cloure l'inferior esquerra. No estic segur si la opció de tenuki va ser encertada.

Imatge dreta: Això ens deixa veure una altra opció al tauler que sembla millor per Blanc i és l'interessant del Go. Una tria pot crear tot un nou joc i possibilitats noves.

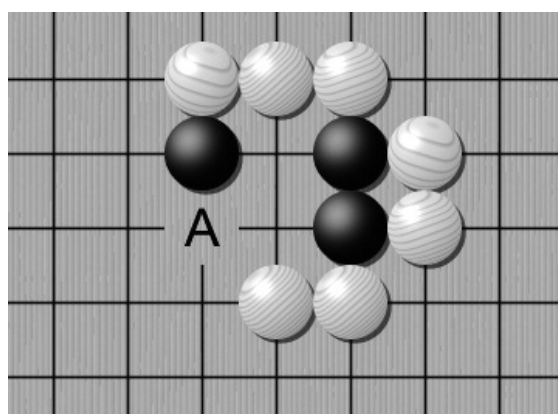
Una altra forma important i molt comú és la **Nus de bambú**. Un Nus de bambú li componen dos conjunts paral·lels de dues pedres en contacte i és una de les formes més estables, perquè un cop format no es pot tallar. Hi ha molts casos en què es va servir en comptes d'una simple connexió. La idea és que volem que les nostres pedres siguin més versàtils i influents al tauler. Veiem com funciona a la pràctica.



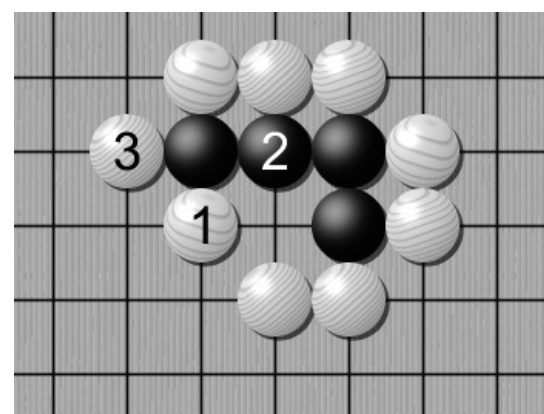
El Nus de bambú



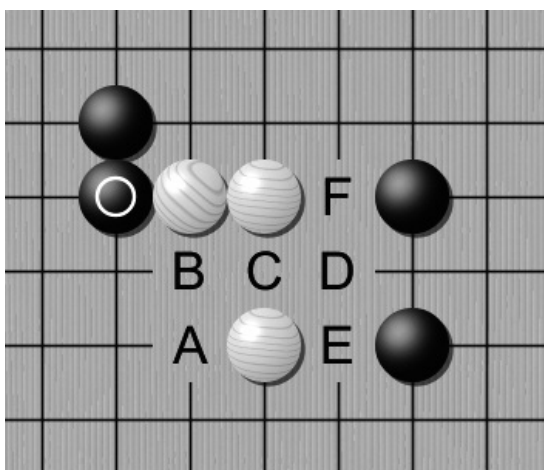
El Nus de bambú no es pot tallar un cop format. **A** i **B** són **miai**. Si Blanc juga a **A**, Negre juga a **B**, i viceversa.



Ara bé, el Nus de Bambú té una feblesa a **A** si no està ben formada...

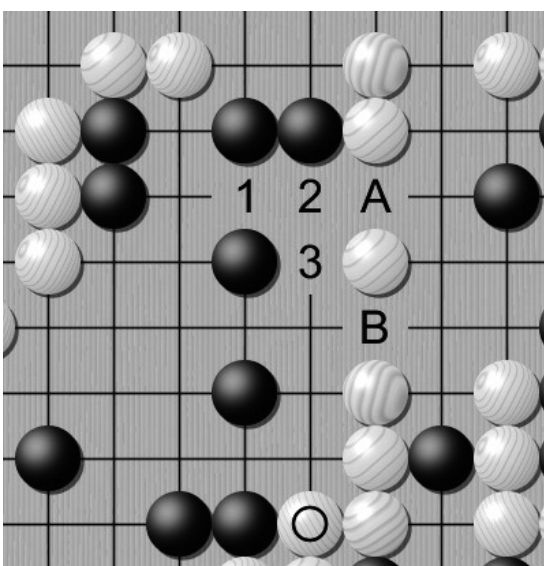
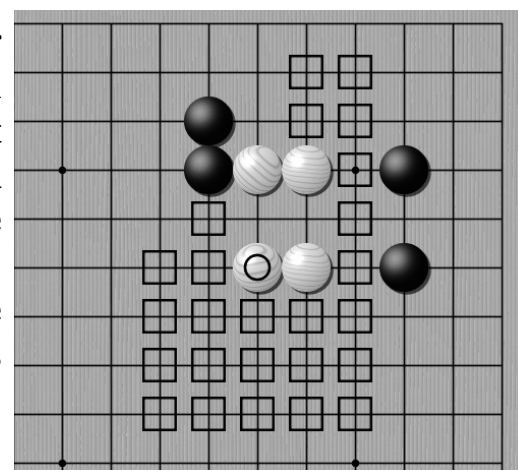


Si les seves pedres queden envoltades i Blanc juga allà, Negre no les pot salvar de ser capturades.



Imatge esquerra: Blanc vol connectar les seves pedres. Segons la situació, són possibles les jugades **A** a **F**. El moviment més estable, resistent als talls i que irradia força en totes direccions és el nus de bambú a **A**.

Imatge dreta: Després de **A**, és possible qualsevol moviment al punts requadrats i Negre no té facilitat per respondre.



Anem a veure una aplicació pràctica de tot això. El que realment volem aconseguir quan busquem una jugada és trobar una que aconseguim fer **més d'una cosa al mateix temps**. Vejam algunes de les opcions per tal que Negre connecti les seves pedres a la imatge esquerra. La **jugada 1** connecta les nostres pedres, però no fa res més, de manera que Blanc ho pot ignorar i prendre la iniciativa per jugar en una altra banda i aconseguir iniciativa per jugar en una altra zona del tauler.

Aquesta transferència d'iniciativa s'anomena **prendre sente**.

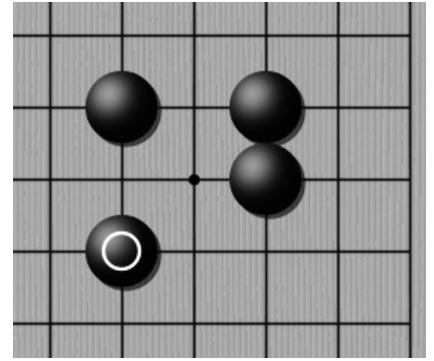
Una jugada que ens obliga a respondre també s'anomena **sente**.

D'altra banda, una jugada que es pot ignorar és **gote**.

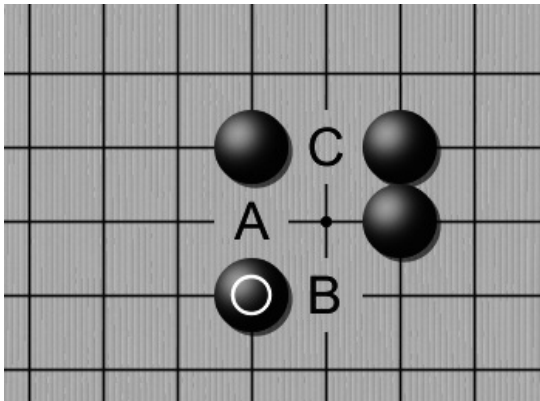
La **jugada 2** connecta les pedres i amenaça l'espai Blanc a **A**, però deixa enrera una **feblesa potencial** (anomenada **aji**) que Blanc pot atacar més tard per reduir el nostre espai.

La jugada **3** aconseguix tres coses. Conecta amb solidesa, ens assegura espai i amenaça amb continuar a **A** i **B**. Com que es genera una amenaça significativa, Blanc ha de respondre la nostra jugada i mantenim la iniciativa (**sente**) per tal de jugar una altra amenaça en una altra banda.

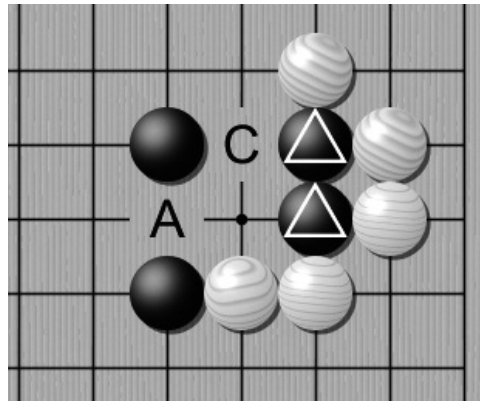
La **Forma de la Taula** és una variació del Nus de bambú més diversa i més freqüent als jocs, per la seva estabilitat i per la manera com sovint es genera al tauler de forma natural. Al contrari que el Nus de bambú, la forma de la Taula es pot tallar o amenaçar, però només quan l'oponent té prou pedres al voltant o pot posar en atari simultani dues parts de la forma.



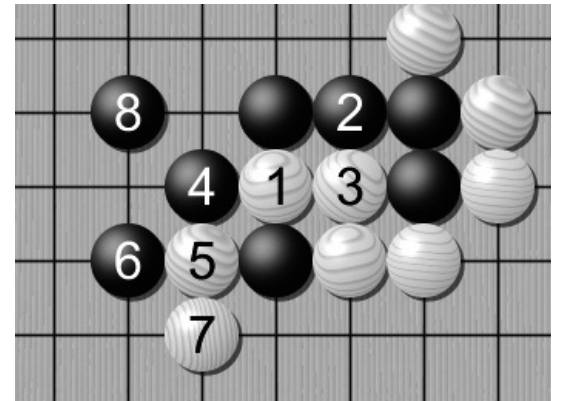
La forma de la Taula



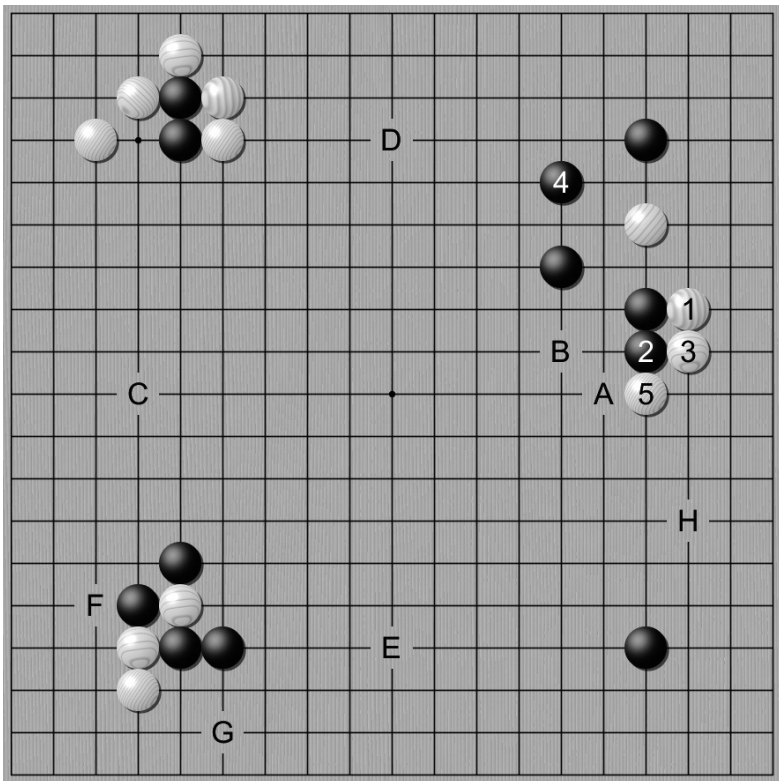
La forma de la Taula té tres punts febles, els principals a **A** i **B**, però són molt difícils d'aprofitar...



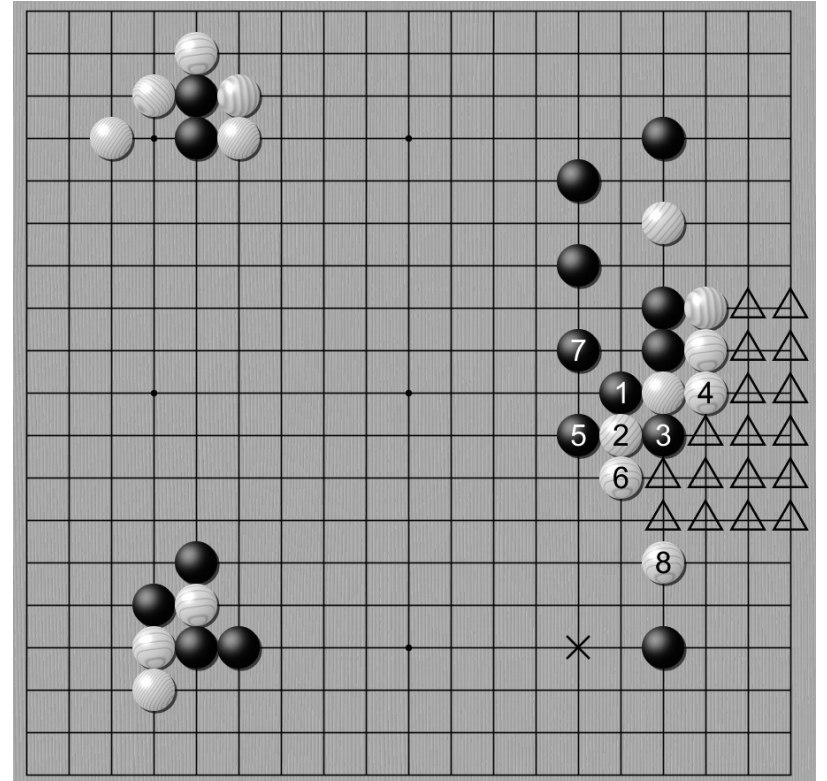
ja que cal envoltar almenys mitja estructura per tal que els talls funcionin. Jugar a **C** captura les pedres marcades...



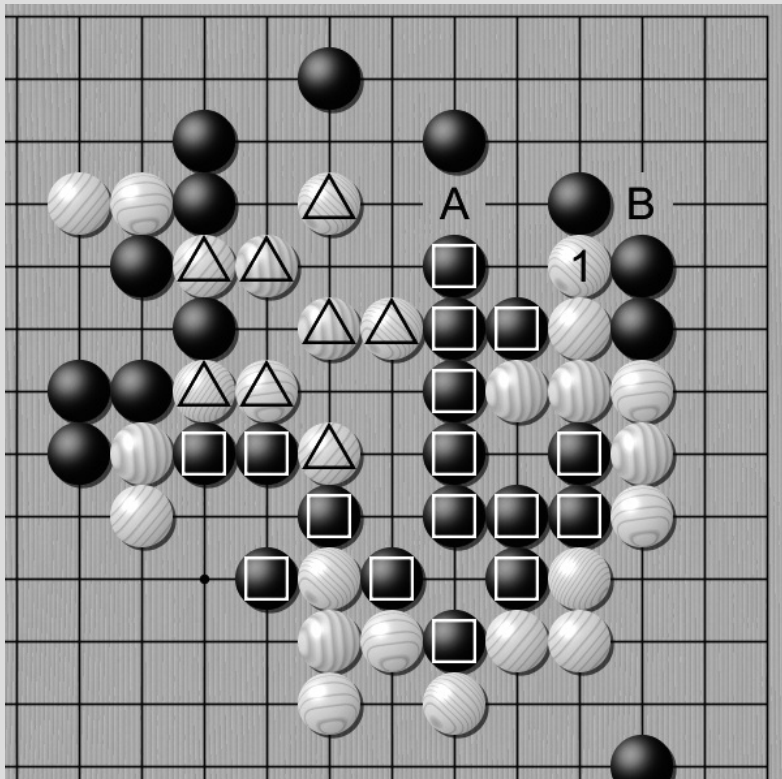
mentre que jugar a **A** ens duu aquesta variació, on les pedres Negres queden separades.



Imatge esquerra: Això és el que va passar al joc que hem vist a la **pàgina 30**. Blanc està intentant viure a la dreta i ha fet un hane sobre les dues pedres Negres. **Negre 6** té moltes opcions possibles, de la **A** a la **G**, la majoria de les quals impliquen jugar fora de la situació actual (tenuki). Les pedres Negres no estan en una mala situació, de manera que poden anar a qualsevol lloc i aprofitar un punt gran, però si vol jugar localment, jugar **B** genera una forma de taula i encara està més segur. Jugar **A**...

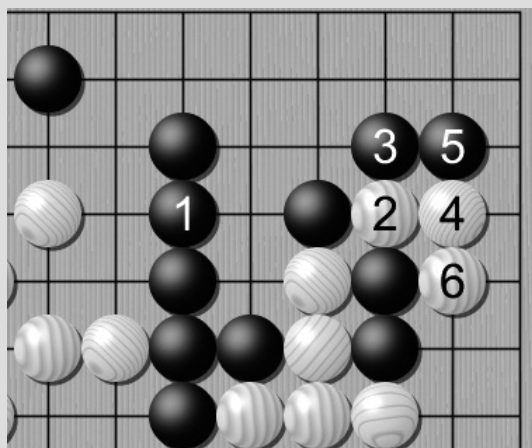
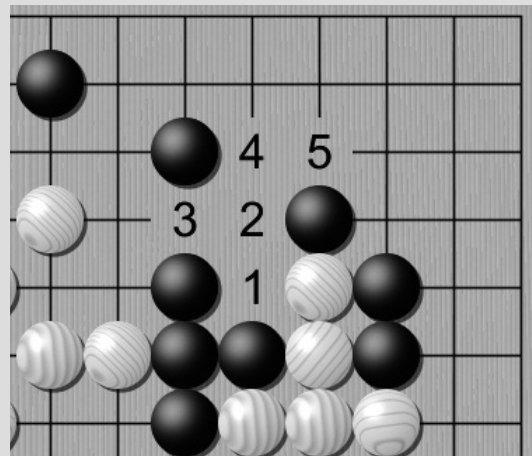


Imatge dreta: ...podria dur complicacions. No és necessàriament una jugada pitjor que la forma de taula (la **jugada 7** n'acaba creant una aquí, també), però en alguns casos és un desavantatge per Negre. Ho explicarem amb més detall a la **pàgina 35**, però aquest és un dels resultats més possibles. La situació sembla equilibrada. Les pedres de Negre tenen una gran forma, orientades al centre, però ha deixat perdre molt de territori a canvi (marcat amb triangles) i encara ha de defensar-se de la **jugada 8** de Blanc, probablement a **X**.

Contingut extra per referència futura

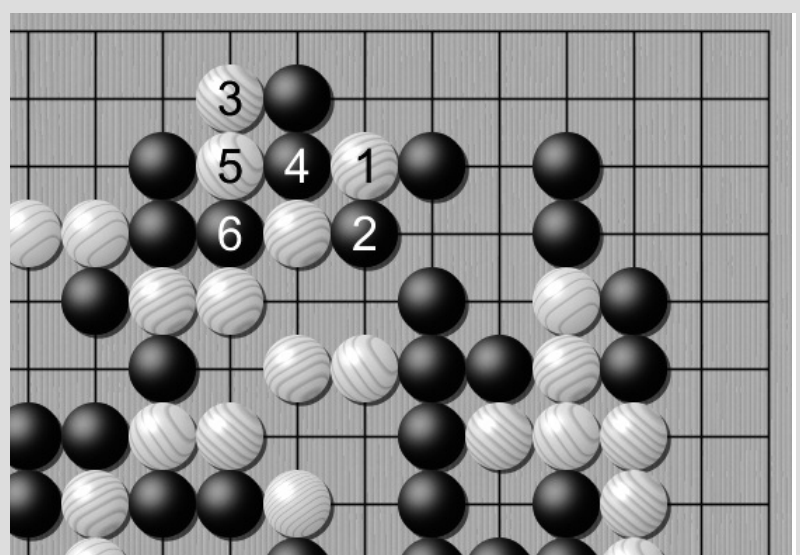
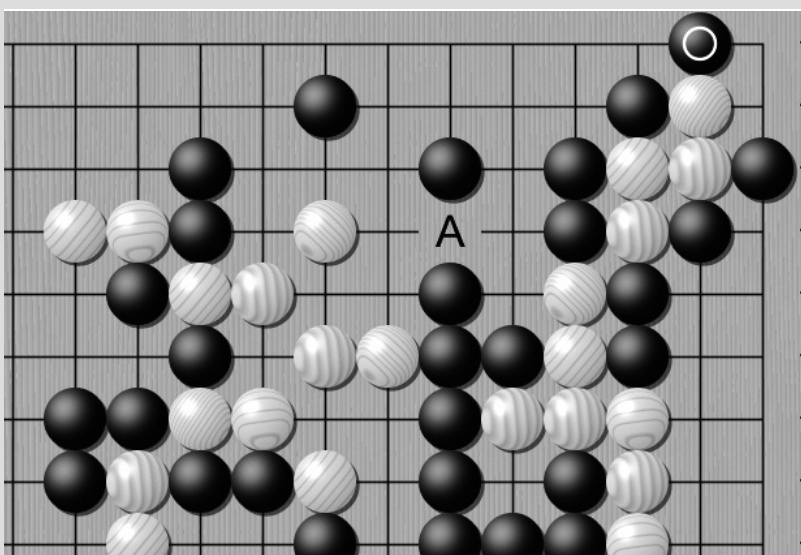
Al joc real, Negre va jugar la forma de la Taula i va considerar que les seves pedres estaven segures. Això va dur a una situació complexa en què Blanc intentava envoltar Negre i tots dos jugadors lluitaven per aïllar i matar els grups marcats de l'oponent

Si Blanc aconsegueix tallar negre a **A**, guanyarà la lluita, de manera que juga **1** per amenaçar amb dues coses: el tall a **A** i el tall a **B**. Tallar a **A** és difícil, i Blanc acceptarà perdre el grup central si pot compensar-ho prenent la cantonada Negra...



Imatge superior: Blanc ha trobat una d'aquestes jugades cobejades que fan moltes coses alhora, de manera que Negre ha de trobar una que defensi ambdós punts al mateix temps. Negre té cinc opcions per defensar, però gairabé totes el duen a perdre quelcom.

Imatge inferior: Per exemple, jugar **3** no funciona i Negre perd molts punts...

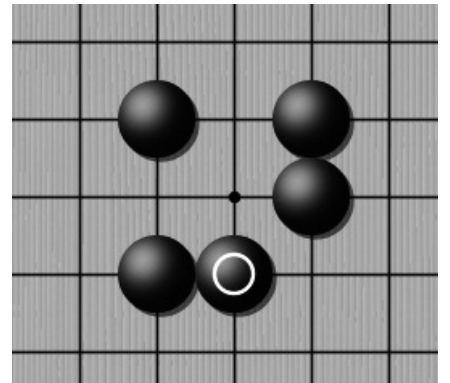


Imatge esquerra: Ara bé, formar una **forma de taula** a **5**, funciona. No només es reforça el punt a **A**, que ja no es pot tallar, però ara el punt de tall a **B** crea una escala a favor de Negre. Negre va respondre la doble amenaça de Blanc amb una jugada que defensava ambdós punts, de manera que Blanc no pot jugar cap dels dos. Per això...

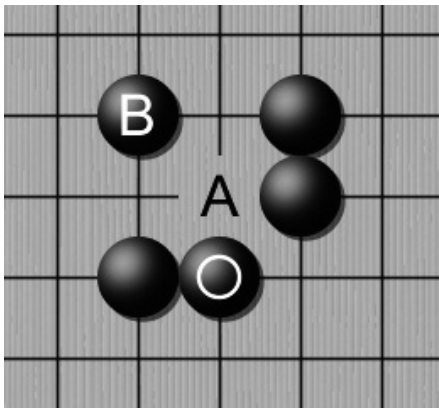
Imatge dreta: Prova novament en un darrer esforç per amenaçar el tall, però Negre crea una Boca del tigre amb **2**. Blanc intenta matar el petit grup Negre a dalt, però la Boca de Tigre el fa fallar i Blanc abandona. Aquest és un exemple més complex del que hauria de ser al començament d'un llibre, **però hi ha una lliçó important:**

Crear i mantenir una bona forma és important. Cal buscar sempre bons punts de forma.

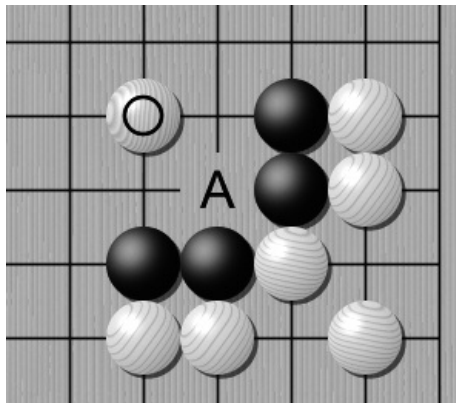
La Boca de drac és una variació de la forma de la Taula. Un altre cop, com amb qualsevol forma, no l'anem creant pel tauler pel nostre compte, sinó que cal crear-la amb una seqüència raonable de moviments. L'avantatge de la Boca de drac és que sol garantir-nos un ull, de manera que podem continuar lluitant de forma efectiva en casos en què les nostres pedres malden per sobreviure.



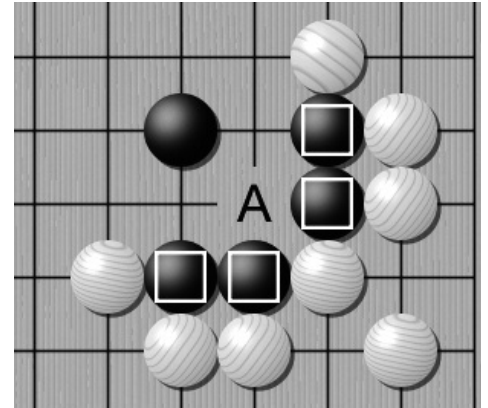
La Boca de drac



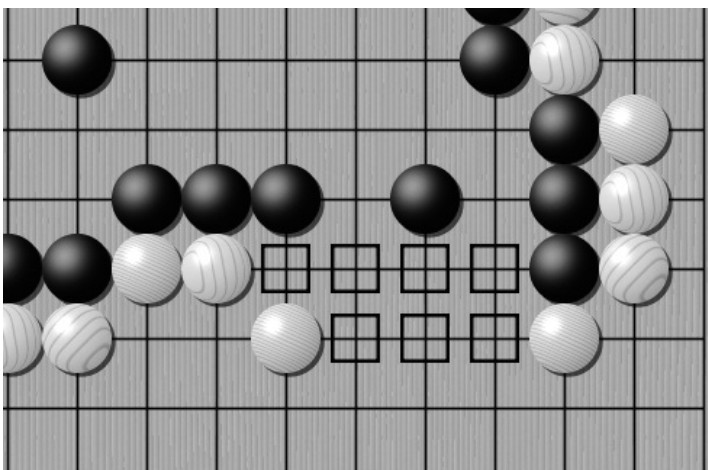
L'ull se sol crear a **A**. **B** és el principal punt feble de la forma quan manca la pedra negra...



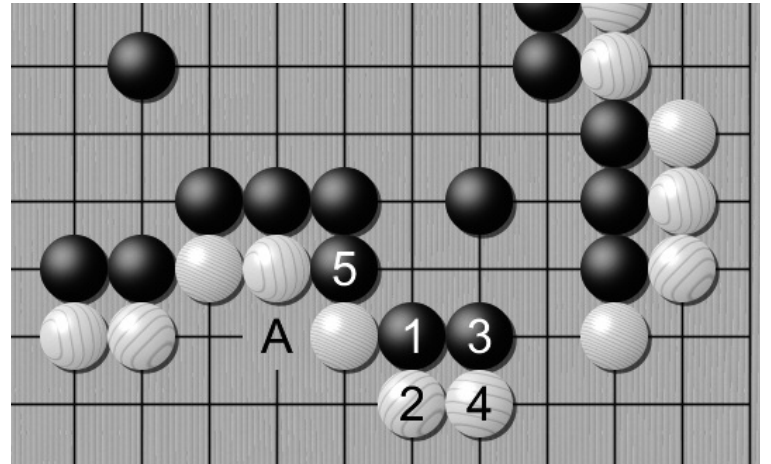
Si Blanc hi juga primer, llavors les pedres Negres són a punt de tall, de manera que Negre ha de connectar a **A**.



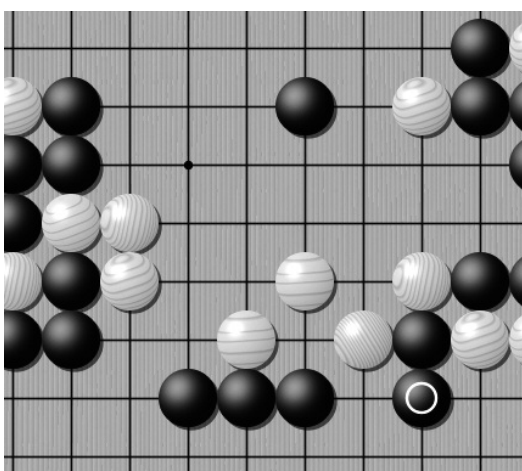
Hem de vigilar de no quedar envoltats, o l'oponent ens treurà l'ull amb un doble atari a **A**.



Imatge esquerra: Suposem que Negre vol assegurar la seva forma a l'àrea marcada. Una forma fàcil de fer-ho és intentar formar una Boca de drac...

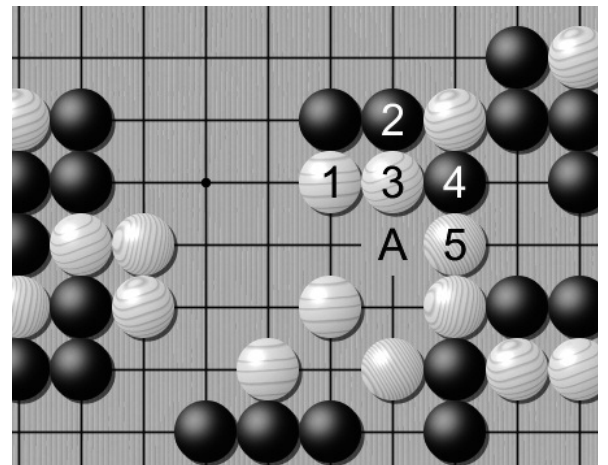


Imatge dreta: Juga **1** i Blanc ha de defensar la seva pròpia forma i àrea. Les **jugades 3 i 4** segueixen la mateixa lògica i la **jugada 5** crea la Boca de drac i amenaça amb un doble atari a **A**, de manera que Blanc ha de respondre. Negre ha aconseguit una bona forma i ha mantingut la iniciativa (**sente**).



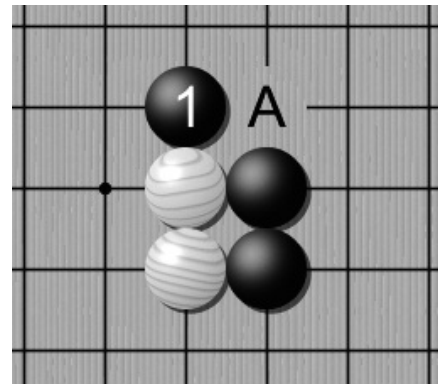
Imatge esquerra: Blanc està envoltat i ha de sobreviure.

Imatge dreta: De manera que Blanc **s'adhereix** a la pedra Negra i amenaça amb connectar amb la seva pedra solitària a la part superior dreta. Negre defensa i les jugades acaben donant, a **5**, al menys un ull a Blanc amb la Boca de drac a **A**, de manera que manté les esperances d'aconseguir un segon ull i viure.

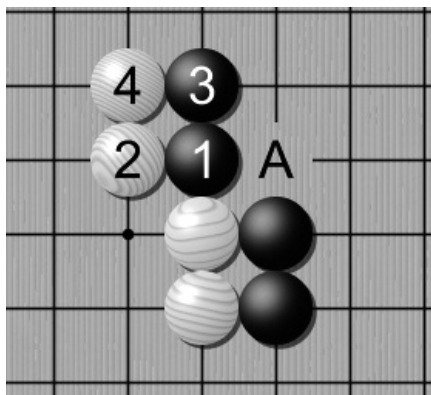


Tornant a idees més senzilles, ja hem vist que el **hane** és una jugada en diagonal sobre una pedra de l'oponent, i que un **doble hane** és, òbviament, dos hane seguits. Molts principiants tenen molta por de jugar qualsevol dels dos, a causa dels punts de tall que es creen, en especial al doble hane, però com podrem veure no sol haver-hi res a témer, i el tall sol oferir prou compensacions.

Quan juguem un hane sobre dues o tres pedres s'anomena **colpejar el cap** d'aquestes pedres, i d'aquí podem jugar passivament o buscar el màxim profit amb el doble hane. Vejam com funcionen les dues idees.

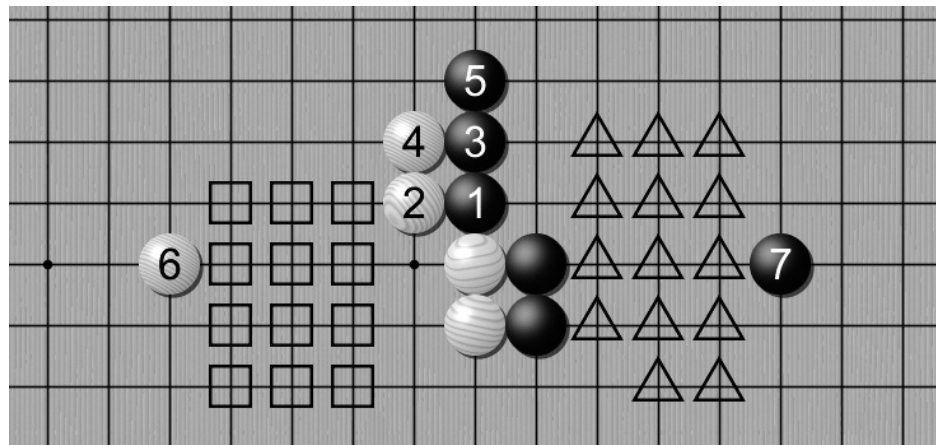


Negre colpeja el cap de les dues pedres amb un hane. El punt de tall obvi és **A**.

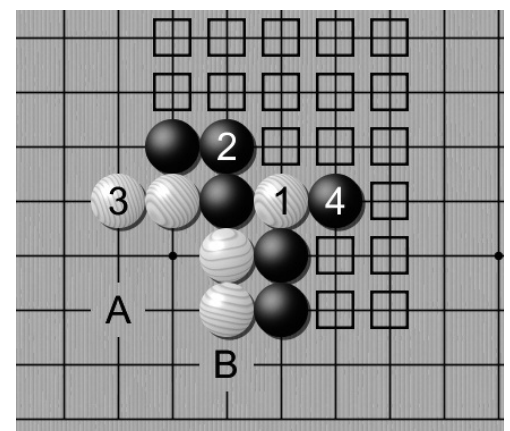
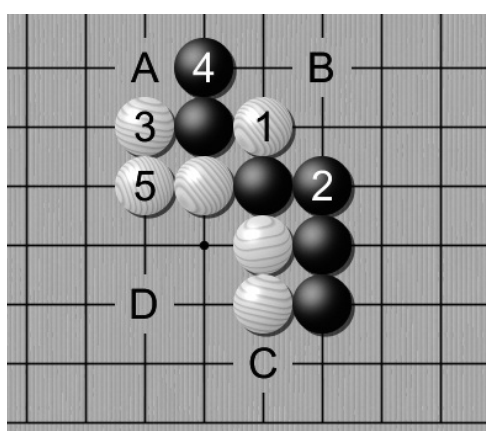
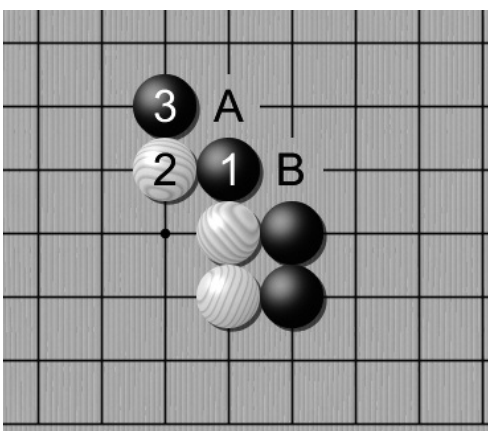


Aquesta és la resposta passiva.

Negre té por del tall a **A**, de manera que estén per expandir i defensar alhora. Com vam veure a la **pàgina 27**, això funciona quan les pedres són prop de les cantonades del tauler...



Però quan passa a camp obert, Blanc queda satisfet amb el resultat, per què guanya un bonic mur des del qual estendre, només una mica més petit que el de Negre. Segons com sigui el tauler global, Negre potser no se'n beneficia d'aquesta forma de jugar segur.



Imatge esquerra: Això és el **doble hane**. Ara tenim dos punts de tall, però tret que Blanc tingui ajuda significativa d'altres pedres al veïnat, cap d'aquests talls li dona realment bon resultat...

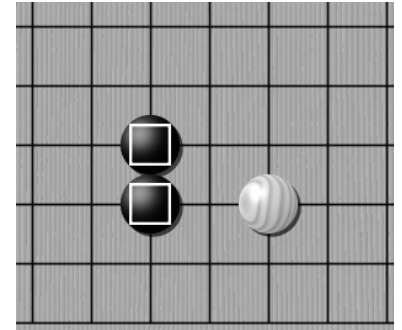
Imatge central: El primer tall sol conduir a aquest resultat. Negre està majoritàriament segur, i la pedra Blanca a **1** és gairabé morta. Les **jugades A a D** són punts vitals d'atac o defensa pels dos jugadors, i segons la situació, Negre pot aconseguir un bon mur i moltes opcions d'**aji**.

Imatge dreta: El segon tall encara és més sever, perquè la pedra Blanca a **1** només està morta si l'escala és favorable a Negre. Fins i tot si l'escala no és favorable, Negre té dos punts, **A i B** per atacs futurs i ha aconseguir una influència molt més gran que en la versió "segura" d'abans.

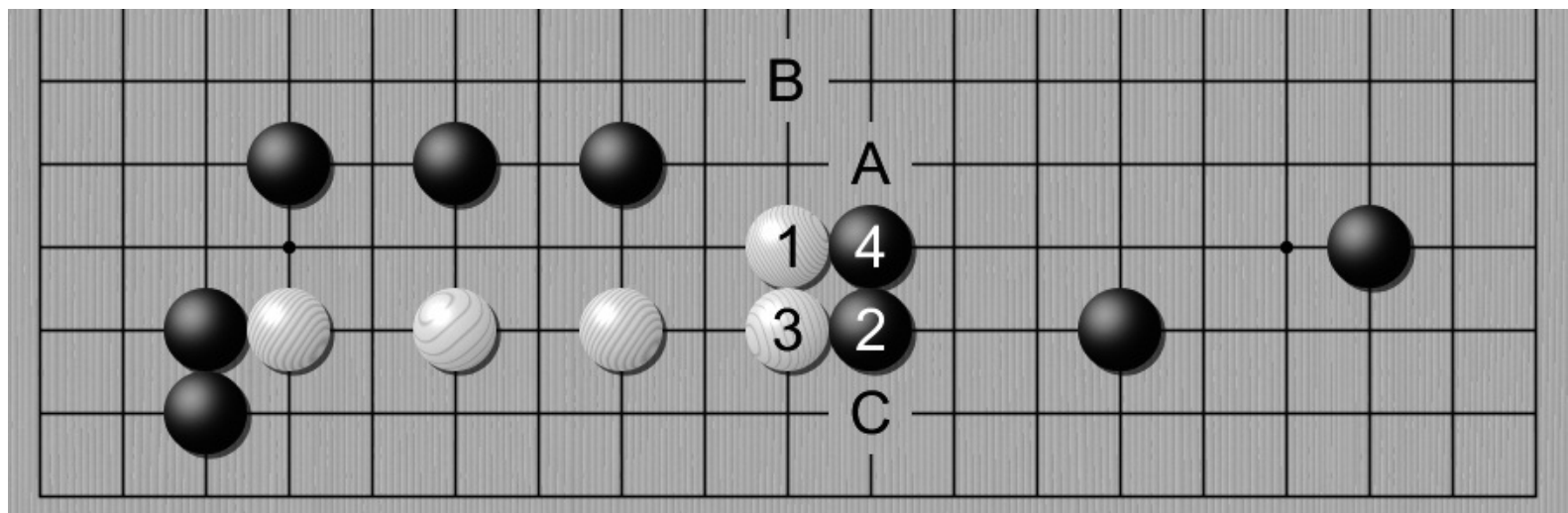
El doble hane és una eina molt important al nostre repertori de jugades.

Per acabar el capítol veurem algunes formes que apareixen sovint al joc, però no les analitzarem tant, bé perquè els punts a favor i en contra són més obvis o perquè els explicarem més quan demostrem quan i on es fan servir.

Una d'elles és la **columna de ferro**. Malgrat un nom impressionant, no és més que dues pedres connectades en línia. El principal avantatge és la seva força, perquè les pedres no es poden separar, i que pot defensar els costats amb molta efectivitat. El desavantatge obvi és que és una jugada molt lenta. Encara és molt útil, però, perquè es pot fer servir aquesta estabilitat per fer jugades fortes com el hane que acabem de discutir.

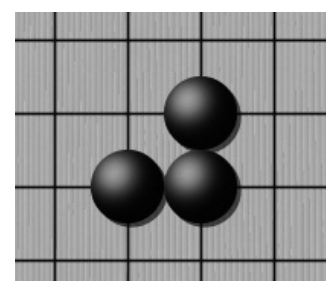


La columna de ferro

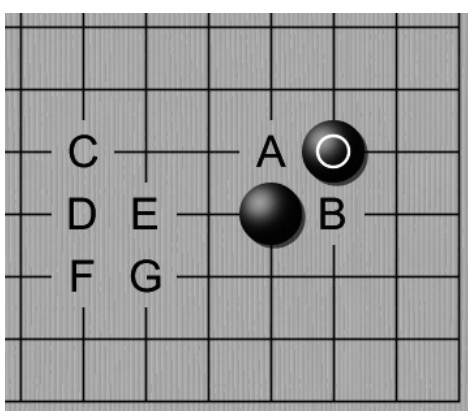


Blanc juga **1** per intentar sortir o expandir-se vers el costat. Negre respon amb la **jugada 2** per prendre la vora i socavar les pedres Blanques. Blanc juga la columna de ferro a **3** per defensar la seva expansió i la seva base i Negre també juga un pilar, a **4**. Ara és el torn de Blanc, que pot continuar i intentar un hane a **A** o **C** o saltar enfora amb **B**, gràcies a l'estabilitat de la forma del pilar.

Tot seguit hi ha **el triangle buit**. Aquest cop és una mala forma, que habitualment evitem, perquè no és una forma efectiva d'utilitzar les nostres pedres. En la majoria de casos, formar un triangle buit només és una pèrdua de temps i només el fem servir quan és la única opció segura disponible.



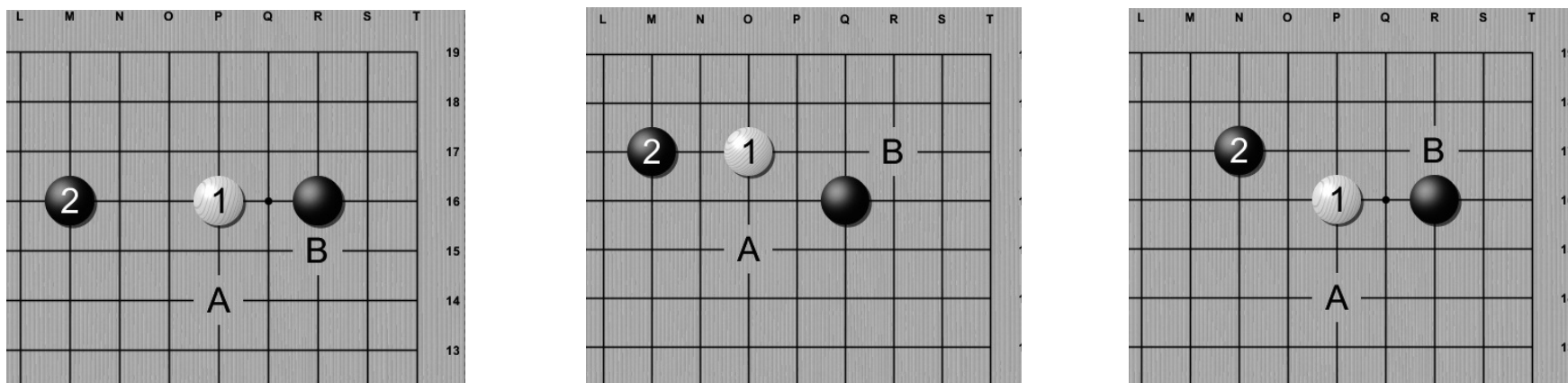
El triangle buit



El motiu pel que es té en tant mala consideració el triangle buit és que no aporta res a les teves formes o pedres en comparació amb posar, simplement, pedres en diagonal. Posar una pedra a **A** o **B** genera un triangle buit, però les teves pedres ja estaven connectades, com vam veure a la **pàgina 18**. Per tant, el triangle buit es reserva només per quan ens cal defensar les nostres pedres i no hi ha cap altre remei.

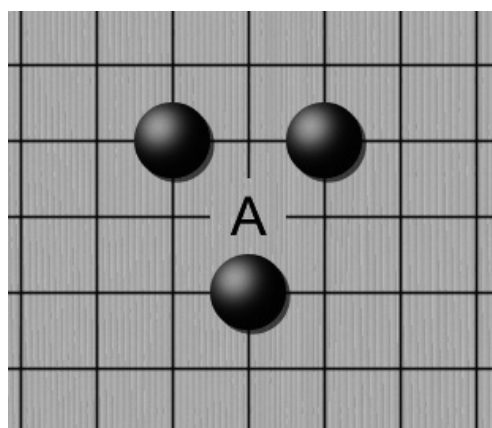
Un altre problema seriós amb el triangle buit és que és una jugada molt lenta. Al diagrama, qualsevol jugada de **C** a **G** és un lloc molt millor, ràpid i eficient per gastar una jugada.

Ara bé la **tenalla**. La idea de la tenalla és pressionar pedres febles des de totes dues bandes i intentar prevenir l'oponent de l'espai necessari per formar una base per les pedres i aconseguir viure a lloc. Una tenalla està dissenyada per obligar l'oponent a fugir, de manera que en puguis treure profit de perseguir-lo. Les tenalles solen esdevenir a la fase inicial del joc i en parlarem de forma extensiva més endavant en aquest llibre, però de moment mirem com funcionen tres tenalles típiques.

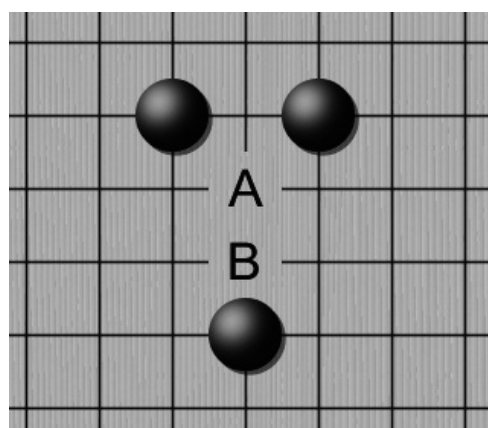


A cada diagrama, la **jugada 2** atenalla Blanc amb l'ajut d'una pedra Negra pre-existent. Blanc sol voler jugar al voltant de **2** per crear prou espai per formar una base, però quan Negre hi juga es queda sense aquesta opció segura, de forma que Blanc sol tenir dues opcions: pot fugir (**jugada A**) o lluitar (**jugada B**). Aquests són, òbviament, uns pocs exemples de les jugades possibles per cada opció, i segons la situació sol haver-hi diversos moviments tant per fugir com per lluitar.

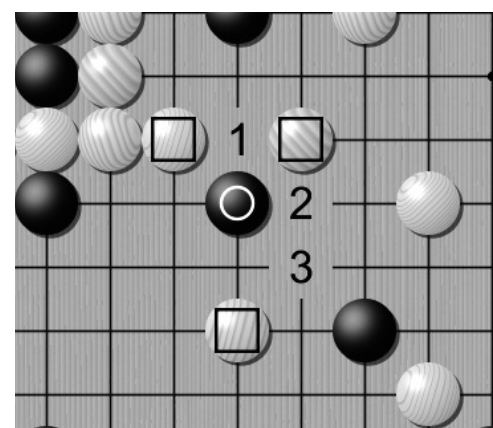
Les nostres darreres formes per ara són combinacions de **dos salts de cavall** i **dos salts llargs de cavall**. Son òbviament més forts que tenir una sola d'aquestes jugades, però encara se les pot tallar. En general, els punts febles de les formes que triem són o bé **el seu centre de simetria** o **qualsevol pedra que falti per completar la forma**. Un proverbi que hauríem de tenir present en jugar és “**el punt feble de l'enemic és el meu punt fort**”, i a l'inrevés.



Dos salts de cavall combinats
El punt feble a **A** pot amenaçar de tallar la forma per la meitat, en qualsevol direcció, segons les pedres que ho envoltin.



Dos salts llargs de cavall combinats
Aquesta té dos punts febles, a **A** i **B**, que es poden fer servir en contra nostra. Novament, les pedres properes decideixen d'on prové el perill...



Per exemple, en aquesta situació. Quan Negre juga al punt feble de la forma, Blanc ha de defensar tres punts amb un sol moviment, i és impossible. De manera que es pot tallar Blanc i Negre pot connectar la seva pedra amb un dels grups propers.

Fins aquí, tot bé. Però no és una mica massa, tot això? On és el joc? Sabem prou com per entendre què està passant, de manera que comença a ser hora que mirem un joc real i experimentem una mica de la bellesa del Go. Abans que ens endinsem al proper capítol, però, voldria proporcionar-vos un petit “glossari” de termes que ja hem fet servir, de manera que no us calgui anar-los buscant a les pàgines anteriors i perdre temps i concentració en aquesta tasca.

Llibertats	La quantitat de pedres que l'oponent ha de posicionar per tal de capturar un grup de pedres.
Territori	La quantitat de punts que hem envoltat
Influència	Un camp on l'oponent vacil·la de jugar-hi, que es genera quan tenim prou pedres (i sovint murs) a l'àrea.
Komi	Els punts que se li donen al jugador Blanc en compensació per jugar segon.
Atari	Quan les nostres pedres estan a una jugada de ser capturades i retirades del joc. Quan només ens queda una llibertat.
Ull	Un punt on l'oponent no hi pot jugar tret que el grup estigui en atari.
Grup mort	Un grup amb un sol ull, que es pot posar en atari.
Grup viu	Un grup amb al menys dos ulls. Mai se'l pot posar en atari.
Seki	Un cas rar de dos grups oposats de pedres que no tenen dos ulls, però que tampoc se'ls pot posar en atari, de manera que tots dos són vius.
Tenuki	Ignorar la jugada del contrincant i jugar en una altra banda.
Sente	Una jugada que no es pot ignorar sense perdre quelcom important al tauler.
Gote	Una jugada que es pot ignorar o que concedeix la iniciativa al contrincant.
Miai	Dues jugades que es “reflecteixen” l'una sobre l'altra i que tenen un resultat similar. Qualsevol que moguin els jugadors, sol ser equivalent.
Ko	Una situació en què una pedra es pot capturar i on la pedra que capturi també quedarà immediatament en atari.
Amenaça de Ko	Una jugada que amenaça seriosament l'oponent de manera que no poden rescatar una pedra que forma part d'un Ko.
Adhesió	És una jugada que resta una llibertat a una pedra o un grup enemic de pedres. És infreqüent adherir pedres a grups grans.
Cop a l'espatlla	És una jugada en diagonal a una pedra o grup enemics. Es pot executar contra grups grans, però no és tant eficaç.
Trenca-escals	Una pedra en el recorregut diagonal d'una escala que evita la formació de l'escala.

▶▶ Juguem - Obertura

Finalment estem preparats per examinar un joc real complert. Intentarem recórrer la majoria de moviments fets en el tauler i mirar la manera de pensar que hi ha darrera d'ells. El joc té tres fases, l'obertura, el joc mig, i el final de joc. Discutirem i explicarem cadascun d'ells mentre recorrem el joc. De cara a obtenir un millor resultat t'animem de seguir els moviments en tauler de Go real o en un ordinador i *no et preocupis si encara no entens completament part del contingut*.

El nostre objectiu és presentar les fases del joc, junt amb els majors pensaments possibles, de manera que puguis veure allò que fa al Go interessant. Si estàs llegint aquest capítol per primera vegada i les coses es tornen massa complicades per a tu, et recomano que ignoris totes les parts etiquetades com "opcions d'un moviment" i hi tornis després d'haver finalitzat el llibre.

Tal com hem mencionat anteriorment el joc té unes guies que ajuden a navegar a través de la immensa quantitat de possibles moviments. En el cas de l'obertura tenim aquestes idees generals amb les que treballar:

1) Juguen moviments des de la tercera fins la sisena línia (comptant des de l'extrem del tauler). Jugant a la tercera i la quarta línia inicialment és la més comuna de les estratègies inicials. Juguem a la cinquena i sisena línia només quan estem extenent-nos de pedres que prèviament situem en línies inferiors.

2) La tercera línia és el lloc on situem pedres quan ens focalitzam en obtenir **territori**. La quarta línia és el lloc on situem les pedres al focalitzar-nos en la **influència**. Tenir només pedres a la quarta línia o només a la tercera línia no es considera una bona idea ja que obtenir un equilibri entre les dues és generalment la millor opció.

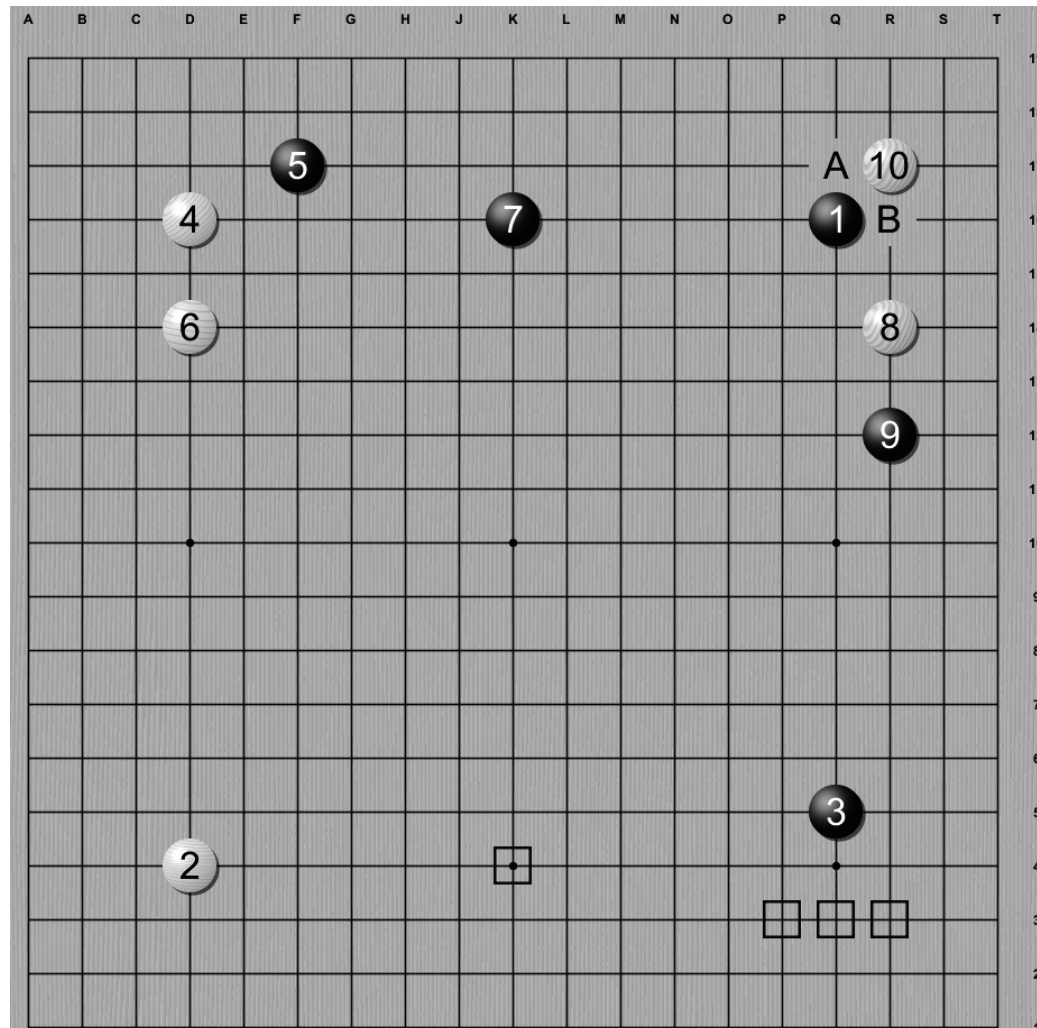
3) Els nostres primers moviments han de ser a les cantonades, al voltant dels punts negres del tauler (anomenats **punts estrelles**). Així, primer juguem un moviment a la cantonada lliure intentant reivindicar-lo. Hi ha diverses maneres de jugar en una cantonada i hi ha un conjunt de seqüències de moviments per alguns jocs que produeixen un resultat equilibrat per ambdós jugadors. Aquestes seqüències s'anomenen **josekis** i analitzarem les més comunes d'elles després del joc. **Sempre cal tenir present que l'objectiu no és memoritzar moviments, sinó entendre com treballen i perquè.**

4) Una vegada les cantonades es comptabilitzen, o invertim un altre moviment en la cantonada que reclamem, tancant-la, o ens apropem als racons del nostre rival.

5) Després de les cantonades ens extenem als costats. Decidint en quin costat ens volem focalitzar dependrà la direcció del joc creat pels moviments nostres i del nostre oponent fets prèviament. La **direcció del joc** és la idea en base la qual volem que totes les nostres pedres tinguin la millor de les sinergies i, al mateix temps, expandeixin i reclamin el major espai buit disponible en el tauler.

Tingues present aquests cinc principis i comencem el joc!

Com gairabé la majoria d'exemples de joc reals en el llibre, la font és un propi joc dels meus. Això significa que pots trobar aquest joc i tots els altres utilitzats en aquests llibre en DGS mirant el perfil anomenat Jeth_Orensin. Aquest joc es va jugar a començaments de 2017 i és Suppenkaspaspa 6k (White) vs. Jeth_Orensin 7k (Black) amb Negre.

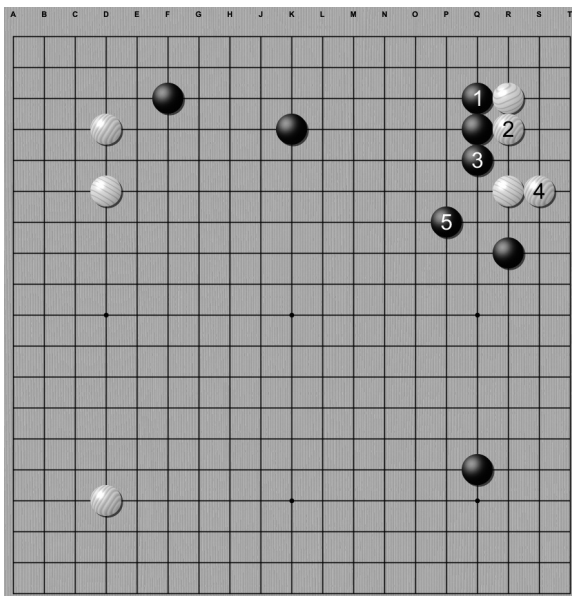


Moviments 1 - 4: Ambdós jugadors estant seguint les indicacions de la teoria d'obertura. Juguen en 3a i 4a línia i cadascú aconseguix una cantonada. Ara és el torn de Negre per utilitzar la seva avantatge al jugar primer.

Moviments 5 - 6: Negres **5** és un exemple de com funciona la direcció de joc. Negres podien haver jugat el **moviment 6**, però situar una pedra allà no hagués treballat al unison amb les cantonades que reclamava. Així, decideix aproximar-se a la cantonada blanca tenint el backup de la pedra a la cantonada superior dreta. De manera similar, **Blanques 6** s'expandeixen cap al llarg espai del tauler envers la seva altre pedra a la cantonada.

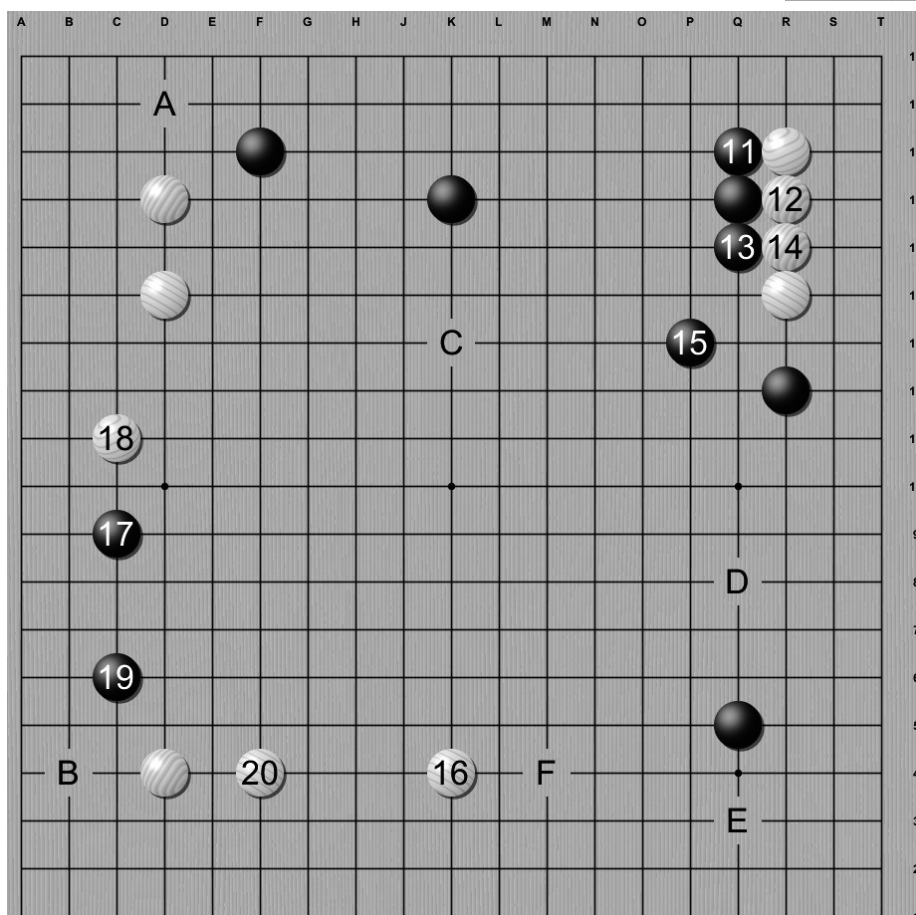
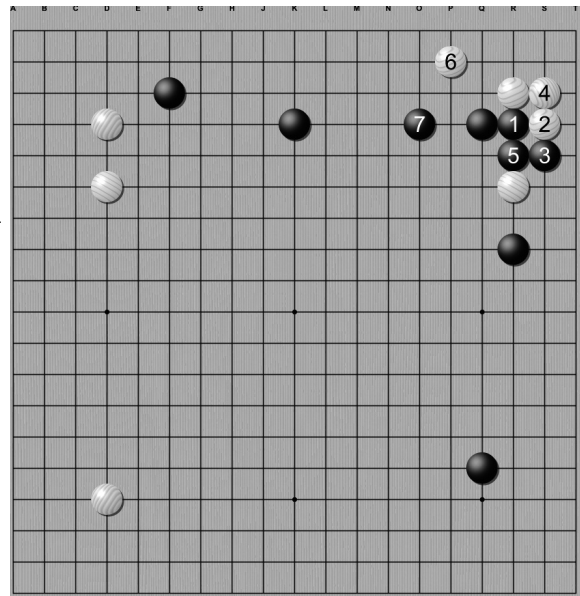
Moviments 7 - 8: Negres **7** defensen la seva pedra i s'estén al mateix temps cap al costat i la seva cantonada superior dreta, però és un moviment cobdiciós, com veurem en el **moviment 28**. Les pedres de les negres estan massa allunyades, però de moment les pedres negres estan totes salvaguardades, així que ha agafat sente i ara pot jugar on vulgui. Des de la perspectiva de la direcció del joc, les blanques haurien d'haver escollit un moviment pels punts marcats amb un quadrat, perquè estarien utilitzant la seva pedra de la cantonada inferior esquerra i s'estendrien cap a l'àrea més gran actualment al tauler. Però de vegades només volem interrompre els plans del nostre oponent, així que les blanques s'apropen a la cantonada superior dreta de les negres amb el **moviment 8**.

Moviments 9 - 10: Negres volen el costat correcte per a si mateixes, així que juga la pinça al **9**. **Negres 9** funciona bé amb les dues pedres angulars de les negres i per això és una jugada amb una bona direcció de joc. Les blanques es neguen a córrer i opten per lluitar amb **Blanques 10** i prenen la cantonada de les negres. Ara Negres tenen dues possibles respostes. **A** o **B**. Abans de veure el següent moviment, quin creus que va en la direcció correcta? Jugar **A** defensaria el costat superior i jugar **B** defensaria el costat dret. Hem de pensar quin costat és més gran, però també si totes les nostres pedres estan bé si afavorim un costat sobre l'altre. **La seguretat sempre és un problema.**



Opcions en el moviment 11

Ara Negres aquestes dues imatges en ment. A l'esquerra hi ha els moviments més probables si tria **A**, i a la dreta si tria **B**. Jugar **A** sembla més segur i reforça la part superior, però permet que les blanques connectin totes les seves pedres. L'ideal és mantenir les pedres de les blanques separades, i el costat dret és més gran, de manera que **B** sembla la millor opció pel que fa a l'atac. Què triaríeu?

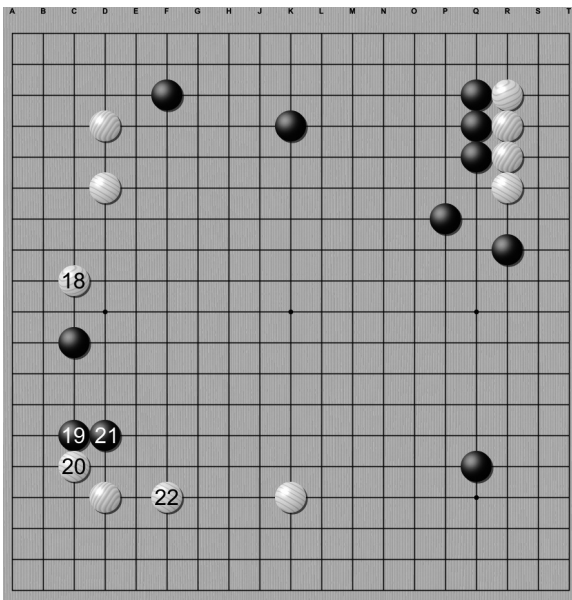


Moviments 11 - 15: Negres trien seguretat. En els **moviments 5 i 7** ha invertir a dalt i vol ajudar a aquestes pedres. A més, amb aquesta variació el costat dret és més feble, però encara hi ha beneficis per obtenir. Ambdues opcions tenien els seus mèrits i, depenent del vostre propi estil, podeu triar ser arriscat o jugar segur.

Moviments 16 - 17: Blanques retenen el sente, així que juguen una altra jugada gran agafant un punt lateral amb **16**. Negres creuen que haurien d'impedir que les blanques facin el mateix a l'esquerra, així que ignora el moviment de les blanques i ataca a la banda esquerra amb **moviment 17**, per reduir-hi el potencial de les blanques.

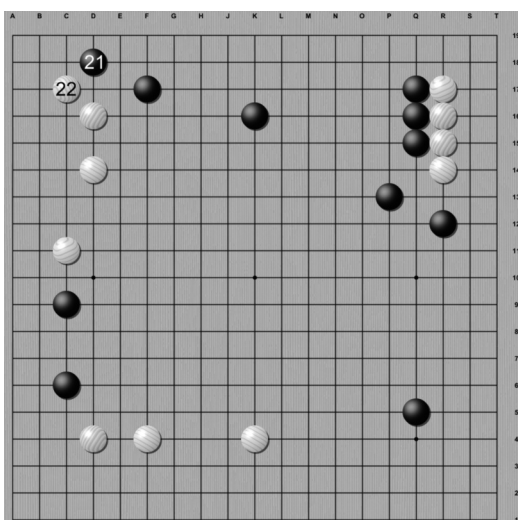
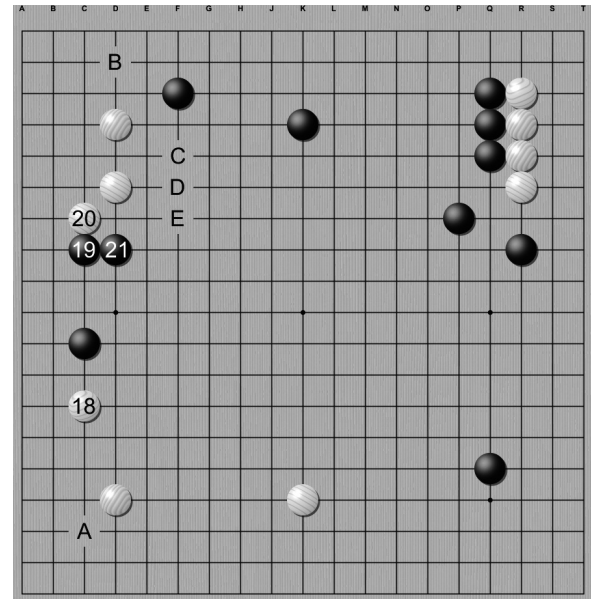
Moviments 18 - 20: Blanques han d'escollir si defensar la seva part superior o la seva part inferior esquerra. A la pàgina següent podeu veure una petita anàlisi de les seves eleccions. Ha invertit moviments a la part superior, així que opta per pressionar les negres des de dalt, amb **18**. Les negres de seguida fan una base i s'acosten a la part inferior esquerra alhora amb el **moviment 19**. Sempre volem trobar moviments que facin múltiples coses. per mantenir-se per davant del nostre oponent. **Blanques 20** responen a l'aproximació de les negres de la mateixa manera que ho van fer en el **moviment 6**, només que aquesta vegada té una altra pedra amiga cap a aquest costat, així que les blanques també van fer un moviment que va aconseguir dues coses: defensa i extensió cap al costat.

El proper moviment? Negres ara tenen moltes opcions al tauler (de la **A** a la **F**), però vol continuar sent proactiu, així que vol jugar **sente** moviments als quals les blanques han de respondre. La pàgina següent tracta sobre aquestes opcions. Recordeu: si voleu que les coses siguin senzilles de moment, llegiu la pàgina següent **després** d'acabar el llibre.



Opcions en moviment 18

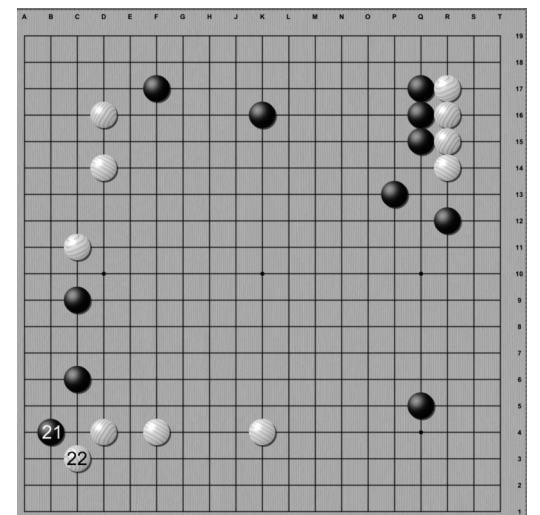
Blanques tenen aquestes imatges en ment. A l'esquerra hi ha una altra variació del que podria haver jugat, on Blanques aconseguixen la cantonada. A la dreta Blanques jugant **18** per defensar la part inferior esquerra, forçant Negres a estendre's cap a dalt. La part inferior esquerra de les blanques encara és vulnerable a **A** i la part superior es pot reduir a **B** o amenaçar-se d'estar totalment envoltada a **C**, **D** o **E**. L'elecció de Blanques de defensar la part superior esquerra sembla correcta.



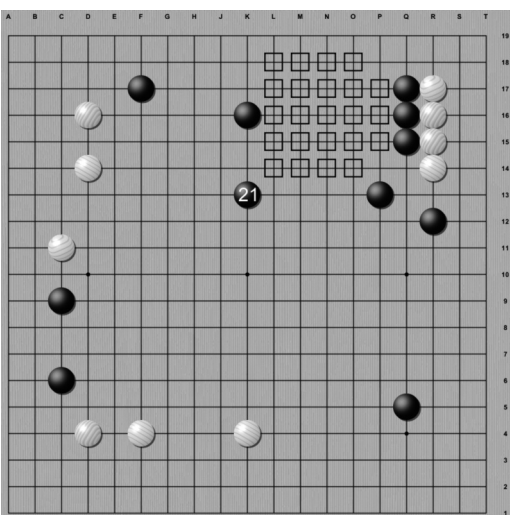
Opció A

Opcions en moviment 21

Negres tenen aquestes imatges en ment. Les opcions **A** i **B** són molt semblants. Negres amenacen amb fer-se amb la cantonada que Blanques han intentat reclamar per elles mateixes. Blanques realment no poden abandonar les seves pedres i la seva estratègia fins ara i tenuki i deixar que les seves cantonades es perdin sense lluitar, així que Blanques solen defensar.

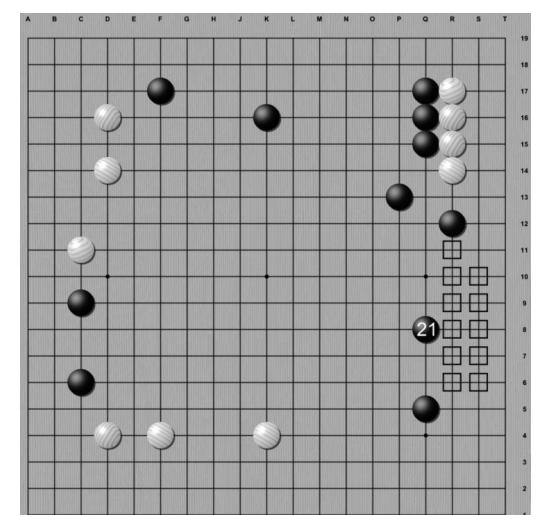


Opció B

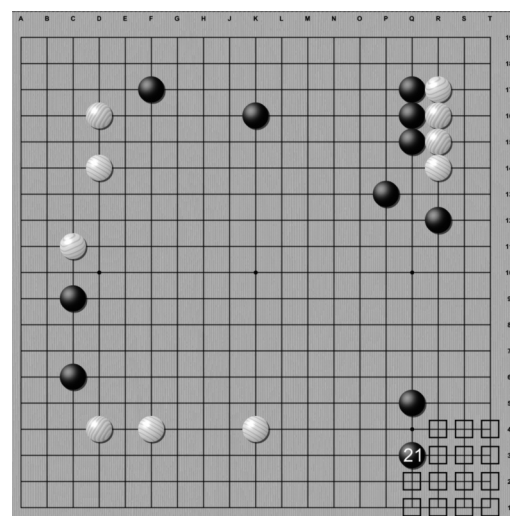


Opció C

L'opció **C** no està realment amenaçant Blanques de cap manera directa, però en fa una quantitat significativa d'influència de la muralla de Negre, en territori lliure (els quadrats marcats) i reforça la pedra negra solitaria a la part superior esquerra. Malgrat tot, Blanques no necessiten respondre directament a aquest moviment i normalment jugaran en un altre lloc.



Opció D

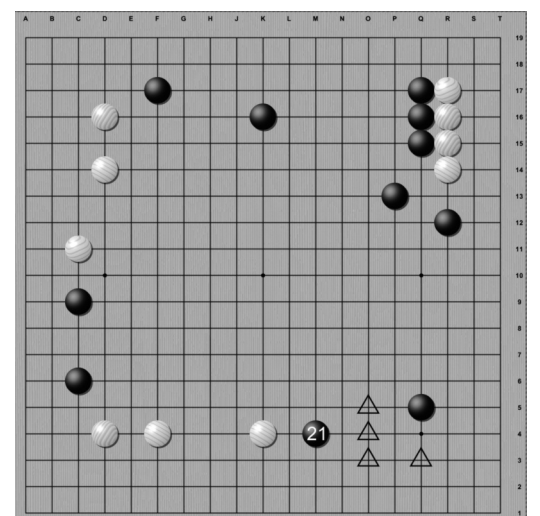


Opció E

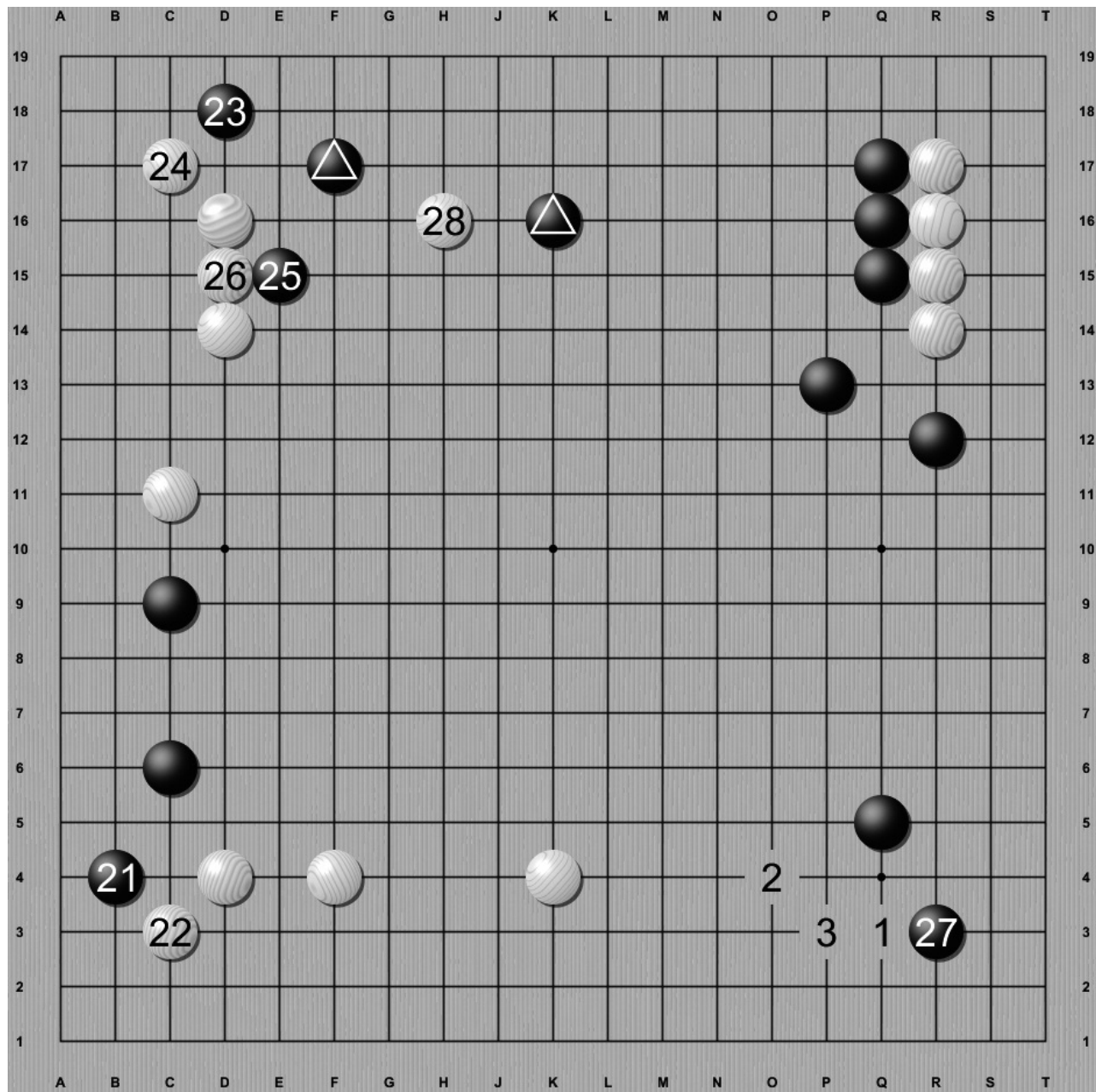
Les opcions **D** i **E** són semblants a **C**. Ambdues estenen el territori de Negres sense amenaçar Blanques, de manera que no són sente.

L'opció **F** és una mica arriscada i cobdiciosa.

Intenta atacar i soscavar Blanques a la part inferior, però les pedres de Negres estan massa allunyades i Blanques poden jugar en qualsevol dels punts marcats amb un triangle i iniciar una lluita complexa, el vencedor de la qual no es pot predir en aquesta fase.



Opció F



Moviments 21 - 24: Negres opten per intentar fer tants moviments sente com puguin de totes les opcions que hem descrit i comença amb les cantonades jugant **21** a **24**. Blanques han de respondre al **22** per defensar la seva cantonada, de manera que Negres tornen a jugar cap a un altre cantonada, la qual cosa fa que Blanques i Negres facin un altre intercanvi similar amb els moviments **23** i **24**.

Moviments 25 - 26: Negres se'n van sortir amb dos moviments i encara tenen disponibles les opcions que hem esmentat a la **pàgina 41**. En canvi, va a buscar el cop d'ull al **moviment 25**, amenaçant amb tallar l'únic punt feble d'un salt d'un punt i, creient que així reforça el seu propi grup i cobreix el seu punt feble a **H16**. Blanques sí que responen connectant-se al **26**, ja que poques vegades és una bona idea deixar que el teu oponent talli les teves pedres, de manera que Negres van encertar la part del sente, però com pots veure al diagrama, no va impedir l'atac de les blanques.

Move 27: Negres **27** és un moviment tan equivocat que realment es mereix una pàgina pròpia i, de fet, la següent pàgina estarà dedicada a ell. Qualsevol altra opció presentada, ja sigui **1**, **2** o **3** hauria estat molt millor, però Negres van cometre un gran error que li causarà problemes durant la resta del joc!

Move 28: Blanques estan fertes dels moviments de Negres i ara que Negres han renunciat al sente, llança una invasió (que analitzarem al **capítol 5**). Aquesta és la primera vegada que veiem una cosa així i normalment la primera lluita o invasió marca el final de la fase inicial i ens introdueix al **mig joc**. Hem esmentat que el **moviment 28** era un punt feble per a Negres quan va intentar reforçar-lo amb el **moviment 25**, però per què era un punt feble? Hem analitzat els diferents tipus de relacions que poden tenir dues pedres, de manera que notareu que les dues pedres negres marcades no n'estableixen cap. Sembla una jugada de cavaller extragran i ja vam explicar que aquest tipus de relació és la més feble de totes amb quatre punts febles, sobretot si l'adversari té pedres amigues a prop. I Negres es van estendre encara més, ampliant aquesta bretxa, així que ara el punt feble al mig de la distància entre aquestes pedres és tan greu que es pot envair, fins i tot quan les pedres de l'enemic estan més lluny (tot i que l'invasor encara necessita algunes pedres amigues). per aquesta zona per obtenir el millor resultat, com veurem en els propers moviments).

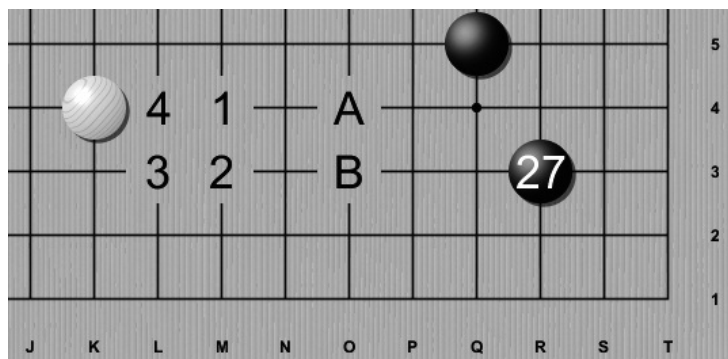
Moviment 27: Et sembla bé, però en realitat és bo per al teu oponent

(no dubteu a ometre aquesta pàgina fins que acabeu el llibre)

És una sort que sóc Negre al joc, perquè d'una altra manera podria tenir dificultats per explicar aquest moviment. També vol dir que puc assenyalar-ho i afirmar que aprendre dels nostres propis errors és una de les maneres més efectives de créixer com a jugadors i com a individus en general. Evitar els errors per complet hauria estat genial, però tots sabem que això és impossible. Aleshores, **quina era la idea aquí?** Negre pensava que aquest moviment feia tres coses:

- A) Assegurar la cantonada;
- B) Enfortint la seva pedra solitaria a la **Q5** i ajudant el costat dret encara que sigui lleugerament;
- C) Projecció de força cap al fons per a una possible expansió allà.

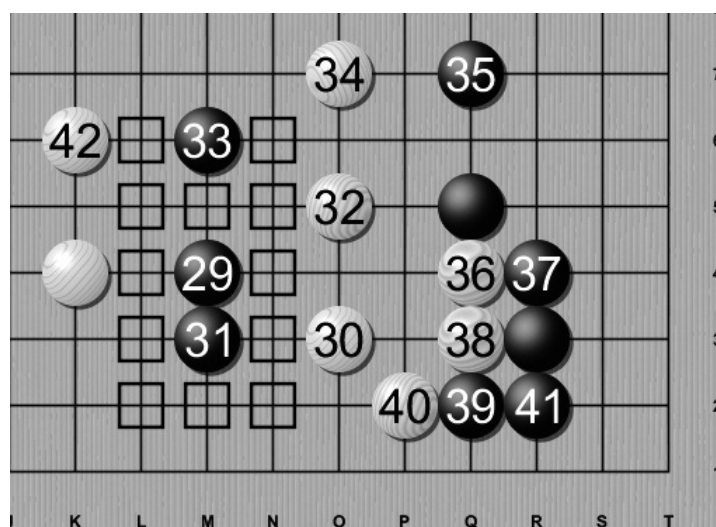
En realitat, però, només aconseguix assegurar la cantonada (i de la manera més petita i eficaç possible) i falla en tot allò que les negres creien que estava aconseguint aquest moviment. Jugar a l'**1** al diagrama de la pàgina anterior hauria aconseguit totes aquestes coses de manera efectiva, però les negres no ho van jugar, així que anem a veure quins són els problemes amb el **moviment 27**.



No ajuda a la part inferior

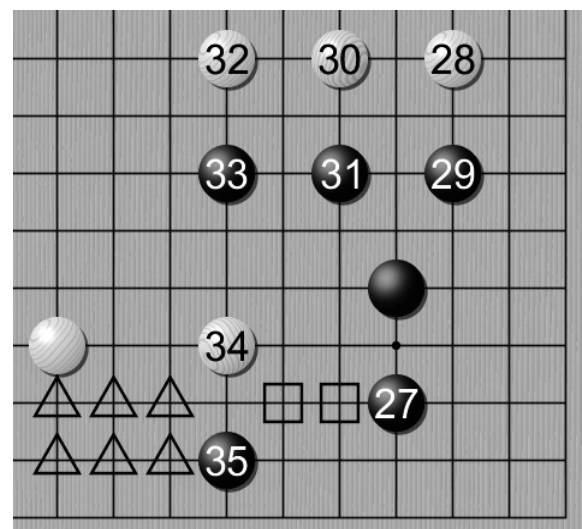
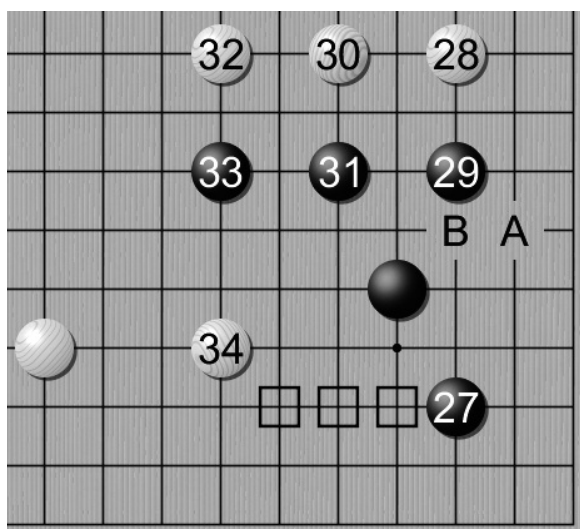
Mirem la imatge de dalt i suposem que les negres juguen **1**, **2**, **3** o **4**. Com protegeix el moviment **27** aquestes pedres d'una possible represàlia de les blanques a **A** o **B**?

Un exemple a la imatge de la dreta deixa clar que no. Les pedres marcades de les negres estan envoltades perquè Blanques podrien envair i amenaçar el **moviment 27** de Negres amb els **moviments 36** i **38**, creant espai per a les seves pedres. Hi ha moltes variacions possibles per a totes aquestes opcions, però **Negres 27** no ajuda tant com jugar **27** a **Q3** hauria ajudat a Negres, en qualsevol d'aquestes variacions.



No ajuda el costat dret

Compara les dues imatges. En ambdós casos, Negres han d'arribar a Blanques **28**, sinó el següent moviment de Blanques a **A** o **B** causarà molts problemes. A la imatge de l'esquerra, Negre **27** està massa lluny per reaccionar eficaçment al Blanc **34**. La distància de tres punts és molt i les negres hauran de jugar a prop de la seva pedra i això no és prou bo.



A la imatge de la dreta, els moviments són similars, però el **Negre 27** està al lloc correcte perquè Negres puguin contrarestar immediatament amb el **moviment 35**. Les pedres de les negres estan connectades amb el moviment d'un cavaller gran i ara són les blanques les que corren perill. Si no respon, els punts marcats en triangle es perdran en el següent moviment de Negres.

▶▶ Juguem - El mig joc

Un cop esclata la primera baralla al tauler i les pedres contràries comencen a barrejar-se, l'obertura es considera acabada i passem al mig joc on tot comença a confondre's. Les directrius de l'obertura ja no són tan vàlides com abans (tot i que jugar els moviments amb bona forma sempre és una idea vàlida) i tot el tauler està preparat per lluitar.

Ara, val la pena esmentar que durant l'obertura, les nostres eleccions i la nostra estratègia preferida marcaran el to per al tipus de joc que jugarem al mig joc. Si vam tocar moltes pedres de quarta línia durant l'obertura i teníem com a objectiu la influència, hauríem de quedar-nos amb aquest tema i intentar que funcioni. Si jugàvem pedres de tercera línia per territori, és una mica tard per lluitar per la influència i hauríem d'intentar reduir la influència que ha tingut el nostre rival i guanyar amb el territori que hem reivindicat. En aquest sentit, és una bona idea durant l'obertura tenir una barreja de tot tipus de pedres i mantenir les nostres opcions obertes, **però cada estil de joc és vàlid**.

No dubteu a provar, experimentar i veure què us agrada i què funciona, què no us agrada i què falla. No tinguis por de ser derrotat. Explora i gaudeix del joc i el coneixement acabarà arribant, a mesura que lentament una estratègia i un estil preferits creixen dins teu.

Passen tantes coses al mig del joc. Tenim **invasions**, **reduccions**, baralles per petits i grans territoris, **problemes de vida i mort**, carreres de captura, jugades hàbils (anomenats tesuji), grups que corren cap a la seguretat o s'agrupen cap als costats intentant sobreviure.

La majoria d'ells existeixen al joc que estem revisant actualment, així que tindrem una primera visió de què són totes aquestes coses i com funcionen a la pràctica, però no us hauríeu de preocupar. La majoria d'aquests components del joc tenen cada part dedicada més endavant al llibre, on l'examinem amb més detall.

Per tant, com que les normes d'obertura relativament pacífiques necessiten una expansió, què fem ara? Tenim un altre conjunt de pautes més generals, aquesta vegada:

1) Pregunteu-vos sempre: el meu següent moviment és **sente** o el moviment del meu oponent? Si el teu oponent ha jugat una jugada a la qual has de respondre, hauries de fer-ho. Jugar fora (**tenuki**) quan els nostres propis grups i pedres no estan segurs, no és una bona idea. Quan estiguis segur, afanya't a prendre la iniciativa per tu mateix.

2) Quan és segur el nostre grup? Un grup és segur quan té múltiples maneres de fer dos ulls (té una base) o es pot connectar fàcilment amb un altre grup de les nostres pedres. Quan tots els vostres grups estan segurs, és el vostre torn de passar a l'ofensiva.

3) No creeu massa grups! Tenir massa grups fa que sigui difícil aconseguir punts. Mantingueu els vostres grups junts o intenteu connectar-los. Al mateix temps, intenta mantenir el teu oponent separat.

4) Seguiu la vostra pròpia estratègia! No et deixis atraure pel teu oponent. Adapta't als moviments del teu oponent, però no t'espantis i intenta canviar tot el teu pla al mig del joc.

5) Pregunteu-vos sempre: "on és el punt vital?". Normalment es troba al centre de simetria entre formes o prop dels punts de tall.

6) No oblideu la direcció del joc! Apunteu-vos al costat més gran i a les zones més grans.

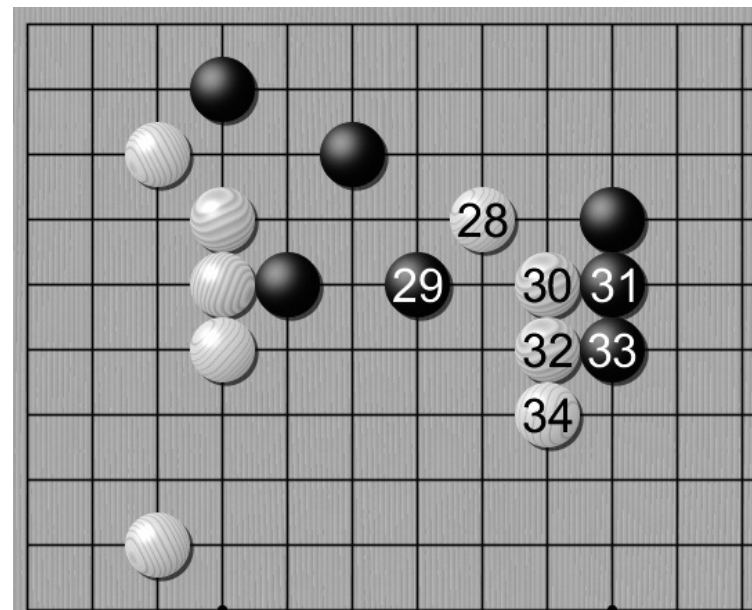
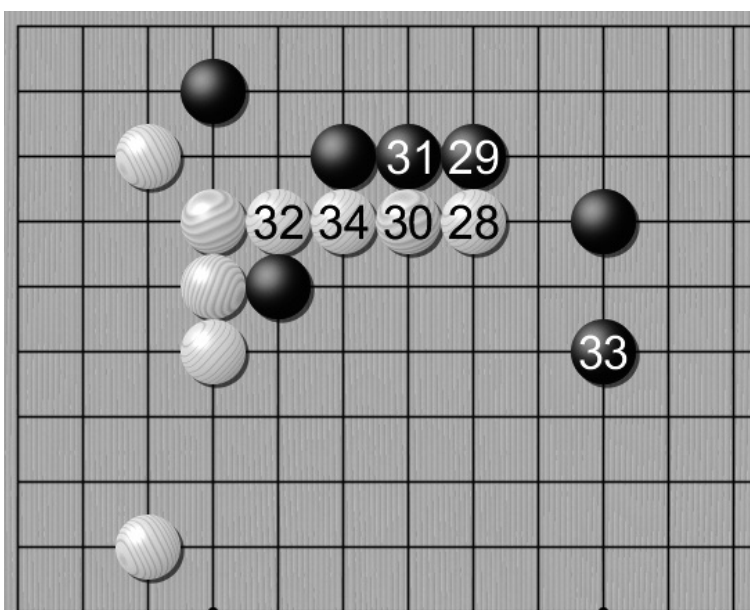
7) No us baralleu per coses petites. Aprèn a deixar anar. Si el teu oponent gasta tres moviments per capturar dues de les teves pedres, deixa que les tingui i jugui grans moviments **en altres llocs del tauler** que et guanyaran més que aquests dos punts.

8) Compteu les vostres llibertats i feu bones formes.

9) No siguis cobdiciós i no tinguis gelosia o por sobre una gran àrea del teu oponent, si pots desenvolupar una àrea similar. No pots tenir-ho tot. El Go és un joc de inclinar lleugerament la balança a favor teu, no un joc d'avarícia destructiva. S'anomena **joc d'envoltar**, no joc de matar.

10) Ampliant el punt anterior, de vegades seguint grups febles que són febles i encara no tenen ulls, sol ser millor i més rendible que intentar matar-los. Intenta sempre obtenir moviments gratuïts del teu oponent i assetjar els grups febles és la manera més fàcil d'aconseguir-ho.

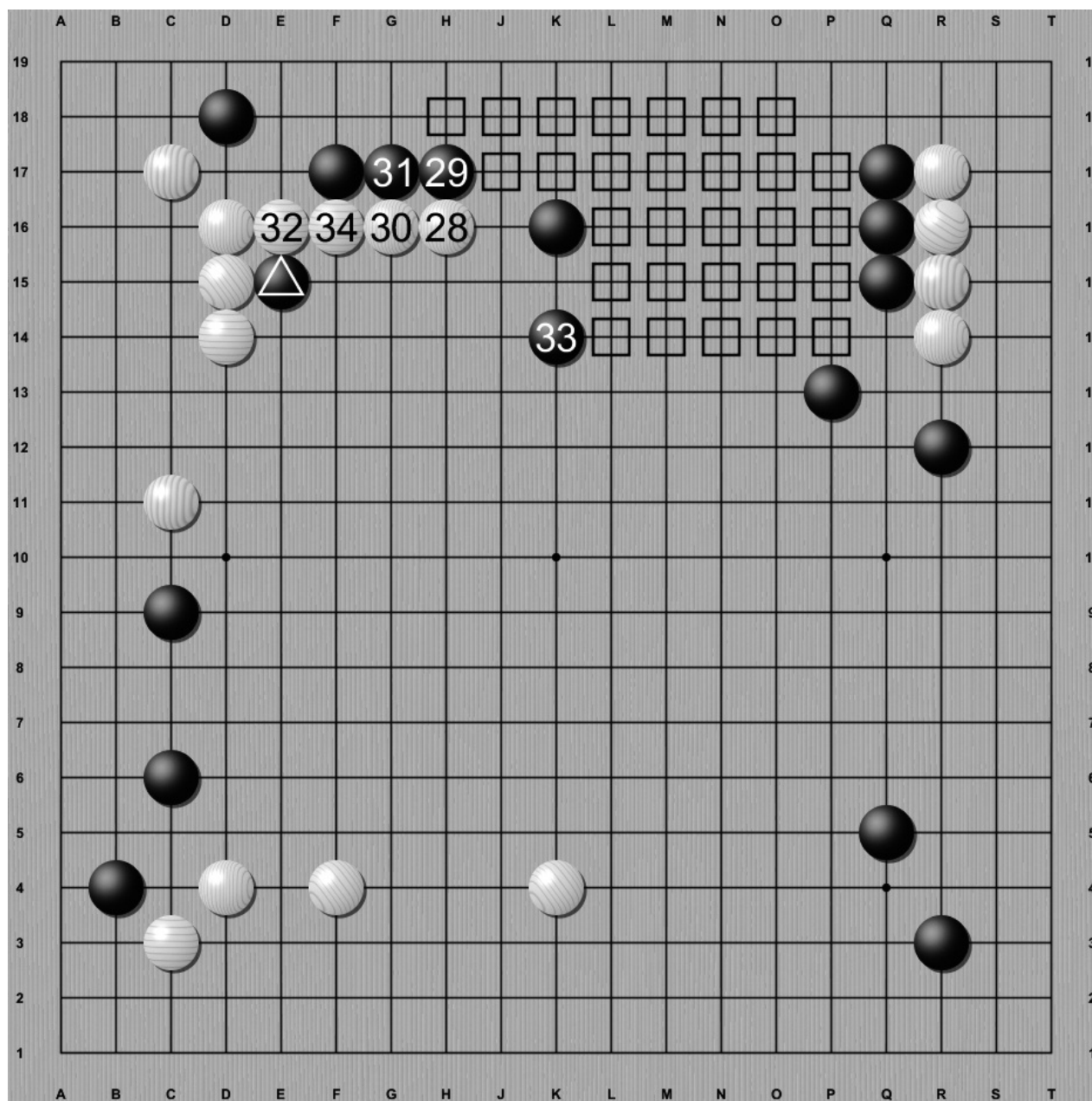
11) Finalment, però no menys important, juga sempre amb un propòsit darrere del teu moviment. No només col·loqueu pedres i espereu el millor. **Intenteu planificar amb antelació i llegiu com es jugaran probablement els moviments**, tal com fem als exemples d'aquest llibre. Intenta imaginar les opcions, avaluar-les i triar la que creguis millor. Ara, tenint tot això en ment, tornem al nostre joc:



Opcions per al moviment 29: Blanques van jugar a la invasió al **moviment 28** i intenten dividir les pedres negres. Les negres tenen moltes opcions aquí, però el seu grup es pot desconnectar.

Imatge esquerra: Aquest és l'aproximació pacífica, que defensa Negre, connecta les seves pedres, agafa la part superior dreta i deixa que Blanques connectin la seva pròpia pedra invasor amb el seu grup proper.

Imatge de la dreta: Aquí tenim un grup blanc corrent on Negres, intentant mantenir tot el que pensava que havia reclamat i intenta destruir les pedres invasores de Blanques. Negres tornen a agafar la part superior dreta i Blanques fugen, separant les pedres de les negres. Després de tot el que hem parlat, quin triaríeu?

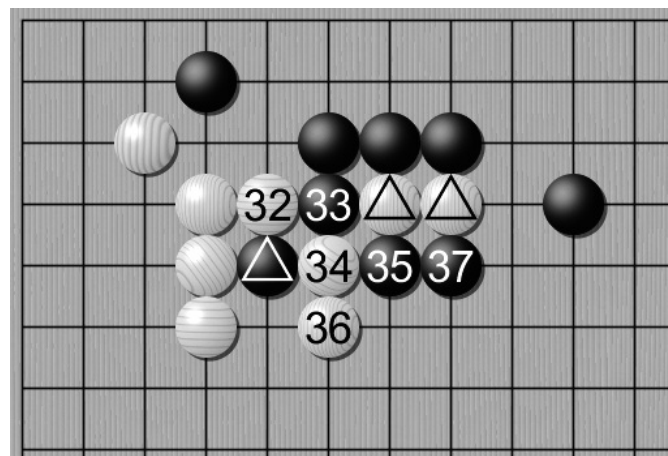


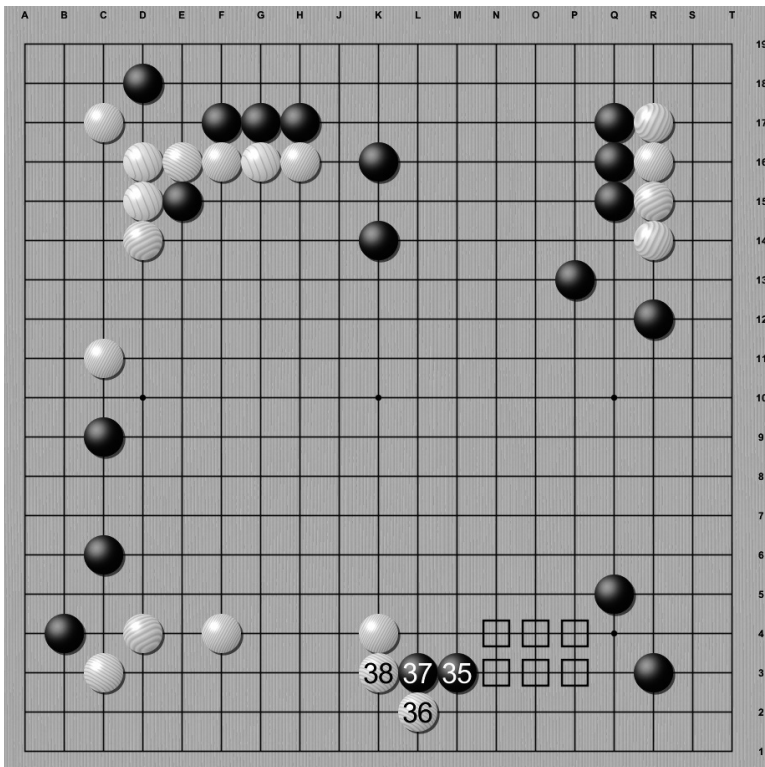
Moviments 29 - 31: Negres trien primer la seguretat. Ambdues variacions eren jugables, però Negre va pensar que crear un grup feble que pogués ser envoltat i matat no era una idea segura. Si pogués perseguir les pedres blanques per tot el tauler, podria haver guanyat molt, però el risc no valia la pena, perquè Blanques haurien de reforçar només el seu grup que corria, mentre que Negres haurien d'estar jugant a banda i banda del grup blanc. seguir seguint-lo, i això no sempre és pràctic.

Sempre hem de recordar que hi ha molts altres moviments i variacions que podríem jugar, per no parlar de les que ens podria sorprendre el nostre oponent. Això vol dir que una bona regla a seguir és la següent: "**En cas de dubte, estigueu segurs i connectats**". Podem ser agressius quan tots els nostres grups són forts, però quan un d'ells és feble, hauríem de ser més reservats.

Moviments 32 - 34: Blanques amenacen amb tallar el moviment del petit cavaller i volen connectar amb les seves pedres. Negres porten la seva idea de seguretat una mica massa lluny i creuen que jugar el moviment més gran a **33** i assegurar els punts de la part superior dreta marcats amb el quadrat és més important. Sacrificar la pedra marcada amb un triangle a l'**E15** no és realment important i, de fet, això és coherent amb deixar anar una pedra sense importància i no preocupar-se i lluitar per cada petita cosa del tauler.

Però potser hi havia un moviment millor? Negres van oblidar que ens havíem d'esforçar per mantenir les pedres del nostre oponent desconnectades i no van pensar en la variació que es mostra a la imatge de la dreta. Negre resisteix la connexió, Blanques capturen una pedra negra i Negres capturen les dues pedres de Blanques, creant-li una zona lateral agradable i fent-lo més fort a la part superior, però ara és el torn de Blanc. El que fa decantar la balança cap a la primera jugada és que Negres mantenen el sente i de vegades val la pena guanyar menys, localment, si aconseguim seguir jugant **sente** al tauler.



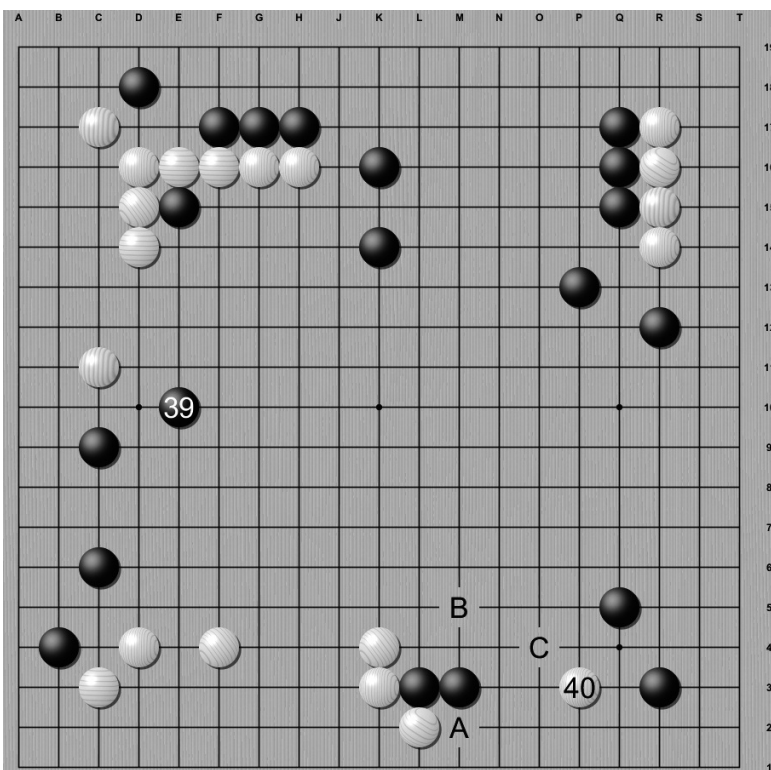


Moviments 35 - 38: Negres 35 s'esténen tres espais des de les seves pedres, però la distància és massa gran i la forma està desactivada. La posició incorrecta del **moviment 27** fa que el **moviment 35** sembli incòmode. Si el **moviment 27** estigués en la seva posició correcta per sota del punt estrella, aquesta extensió hauria estat ideal, però ara els punts marcats són un lloc de perill per a Negres.

Blanques 36 defensen l'àrea de Blanques i prepara l'escenari perquè Blanques contraataquin i castiguin les negres pel seu mal estat.

Negres s'adonen que la seva pedra està en perill important i busca reforçar-la amb una jugada **sente**, així que juga la **jugada 37**, amenaçant amb tallar les pedres de les blanques i capturar-les.

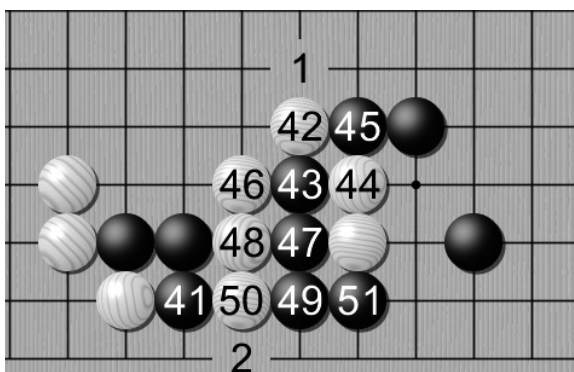
Blanc 38 simplement bloqueja l'amenaça de Negres per un tall connectant i enfortint les seves pedres. Així, Negres encara tene sente.



Moviments 39 - 40: Negres creuen que la part inferior dreta és segura, així que intenten jugar en un altre lloc per intentar seguir jugant moviments sente, així que canvia el seu camp d'enfocament i juga el **moviment 39** a l'esquerra. Normalment, aquest moviment amenaçaria amb reduir l'àrea potencial de Blanques o fins i tot amb una invasió directa. Però després dels intercanvis a la part superior esquerra, Blanques tenen un mur molt fort allà i les seves pedres i la seva zona no es poden atacar de manera efectiva. Per tant, Negres van cometre un error comú aquí.

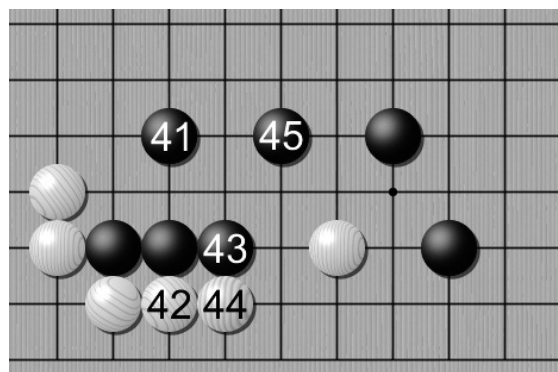
Mai hem d'intentar amenaçar o atacar pedres fortes. Per tant, Blanques són prou forts com per poder ignorar el moviment de Negres i finalment obté sente.

La invasió de **Blanques 40** és el resultat de la sèrie de petits errors de Negre. Blanques envaeixen entre les pedres de Negres a la zona que vam marcar com a perillosa anteriorment i Negres tenen tres opcions. **A, B i C.**



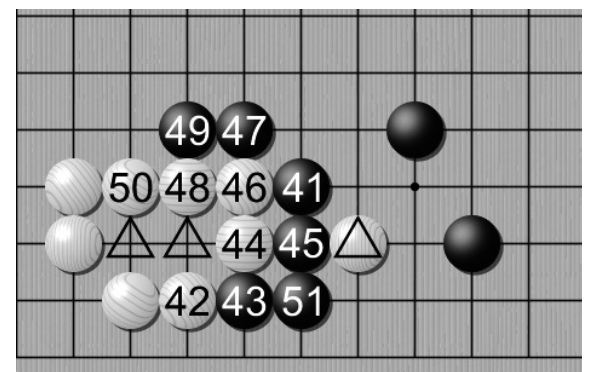
Opció A

Aquí Negres intenten tallar les pedres de Blanques i defensar directament la seva àrea amb el **mov. 41**. Després d'aquesta variació, Blanques tenen sente i poden estendre's a **1** i dirigir-se cap al centre, reduint encara més Negres o estendre's a **2** i capturar les tres pedres de Negres.



Opció B

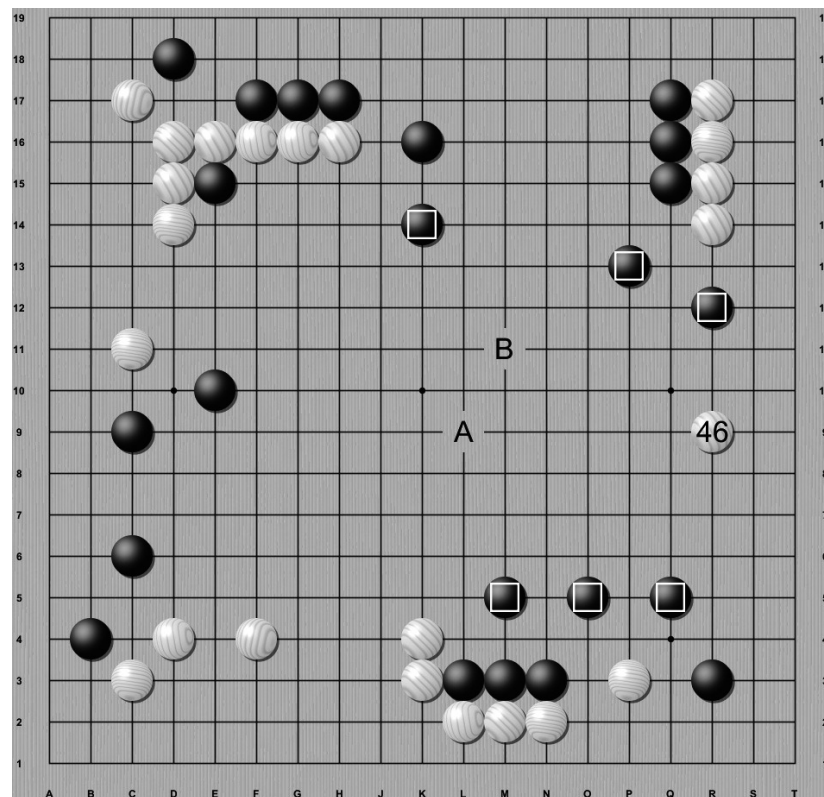
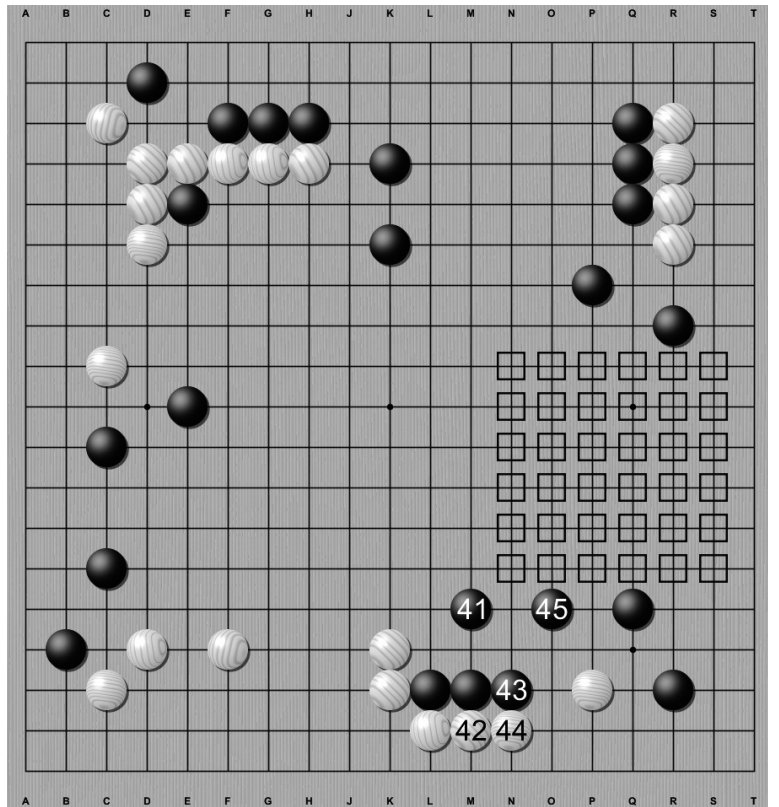
Negres intenten engolir la pedra blanca, forçant Blanques a jugar **42** a la segona línia o, si no, Negres podrien jugar allà a continuació i recuperar tota la seva àrea, envoltant la pedra invasiva de Blanques. En aquesta variació, Negres guanyen influència lateral i central.



Opció C

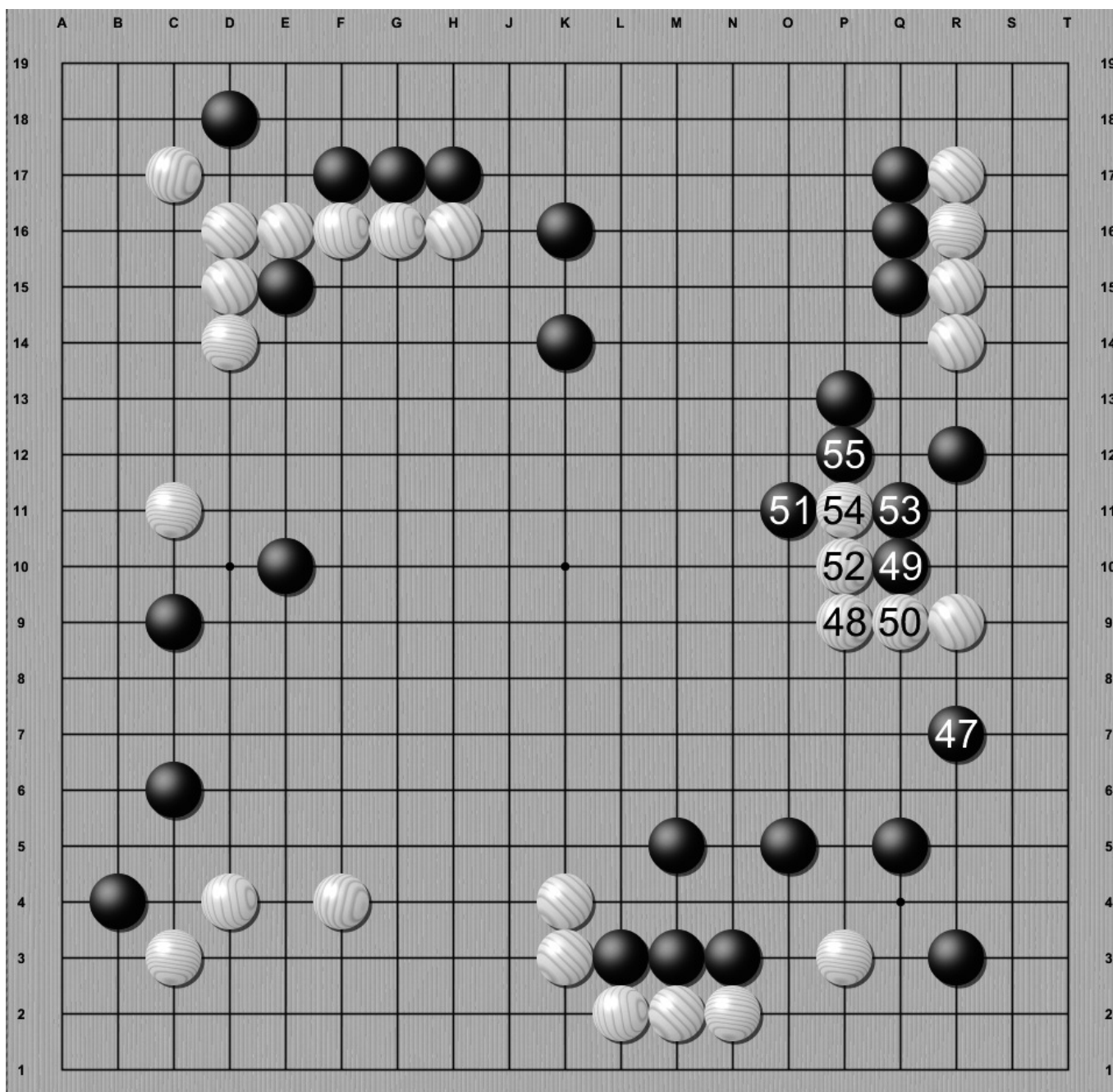
Aquí Negres intenten bloquejar l'accés de les Blanques al centre. Perd les seves pedres inicials en el procés (marcades amb els triangles), però captura la pedra invasiva de Blanques i guanya una gran cantonada mentre segella les blanques del costat dret i del centre.

Moviments 41-45: Negres trien **B**. El resultat a **C** sembla sens dubte millor per a Negres, però els moviments d'aquesta variació no són tots sente i Negres es veuen sacsejades per la invasió i tenen por que Blanques tinguin algun moviment a la màniga que Negres no tenen pensat. **Això no és un motiu de preocupació irracional.** Els casos en què no podem predir el proper moviment del nostre oponent mentre estem aprenent el joc seran bastants, així que no és una mala idea anar amb compte. En la variació escollida, tots els moviments són sente, és a dir, Blanques han de respondre-hi exactament on han jugat, sinó arriscar-se a perdre la seva pedra invasora. Imagineu-vos en cada moviment de Blanques, Blanques jugant a un altre lloc i Negres col·locant una pedra on es col·locava una pedra blanca. Hauria estat un desastre per a Blanc. Per tant, Negre tria la que creu que és la variació més segura i previsible, a més dels **moviments 41 i 45** creen un mur lleuger. Els punts marcats il·lustren la influència de Negre, que es troba a pocs passos de convertir-se en territori.



Moviment 46: Negres van perdre alguns punts, però van obtenir influència cap a l'àrea que ja estava intentant desenvolupar. Blanques, que es van veure obligades a jugar els **moviments 42 i 44** a la segona línia, no estan molt contentes ara amb la seva decisió inicial d'envair les negres. Ha de trencar aquesta gran àrea. En aquests casos, normalment tenim dues opcions. O una altra invasió profunda a l'àrea de l'oponent o una lleugera reducció per sobre o al voltant de la influència de l'oponent. Analtzarem aquestes dues opcions àmpliament al **capítol 5** sobre com podem triar quan reduir i quan envair, però de moment la història curta és que quan el nostre oponent té moltes pedres fortes en una zona, llavors haurem de trepitjar amb suavitat i intentar reduir de lluny, en lloc de precipitar-se i intentar viure amb força al voltant de les pedres de Negres. Per tant, una reducció jugant al voltant de **A** o **B** és una bona opció on Blanques poden viure o connectar les seves pedres amb un altre grup. Però Blanques temen que els punts potencials de Negres al costat dret siguin massa per ignorar-los i li puguin costar el joc, així que s'arrisca i juga una altra invasió a **46**, tot i que la seva invasió anterior havia reforçat Negres a l'àrea. **Blanc 46** està totalment envoltat per les pedres negres marcades.

Compte! Envair una part del tauler pot dificultar la invasió d'una altra part propera, perquè normalment mentre estem parlant de punts del nostre oponent, ens veiem obligats a canviar-los per influència externa, fent que els nostres propers moviments siguin menys efectius.



Moviments 47 - 48: Negres encara no estan segures del que està passant i encara intenta mantenir-se en el costat segur. Per tant, Negres juguen l'atac modest al **47** per evitar que Blanques puguin crear una base i viure dins de les pedres de Negres. Blanques estan sota un atac sever i saltar cap al centre amb el **moviment 48** és gairebé l'única opció quan una pedra és atacada des dels dos costats.

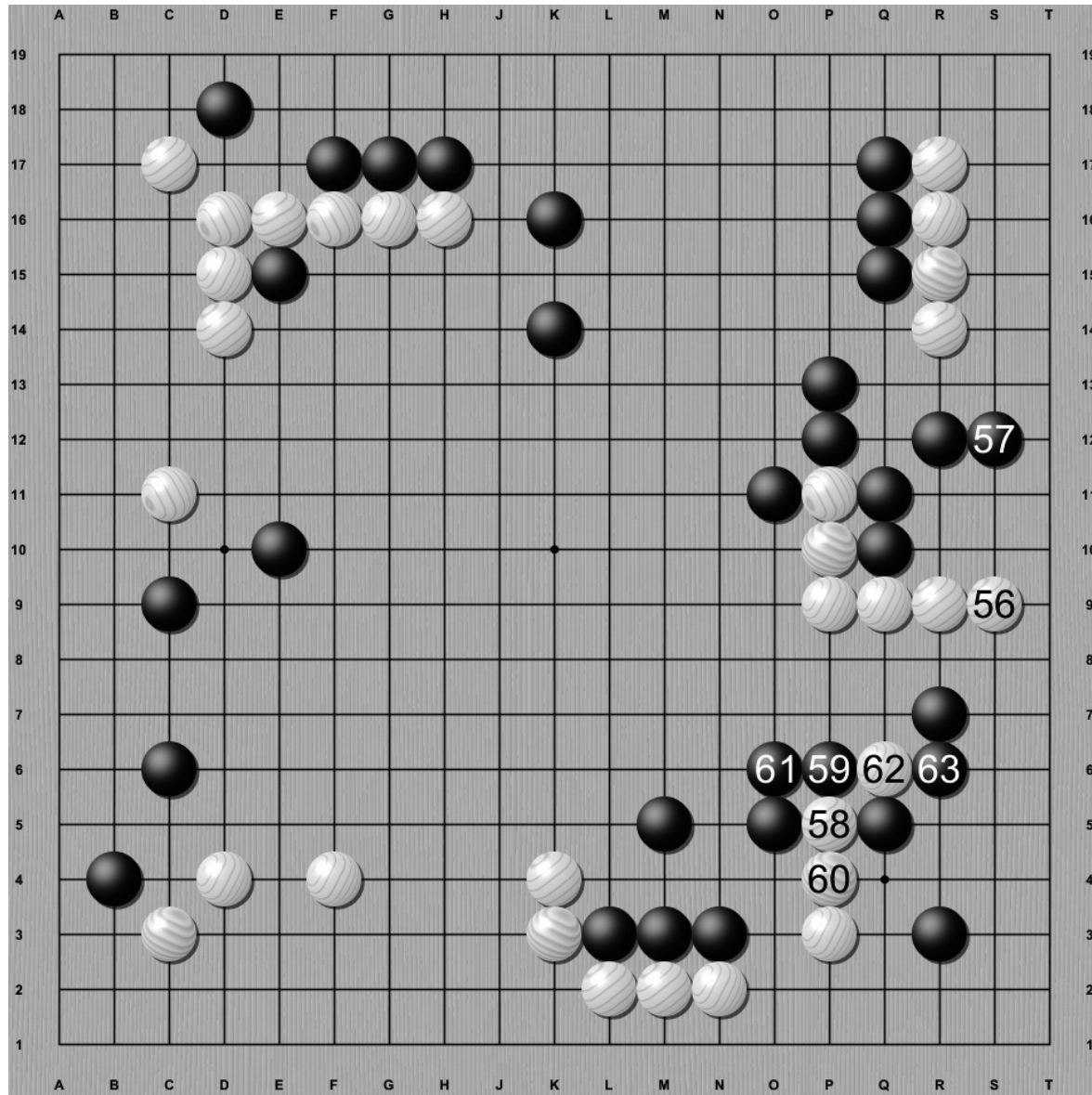
Moviments 49 - 50: **Negre 49** intenta colar-se en un moviment lliure i fer pesat el grup de Blanques (vegeu més avall per a la definició). **Blanques 50** són gairebé una resposta automàtica, ja que Blanques no es poden permetre el luxe de ser tallades mentre estan sota atac.

Moviments 51 - 52: Negres també salten amb el **moviment 51**, intentant mantenir el grup blanc envoltat i **Blanques 52** amenacen amb dues coses: dirigir-se cap al grup blanc a la part superior dreta o capturar **Negre 49** fent que la invasió de Blanques guanyi un ull i possiblement tingui èxit.

Moviments 53 - 55: Negres resisteixen la captura amb **53**, però Blanques insisteixen en el seu esforç per arribar a la seguretat del grup blanc superior dret amb **54**. **Negre 55** atura aquesta possibilitat des d'aquesta direcció i assegura la bona forma de les pedres negres. Ara Blanc s'està envoltant a poc a poc i té cinc pedres pesades connectades i sense ulls. Les coses semblen greus per a Blanques.

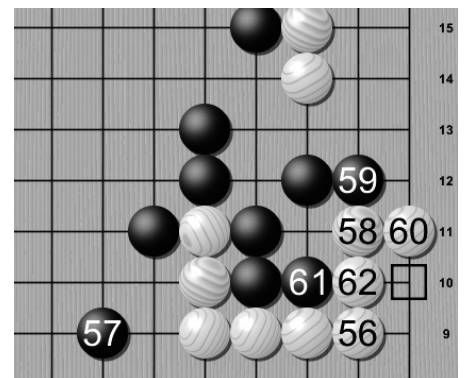
Un grup lleuger és un grup de pedres que no estan connectades directament i es poden tallar sense haver de pagar un preu més alt que la pèrdua de les pedres tallades. Podríeu pensar en un grup lleuger com un grup que conté pedres d'un sol ús que podem sacrificar pel bé de tot el grup o de la nostra estratègia.

Un grup pesat és un grup de pedres que estan connectades entre si, però encara no està viu i pot tenir un o cap ull. Totes les pedres estan connectades, de manera que no podem abandonar-ne un petit tros al darrere i escapar-ne amb una part, com passa amb els grups lleugers. Un grup pesat viu o mor com un, així que ens interessa fer pesat un grup contrari abans d'atacar-lo, obligant al nostre oponent a salvar-ho tot ell i a invertir molts moviments per assegurar-lo del tot.



Moviments 56 - 57: Blanques juguen **56** amenaçant amb intentar connectar amb el seu grup superior dret o crear l'espai per a un ull i reforçar la seva posició, si Negres ignoren el seu moviment i juguen en un altre lloc. Negres volen mantenir Blanques separades, així que juga **57** al **s12**, cosa que acaba amb la possibilitat que Blanques es connectin d'aquesta manera i també amenaça el grup de dalt a la dreta.

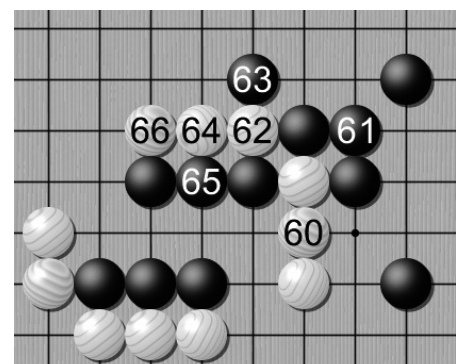
Imatge de la dreta: Aquí es pot veure una variació, on Negres juguen **57** per envoltar Blanques i li dona l'oportunitat de jugar molts moviments en sente i crear un ull al punt marcat al quadrat.

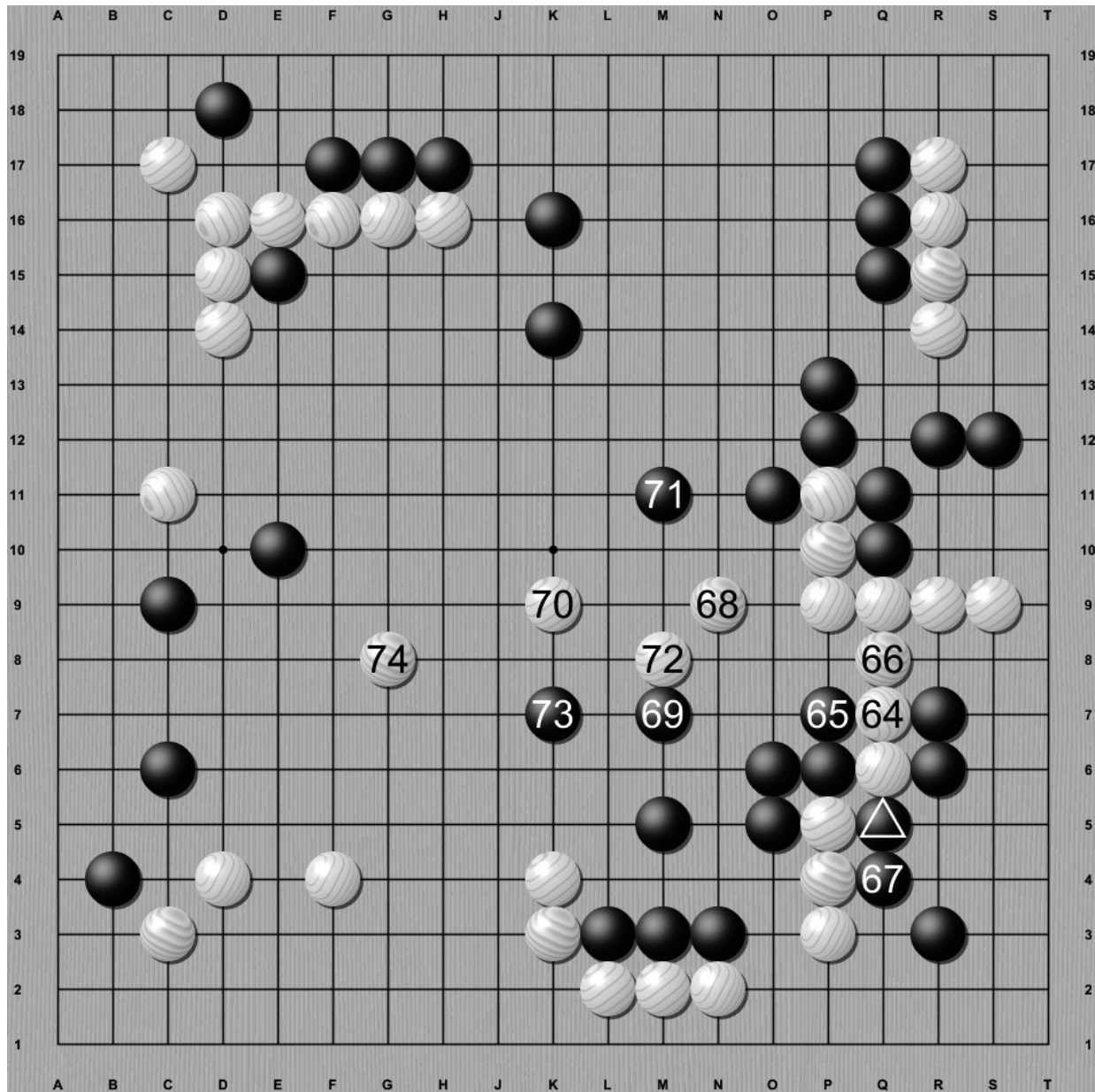


Tingueu en compte sempre: evitar que els grups del nostre oponent es connectin entre ells és sovint un objectiu important en el joc. Encara que hàgim de sacrificar alguns punts, normalment val la pena intentar mantenir el grup de l'adversari separat i feble, per poder treure profit d'atacar-lo després.

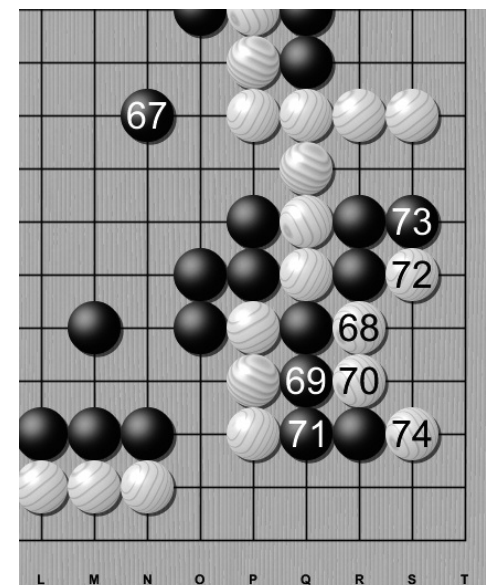
Moviments 58 - 60: Blanques no poden gastar un moviment per enfortir el seu grup superior dret ja que el seu grup invasor està en perill crític, així que intenta trencar l'extensió d'un punt de Negres, amb el **moviment 58**, però això no funciona. **Negres 59** col·loca la pedra de Blanques en atari, de manera que Blanques s'han d'estendre amb **60**.

Moviments 61 - 63: Negres necessiten connectar les seves pedres, però com decidir entre jugar en **o6** i **q6**? En aquests casos reforcem la pedra que corre més perill si és atacada. Si Negres juguen el moviment **61** en **q6**, la variació de **la imatge de la dreta** és un possible resultat. Blanques envoltarien i matarien les sis pedres de Negres i guanyarien una gran lluita. Negres no poden permetre això, així que, de tornada al diagrama principal, juga **o6** a la jugada **61**. Blanques intenten tallar igualment amb **62**, però les pedres de Negres no corren perill en aquest costat, així que **Negres 63** col·loquen Blanques en atari i sembla que resolen el problema.



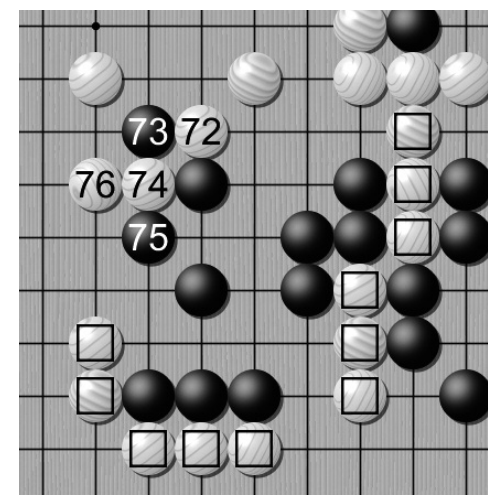


Moviments 64 - 67: Blanques s'estenen amb el **moviment 64** intentant salvar la seva pedra de tall i **Negre 65** el col·loca en atari, de manera que el **Blanc 66** és inevitable. Les pedres de blanques ara estan connectades però gairebé totalment envoltades i sense ulls. Tot i que la pedra marcada amb el triangle de Negres està en problemes greus, de manera que Negres no poden acabar amb el grup de Blanques i han de tornar enrere i defensar amb el **moviment 67** o les seves pedres serien capturades amb una variació com la de la **imatge de la dreta**. Si hagués passat alguna cosa així, les pedres Negres haurien estat capturades i la invasió de Blanques s'hauria transformat immediatament d'un grup feble envoltat a un grup viu i fort.



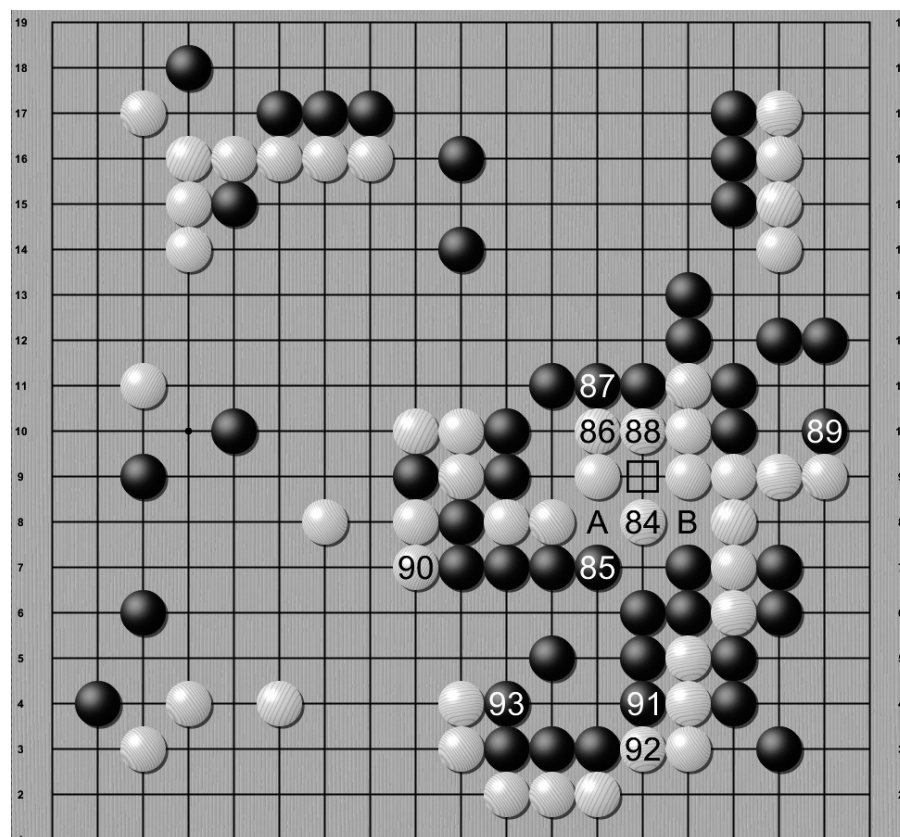
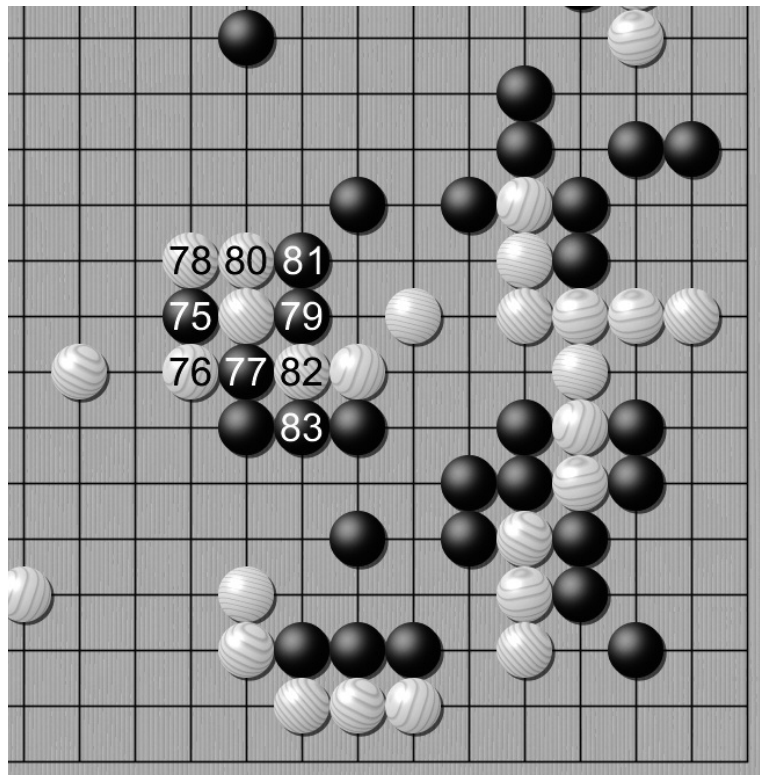
Atacar és divertit i satisfactori, però si no us atureu a defensar els vostres propis punts febles, **els vostres atacs no tindran sentit**.

Moviments 68 - 74: Amb una altra opció desaprofitada, ara Blanques només poden fugir cap al centre, així que salta amb **68**. Negres intenten seguir-lo i mantenir la pressió amb **69** i Blanques encara salten més amb **70**. Negres juguen **71** per evitar que Blanques girin cap a superior, de manera que Blanques juguen **72** per defensar la seva extensió de dos espais i per intentar atraure Negres perquè juguin en excés, com el de la **imatge de la dreta**, que tornaria a envoltar un grup de Negres! Negres estan preocupades perquè Blanques s'escapin, però no hi ha res més que pugui fer en aquest moment que **jugar amb seguretat i mantenir una bona forma**. Així doncs, Negres juguen **73** per mantenir la pressió i donar al seu propi grup una mica d'espai per respirar. Blanques es tornen atrevides i salten encara més amb **74** amb una gran extensió de cavaller aquesta vegada.



Moviments 75-83: Però com ja hem vist, un gran moviment de cavaller es pot tallar, sobretot si hi ha pedres properes que ens ajuden a fer-ho, i aquesta seqüència de moviments ho gestiona exactament. **Negres 75** talla i **Blanques** ha de respondre al **76** per intentar connectar les seves pedres, però **Negres 77** talla la seva connexió. **Blanques 78** intenta capturar una de les pedres de tall, però **Negres 79** talla pedres blanques de tots els costats i col·loca la pedra blanca en atari, obligant a **Blanques 80**. **Blanques** no poden defensar els dos bàndols alhora, de manera que **Negres** s'estenen amb el **moviment 81** per connectar les seves pedres tallades. **Blanques 82** fa un altre intent de dividir **Negres** i tornar a connectar les pedres, però **Negres 83** ho fa impossible. Ara el grup Blanc de la dreta està tallat i completament envoltat i sense cap ull.

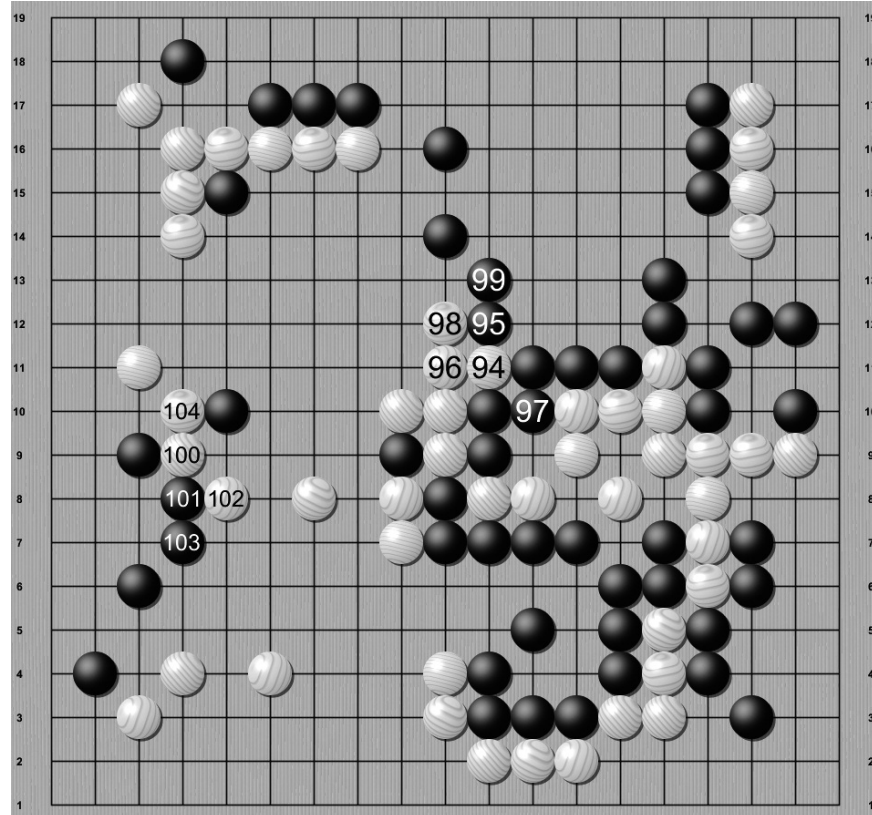
Sembla mort, però els grups tan grans sempre són perillosos i, de vegades, a mesura que avança el joc poden ame-



Moviments 84-85: **Blanques** continuen intentant crear debilitats potencials per explotar (anomenades "aji") i portar el seu grup a la vida o a la seguretat. Així que **Blanques** juguen el **moviment 84** amenaçant amb tallar el grup mitjà de **Negres**, que també s'ha anat envoltant lentament mentre atacava **Blanques**. **Negres** bloquegen amb **85** i espera que sigui viu. Si **Blanques** maten el seu grup, la partida està perduda, de manera que **Negres** també senten la calor i no és de cap manera una lluita fàcil per a ell.

Moviments 86-88: **Blanques 86** amenaça amb tornar a tallar **Negres** i **Negres** han de connectar amb el **moviment 87**, però en fer-ho permeten que **Blanques** juguin el **moviment 88** i creïn un ull al punt marcat, ja que els **moviments 1** i **2** són **miai**, el que significa que si **Negres** juguen en qualsevol de les posicions, **Blanques** respondran a l'altra i encara crearan un ull.

Moviments 89-93: **Negres** no han aconseguit evitar que **Blanques** facin un ull, però ara sabem que es **necessiten dos ulls** per formar un grup viu, així que juga el **moviment 89** per utilitzar el seu moviment per evitar qualsevol possibilitat, per petita que sigui, de un segon ull a l'única zona del grup blanc on té prou espai per a això. **Blanques** veuen esgotades les seves opcions per fer els ulls, així que canvien d'objectiu i intenten matar el grup negre intentant envoltar-lo amb el **moviment 90**. **Negres** responen amb el **moviment 91**, amenaçant amb crear dos ulls en el següent moviment. **Blanques 92** intenten evitar que hi torni a jugar, però **Negres 93** aconsegueix fer prou espai per a dos ulls de totes maneres. **Negres és viu i sembla segur...**



Moviments 94-99: Blanques fan l'últim esforç per tallar Negres amb el **moviment 94**, la qual cosa obliga Negres a posar en atari Blanques amb el **moviment 95** per tal de defensar-se.

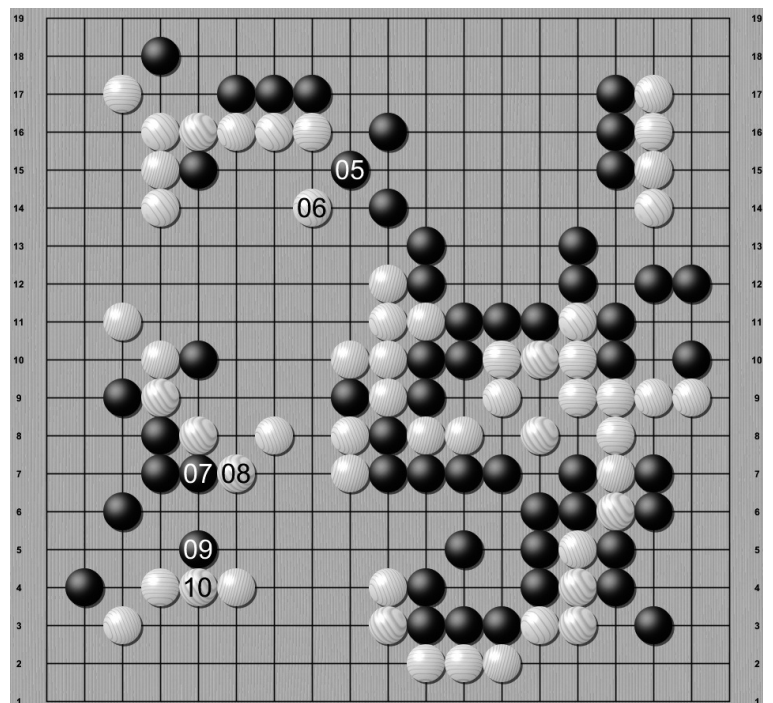
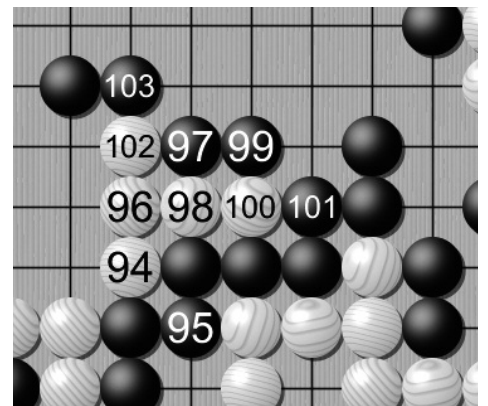
Imatge de la dreta: si Negre intentés simplement connectar les seves pedres, com finalment va fer més tard, hauria perdut una mica de territori sense raó, com podem veure al diagrama.

De tornada al diagrama principal, Blanques 96 simplement s'estén i connecta les seves pedres, de manera que Negres ara han de defensar les seves pedres i connectar-se també, amb el **moviment 97**. Blanques s'estenen amb el **98** amenaçant el territori de Negres i creant un petit mur. Negres no tenen més remei que defensar els seus punts de tall i el seu territori, ampliant-se fins al **99**.

Moviments 100-104: Blanques ara intenta utilitzar la paret que acaba de fer, així que talla l'extensió del petit cavaller amb el **moviment 100**. Negres veuen que Blanques tenen moltes pedres a prop, així que decideixen renunciar a la seva pedra i no resistir-se al tall, així que juga segur al **101**. **Blanques 102** amenaça amb atari la pedra negra, així que **Negres 103** segueix defensant el grup. Blanques completen el tall amb el **moviment 104** i sembla que ha creat una bonica caixa de **territori potencial** (anomenada **moyo**) al mig i a l'esquerra.

Moviments 105-106: Negres no li agrada el desenvolupament de Blanques, així que intenta amb el **moviment 105** entrar al territori de Blanques de la manera més segura possible, alhora que amplia lleugerament la seva pròpia caixa de territori potencial a la part superior i al mig. **Blanc 106** impedeix que Negres ho facin a gran escala, però deixa més moviments de possible reducció per a més endavant.

Moviments 107-110: SCom que la part superior és segura, Negres es mou cap a baix a l'esquerra i amenaça amb atari una pedra blanca amb el **moviment 107**. Blanques juguen el **moviment 108** en un pivot fent la boca del tigre i aconsegueix defensar totes les seves pedres alhora. **Negres 109** amenaça de tallar les pedres de Blanques, de manera que la resposta òbvia de Blanques és la connexió al **110**. Amb aquest moviment s'acaba el joc del mig. La majoria dels grans territoris i les lluites principals ja s'han fet, així que passem a la **fase final**, on els jugadors solen lluitar per àrees més petites i territori de segona línia al centre i als costats.



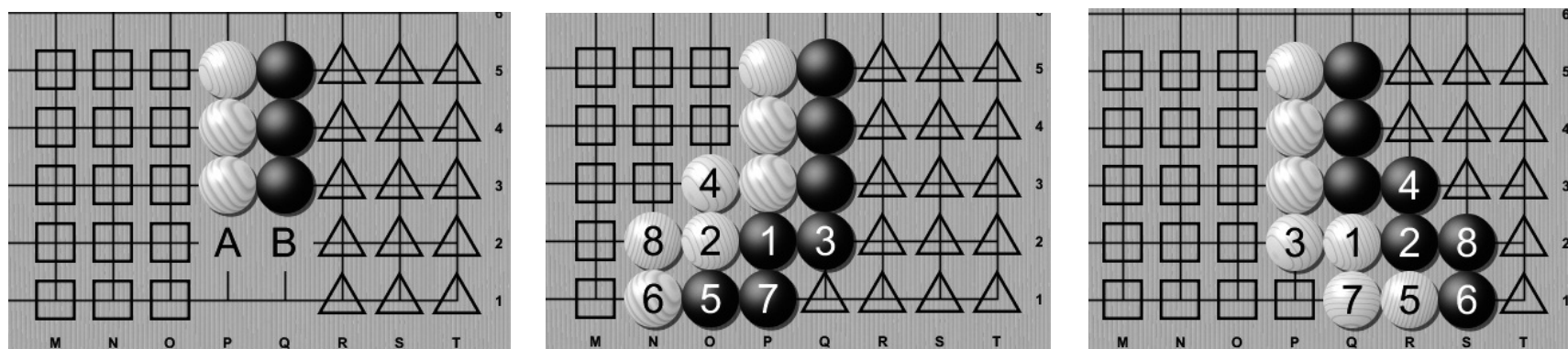
► Juguem - El final del joc

Les fronteres entre el joc mig i el final no estan ben definides i moltes vegades pots jugar moviments finals al mig joc i viceversa. Tanmateix, com a idea general, quan les cantonades, els costats i el mig del tauler es troben majoritàriament reclamats i l'únic que queda són petits moviments que redueixen una àrea lleugerament o es mouen al llarg de la primera i segona línia del tauler, llavors podem dir que estem a la fase final del joc.

Molts jugadors no consideren que el final del joc sigui realment important, ja que els moviments semblen ser petits, però és una fase del joc on el resultat pot canviar de mans, ja que els petits guanys, en diversos llocs del tauler, poden suposar una quantitat significativa de punts. També aquesta és la fase del joc on els aji o els grups morts poden jugar un paper molt important i et trobaràs en jocs on fins i tot l'últim moviment podria ser el que finalment et costarà tot el joc. Veurem exemples d'aquests moviments tan hàbils (anomenats **tesuji**) més endavant, en un capítol reservat per a aquest propòsit, però de moment deixem unes pautes per al final del joc, com vam fer per a les dues fases anteriors.

Dues coses són les més importants al final del joc. Localitzar els **moviments més grans** i jugar els moviments que són sente (moviments que el nostre oponent no pot ignorar i als quals ha de respondre), encara que no siguin els més grans. Vegem per què i com són importants cadascun d'ells.

Aleshores, com avaluem els possibles moviments i decidim quin és més gran?



Imatge esquerra: Vegem aquest exemple comú. Si Blanques i Negres continuessin ampliant les seves parets, cadascun obtindria els punts marcats. El quadrat per a Blanques, el triangle per a Negres. Però normalment els jugadors intenten treure el màxim profit al final del joc Així Negres jugaria a **A** i Blanques a **B**.

Imatge central: per tant, una cosa com aquesta seqüència de moviments és possible. En aquest cas, els moviments de Negres van costar a Blanques **cinc punts** corresponents als quadrats del primer diagrama i Negres van guanyar **un punt addicional** en un dels punts anteriorment neutrals. Per tant, aquesta seqüència va valer **sis punts**.

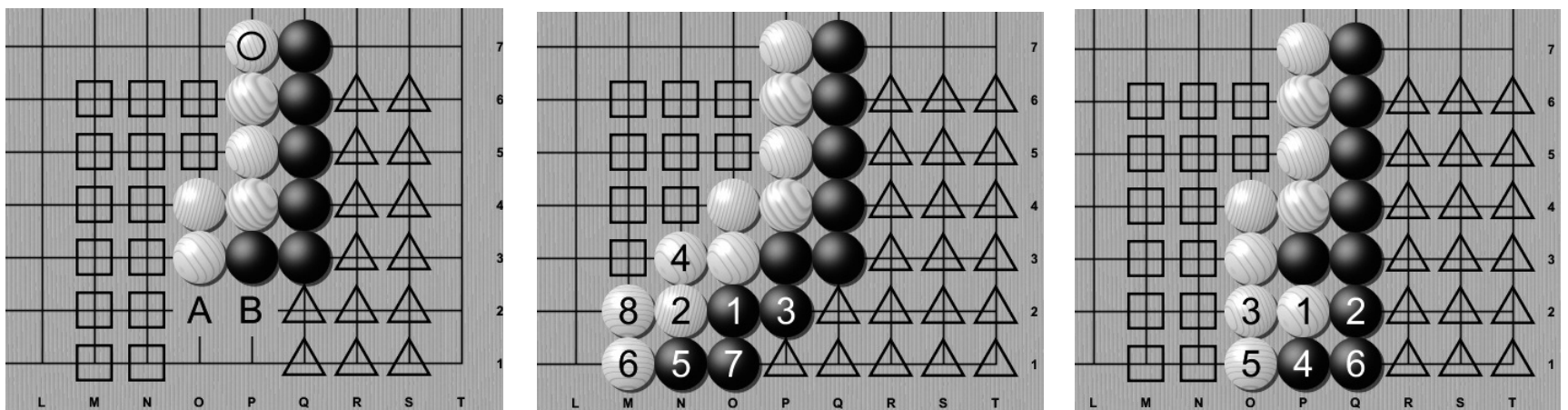
Imatge de la dreta: si hagués estat el torn de Blanques de jugar i s'hagués seguit la mateixa seqüència de moviments, llavors Negres perden **cinc punts** en comparació amb el primer diagrama i Blanques guanyen **un punt**.

Així doncs, el jugador que té sente i juga primer, canvia el joc en **sis punts i manté sente!**

Comptar i avaluar el valor dels nostres moviments al principi o al mig del joc no és fàcil, però les àrees del final del joc són més petites i són més fàcils de calcular. Adquirir aquest bon hàbit ens pot ajudar a començar a aprendre a avaluar els nostres moviments al tauler en cada etapa del joc.

En l'exemple anterior hem de deixar clar que jugar primer no val realment dotze punts, sinó que és un canvi de sis punts. La diferència sembla petita, però és força important. Si Blanques i Negres en aquell moment estiguessin empatats a 60 punts cadascun, algú jugant aquesta seqüència final no donaria lloc a un marcador de 66-54, sinó a un marcador de 61-55.

Per descomptat, hi ha molts exemples en què els guanys d'un moviment són més grans per a un jugador i molt menys per a l'altre, fent que un moviment final sigui urgent per a un bàndol i poc important per a l'altre. Per exemple, una variació comuna de la posició anterior és aquesta:



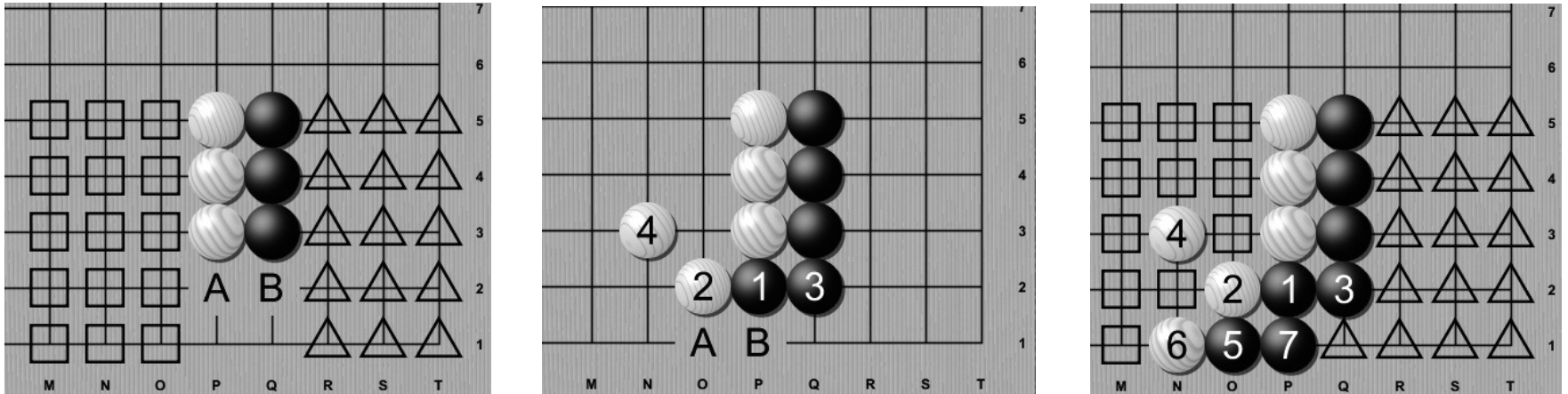
Imatge esquerra: En aquesta posició Negres ja havien fet un hane durant el mig joc, així que tenen avantatge durant el final. Si haguéssim de suposar de nou que els dos oponents s'acaben d'estendre cap a la vora del tauler, els punts marcats serien el resultat final per a tots dos.

Imatge central: si Negres juguen primer aquí, veurem el mateix patró familiar de l'exemple anterior. Negres destrueixen cinc dels punts potencials de Blanques i aconsegueix un punt per si mateix, mentre **manté sente**. Aquest intercanvi, de nou, val **six punts**.

Imatge de la dreta: si Blanques juguen primer, Negres simplement bloquejen i Blanques també s'han de connectar a **3**. Com que és el torn de Negres, pot continuar la seqüència acabant amb **Blanques mantenint sente**, però Negres només perden **dos punts**. Per tant, el final del joc per a aquest cas **no** val el mateix per als dos jugadors.

Trobar el moviment més gran és important, però mantenir sente, es pot dir que val més que els punts. Pensa-hi. Quina és una millor opció, jugar una jugada final gran que et donarà un canvi de deu punts, però que doni sente al teu oponent perquè pugui començar a reduir el teu territori, o jugant moviments més petits que valguin dos o tres punts, però que et permeten seguir tenint sente i seguir jugant cada cop més d'aquests moviments? Sovint, aquesta última opció és la més rendible. Els únics casos en què això no és cert, és quan al teu oponent no li queden cap bon moviment final del joc o té moviments finals que l'obligaran a renunciar també al sente. Recordeu sempre que **una jugada final que jugueu és una jugada final que el vostre oponent ja no pot jugar**. Guanyar el canvi de punts de manera consistent per al teva banda pot alterar una partida de manera significativa i amb el mínim esforç, en comparació amb el joc intermedi. El final del joc és, comparativament, la part menys complexa de jugar a Go, la qual cosa la converteix en una fase ideal perquè els principiants ens centrem i millorem.

Per últim, però no menys important, de moment és el fet que, malgrat els nostres càlculs, no hem d'esperar que els nostres oponents ens obliguin i juguin exactament com esperem que juguin. Per exemple, tornem al primer exemple:



Imatge esquerra: Tornem a començar des d'aquesta posició com Negres i juguem feliços a **A** pensant que aconseguirem un canvi de sis punts i seguirem amb sente. Aleshores, li preguntem a Blanques: "Podem, si us plau, fer la seqüència senzilla en què perds tants punts?" i...

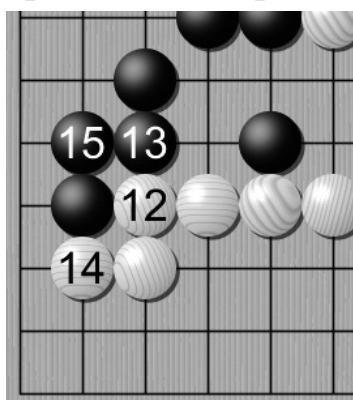
Imatge central: Blanques, aquesta vegada, diu: "**No!**". En jugar la boca del tigre a **4**, Blanques van fer el següent intercanvi de la seqüència, sense sente per cap jugador i està perdent menys punts que abans. Si Negres segueixen amb el seu pla anterior...

Imatge de la dreta: Llavors Negres descobreixen que va tornar a guanyar **un punt**, però Blanques ara perden **quatre punts** i aconseguixen **sente**. Aquest no és un bon resultat per a Negres, així que, després del diagrama anterior, Negres solen jugar en un altre lloc i deixar aquesta posició tal com està, per a més endavant.

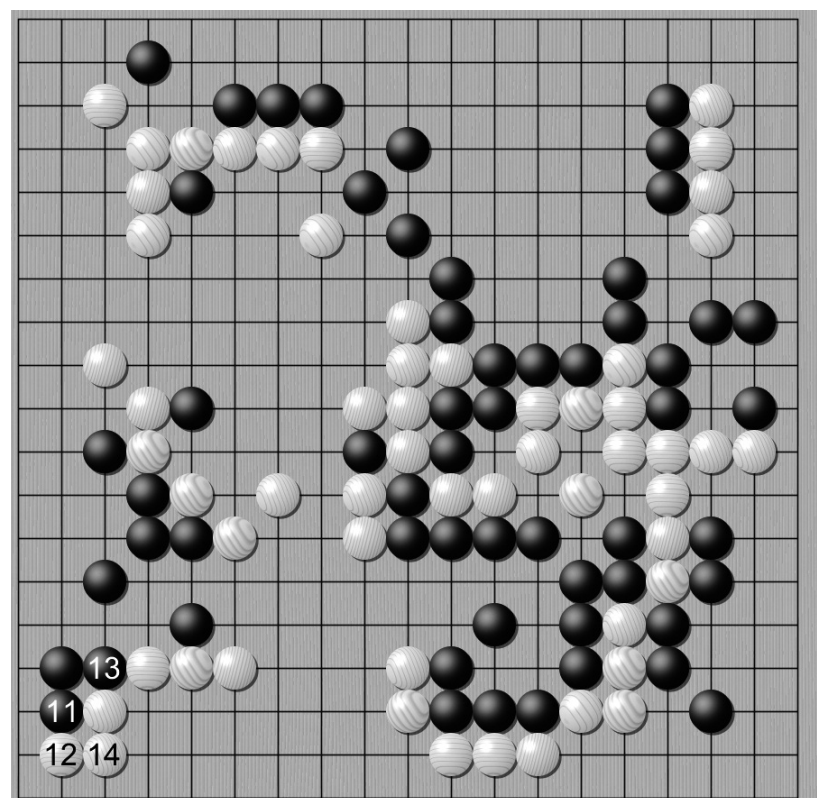
Tenir sente no és una cosa fàcil d'avaluar, per la qual cosa normalment volem jugar tantes jugades sente com sigui possible, abans de jugar una jugada final que donaria sente al nostre oponent.

Parlarem molt més sobre les complexitats del final del joc i les baralles que succeeixen a les línies baixes del tauler, més endavant, al capítol 6 sobre **la vida i la mort** i el subcapítol sobre el **tesuji** (moviments hàbils). De moment, després d'haver cobert les idees bàsiques del final del joc, podem tornar al joc i veure l'aplicació pràctica de totes aquestes idees.

Moviments 111-114: Negres comencen el final de la partida així que té sente i intenta trobar un moviment al qual Blanques han de respondre, així que juguen el **moviment 111**. Blanques no poden ignorar aquest moviment ni l'amenaça d'un atari del següent de **Negres 113**, així que Blanques necessiten defensar amb **112** i **114** per tal de protegir la seva cantonada. Quants punts valen aquests moviments?



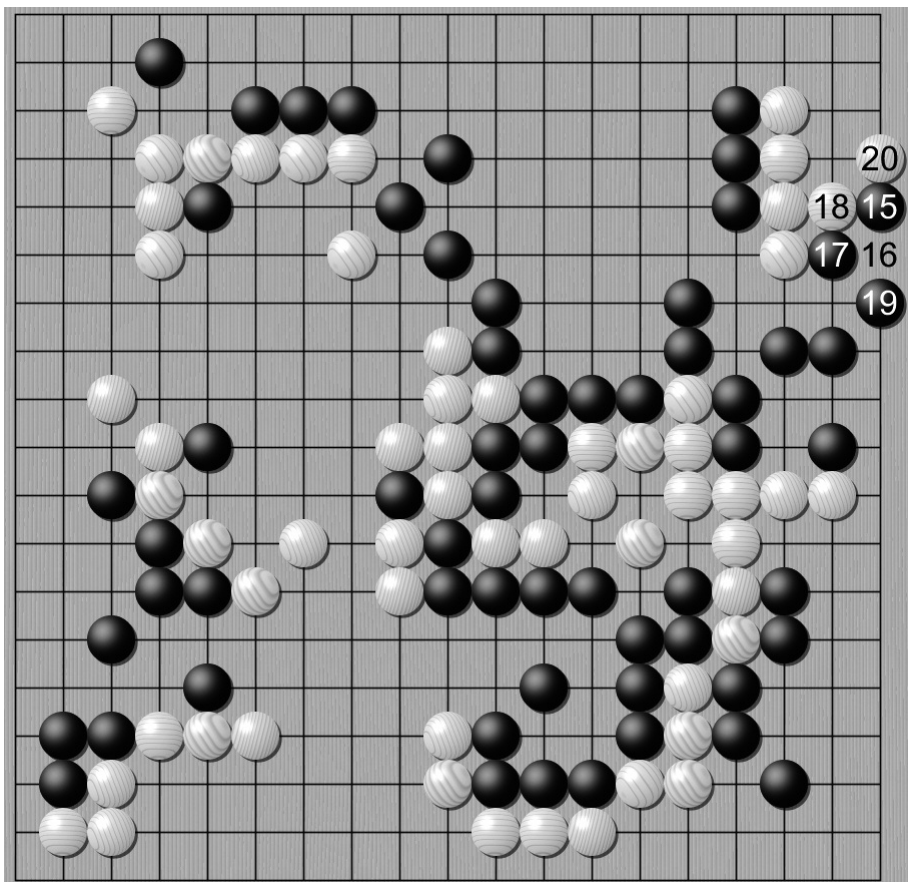
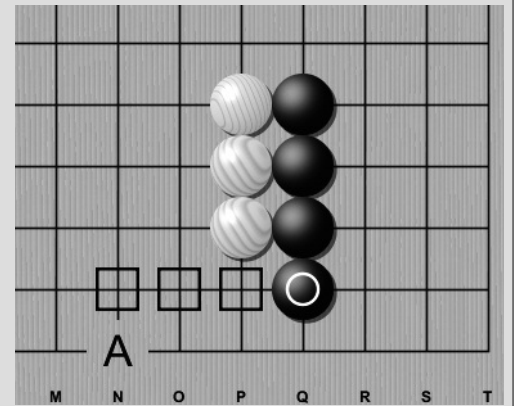
Imatge esquerra: Aquí veiem el resultat a la cantonada si Blanques s'haguessin mogut primer allà, així que el canvi en punts no és gaire impressionant. Només **dos punts**, però a Negres no li importa, perquè torna a ser el seu torn, així que va mantenir el **sente** i amb això la capacitat de jugar una altra jugada del final de joc.



El salt del mico

Un moviment hàbil al final del joc (tesuji)

El salt del mico és una extensió gran de cavaller al final del joc jugada a la primera línia, que només es pot executar quan tens un grup fort de pedres que s'estén fins a la segona línia i el teu oponent no té cap pedra a la segona línia per bloquejar-te. A l'exemple de la dreta, Blanques no tenen una pedra als punts marcats de la segona línia, de manera que les negres poden jugar el **salt del mico** a **A**. Blanques no poden tallar aquest moviment de cap manera i tret que hi hagi altres pedres d'ajuda, Negres reduiran Blanques per uns vuit a deu punts i retenen el sente després que Blanques defensin.

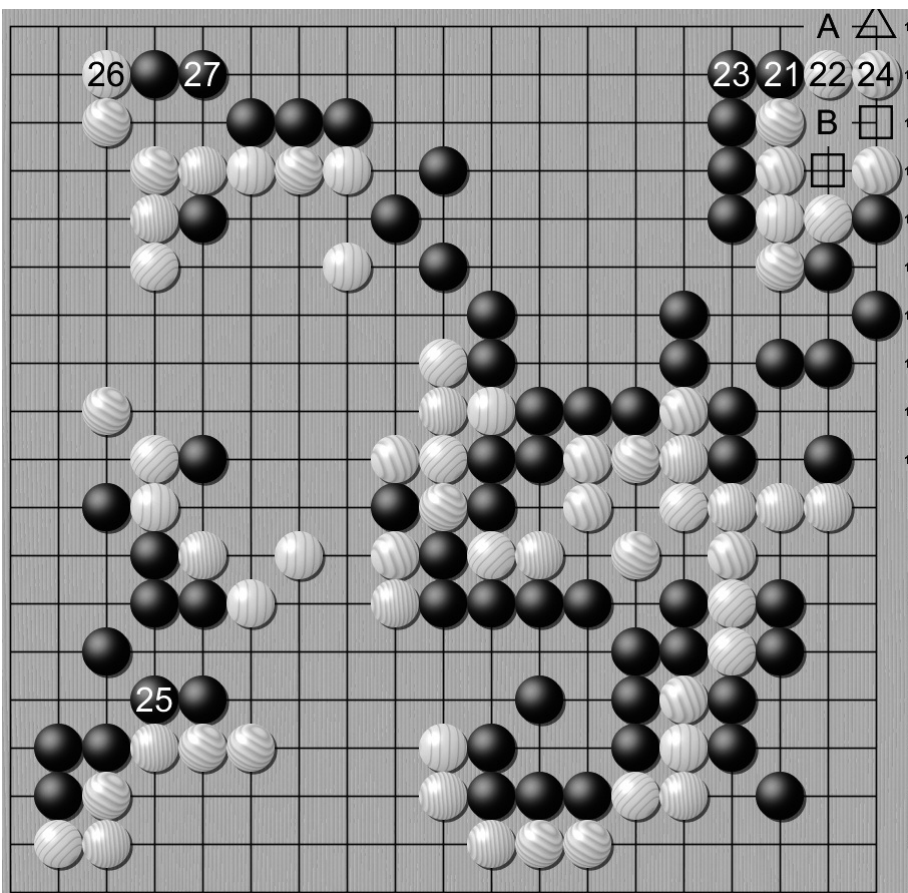


Moviments 115 - 120: Negres mantenen la pressió jugant el **salt del mico** a **115**. No només aquest moviment sol acabar amb Negres mantenint el sente, sinó que el grup de Blanques encara no està totalment viu, de manera que el salt del mico amenaça amb matar-lo, si Blanques fan la seqüència equivocada de respostes.

Blanques responen amb el tall a **116**. Blanques saben que perdran aquesta pedra, però ho fa a propòsit per evitar que Negres juguin altres moviments sota el grup de Blanques.

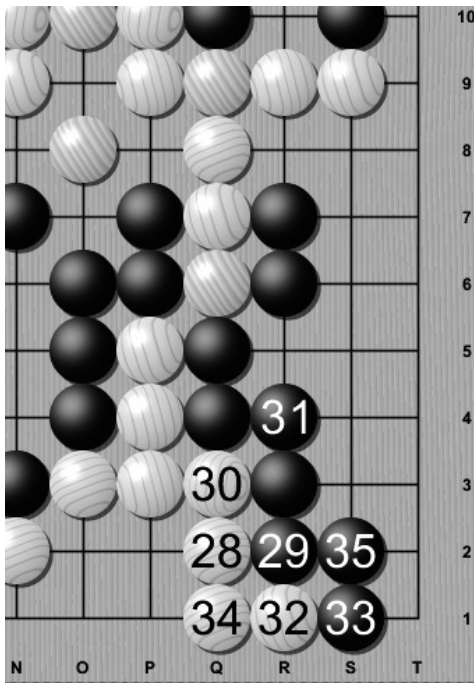
Black 117 col·loca la pedra de Blanques sota l'atari i el **118** de Blanques col·loca la pedra de Negres en atari en resposta, de manera que Negres es veu obligat a capturar una pedra blanca al **moviment 119** per tal que el seu grup visqui.

Blanques 120 conclouen la defensa contra el salt del mico i el grup de Blanques sembla estar viu.



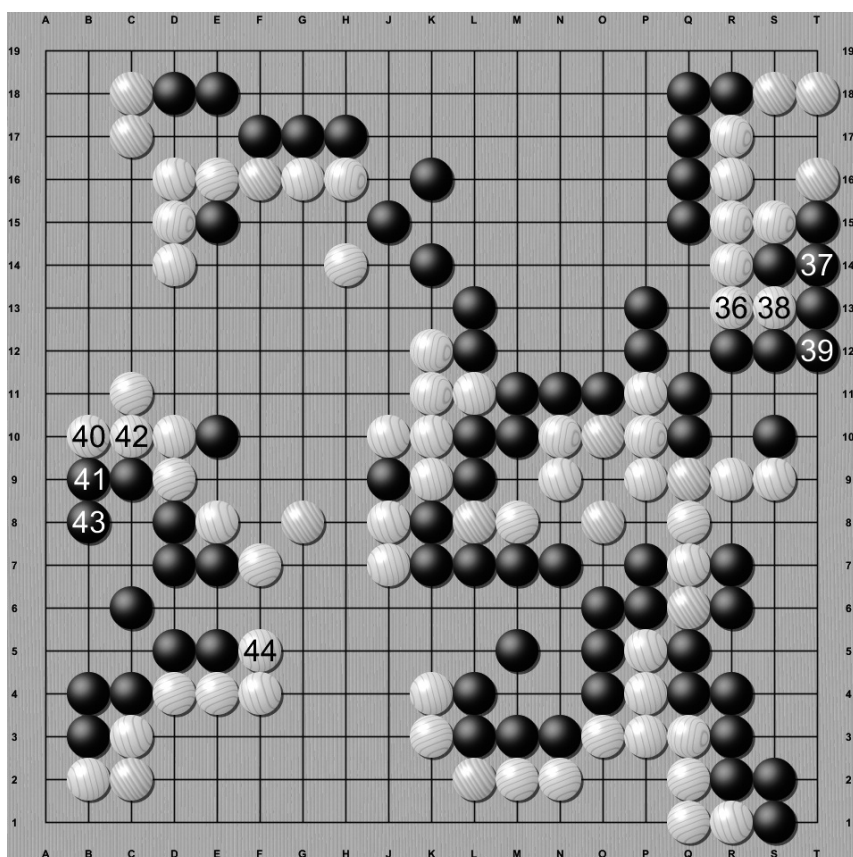
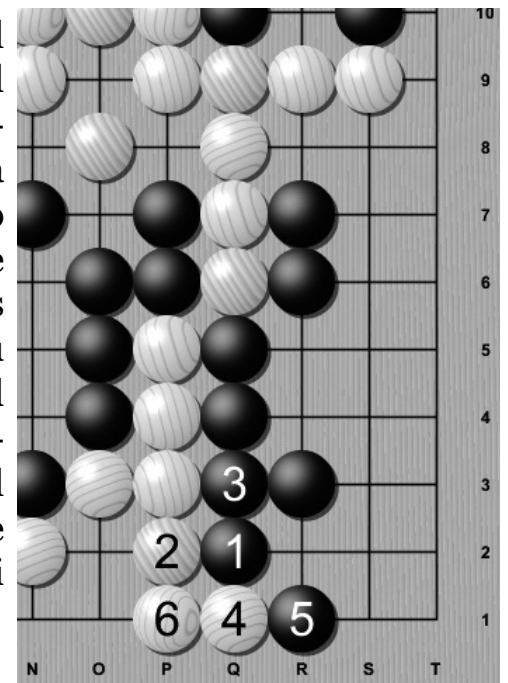
Moviments 121 - 127: Negres veuen, però, que encara hi ha alguna possibilitat de matar Blanques i juguen el hane a **121**. **Blanques 122** és l'únic moviment que poden defensar i Negres connecten amb **123** i estan preparats per atacar Blanques. Però les Blanques fan una jugada molt intel·ligent ampliant-se al **moviment 124**. Ara els moviments **A** i **B** són **miai**. Si Negres juguen a **A**, Blanques juguen a **B** i tenen **dos ulls** a les caselles marcades. Si Negres juguen a **B**, Blanques juguen a **A** i tindran **dos ulls** al triangle i una de les caselles. **Un moviment veritablement magnífic!**

El pla de Negres s'hs enfonsat, així que abandona aquesta zona i decideix que és el moment de defensar-se al **125** que no amenaça en absolut Blanques, **així que no es sente**. Això demostra que era una mala idea, perquè Blanques de seguida juguen una jugada de final de partida amb el **126** que Negres havia deixat. Negres es veuen obligades a defensar al **127** i ara torna a ser el torn de Blanques.



Moviments 128-135: Blanques continuen, al diagrama de l'esquerra, amb els moviments del final del joc amb sente i troben una gran oportunitat a la part inferior dreta amb la seqüència que comença amb **128** a **q2** que acaba amb Blanques encara tenint sente perquè el grup de Negres no és prou fort. a causa del defectuós **moviment 27**. Al diagrama de la dreta podeu veure que també va ser una bona jugada final per a Negres, però Negres van perdre l'oportunitat de jugar aquesta seqüència en sente. El resultat va ser un canvi de sis punts a favor de Blanques (intenta comparar les dues imatges i confirma-ho).

Gran jugada de final de joc de Blanques.



Moviments 136-139: Blanques acaben a la posició superior dreta amb el salt del mico de Negres d'una manera que li permet mantenir sente. mitjançant una sèrie de petites amenaces i ataris.

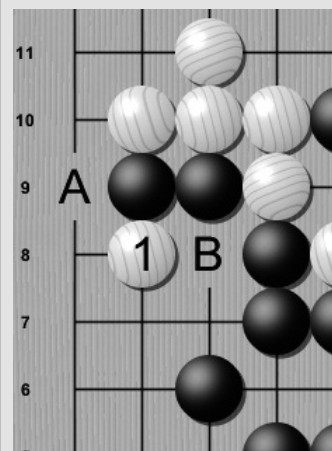
Moviments 140-143: Després d'haver acabat amb la major part del final de joc a les cantonades, Blanques giren cap als costats i troben el **moviment 140**. Previsiblement, Negres bloquegen amb el **moviment 141**, però quan Blanques juguen el **moviment 142** no és tan obvi veure per què Negres tenen la necessitat de defensar amb la **jugada 143**. La situació és una mica complicada, així que una petita anàlisi del que pensaven Negres es pot trobar a la casella de la dreta.

Moviment 144: Blanques no poden trobar una altra jugada important al final de joc amb sente i juga la **jugada 144** per assegurar-se més territori al mig. Ara és Negre qui torna a tenir la iniciativa.

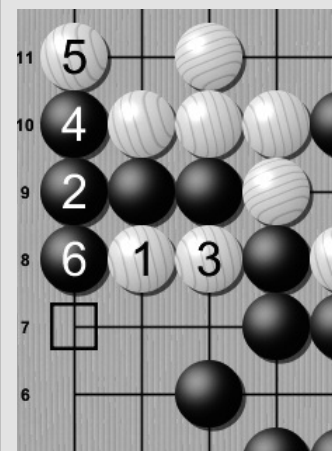
Opcions per al moviment 143

El tesuji de pinça

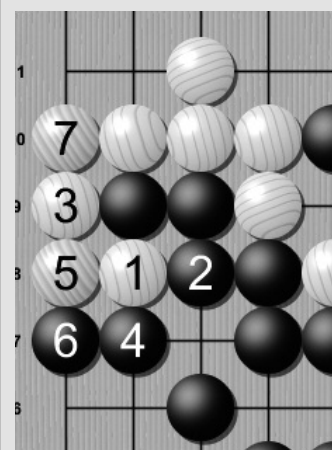
(més informació a la pàgina 160)



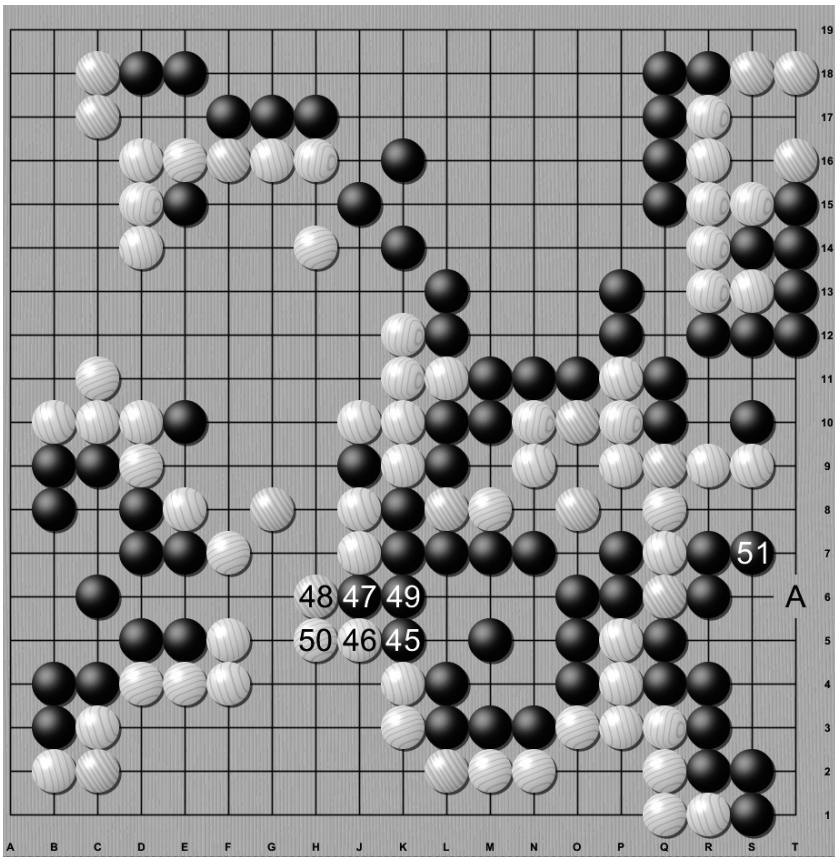
Si Negres juguen en un altre lloc, Blanques poden jugar aquest moviment anomenat **pinça** (en veurem més exemples al capítol de tesuji). Aquest moviment és possible quan a Negres li falten una pedra a **B**, de manera que no poden jugar amb **A**. Si Negres insisteixen a jugar a **A**...



aleshores aquesta seqüència és inevitable per Negre. El seu grup estarà a atari i, com que és el torn de Blanques, pot capturar-lo simplement jugant al lloc marcat, cosa que fa que això sigui una gran pèrdua per a Negres. El millor dels casos és que Negres defensin a **B**...



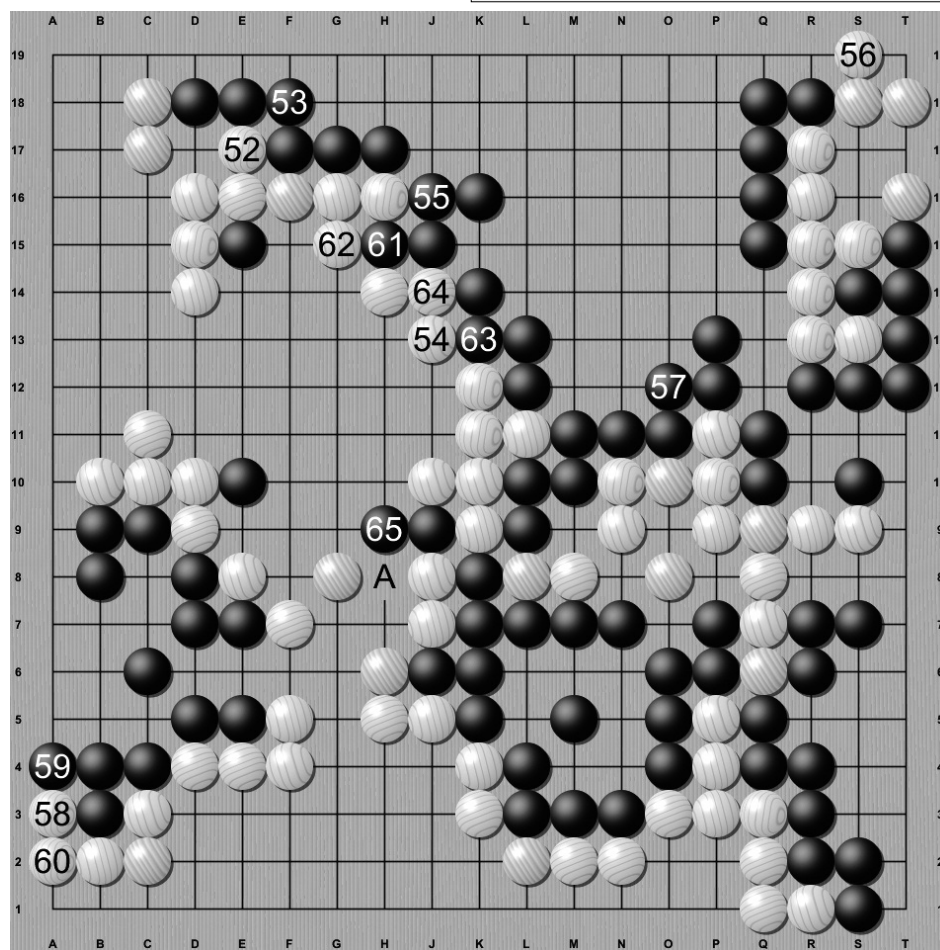
però aquest moviment està fent que Negres també perdin molts punts, així que no és una bona idea que Negres facin tenuki per la **jugada 143**, tret que tinguin una gran jugada amb sente que valgui més punts que aquesta, a la qual Blanques hagin de respondre.



Moviments 145 - 151: una cosa és tenir sente, però tenir moviments sente és una altra cosa i Negres tenen dificultats per trobar-ne, així que juga el **moviment 145** per amenaçar amb entrar al territori de Blanques. Blanques simplement bloquegen amb **146** i Negres insisteixen amb **147**. Blanques responen amb el **moviment 148** que col·loca la pedra negra en atari, de manera que Negres defensen a **149**. Blanques acaben tenint massa pedres a punt d'estar en atari, així que Blanques defensen totes les ells amb el **moviment 150** i Negres acaben amb sente de nou.

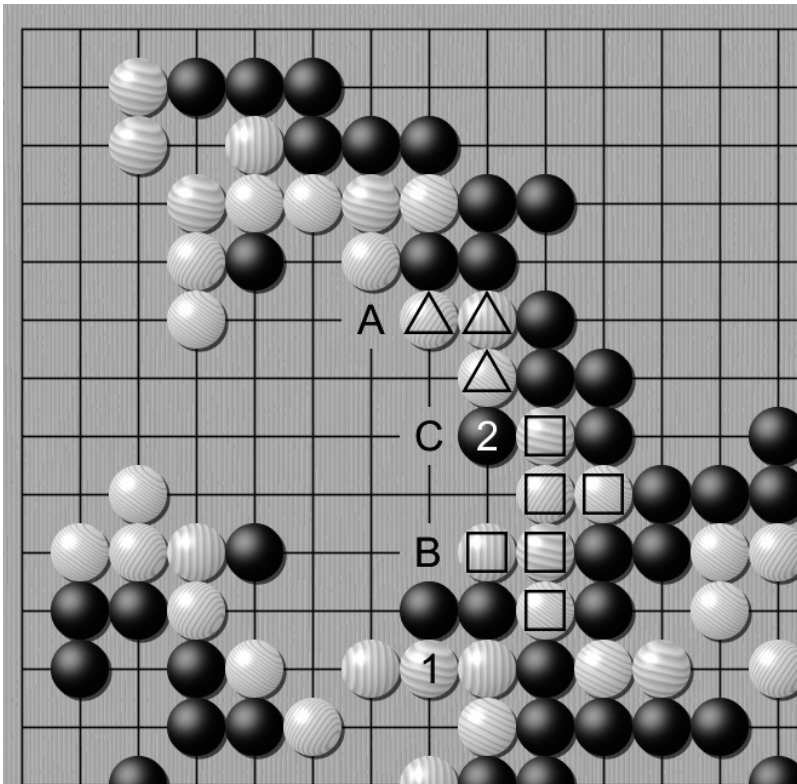
Negres no poden trobar una bona jugada de final de joc per a ell, però veuen una bona jugada per al seu oponent: **El mico salta** a **A**. Per tant, com que no pot trobar un moviment que valgui tants punts com el salt del mico, renuncia al sente per defensar el seu punt feble amb el **moviment 151**.

El moviment clau de l'oponent sovint també pot ser el nostre moviment clau. **La defensa i el mantenir la forma mai s'han de subestimar.**



Moviments 152-160: Blanques tampoc no poden trobar cap moviment de final de joc gran, de manera que juguen el **moviment 152** per amenaçar Negres, que simplement defensen al **153**. La resta de moviments fins al **160** semblen ser moviments en què els dos jugadors arreglen possibles defectes en el seu grups i formes o petits moviments que valguin un o dos punts, però que no us deixeu us endormisqueu per aquest interludi pacífic. Moltes partides s'han perdut en el final on omplir petits punts aquí i allà, acaba revelant una escassetat de llibertats o un tall que abans passava desapercbut. Tal com està, Negres té un pla.

Moviments 161-165: Negres juguen el moviment òbvi a **161** intentant semblar que només segueix jugant petits moviments per tancar el seu territori. Blanques defensen al **162** i Negres juguen al **163** encara fingint estar tancant el seu territori i Blanques responen amb el **moviment 164**. Ara Negres estan a punt per intentar executar una gran jugada de final de joc, així que fa el **moviment 165**. Si Blanques s'han adormit per el ritme lent dels moviments passats podria creure que l'objectiu de Negres és jugar **A** a continuació. Però això no és el que Negres té en ment.

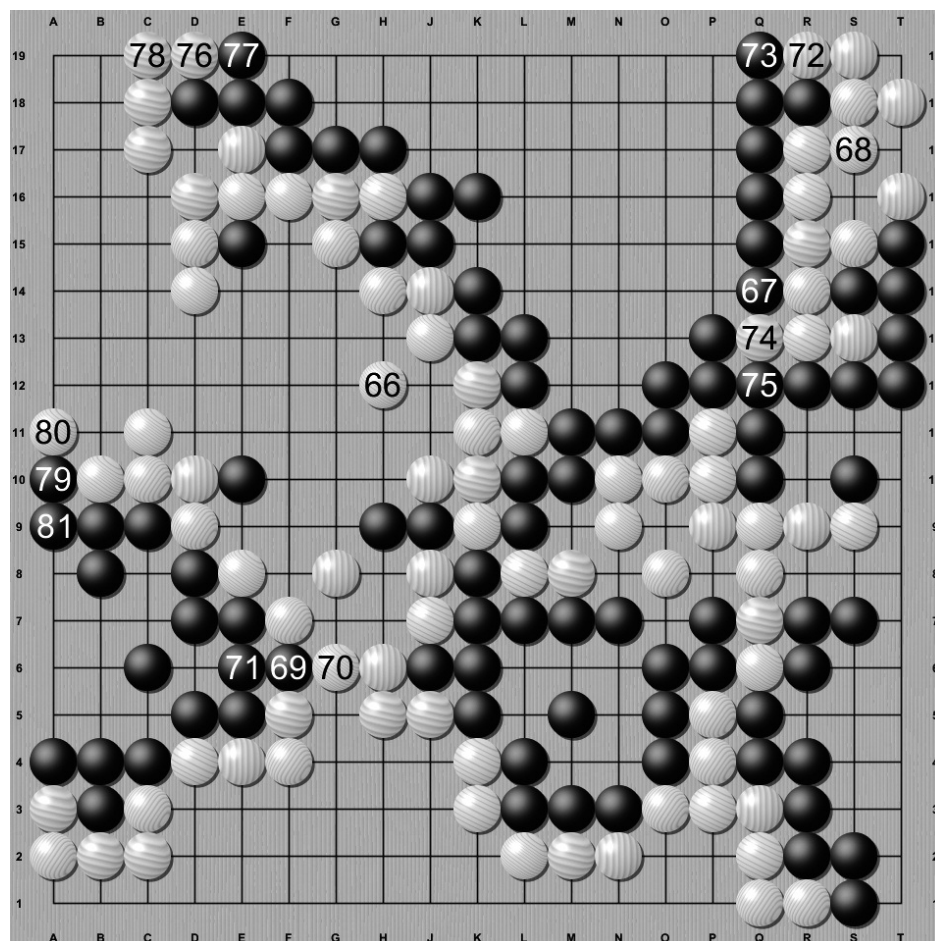


Aquest és el pla de Negres, si Blanques juguen **1** per defensar les seves dues pedres. Negres jugaran en el punt de tall entre els dos grups blancs de nova creació que tenen aquesta forma estranya a causa de la punxada de Negres i Blanques defensant-se dels cops.

Si Negres hi juguen, els moviments **A** i **B** són **miai** per establir qualsevol d'aquests grups marcats en atari i començar una lluita llarga i delicada en la qual Negres no tenen res a perdre, ja que la lluita no es produeix dins del seu propi territori.

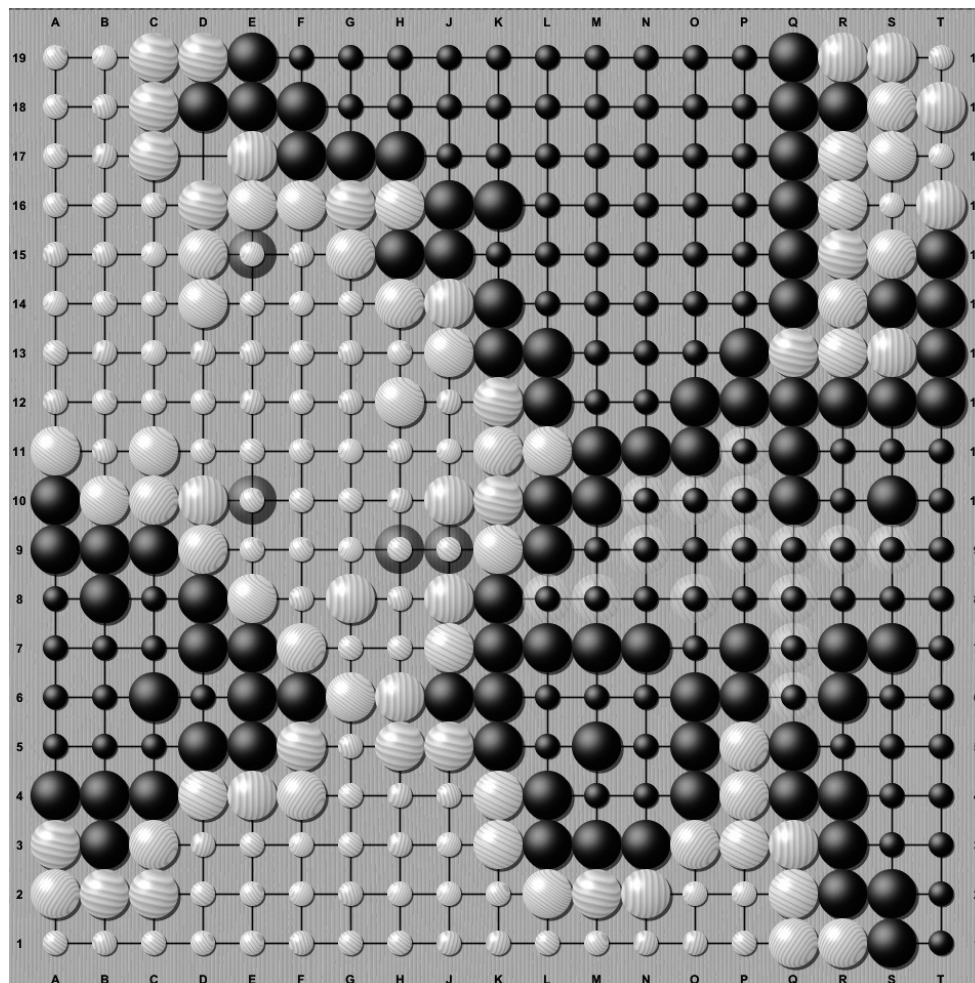
Blanques no poden defensar fàcilment els dos grups alhora, fins i tot si juguen a **C**, una vegada que la pedra negra del moviment **2** estigui a lloc primer.

Si es permet aquesta seqüència, hi ha massa variacions possibles. Blanques tenen massa pedres al voltant d'aquesta àrea, de manera que en totes les variacions Blanques finalment mata les pedres negres i conserva el seu territori, però és una lluita molt complicada i un error podria significar la perdició de Blanques. Així que...



Moviment 166: Blanques ignoren la finta de Negres i juguen el moviment **166** immediatament, aturant qualsevol baralla que Negres podrien haver volgut començar.

Moviments 167-181: els dos jugadors estan fora dels grans moviments de final de joc, de manera que simplement estan tancant els seus territoris guanyats, guanyant un o dos punts en cada intercanvi. La majoria d'aquests canvis de punts s'anul·len mútuament, de manera que en aquests moviments la puntuació no canvia significativament. Per exemple, Blanques guanyen un **canvi d'un punt** amb el moviment **172** i un altre canvi d'un punt amb els moviments **176 -178**. Negres aconseguixen un canvi d'un punt amb els moviments **169-171** i un altre **canvi d'un punt** amb els moviments **179-181**. Per tant, tret que un grup es debiliti tancant els territoris (com vam veure amb el pla de Negres al moviment **165**), la puntuació no canvia gaire, un cop s'hagin jugat els moviments de final de partida grans i de sente. Amb el moviment **181** tots dos jugadors no troben cap altre moviment, així que passen i el joc acaba. Pots endevinar qui va guanyar abans del recompte final a la pàgina següent?



Aquesta és la posició final del tauler. Totes les pedres mortes es marquen i s'eliminen del joc, de manera que els punts que tenen pedres mortes es compten pràcticament dues vegades a la puntuació. Un punt per ser una pedra capturada i un punt pel territori que abans ocupaven.

Les blanques tenen 89 punts de territori + $2 \cdot 4$ punts per a pedres mortes + 6,5 komi = **103,5** punts

Les negres tenen 91 punts de territori + $2 \cdot 15$ punts per a pedres mortes + 1 pedra capturada = **122** punts

Les negres guanyen per 18,5 punts.

Així conclou el capítol i la ressenya. Tant de bo ara estigueu més aclimatats amb el flux del joc i les seves tres fases.

Un cop més, vull aconsellar que tornis a llegir aquest capítol, un cop hagi acabat el llibre. De moment, si no heu entès cada moviment o cada explicació, no us preocupeu. L'objectiu d'aquest capítol era principalment explicar les tres fases del joc i donar les pautes que s'apliquen a cada fase, amb variacions immediates i pràctiques sorgides d'un joc real per servir d'exemple.

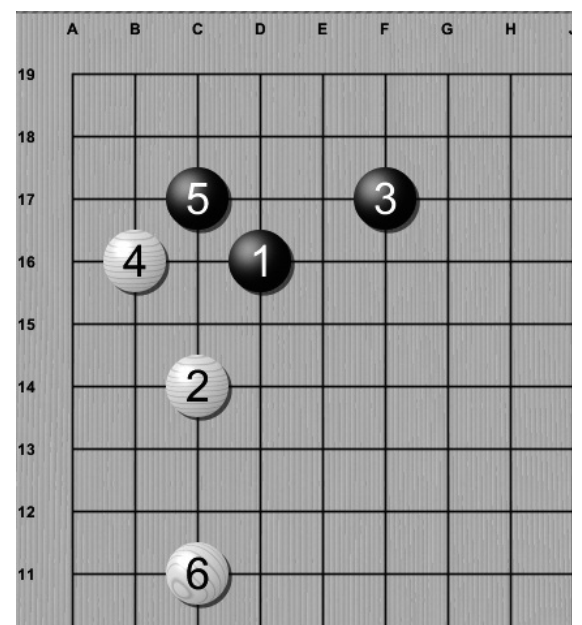
Així doncs, ara passarem als conceptes concrets de cada fase, dedicant capítols separats per a cada una, començant, és clar, des de l'inici i la fase inicial. El primer d'aquests capítols tracta sobre **joseki** i **fuseki**.

►► Què són el joseki i el fuseki?

Com en els capítols anteriors, el concepte d'algunes pautes i idees que ens poden ajudar a avaluar quins moviments són bons i quins semblen perillosos, és una cosa que s'aplica a totes les fases del joc. Al mig i al final del joc el tauler té massa pedres perquè qualsevol conjunt rígid de moviments sigui útil. Simplement no podem predir com es veurà el tauler, per tal de crear una variació prefabricada a una escala tan gran i només hi ha algunes seqüències hàbils de pocs moviments (el **tesuji** esmentat anteriorment) per ajudar-nos, juntament amb la **direcció del joc** correcta i el concepte més senzill, però importantíssim, de **bona forma**.

Però l'obertura és diferent. El tauler està buit i l'estratègia de cada jugador encara està en procés d'elaboració, així que aquí podem anticipar moviments i podem crear i predir possibles seqüències de moviments. Bé, a tothom li agrada la idea de formar una estratègia i jugar una sèrie de moviments que li donen avantatge sobre el rival, però a diferència de la que podria ser la nostra primera impressió d'aquest conjunt de moviments, Go és un joc d'equilibri relatiu i nosaltres no podem destruir completament el nostre oponent, ni afirmar tenir un avantatge total en totes les baralles possibles en una àrea, mentre intercanviem moviments amb el nostre oponent. Cada moviment que juguem està dissenyat per tenir un propòsit, però això també val per al nostre oponent, per això es pot dir que la lluita comença pràcticament en el nostre primer moviment al tauler.

Aleshores, què és un joseki? Joseki significa literalment "posar pedres" i és una seqüència de moviments jugats a les cantonades del tauler per tots dos jugadors, dissenyats per donar a les pedres de cada jugador un resultat particular. En un joseki, probablement un jugador agafarà el territori i l'altre la influència exterior, o viceversa, o podrien dividir la cantonada. Les possibilitats són moltes i està en mans dels jugadors decidir quina volen. **El resultat d'un joseki es considera equilibrat, en el moment en què es juga el joseki.** Si els jugadors podran utilitzar les seves pedres correctament i "aprofitar" els avantatges que van intentar obtenir amb un joseki en particular, és una qüestió que no es pot predir en aquell moment.



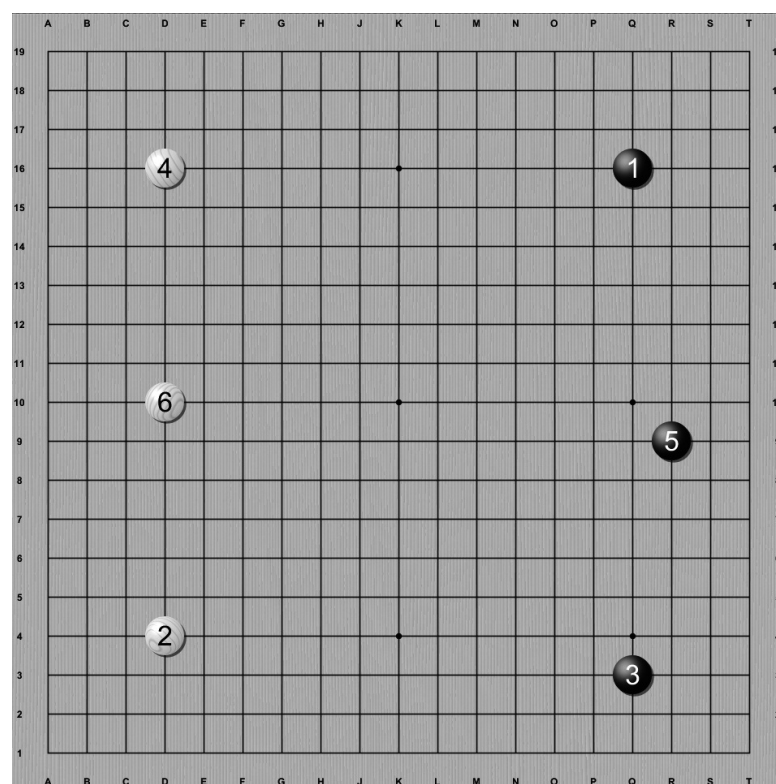
Un dels joseki més equilibrats i fàcils d'entendre. Els dos jugadors aconseguen gairebé la meitat de tot el que pretenien.

El nostre objectiu **no** és aprendre i memoritzar joseki, sinó entendre'ls i com es van crear. **D'aquesta manera podem entendre a què juguem i per què.** No hi ha "camí cap a la victòria" en cap joseki. Només lliçons de **propòsit, bona forma i bona direcció del joc.** Un joseki és una eina i, depenent del que vulguis aconseguir, hauries d'aplicar l'eina adequada per a la feina. Escollir un joseki no és una qüestió senzilla i **s'ha de tenir en compte tot el tauler.**

Al contrari de la idea d'ambdós jugadors intercanviant moviments a les cantonades, tenim el concepte de **fuseki**. Un fuseki (literalment significa "disposició de pedres") és una estratègia d'obertura de tauler sencer **per a només un dels jugadors**. A diferència del joseki, on els dos jugadors lluiten per avantatges a les cantonades del tauler, un fuseki consisteix a col·locar pedres a tot el tauler. Òbviament, l'oponent pot voler interrompre aquest procés si reconeix la possibilitat de la formació d'un fuseki, però això normalment acaba amb el fuseki. Aquesta és la raó per la qual els fuseki es compon principalment de tres o quatre pedres, malgrat la seva impressionant finalitat. La maximització de l'eficiència de cada pedra implicada en un fuseki és realment sorprenent i moltes vegades pot ser molt frustrant jugar-hi.

En aquest capítol parlarem primer de joseki, ja que necessitarem aquests coneixements per explicar com tractar amb fuseki i quines són les principals "trampes" que els fuseki tenen reservats per als jugadors ingenus. Pel que fa a joseki i fuseki, heu de tenir en compte que els temes en si són tan extensos que hi ha llibres específics escrits per a ells, així que òbviament no podem cobrir tots els centenars de joseki que existeixen, ni tots els fuseki, però tractarem els més importants. **Estem aquí per aprendre i entendre el joc i divertir-nos**. Memoritzar seqüències a cegues poques vegades és divertit, així que volem reduir-ho al mínim. Tanmateix, entendre les seqüències i reflexionar sobre com i per què van sorgir, pot ser divertit i important, així que això és en què ens centrarem.

Per al joseki analitzarem les seqüències dels dos moviments d'obertura que s'utilitzen principalment en el Go modern: el punt estrella **4-4** i el **punt 3-4**.



Dos fuseki molt populars en la història recent del joc. A la dreta les negres han jugat al **fuseki xinès** i les blanques a l'esquerra han jugat al **fuseki San-ren-sei** (que literalment significa "tres punts estrella seguides").

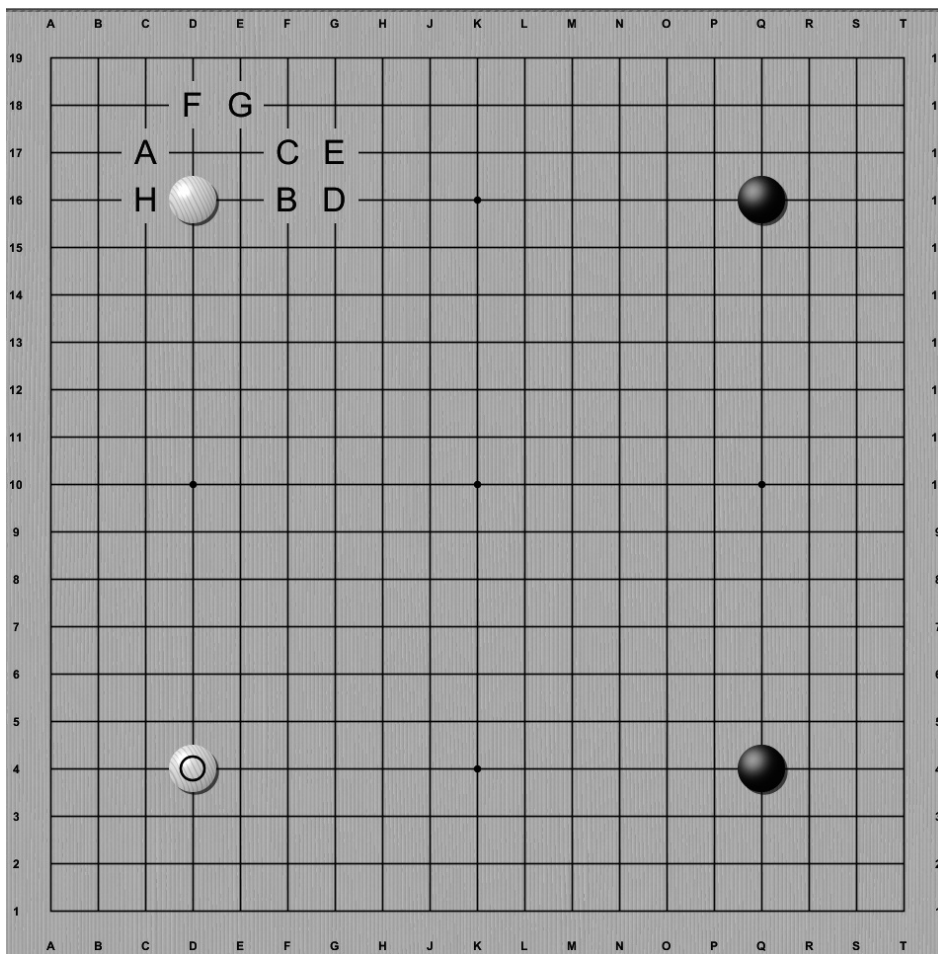
►► Joseki punt estrella 4-4

Un dels moviments més habituals de l'obertura és jugar en els punts estrella 4-4. Aquesta opció mostra principalment un desig d'influència i d'extensió cap al costat i el centre, però el punt 4-4 és un dels moviments inicials més diversos del joc, de manera que aquesta opció no us limita gaire, encara que normalment el vostre oponent podrà endur-se una bona part de la cantonada on has jugat el punt 4-4. Vegem algunes de les opcions que té el teu oponent quan vulgui apropar-se al teu racó:

Possibles maneres d'aproximar-se als punts 4-4

Negres tenen totes aquestes opcions si volen apropar-se a la cantonada de Blanques. Entre totes aquestes eleccions, **A**, **B** i **C** són les més comunes, mentre que **E** i **D** són molt rares per la seva distància del punt 4-4 i **F**, **G** i **H** solen jugar-se com a invasions al mig del joc, si Blanques són fortes al voltant de la cantonada i Negres volen reduir el seu territori.

Pel que fa a l'anàlisi joseki, ens centrarem en les opcions **A** i **C** en aquest capítol i veurem **F**, **G** i **H** en el capítol sobre invasions i aproximacions. Tingueu en compte que Negres podrien apropar-se a la cantonada des del costat esquerre en lloc de la part superior, però no és la millor direcció de joc, ja que Negres no tenen pedres al costat esquerre. Volem maximitzar la sinergia de les nostres pedres, no reduir-la.

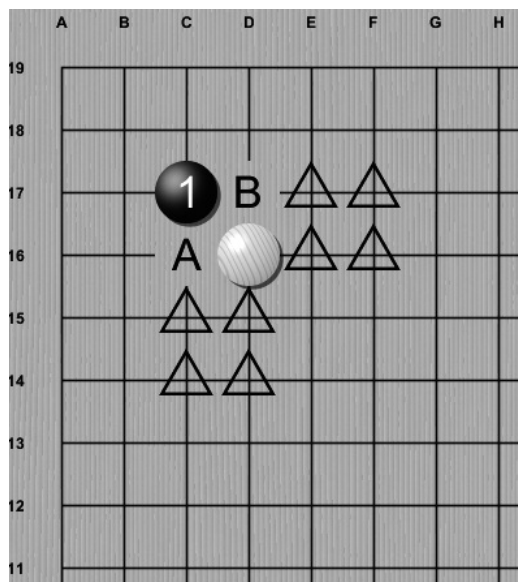


Els principals problemes al voltant de la nostra revisió joseki seran:

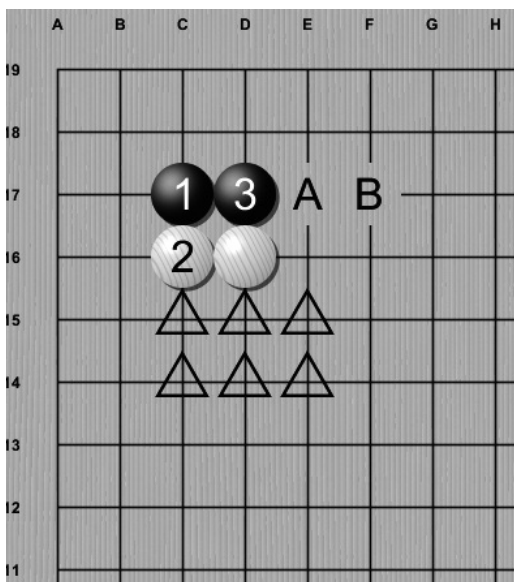
- Per què s'han escollit i jugat aquests moviments particulars?
- Què fan exactament?
- Quines són les seves possibles variacions?
- És important l'ordre en què es van jugar els moviments i podríem canviar l'ordre en què juguem cada jugada?
- Com influeixen les altres pedres del tauler i la direcció del joc en les nostres eleccions per tal que les nostres pedres funcionin a l'uníson?

Hi ha molts proverbis que aconsellen que els nous jugadors aprenguin joseki, però, al meu entendre, realment **aconsellen no memoritzar joseki sense sentit**. El nostre objectiu és estudiar els joseki, no només aprendre-los i en aquest procés ens convertirem en jugadors millors i més forts que trien el seu següent moviment amb cura en comptes de seguir a cegues un camí marcat pel joseki. Un altre aspecte positiu d'estudiar joseki és que és menys probable que es sorprenguin altres oponents que hauran dominat algun joseki i intentaran confondre'ns jugant-los. **El coneixement és força.**

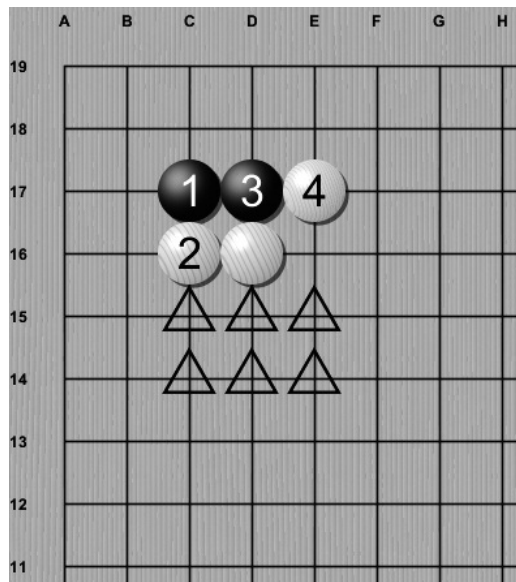
Comencem per l'elecció més fàcil de les dues i la que té menys variacions. La invasió al punt 3-3. Vegem les principals opcions de joseki d'aquest moviment:



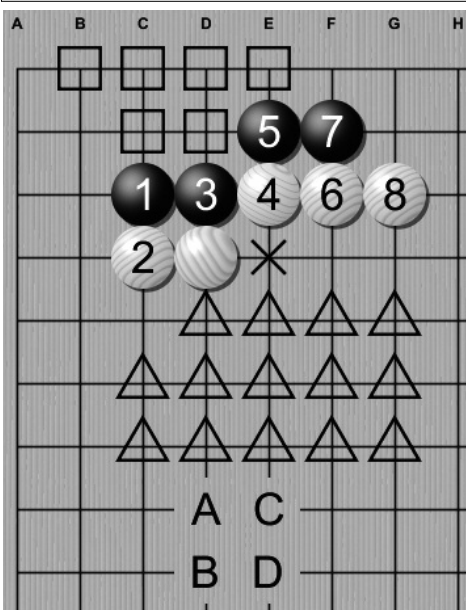
Quan Negres juguen **1**, Blanques poden triar **A** o **B**, depenent del bàndol marcat que vulguin defensar i desenvolupar.



Normalment Blanques trien el costat que mira cap a la cantonada on té les pedres. Blanques ara poden triar **A** o **B**. L'opció **A** és el joseki més habitual, l'opció **B** està dissenyada per tenir sente. Comencem per l'elecció **A**, que és un hane al damunt de dues pedres.

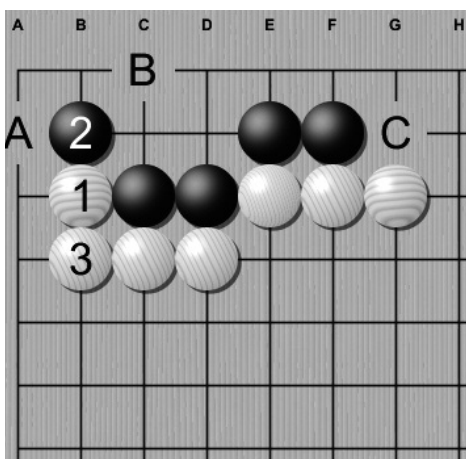
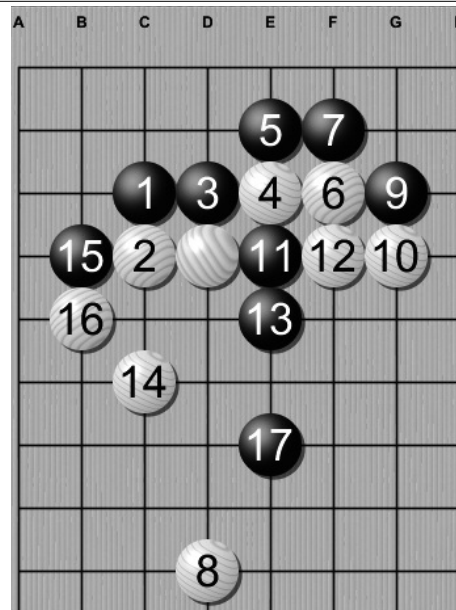


Un hane a la part superior de dues o tres pedres sol ser una bona forma. Hi ha un proverbi que ens demana "sempre" jugar aquest moviment, però com és habitual amb la majoria de proverbis, hi ha casos en què realment no s'apliquen, com veurem aviat. Recordatori: aquest moviment també s'anomena "colpejar al cap de dues pedres".



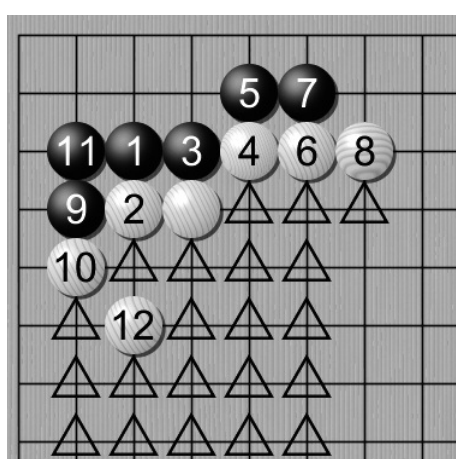
Imatge de l'esquerra: l'única opció viable de Negres és continuar amb el **5** i allargar-se de nou amb el **7** quan Blanques juguen els moviments evidents a **6** i **8** per mantenir les negres baixes mentre protegeixen el seu propi punt de tall al punt marcat amb **X**. Ara Negres són vives, així que pot jugar **9** fora a **A**, **B**, **C** o **D** per reduir la influència de Blanques i amenaça el punt de tall marcat. Si Blanques es negaven a jugar el moviment **8** d'aquesta seqüència i s'afanyen a jugar primer al costat, aleshores...

Imatge de la dreta: això mostra el que probablement podria passar amb Blanques. Les seves pedres es partiran i el seu moviment al **8** ara no és útil.

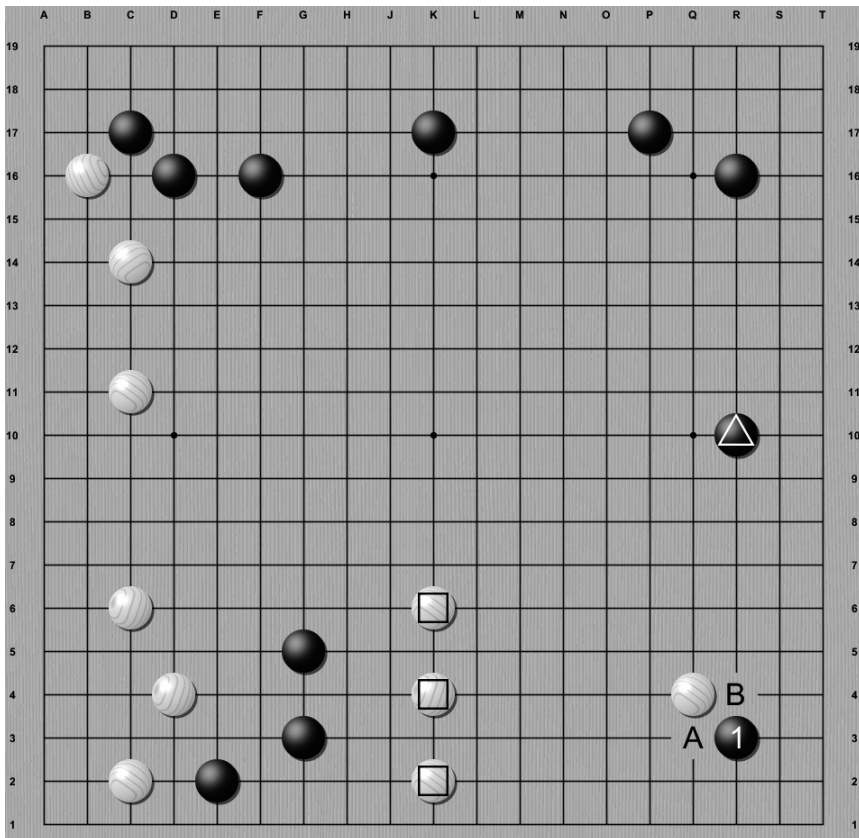


Imatge de l'esquerra: podem veure per què Negres estan vives al moviment **7** del joseki. La seqüència de moviments de l'**1** al **3** és l'atac més raonable que poden fer Blanques, però no n'hi ha prou. Jugar **A**, **B** i **C** garanteix a Negres dos ulls i Blanques no puguin atacar els tres punts amb el seu següent moviment.

Imatge de la dreta: aquesta és una versió antiga del joseki, rarament jugada avui dia. Si Negres segueixen jugant a la cantonada, només ajuda les blanques a aconseguir una gran paret i influència.



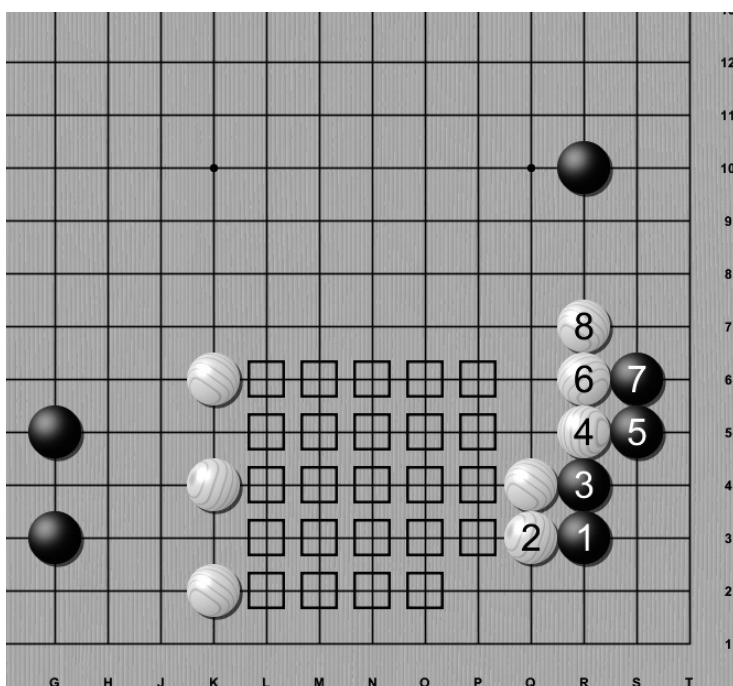
Abans de la "revolució de l'IA" d'AlphaGo jugant el **punt 3-3** no era molt popular al principi del joc, perquè els humans no havien explorat completament la idea que Negres juguessin fora al **moviment 9**, però ara és una jugada molt popular que es pot jugar fins i tot després de col·locar algunes pedres al tauler. És un estil de joc que definitivament hauríeu d'explorar quan us sentiu més confiats en les vostres habilitats per manipular la forma i la influència. De moment veurem com escollim quin bàndol defensar, segons el sentit del joc:



Un altre exemple real de joc. Negres no els hi agrada l'expansió de la part inferior dreta de Blanques i volen evitar que es converteixi en territori, així que envaeix el lloc de 3-3. Ara les blanques tenen dues opcions per defensar-se **A** o **B**.

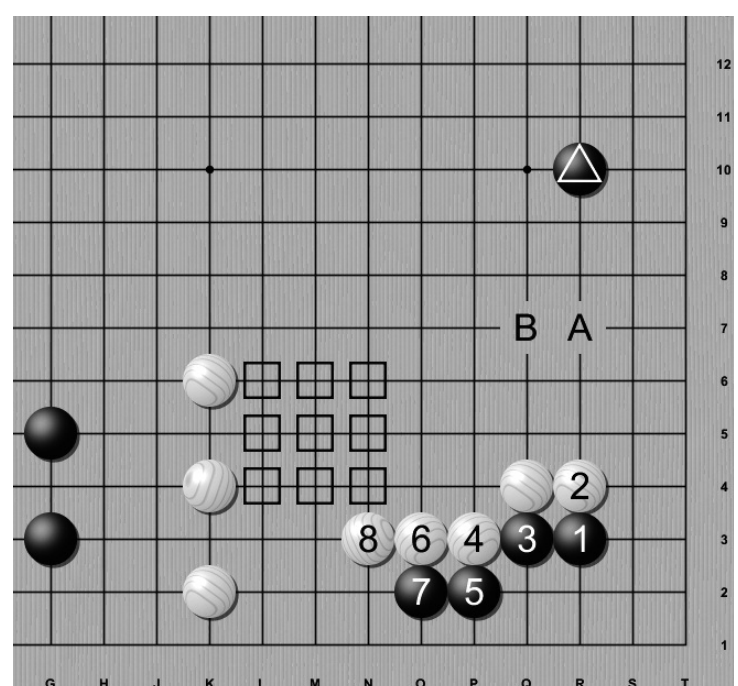
Com escollim quina és la millor?

Ara que coneixem el joseki i el resultat més possible de cada opció, tot el que hem de fer és imaginar com es jugaria cada opció al tauler i comparar els resultats. Això és similar al que hem estat fent quan analitzem el joc al capítol anterior i s'anomena "**llegir una seqüència**". En el cas del joseki, encara que la lectura ja s'ha fet per nosaltres, però no hem de ser complaents, perquè no està garantit que el nostre oponent segueixi els moviments joseki i hauríem de poder llegir variacions per castigar els seus moviments.



Opció A

En aquesta elecció, Blanques crearan una paret que s'enfrontarà a la seva altra paret al mig, creant un bonic moyo que Negres no poden envair fàcilment.



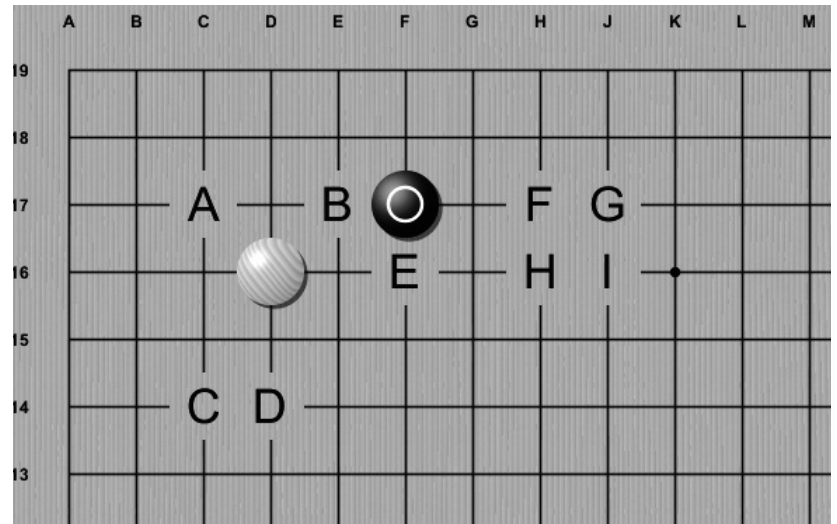
Opció B

En aquesta elecció, el mur de Blanques estarà mirant cap a la pedra marcada de Negres. És el torn de Negres i pot jugar amb **A** o **B** per fer que aquesta paret sigui inútil.

Per tant, l'opció **A** és ara, òbviament, el moviment amb la direcció correcta de joc en ment. Quan una opció de moviment t'ajuda a fer un **moyo** i l'altra no, és fàcil discernir la direcció correcta del joc.

Després de la invasió al **punt 3-3**, que realment té una manera de respondre-hi, les altres maneres d'aproximar-se al **punt 4-4** que explorarem són molt més complicades i tenen moltes opcions i resultats possibles. Per tant, el següent moviment de la nostra anàlisi és l'aproximació **del moviment del cavaller**:

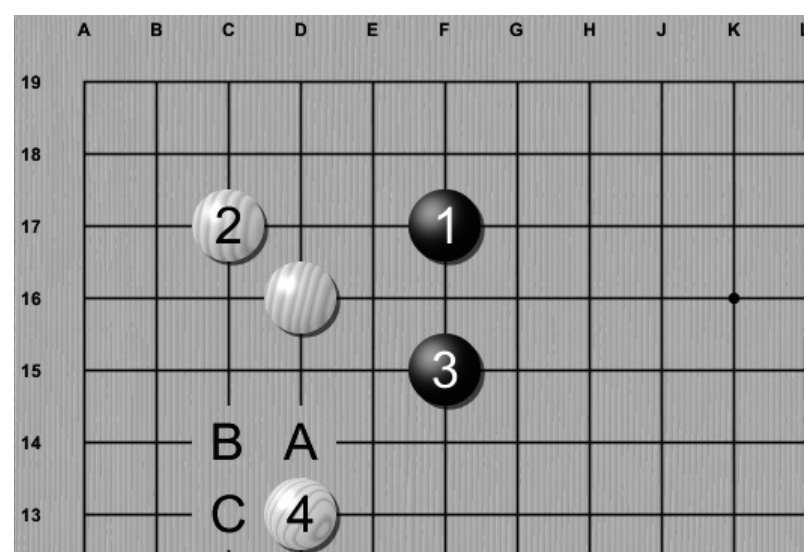
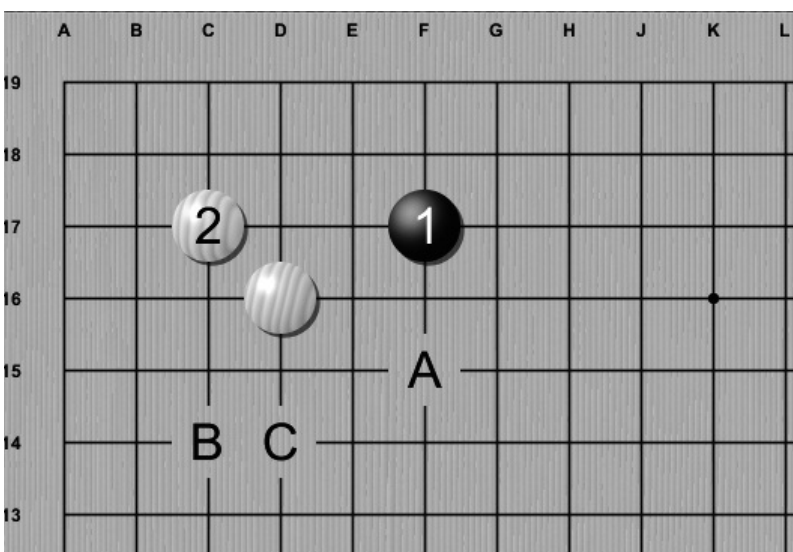
Quan Negres s'acosten al punt 4-4 amb un moviment de cavaller, Blanques tenen moltes opcions per triar. **A** i **B** pretenen ocupar el territori de la cantonada, **C**, **D** i **E** pretenen desenvolupar el costat esquerre, així com mantenir la meitat de la cantonada i **F**, **G**, **H** i **I** s'anomenen **pinces** perquè el seu objectiu principal és centrar-se en el la part superior i privar la pedra negra de la possibilitat de fer una base i desenvolupar-la. Amb diferència, les respostes més habituals a l'enfocament del moviment del cavaller són **C** i **F**.



De totes aquestes opcions revisarem les opcions A a F. Les opcions G, H i I es troben rarament al nostre nivell i l'objectiu d'aquest llibre no és que substitueixi un manual de joseki, sinó que proporcioni coneixement i context pels joseki més comuns i més utilitzats.

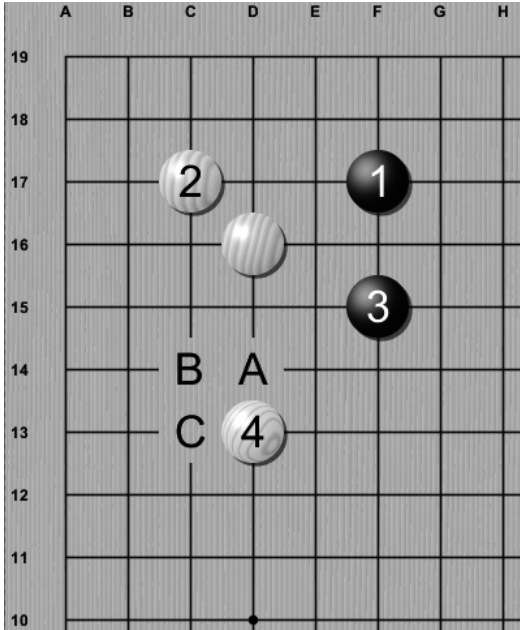
Opció A - Respon al punt 3-3

Aquest moviment es veu principalment en jocs de kyu de dos dígit i està passant de moda fins i tot allà, perquè dona un bon resultat per al jugador que fa l'aproximació.

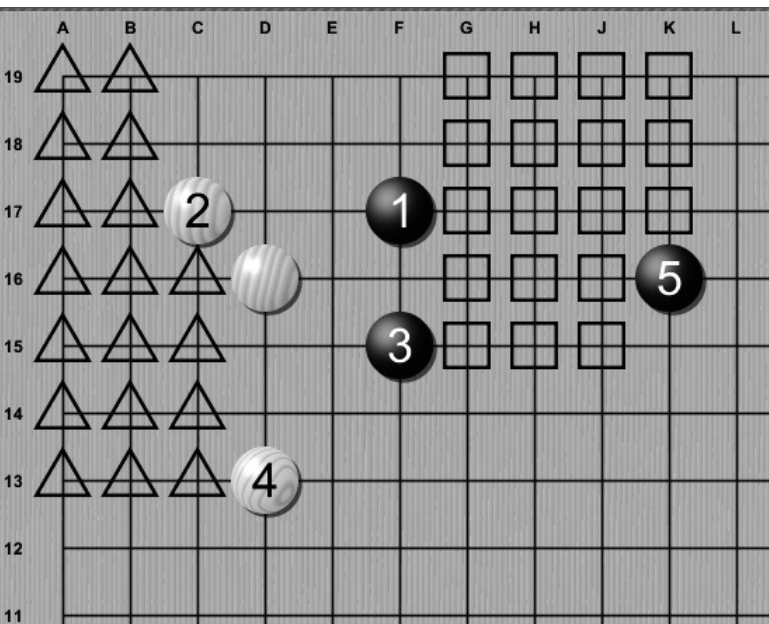
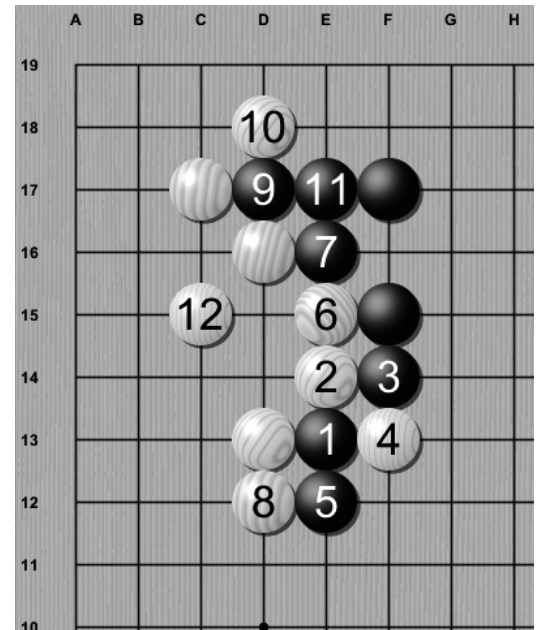


Imatge de l'esquerra: Després que Blanques responguin amb el punt 3-3, Negres no poden treure la cantonada a Blanques. Les úniques opcions de Negres són **A**, **B** o **C**, però com que la cantonada està gairebé amb tota seguretat del bandol de le Blanques, jugar **B** o **C** pot ser un excés. Sempre volem evitar tenir molts grups desconnectats i jugar a **B** o **C** crea un nou grup de pedres que haurem de mantenir segur, així que...

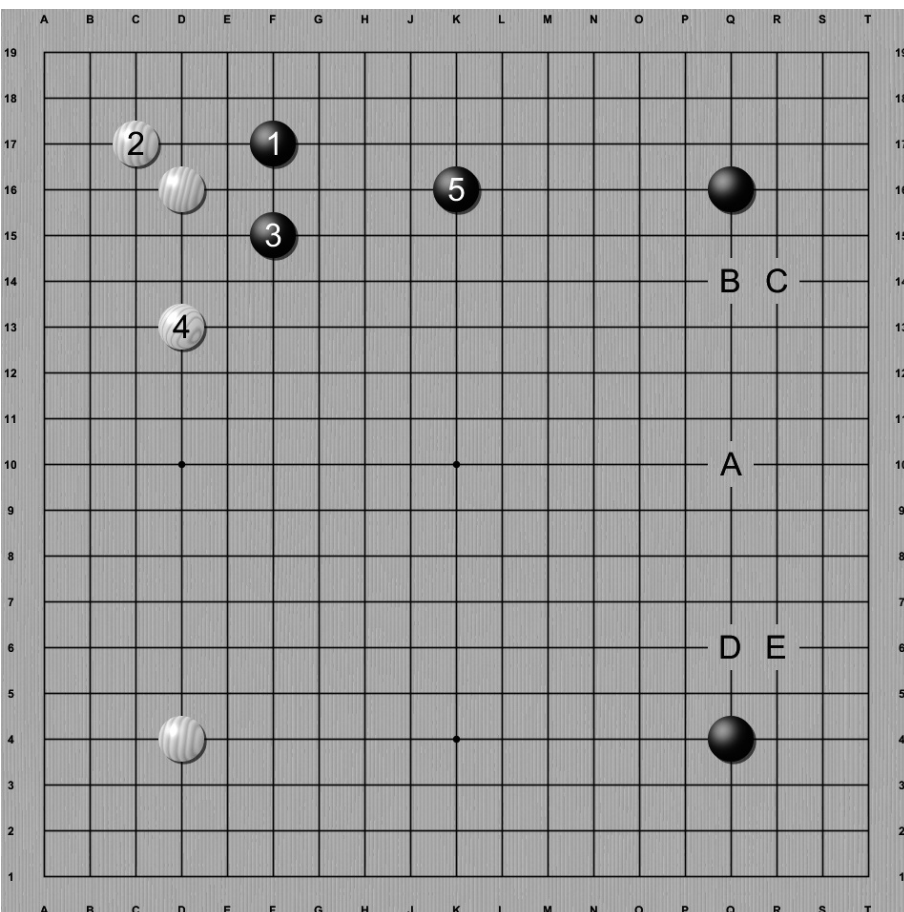
Imatge de la dreta: **Negres 3** és gairebé una certesa. Ara Negres poden jugar a l'altre costat de les pedres blanques, ja que podran connectar les seves pedres, de manera que Blanques han de respondre. Blanques poden jugar **A**, **B** o **C**, però tots aquests moviments són massa passius, en comparació amb el **moviment 4** del diagrama, que assegura el territori de la cantonada i defensa el màxim possible del costat. Una extensió de dos espais pot semblar massa gran, però Blanques estan segures...



Imatges esquerra i dreta: Negres poden provar diferents moviments i seqüències, però Blanques poden defensar-se amb èxit contra tots ells. No hi ha cap motiu perquè Blanques juguin una jugada passiva i segura, de manera que poden aspirar al màxim benefici. Quan les teves pedres són fortes, no hauries de tenir per d'obrir les ales i volar. Malgrat la seguretat i estabilitat del seu **moviment 4** per a Blanques encara tenen un problema important: no amenaça les pedres de Negres. Així...



Negres aconseguen obrir les seves pròpies ales, de manera que com que està fora de la cantonada superior esquerra i del costat, s'estén amb el **moviment 5**, des de les dues pedres amb un moviment de cavaller molt gran. És un moviment estable quan es juga al costat del tauler i Blanques no poden envair l'àrea de Negres, de la mateixa manera que les negres no podrien entrar a l'àrea de Blanques. Blanques podrien estar pensant que van aconseguir el millor tracte, però si comptéssim realment els punts que aquests moviments semblen haver assegurat per a cada jugador, veurem que són pràcticament els mateixos! El que és diferent és la forma i tota la situació del tauler. En general, la forma de Negres ara és més fàcil d'expandir, suposant que s'ha acostat des de la direcció correcta...



Aquest és un tauler molt possible on Negres van jugar l'aproximació del moviment del cavaller i Blanques van optar per la defensa 3-3 joseki.

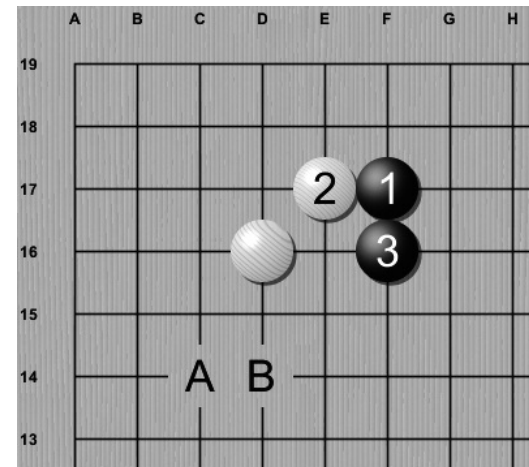
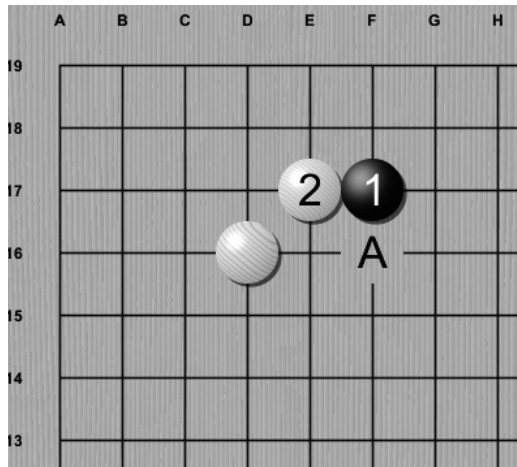
Les pedres de Negres ara estan a un pas de formar un gran marc que abasta la meitat del tauler, si les negres mai arriben a jugar un moviment al voltant de **A**.

Afortunadament per Blanques, és el seu torn de jugar una jugada, però ara es veu obligat a fer front a aquest problema jugant en **A** o en qualsevol punt del seu voltant, o apropant-se a les cantonades de Negres a **B**, **C**, **D** o **E**, que són direccions on Blanques no tenen cap pedra corresponent a la cantonada. Blanques gairebé es veuen obligades a moure's en una zona del tauler i des de la direcció equivocada, a causa de la seva elecció de joseki a la cantonada superior esquerra. **Cada elecció que fem ha de tenir en compte tot el tauler** i no només l'àrea local al voltant de la qual es va jugar.

Conclusió: normalment hauríeu d'evitar respondre a l'aproximació d'un moviment de cavaller amb la defensa 3-3. El resultat no és tan bo per a tu, però pots estar molt content si els teus oponents el juguen contra tu.

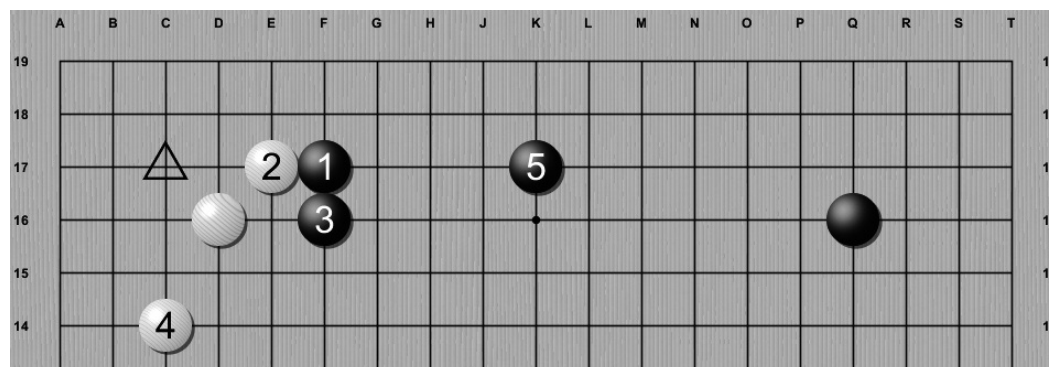
Opció B - Respon al punt 3-5

Aquesta jugada pretén donar un bon resultat a la cantonada, però deixa molts defectes oberts per a un contraatac posterior. Això fa que es jugui quan el defensor té una altra pedra d'ajuda. En primer lloc, vegem què passa si jugues sense cap pedra auxiliar:

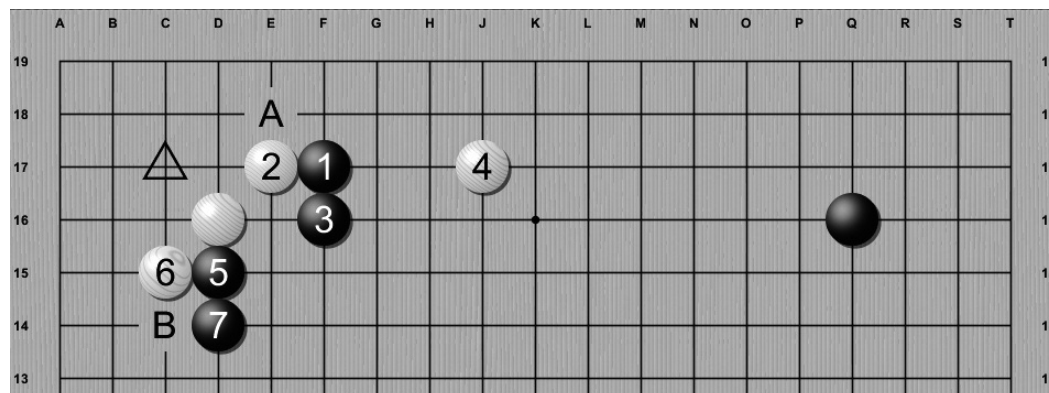


Imatge de l'esquerra: Quan Blanques responen amb l'extensió diagonal i l'extensió (un moviment anomenat "**una puntada**") en el 3-5, Negres no tenen cap altra opció real que jugar a **A** o abandonar la pedra. Si Negres juguen en un altre lloc i les blanques juguen en A, llavors és un atac greu.

Imatge de la dreta: Després que Negres responguin al **moviment 3** per salvar la seva pedra, Blanques tenen dues opcions, **A** o **B**. El moviment **A** té com a objectiu protegir més la cantonada i el moviment **B** pretén una expansió més àmplia cap al costat esquerre i el centre del tauler.

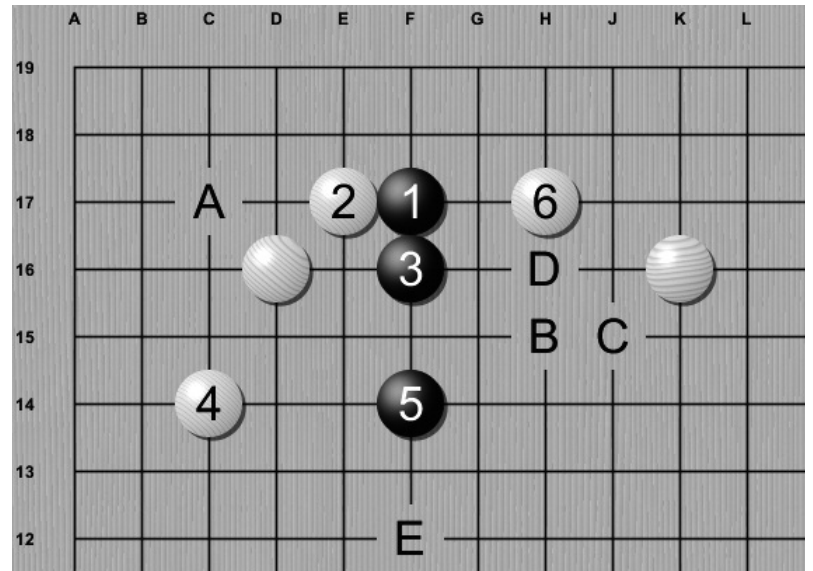
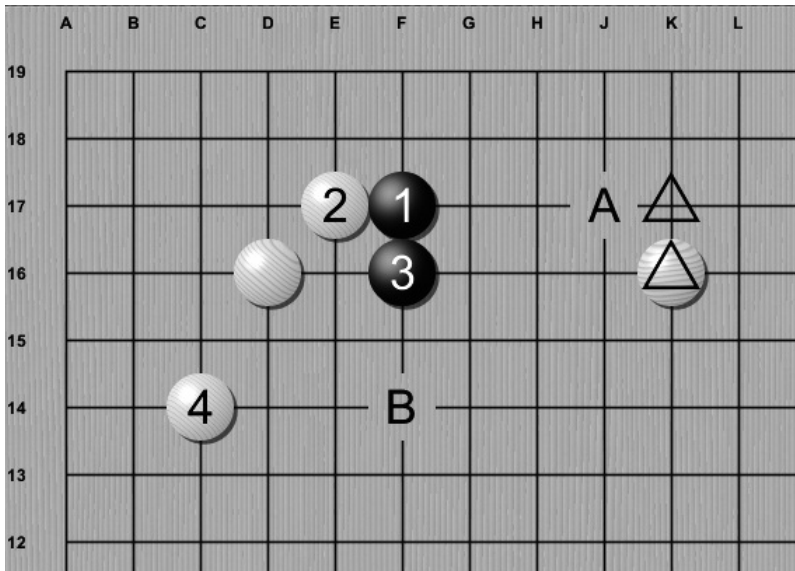


Fins i tot si Blanques trien el moviment **A** més segur, la seva cantonada encara es pot envair al punt marcat 3-3 més tard en el joc. A més, les eleccions de Blanques no van amenaçar Negres, així que ara pot estendre còmodament tres espais lluny del seu sòlid grup de pedres, creant una base molt gran i guanyant tant de territori i influència potencial cap al centre com Blanques. A tot això s'afegeix la possibilitat que Negres s'apropi a la cantonada des de la direcció correcta, tal com es mostra a la imatge, i el resultat és molt bo per Negres.



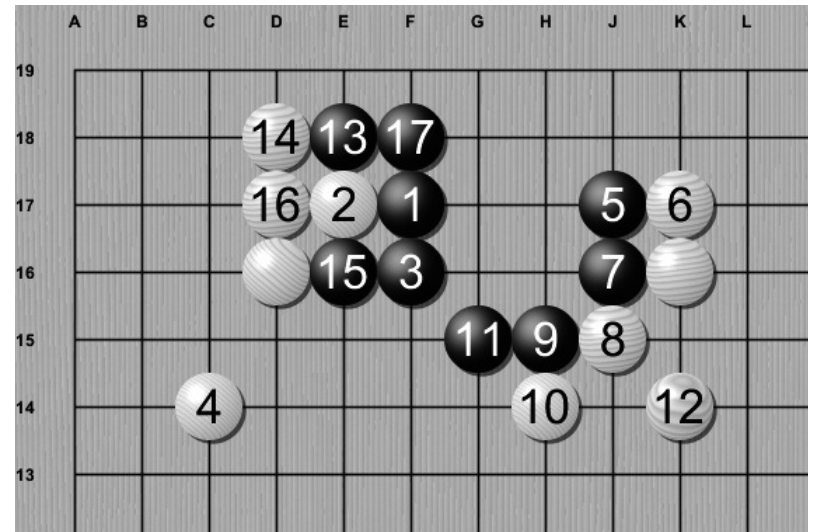
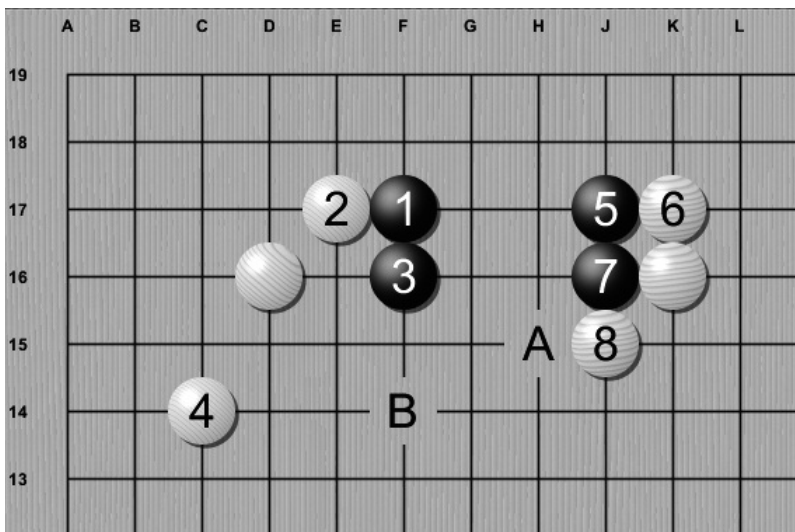
Si Blanques volien resistir l'extensió de Negres i amenaçar les seves dues pedres, no és una bona idea, perquè les dues pedres angulars de les blanques no són prou fortes per resistir el contraatac de Negres. Una de les possibles variacions es pot veure a la imatge. La cantonada de Blanques encara no està segura, la seva pedra al **moviment 4** està aïllada i amb el seu següent moviment Blanques no poden defensar correctament els seus dos punts febles en **A** i **B**.

Així doncs, quan el nostre rival s'acosta des de la direcció correcta a la nostra pedra a la cantonada, la resposta al punt 3-5 no és gaire efectiva, però què passa si el nostre rival s'acosta a la nostra cantonada des d'un costat en el qual ja tenim algunes pedres útils?



Imatge de l'esquerra: si Negres intenten apropar-se a la nostra cantonada amb la pedra blanca marcada ja al seu lloc, aleshores l'elecció de la resposta de 3-5 punts joseki, de sobte esdevé molt favorable per Blanques. Suposant que seguim el joseki fins al **moviment 4**, ara Negres només tenen les opcions **A** i **B**, amb l'opció **A** molt limitada en comparació amb la pàgina anterior.

Imatge de la dreta: si Negres intenten l'únic salt a l'espai, Blanques el poden pinçar i privar-li de qualsevol possibilitat d'aconseguir una base. Negres tenen moltes opcions per procedir, inclosa la possible invasió de cantonades en el futur a **A** i les diverses extensions a **B**, **C**, **D** i **E**, però totes aquestes eleccions els fan difícils, ja que no té ulls.



Imatge de l'esquerra: si Negres opten primer per formar una base, que és una idea molt més raonable, l'espai tancat està obligant les negres a jugar molt més a prop de les seves pedres i a posar-se en la forma incòmoda de Blanques jugant un hane a sobre de les seves pedres. Negres poden saltar a **B**, com abans, o seguir intentant viure amb **A**.

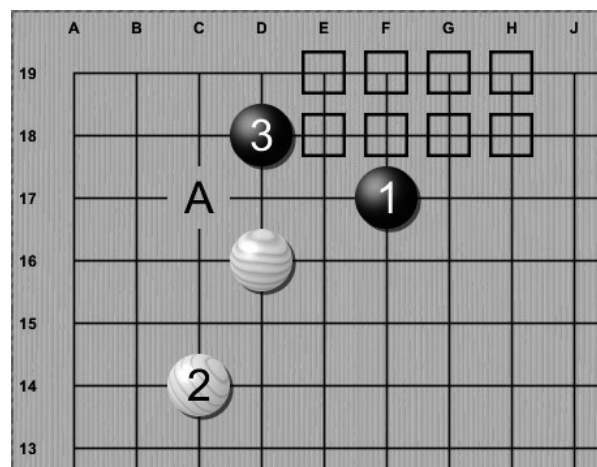
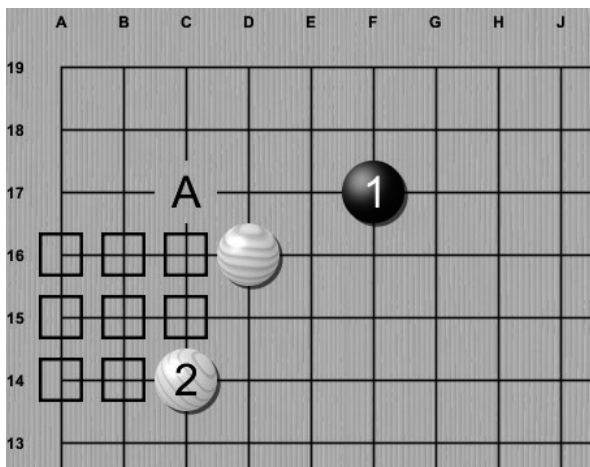
Imatge de la dreta: si Negres intenten viure i formar dos ulls, aquest és un dels resultats més habituals. Negres viuen, però està completament envoltat de blanc, la possibilitat d'una invasió de cantonada ha desaparegut i Blanques tenen territori a la cantonada i influència a l'esquerra i superior i al centre.

Aquest és un molt bon resultat per a les blanques.

Conclusió: La resposta al punt 3-5 és una jugada molt efectiva, si hi ha una pedra d'ajuda a l'altre costat de la pedra que s'acosta del nostre oponent. Si ets tu qui defensa, aquest moviment hauria d'estar al teu arsenal d'opcions. Si ets tu qui s'acosta, has de desconfiar que el teu oponent respongui amb aquest moviment. Si falta la pedra d'ajuda, aquest moviment està perdent la major part de la seva eficiència.

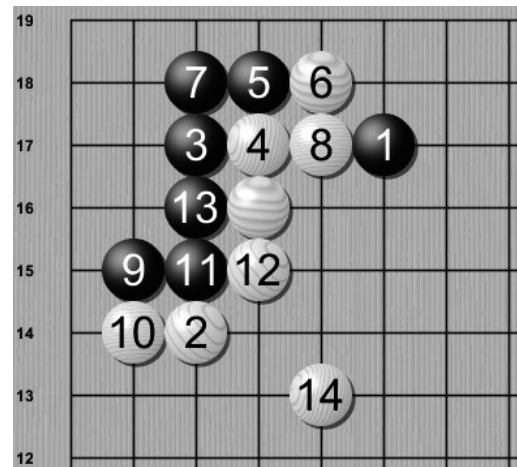
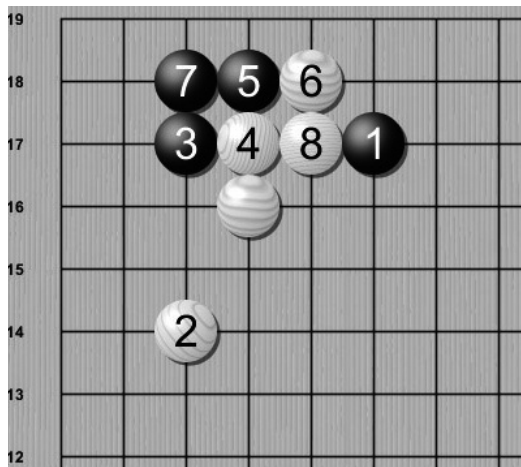
Opció C: respon amb un moviment de cavaller

Aquesta jugada pretén crear un resultat equilibrat en què els dos jugadors aconseguixin gairebé la meitat de tot el que volen i l'únic gran avantatge per al jugador a qui s'hi va acostar és que ara aconseguix sente i la capacitat de guanyar avantatge en altres llocs. El resultat més habitual és l'exemple de joseki que vam veure a la **pàgina 63** i és una seqüència que trobareu molt sovint als vostres jocs. Vegem-ho amb més detall:



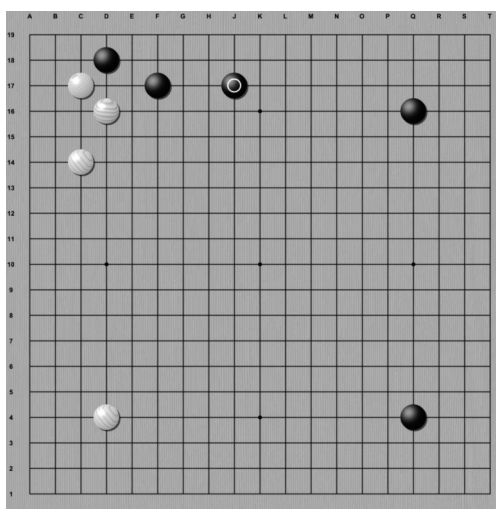
Imatge de l'esquerra: La idea darrere de la defensa del moviment del cavaller és que aconseguix dues coses. Reforça la cantonada davant una invasió directa de 3-3 a A i amplia el territori i la influència de Blanques cap al lateral.

Imatge de la dreta: Per tant, la resposta més habitual de Negres és aquesta, perquè aquest moviment fa d'A un punt de competició i també expandeix Negres cap al costat i la direcció en què va fer la seva aproximació.



Imatge de l'esquerra: Si Negres salten al punt 3-3, es separen immediatament de la seva pedra inicial i el moviment del cavaller de les blanques al 2 és el lloc perfecte per interceptar l'expansió de Negres...

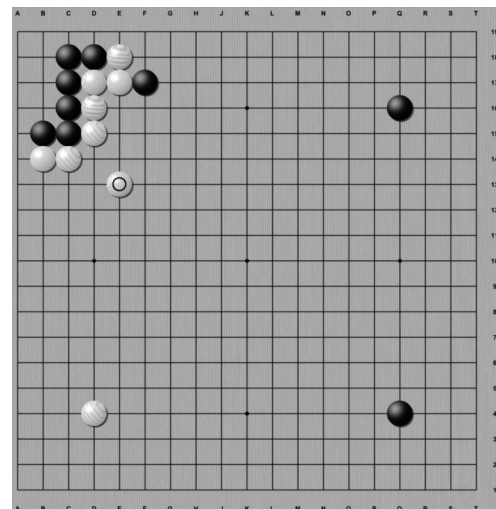
Imatge de la dreta: Negres amb el temps aconseguixen viure a la cantonada, però s'ha donat per vençuda, tant la part superior com la banda esquerra. Blanques tenen una forma perfecta i la pedra original del negre sembla redundant.

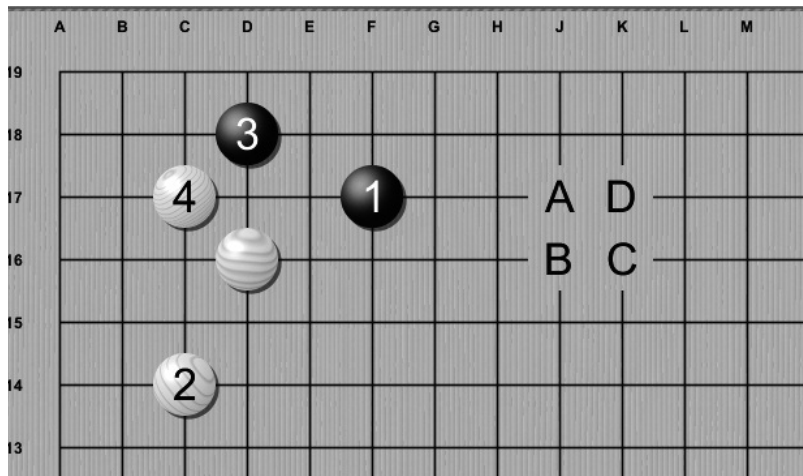


Fem una pausa i imaginem els resultats finals d'ambdues opcions a la pissarra.

Compara les dues imatges.

Quin creus que és millor per a Negres? A la imatge de la dreta, Negre van iniciar l'atac, però va acabar bloquejat per dins, mentre que a la imatge de l'esquerra el resultat és equilibrat i ambdós jugadors van aconseguir gairebé la meitat exacte de la cantonada i tots dos s'expandeixen cap al lateral. La imatge de l'esquerra és millor per Negres...

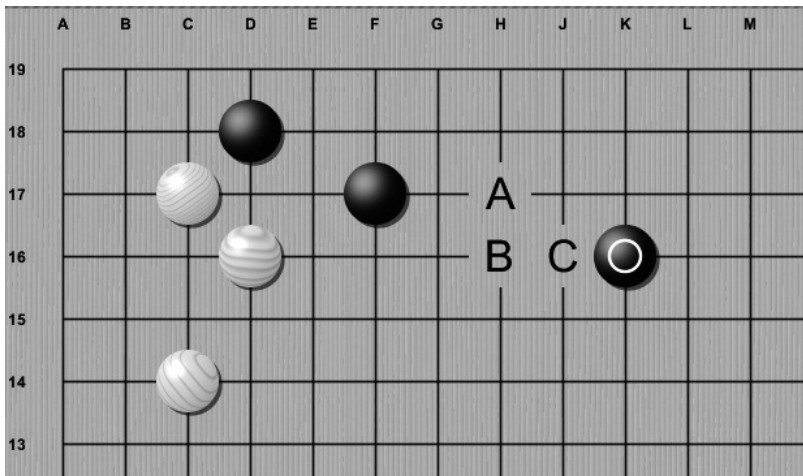




Així, Negres intenten mantenir l'equilibri i juguen 3 a la segona línia. Blanques té ara diverses opcions.

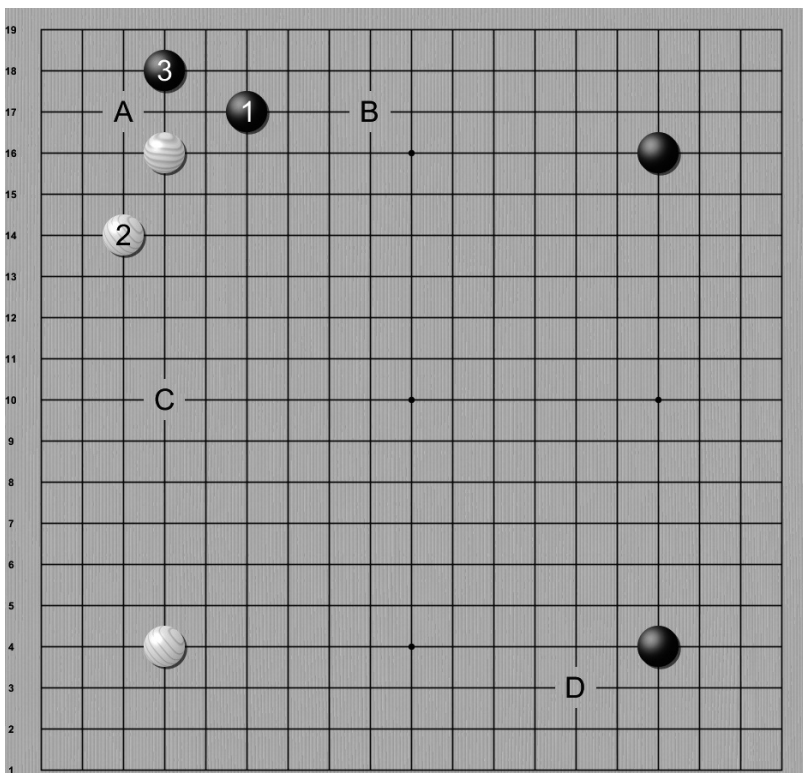
El més habitual és agafar el punt de conflicte per si mateix i jugar la **jugada 4** al punt 3-3.

Negres volen evitar ser envoltades, de manera que no es poden permetre que Blanques juguin cap moviment al voltant d'**A**, **B**, **C** o **D**, de manera que Negres solen jugar en un d'aquests punts, sent **A** i **B** els més segurs i, per tant, les opcions més habituals que conclouen el joseki.



Per exemple, jugar al punt estrella lateral sembla ser un moviment més ràpid i potent, però té tres punts febles per a la invasió a **A**, **B** i **C**.

Tanmateix, cap d'aquestes invasions destrueix totalment el grup de Negres i veurem al capítol d'invasió que Negres estan bé amb aquests moviments, però molts jugadors quan comencen a aprendre tenen por de ser envaïts, de manera que juguen principalment les variacions segures. Proposaria començar jugant amb seguretat i després experimentar amb les opcions més perilloses. **Prova, aprèn i diverteix-te!**



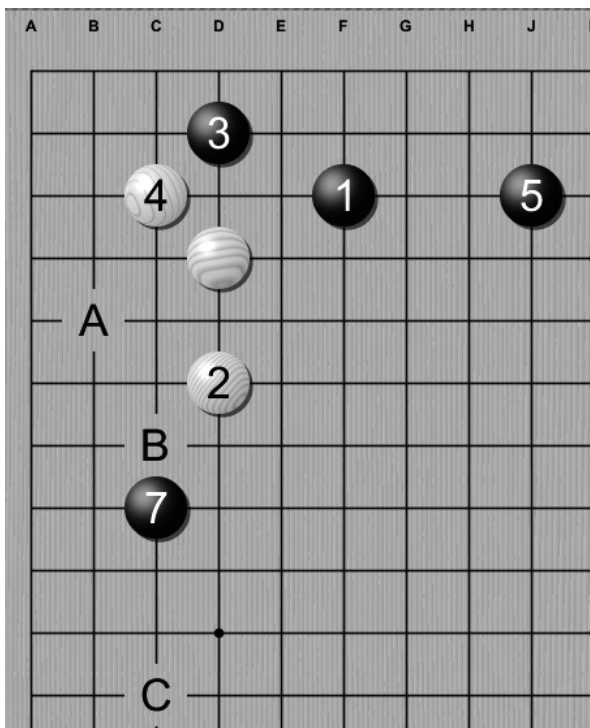
La senzillesa del joseki la converteix en una de les poques seqüències que molta gent deixa sense acabar després de **Negres 3**. La idea és que jugar a **Blanques 4** a **A** és "massa lent", així que com que les pedres de les blanques són segures, les blanques poden fer **tenuki** (jugar en un altre lloc), normalment a **C** o **D** en aquest exemple.

Després que Blanques juguin tenuki, Negres també poden tenir tenuki. Les seves dues pedres tenen dues maneres de fer una base, ja que **A** i **B** són **miai** i el joseki es pot acabar en qualsevol moment. Si les blanques juguen **A**, es completa el joseki normal. Si Blanques juguen amb **B**, Negres poden prendre la cantonada amb **A**. Aquesta flexibilitat per salvar el seu grup significa que Negres està fora de perill i, per tant, són lliures de respondre al tenuki de Blanques o atacar de nou en un altre lloc del tauler. Per tant, si tu o el teu oponent no acabu aquest joseki, tots dos esteu fora de perill.

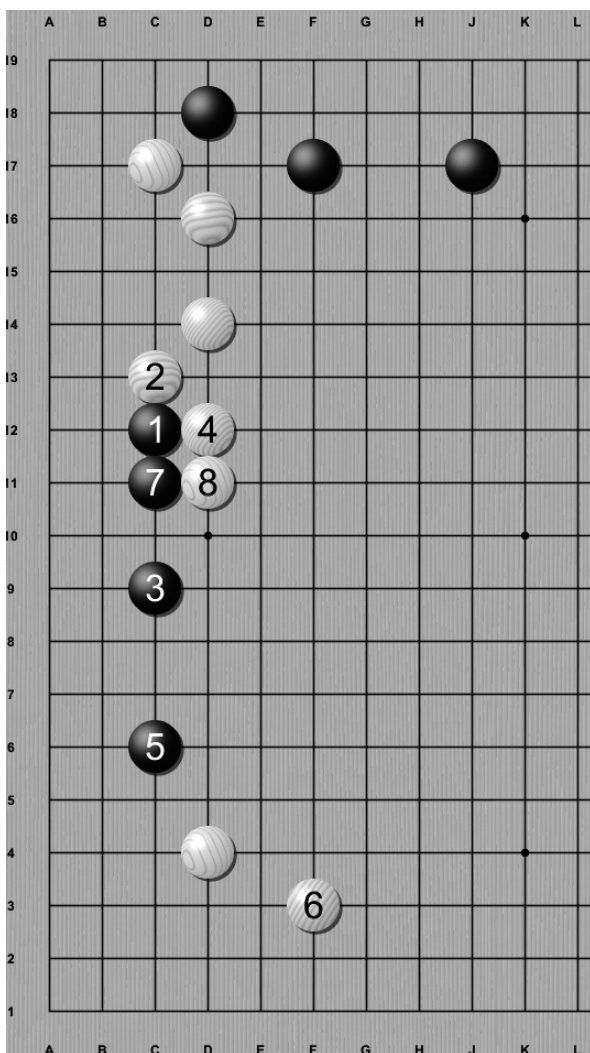
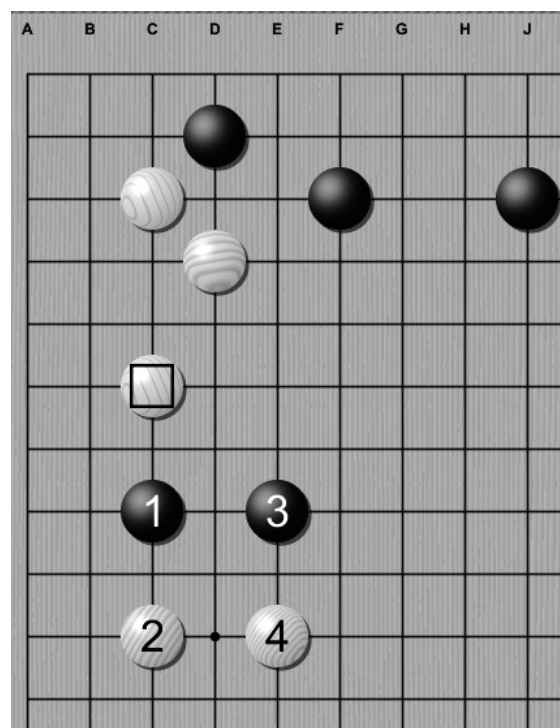
Conclusió: La resposta del moviment de cavaller petit és un dels més petits, més fàcils i equilibrats joseki en el joc. No només proporciona un resultat balancejat als jugadors, sino que també no penalitza en el cas de que el jugador no completi tots els moviments de joseki. Trobareu aquest joseki molt sovint i l'utilitzareu força sovint. El fet que cada moviment del joseki sigui fàcil d'entendre el fa fàcil d'utilitzar, però també fàcil d'ajustar, en cas que el teu oponent intenti jugar un moviment totalment diferent al que estàs esperant, fa que aquest joseki sigui extremadament amigable per a principiants.

Opció D: Resposta amb un moviment de salt d'un espai

Aquest moviment té la mateixa idea darrere que la resposta del moviment del cavaller, però dóna més èmfasi al centre en lloc de la cantonada. De fet, la majoria de les variacions que acabem d'analitzar per a la resposta al moviment del cavaller poden seguir sent les mateixes, a part del fet que ara Negres poden amenaçar amb atacar directament la formació de Blanques.

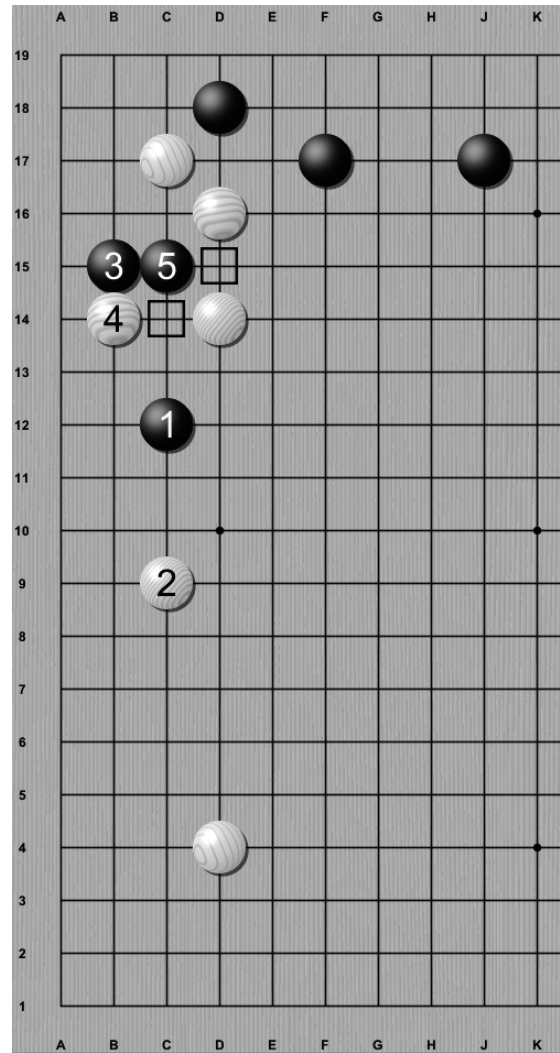


La seqüència de joseki anterior encara és raonable, ja que el **moviment 2** és un salt d'un espai, però si Negres després juguen al costat oposat com a la imatge de l'esquerra i amenacen amb jugar **A** o **C**? Si Blanques bloqueja a **B**, Negres simplement s'estén a **C** i fan una base. Si Blanques treuen la base de Negres jugant **C**, llavors Negres llisquen a **A**. A la imatge de la dreta podeu veure que el joseki del moviment del cavaller no ofereix la mateixa doble amenaça per a Negres perquè la pedra marcada està a la 3a línia.



Blanques bloquejen a B
A la imatge de l'esquerra veiem una possible variació en cas que Blanques intentin defensar la seva cantonada. Negres s'estenen encantades dues vegades pel costat, mentre que les blanques lluiten per contenir-lo.

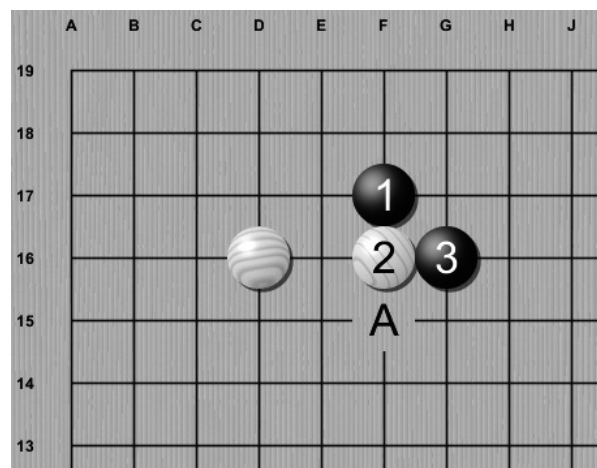
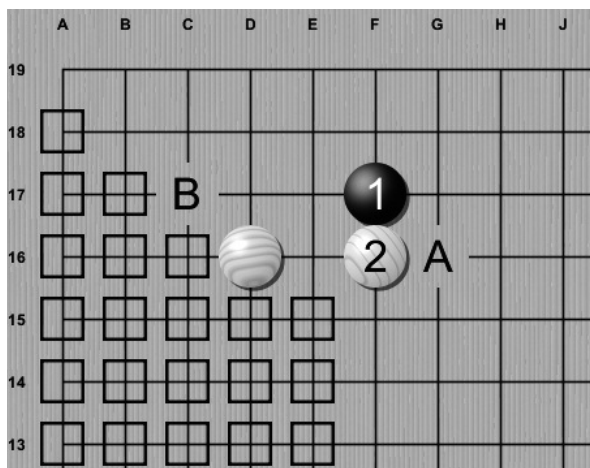
Blanques bloquejen a C
A la imatge de la dreta veiem una possible variació en cas que Blanques intentin treure la base de Negres. Negres llisquen a **3** i està en camí de reduir la cantonada de Blanques. Si Blanques intenta resistir-se, com veiem en aquesta seqüència, **Negres 5** condueix a una doble mirada a dos salts espacials. Blanques no poden defensar totes dues alhora, així que es veuen obligades a triar una i renunciar a l'altra. Les dues opcions semblen ser desagradables per a Blanques.



Conclusió: la resposta al salt d'un espai sembla inferior a la resposta de moviment del cavaller, en un tauler buit. L'únic moment que és més avantatjós és quan ja tenim unes pedres al costat cap al qual intentem saltar. Aquestes ens ajuden a cobrir la debilitat principal de la resposta del salt d'un espai, que és l'atac de la tercera línia que hem analitzat. Si Blanques tenen una pedra al voltant del punt estel·lar d'aquest costat, aquest joseki és millor que la resposta de moviment de cavaller. Si no és així, hauríeu d'evitar jugar-hi o esforçar-vos per explotar-lo.

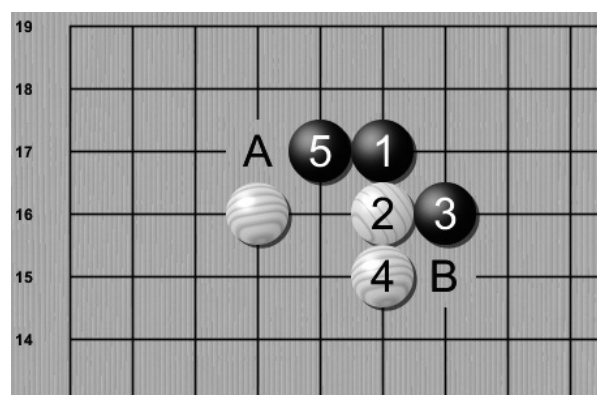
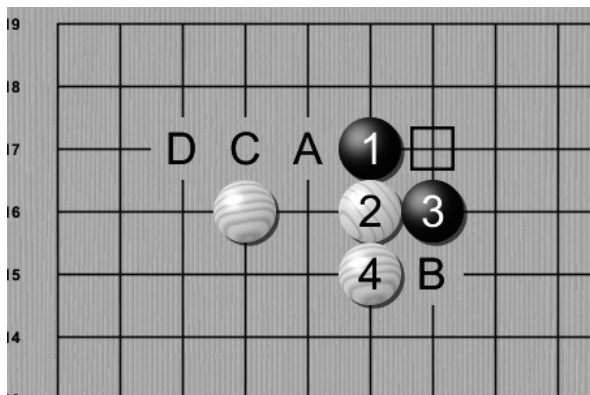
Opció E - Respon enganxant-se a la pedra que s'acosta

Aquest moviment té com a objectiu mantenir la cantonada així com expandir-se cap al costat. Aquest és un objectiu molt elevat, així que no és d'estranyar que sigui una jugada que només es pot jugar si tenim una pedra extra que ens ajudi, igual que amb l'extensió d'un espai. Vegem la variació més comuna i com, per què i quan funciona:



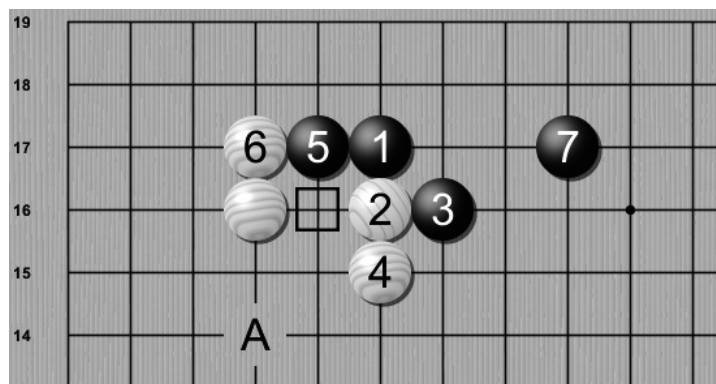
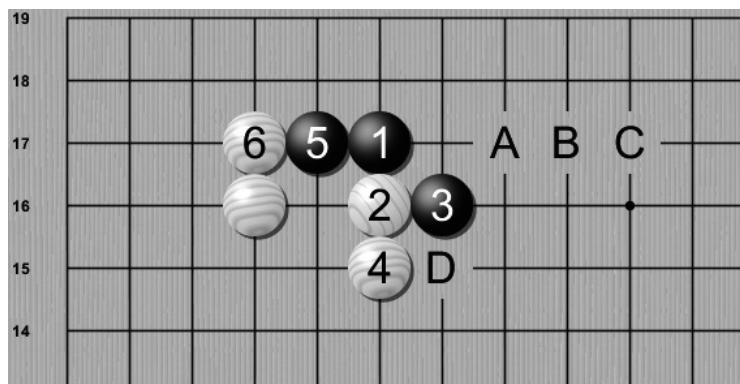
Imatge de l'esquerra: Blanques s'enganxen a la pedra negra per aplicar la major pressió, per tal de defensar el costat i la major part de la cantonada. Negres poden jugar el hane en **A** o llançar-se a la cantonada en **B**, sent **A** la jugada més habitual.

Imatge de la dreta: Un cop Negres fan el hane, Blanques ha d'ajudar la seva pedra i evitar l'atari a **A**. El motiu pel qual hem de tenir cura d'enganxar-nos a altres pedres és que posem la nostra pedra en perill de ser envoltada.



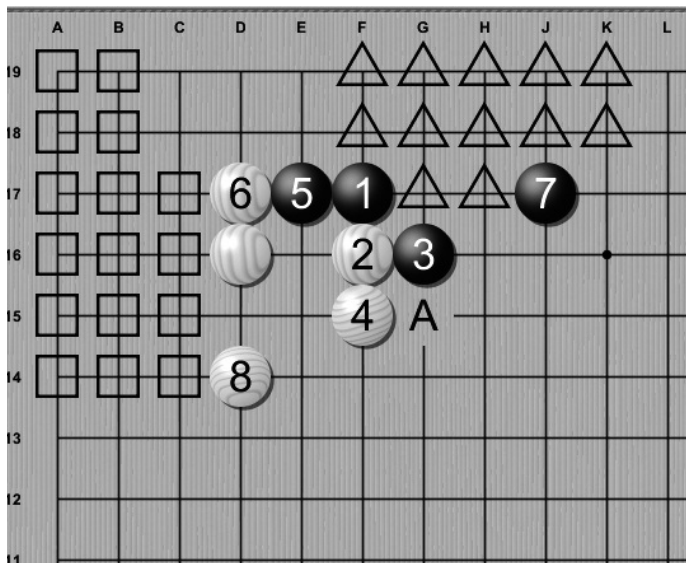
Imatge de l'esquerra: Negres volen protegir el seu propi punt feble a la marca quadrada amb **A** o **B**. Negres també poden optar per deixar-lo sense protecció i anar a la cantonada amb **C** o **D**. L'opció més habitual és **A**, ja que és la més segura...

Imatge de la dreta: En aquest cas ara és el torn de Blanques de decidir què vol. Blanques poden defensar la seva cantonada i el costat amb **A** o anar pel costat i el centre amb **B**. Escollir **B** és rar després d'invertir tots aquests moviments per protegir la cantonada.



Imatge de l'esquerra: Negres volen expandir-se ara, tot protegint el seu punt de tall, de manera que **A**, **B**, **C** i **D** són els moviments evidents cap a les dues direccions que queden perquè Negres s'expandeixin. L'opció **B** és una opció habitual, com a concessió entre la **A** segura i la **C** més agosarada.

Imatge de la dreta: Blanques queden amb un punt de tall al punt marcat. Blanques hi podrien jugar, però és una mala forma (dos triangles buits) que només defensa, de manera que la forma de la taula a **A** és un millor moviment que protegeix el tall i s'expandeix alhora.

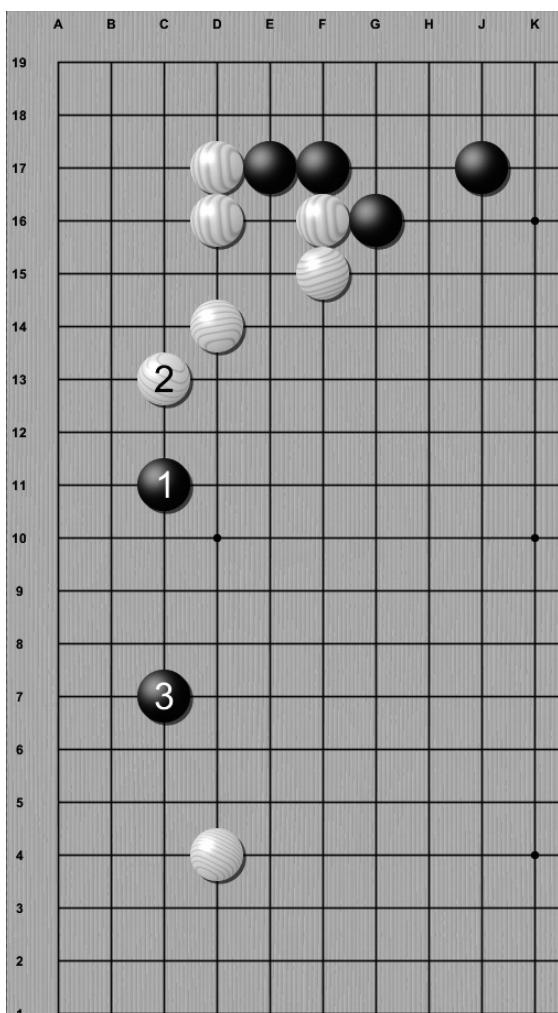


Ara el joseki s'ha completat amb **Blanques 8** i les coses semblen anar força bé per a les Blanques. Van aconseguir la major part de la cantonada i Negres poc poden fer per trencar la formació de Blanques i té la capacitat d'expandir-se pel costat esquerre o pel centre a **A**.

Negres, en canvi, van aconseguir alguns punts a la part superior i pot seguir expandint-se cap a la dreta o sortir al centre a **A**.

El punt **A** és un punt central d'enfocament per als dos jugadors, de manera que de vegades podeu veure que algun d'ells intenta jugar-hi el més aviat possible.

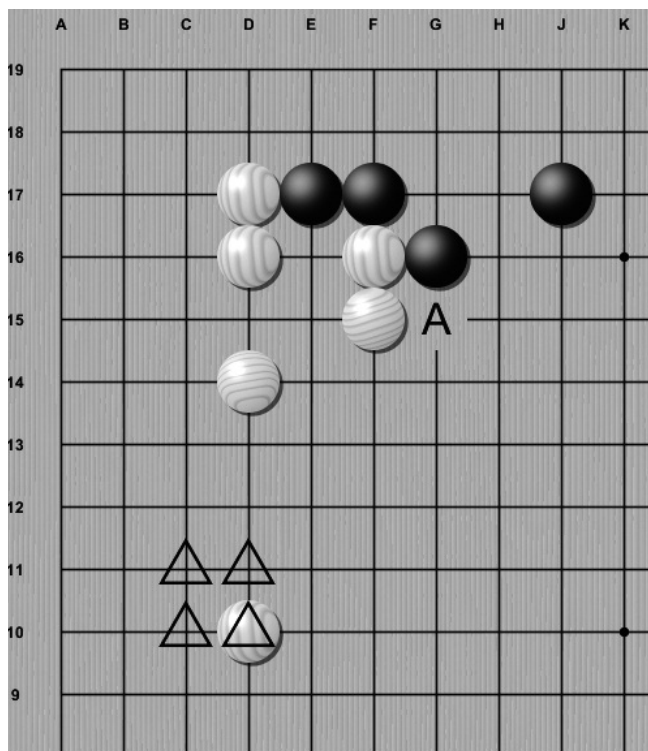
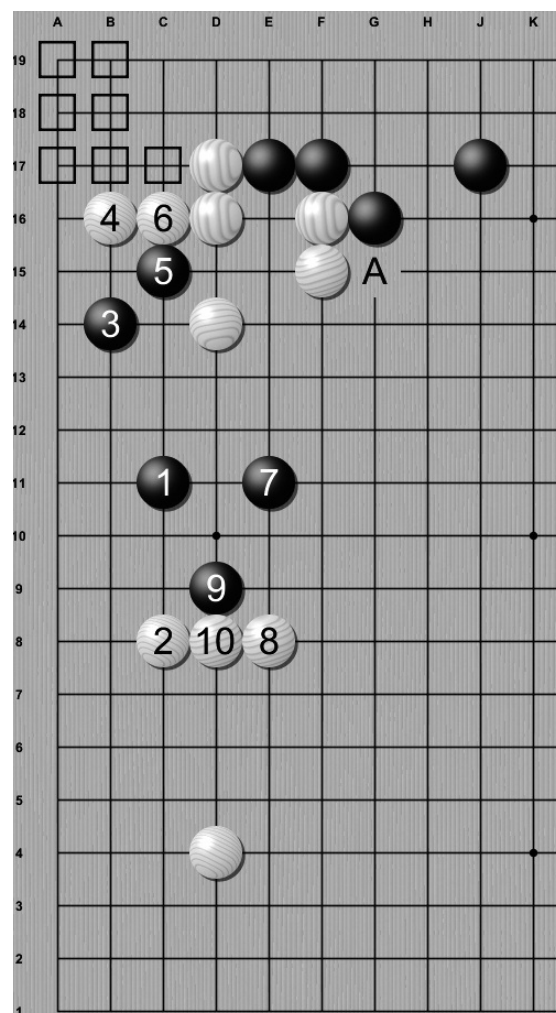
Així, Negres estan bé i Blanques semblen contentes amb el seu resultat. **Quin podria ser el problema per Blanques?**



El problema és que Negres tenen sente i que hem de pensar tota la situació del tauler i la possible direcció del joc. El problema és si Negres juguen a la 3a línia de banda i amenacen amb expandir-se en qualsevol sentit.

A la imatge esquerra Blanques defensen la seva cantonada superior i els seus guanys del joseki, però Negres s'emporten la major part del costat i Blanques també han de respondre a la cantonada inferior esquerra.

A la imatge de la dreta, Blanques bloqueja des de l'altra banda i Negres llisquen per sota de les pedres de la quarta línia de les blanques, reduint la cantonada a gairebé la meitat, creant-li espai al costat i conservant-se sente per a si mateix per jugar en **A** primer! Aquest joseki necessita pedres d'ajuda per funcionar bé...

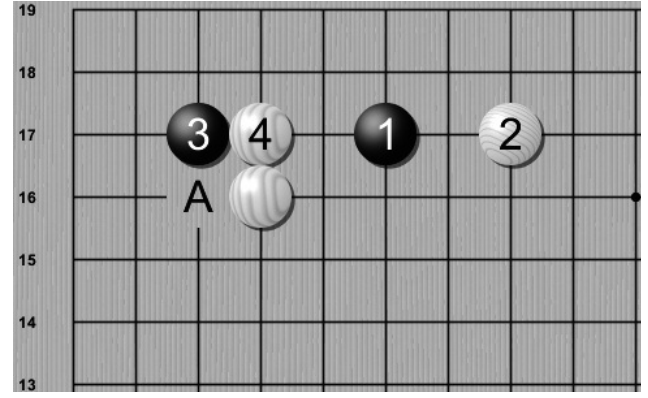
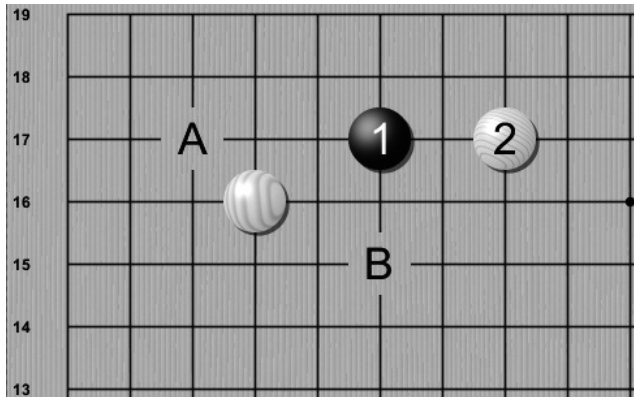


Si hi ha una pedra blanca al punt de l'estrella lateral o als punts marcats al seu voltant, Negres perden la capacitat de saltar pel costat dret i crear estralls amb una doble amenaça. De moment, Negres només tenen l'opció de jugar **A** i, tot i que és una bona jugada, no és tan bona com els casos anteriors que acabem d'esmentar. Amb una pedra d'ajuda per a Blanques, la resposta de l'aferrament joseki està donant a Blanques un resultat molt agradable. Negres tampoc no estan tampoc descontentes amb el resultat obtingut, simplement no aconseguen tot com abans.

Conclusió: la resposta d'aferrament joseki és bona per a Blanques si, i només si, té una altra pedra d'ajuda al costat. En qualsevol altre cas evita jugar-hi, sinó el teu oponent tindrà l'avantatge. Si el teu oponent juga sense una pedra d'ajuda, salta pel seu costat obert i aprofita'l per guanyar la mà

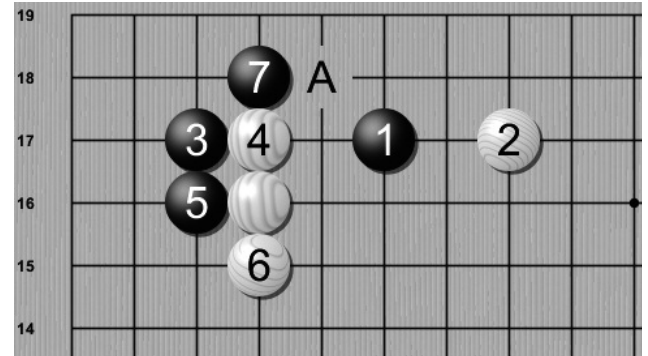
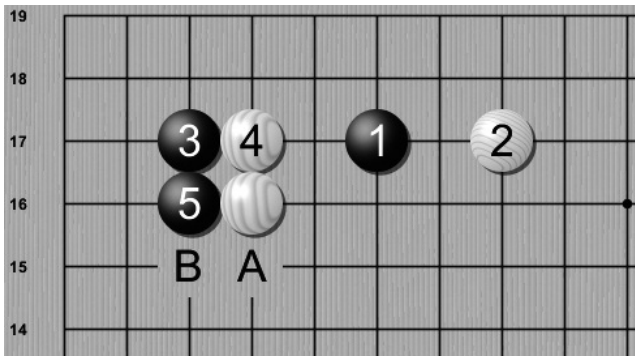
Opció F: respon amb la pinça d'un espai

Aquest moviment té com a objectiu emfatitzar el costat des del qual el teu oponent intenta apropar-se a tu. Dóna al teu oponent l'opció de prendre la cantonada i renunciar al costat des del qual es va apropar originalment, o deixar d'apropar-se a la cantonada i centrar-se també en aquest costat. La primera opció és la més efectiva per a la persona que intenta apropar-se, però de vegades el costat és tan important que ha d'aturar l'aproximació i defensar el costat. Vegem com i quan funcionen aquestes opcions:



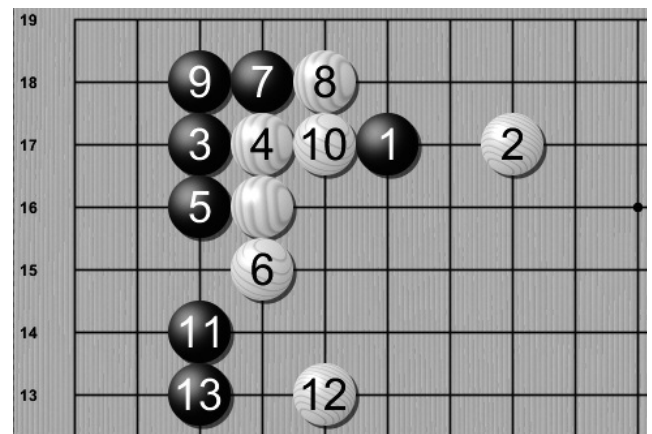
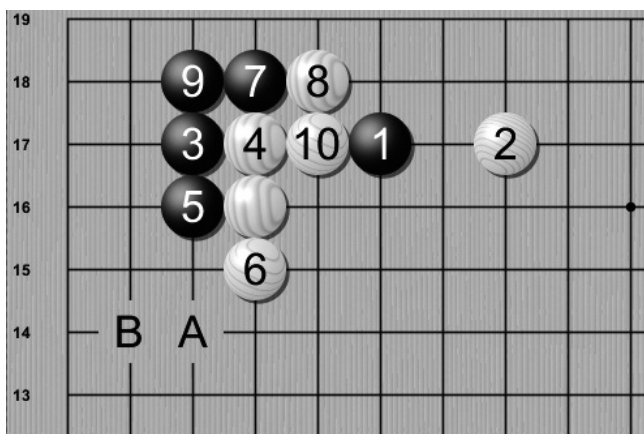
Imatge de l'esquerra: Després de la pinça de Blancs al **moviment 2**, Negres poden envair la cantonada a **A** o saltar a **B**. Vegem primer l'opció **A**...

Imatge de la dreta: **Blancs podrien jugar a A** si el costat esquerre és més important, però l'opció més raonable és el **moviment 4**, que divideix les pedres de Negres...



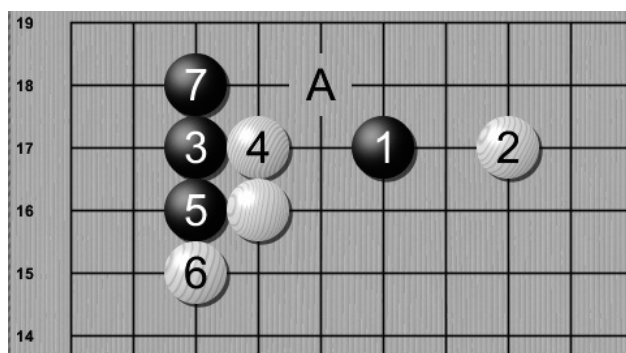
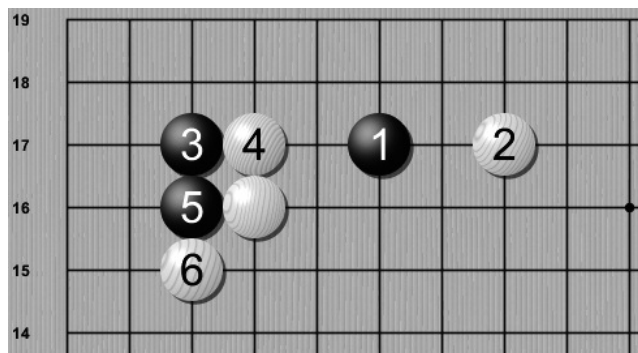
Imatge de l'esquerra: **Negres 5** van intentar allargar les pedres i crear una base a la cantonada. Blancs es poden estendre a **B** o hane a **A**, com en el joseki de la **pàgina 66**, però en aquest cas, a causa de **Negres 1**, això és un error, com veurem a la pàgina següent.

Imatge de la dreta: Després que Blancs s'estenen, **Negres 7** utilitzen el seu **moviment 1** per amenaçar amb connectar-se sota les pedres de Blancs. Blancs, per descomptat, no poden permetre que això passi, així que jugar a **A** és un moviment determinat sense cap altra alternativa pràctica.



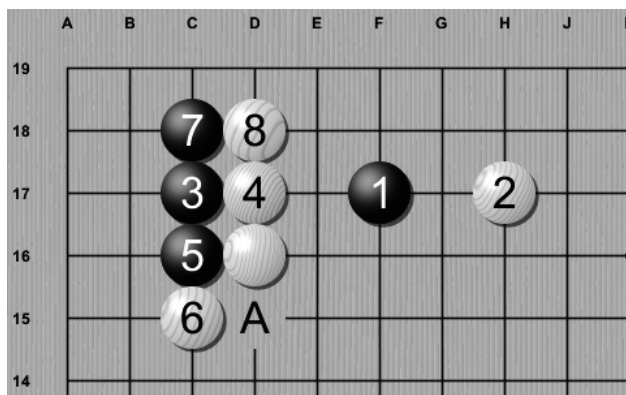
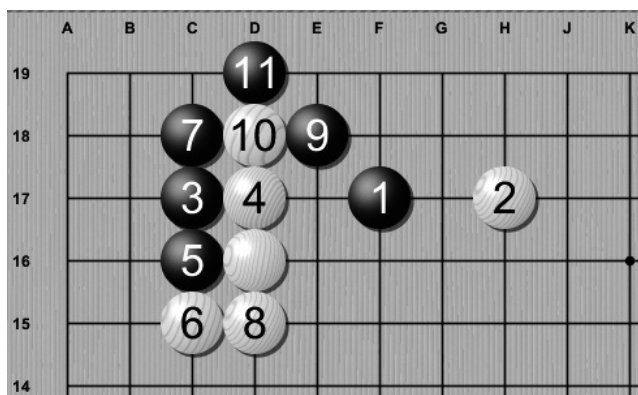
Imatge de l'esquerra: **Blancs 8** defensen i **Negres 9** connecten el grup de Negres. **Blancs 10** també connecta les pedres de Blancs i ara Negres poden fer dos ulls fàcilment i viure a la cantonada jugant amb **A** o **B**...

Imatge de la dreta: Si Negres juguen l'opció més agressiva al **moviment 11**, Blancs solen crear una gran paret amb el **moviment 12**, alhora que minimitzen les possibilitats que la pedra **1** de Negres fugi més tard. **Moviment 13** solidifica el grup de Negres conclouent el joseki.



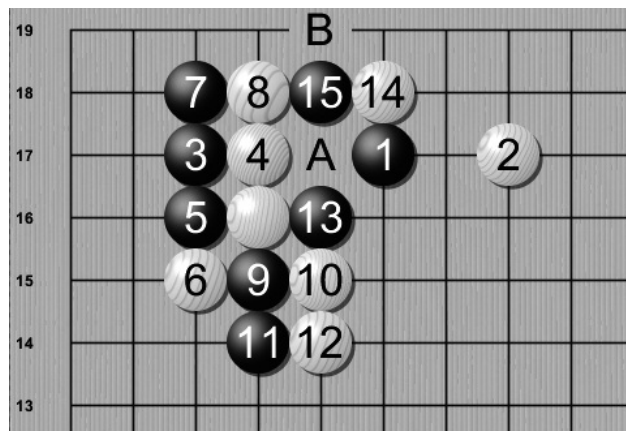
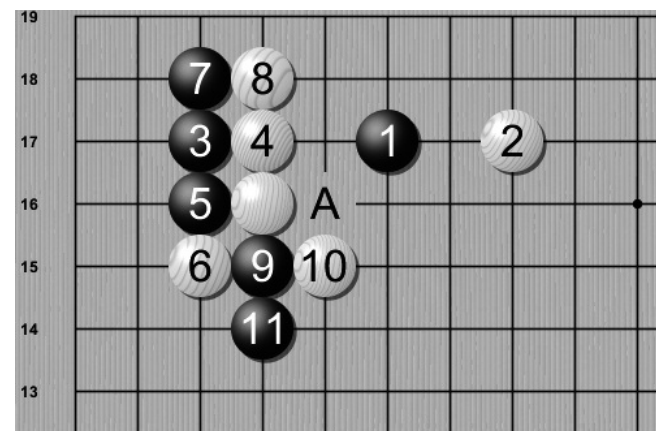
Imatge de l'esquerra: Però tornem a la jugada 6. Hem esmentat que el fet de jugar Blanques aquesta vegada va ser un error. Què va canviar del joseki de la **pàgina 66**? És tan important la pedra a l'**1**?

Imatge de la dreta: Resulta que marca molta diferència. El moviment habitual per aprofitar l'excés de joc de Blanques és simplement estendre's a 7 i amenaçar amb connectar-se per sota amb el **moviment 1** a **A**...



Imatge de l'esquerra: Però, com funciona exactament aquest moviment? Si Blanques ignoren l'amenaça, aleshores **Negres 9** connecta els dos grups de Negres. És un resultat desastrós per a Blanques, així que...

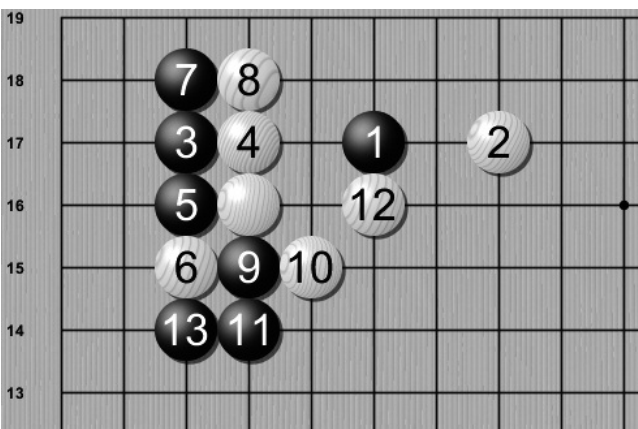
Imatge de la dreta: Blanques solen respondre a **Negres 7** bloquejant el pas, creient que encara té una bona forma amb un hane a sobre de les pedres de Negres. Però el tall a **A** és perillós a causa de **Negres 1**...



Negres tallen a **9** i Blanques no poden ignorar l'oportunitat d'atacar la pedra de tall a **10**. Negres s'estén a **11** i està segur i ara Blanques tenen un altre punt de tall a **A**, a causa del **moviment 1**...

Si Blanques ignoren aquest tall, la paraula desastre descriu el resultat per a Blanques.

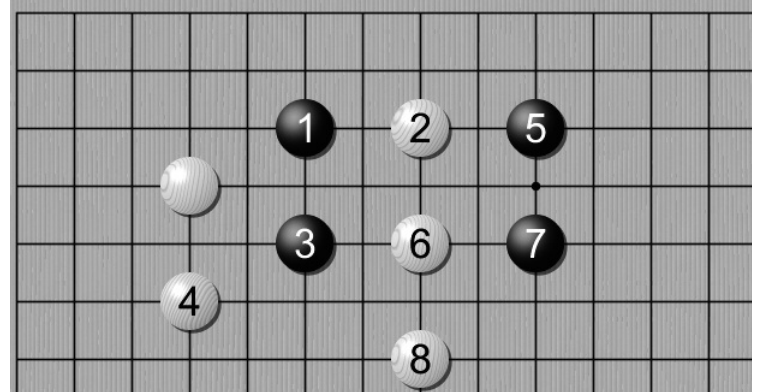
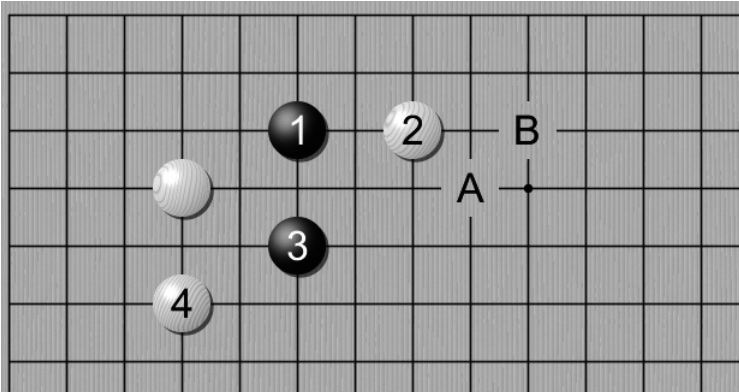
Si Blanques no aborden el tall amb el **moviment 12**, llavors **Negres 13** tallen Blanques per la meitat. Si Blanques intenten fugir amb **14** i possiblement connectar el seu grup amb les **Blanques 2**, aleshores Negres 15 mataran les pedres Blanques. Blanques no poden jugar a **A**, perquè posaria el seu grup en atari i ell tampoc no pot jugar a **B**, perquè Negres jugarien a **A**, col·locant les pedres Blanques de nou a atari. El grup de Blanques està mort i Negres van aconseguir una gran avantatge en dominar totalment aquesta cantonada.



Per tant, normalment **Blanques 12** protegeix el tall i Negres capturaren la pedra de Blanques guanyant una gran cantonada.

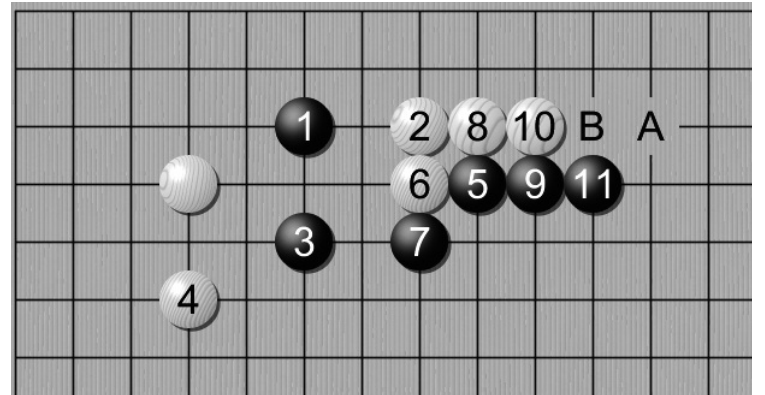
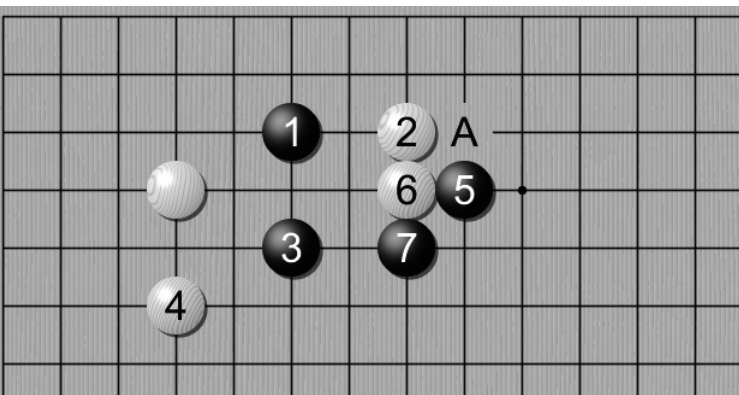
Aneu amb compte: quan reproduïu una seqüència, una pedra addicional pot fer una gran diferència. Vigileu sempre amb els vostres punts de tall i no sigueu cobdiciosos.

Però, què passa si Negres decideixen saltar quan les pinçan? En general, Negres trien fer-ho quan el costat des del qual s'acosta és molt important per a ell i hi ha invertit algunes pedres més. Vegem com és habitual aquesta idea:



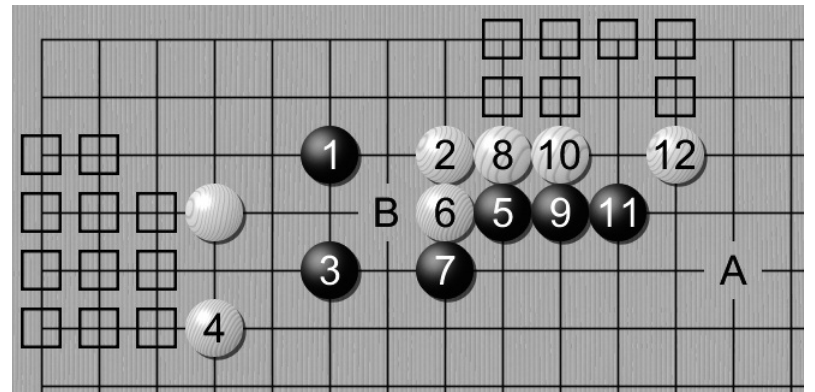
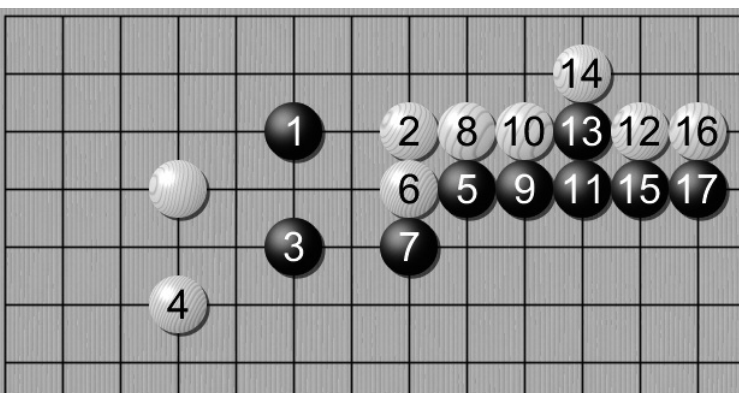
Imatge de l'esquerra: Negres salten amb el **moviment 3** i Blanques solen seguir amb el **moviment 4**, per reclamar la cantonada i la influència de i el costat esquerre. Negres poden jugar amb **A** o **B**, per pinçar la pedra blanca i guanyar espai, però **B** és un error...

Imatge de la dreta: Si Negres intenten pinçar la pedra blanca, Blanques només salten i ara Negres tenen dos grups amb un envoltat molt ràpid.



Imatge de l'esquerra: Així que Negres gairebé sempre toquen amb l'espatlla la pedra blanca al **moviment 5**. Blanques intenten desconnectar les pedres de Negres a **6**, però el **moviment 7** resol aquest problema. Blanques estan envoltades, així que Blanques han de córrer amb **A**...

Imatge de la dreta: Blanques corren per la tercera línia creant-se una base i Negres segueixen. Després de tenir tres pedres sòlidament connectades, Blanques poden saltar a **A**, en lloc de continuar empènyer un punt a la vegada a **B**. Si Negres tallen allà...



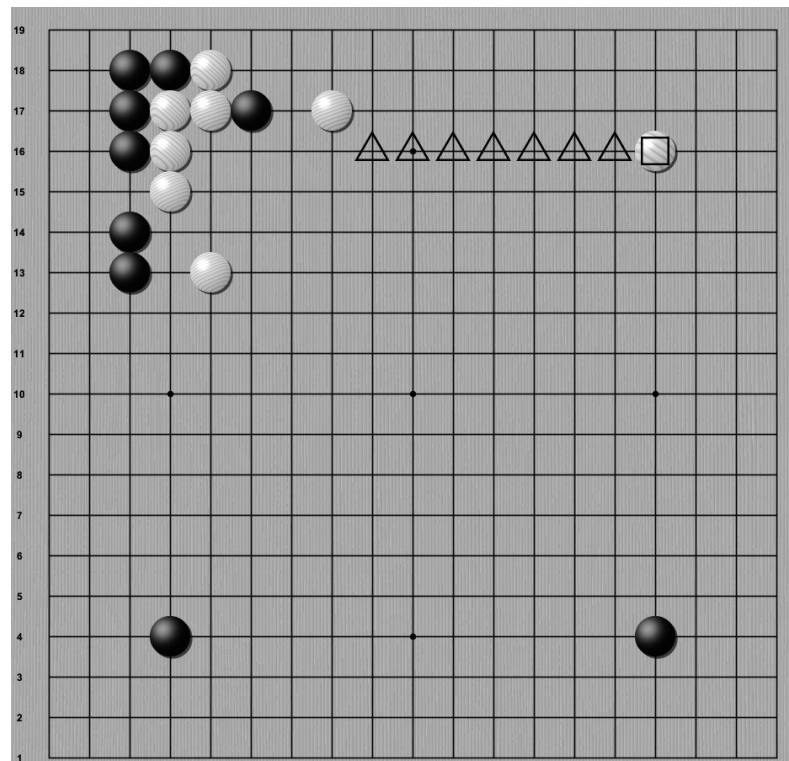
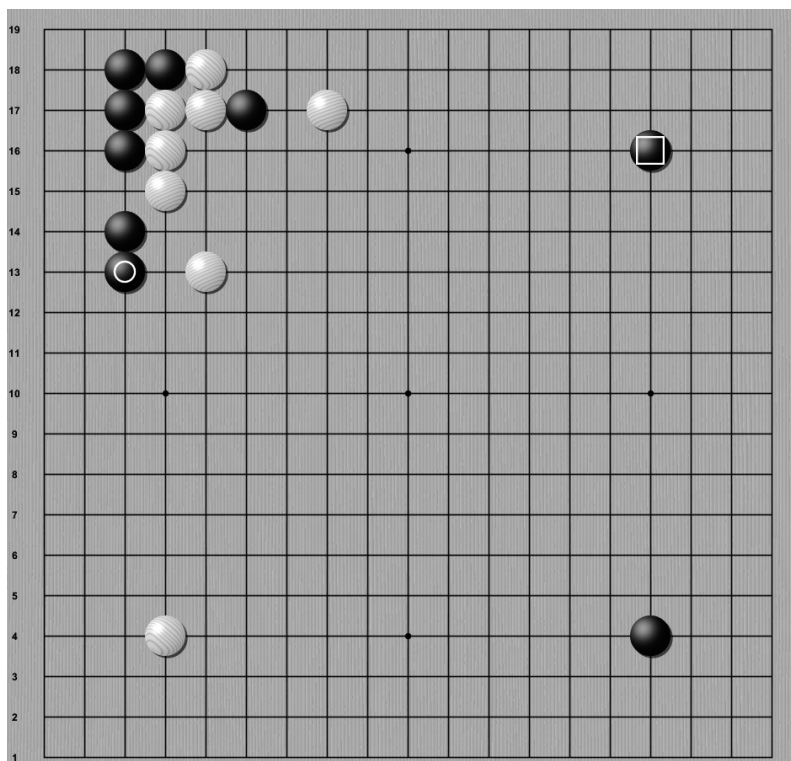
Imatge de l'esquerra: El tall de Negres no funciona, perquè totes les pedres de Blanques (**moviments 2, 8 i 10**) estan sòlidament connectades i Negres no poden atacar cap pedra blanca i empènyer i separar les pedres de Blanques...

Imatge de la dreta: Així, després que les blanques saltin als **12**, el joseki es considera acabat. Negres poden jugar a **A** o **B** o **tenuki**, depenent de tot el tauler.

Blanques solen estar contentes amb aquest resultat, ja que han aconseguit punts a la part superior, la major part de la cantonada i la influència del costat esquerre a canvi que les negres guanyessin una paret i sense territori.

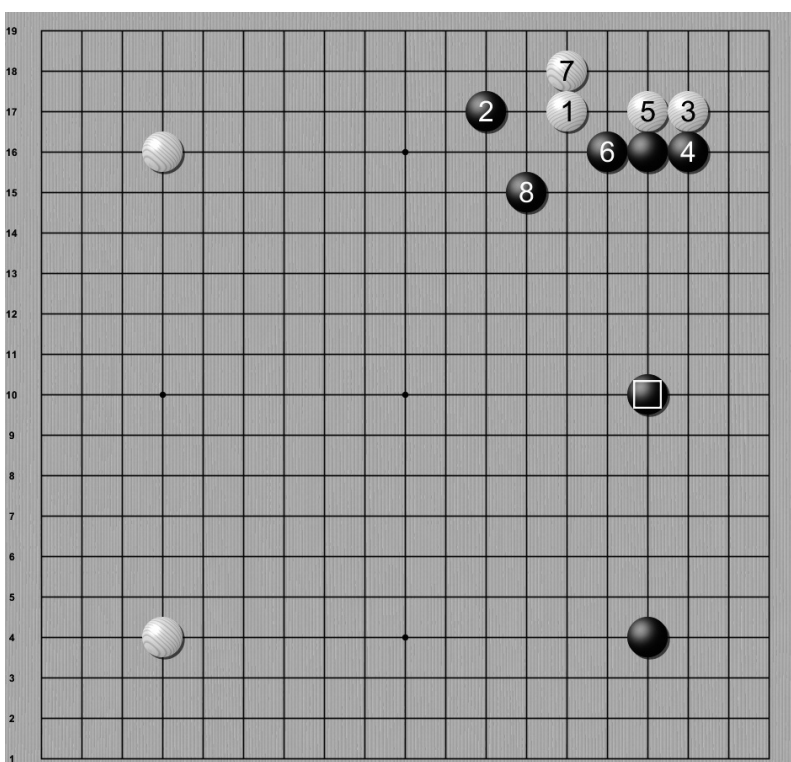
Però quan pincem? Quan és la direcció correcta per utilitzar una pinça?

Recordem que l'objectiu de la pinça és emfatitzar el costat d'on prové l'atac de l'adversari, per això acostumem a pinçar quan tenim pedres que volem desenvolupar-hi. Per exemple, compareu aquestes dues situacions:



A la **imatge de l'esquerra**, Blanques pinça amb la pedra Negra marcada a la cantonada de la direcció de l'atac. A la **imatge de la dreta**, Blanques van pinçar amb una pedra blanca en aquesta posició.

Fins i tot mirant els dos taulers, la imatge de la dreta sembla molt millor. A la imatge de l'esquerra, la pedra negra marcada està posant una barrera per a l'expansió de Blanques, però a la imatge de la dreta totes aquestes línies marcades estan sota la influència de Blanques i qualsevol moviment que faci Negres es veurà instantàniament en desavantatge.



A vegades, el defensor optarà per bloquejar des de l'altre costat i permetrà que les pedres atacants es connectin, per tal de guanyar influència lateral. La imatge de l'esquerra mostra un exemple típic de joseki que s'utilitza quan la pedra marcada està al costat i volem desenvolupar aquesta zona en comptes de la part superior.

Tot és una qüestió de quina direcció volem construir, quina direcció sentim que som més forts, **quina direcció és més gran per a nosaltres**.

La imatge de l'esquerra és un resultat habitual del nostre tema després del joseki: **Fuseki**. Les pedres de Negres al costat dret dominaran la direcció de les decisions de joc potser durant tot el joc. Més endavant revisarem aquesta seqüència exacta, així que, de moment, només cal tenir en compte el possible resultat.

Conclusió: Les pinces són moviments molt forts, però hem de tenir molta cura i tenir en compte tot el tauler quan les fem servir. Per a aquesta pinça en particular, quan t'acostes i et trobes així, la resposta més rendible és saltar a la cantonada de l'oponent. Quan t'apropen, sempre has de tenir en compte que si pinces, probablement perdràs el teu racó. La pedra original que s'acosta és molt difícil de gestionar i té molt **d'aji**, fins i tot al final del joc.

►► joseki al punt 3-4

L'altra jugada més popular de l'obertura és jugar al punt 3-4. Aquesta elecció està mostrant principalment una voluntat de territori i a diferència del punt 4-4 que és simètric i únic per a cada cantonada, en aquest cas hi ha dos punts de 3-4 a cada cantonada i triar entre un o l'altre no és una qüestió trivial. Cal pensar en tota la situació del tauler i en la **direcció del joc** i fins i tot des dels primers moviments ens veiem obligats a pensar què volem fer al tauler i on. Vegem primer algunes de les opcions que té el teu oponent, quan intentem apropar-nos al punt 3-4 i això ens ajudarà a decidir quin dels dos punts ens convé més i quan.

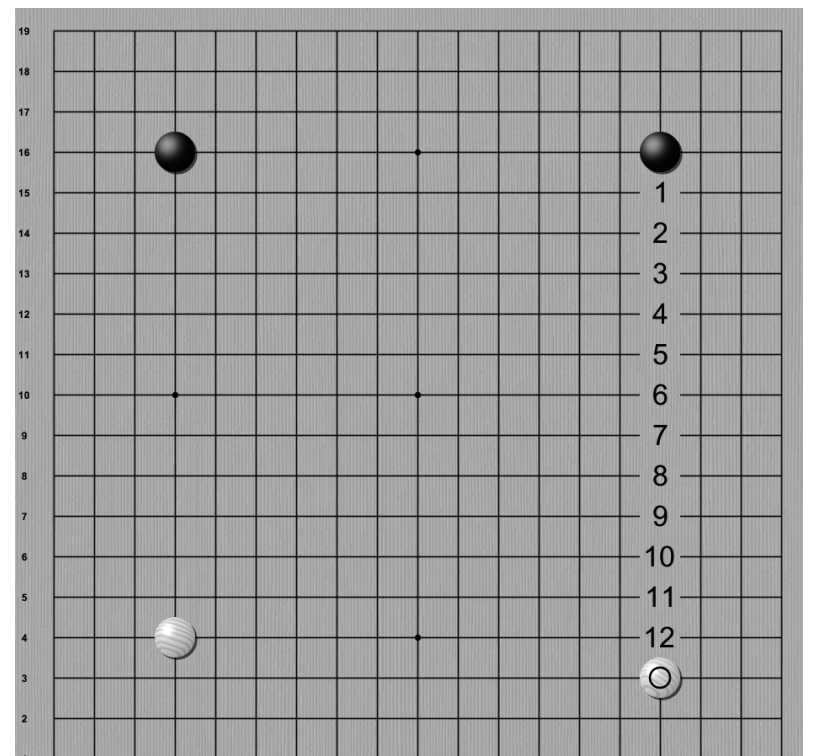
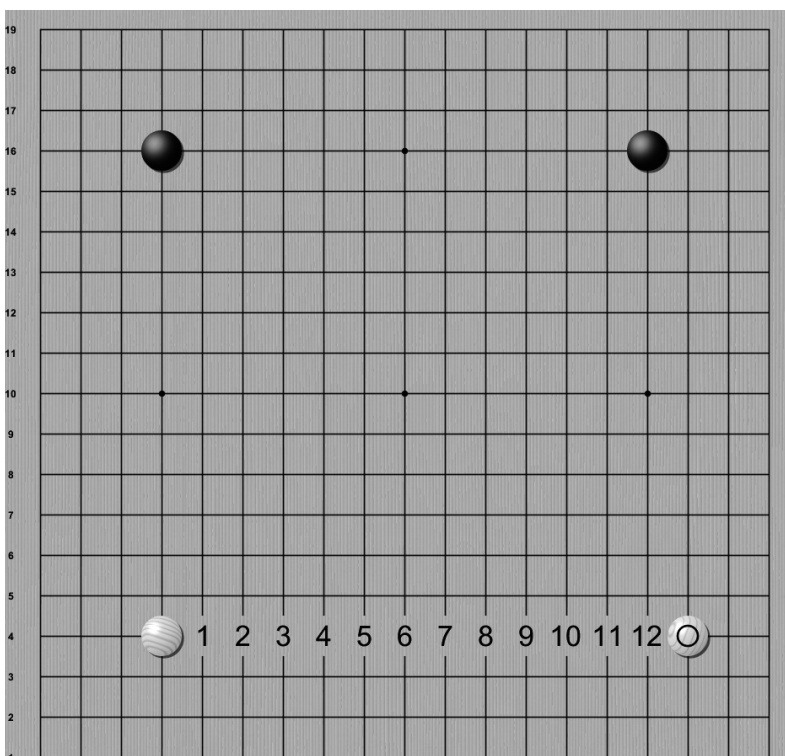
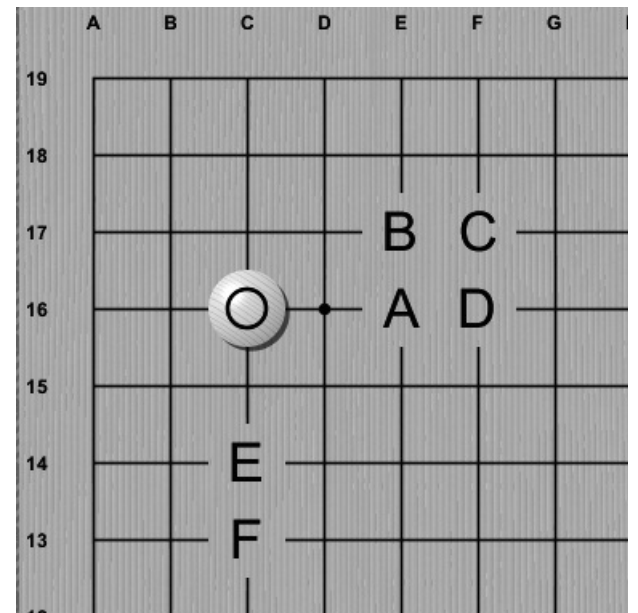
Possibles maneres d'aproximar-se als 3-4 punts

Aquestes són les maneres més probables en què els jugadors poden acostar-se al punt 3-4 i esperar tenir un resultat bo o equilibrat.

A i **B** són les aproximacions més populars amb desenes de variacions i josekis que neixen, ja que són moviments que existeixen des de fa milers d'anys. Val la pena estudiar aquestes variacions, però en aquest llibre estudiarem només tres joseki per a A, que és el moviment més modern i habitual que es juga a gairebé qualsevol nivell de joc.

C i **D** són maneres més amples i segures d'apropar-nos a la pedra 3-4 per si volem que el nostre enfocament sigui més flexible.

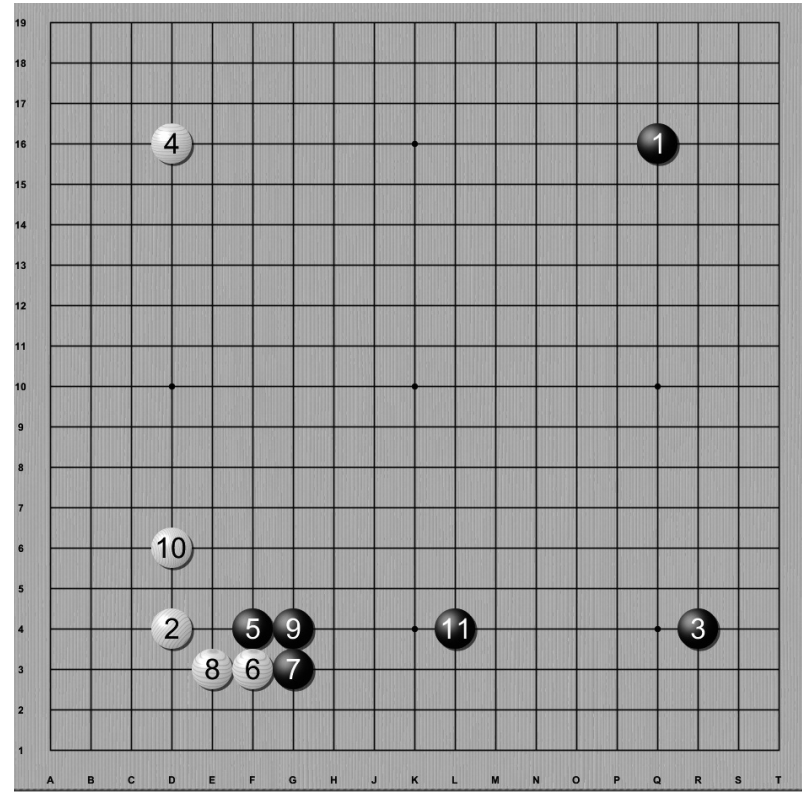
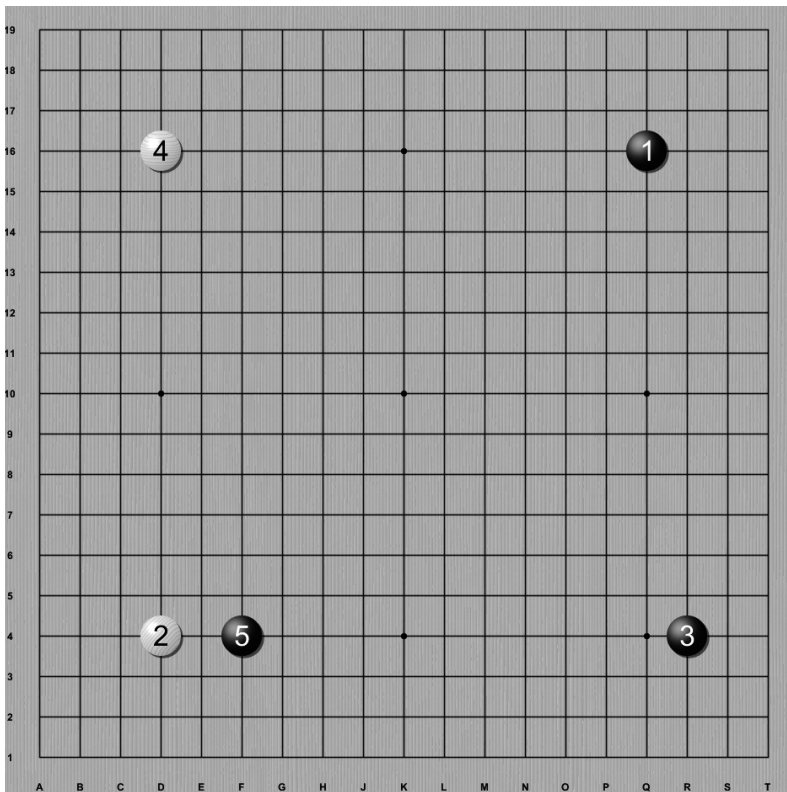
E i **F** són moviments que s'escullen quan volem evitar apropar-nos al punt 3-4 des del seu costat habitual, a tota costa..



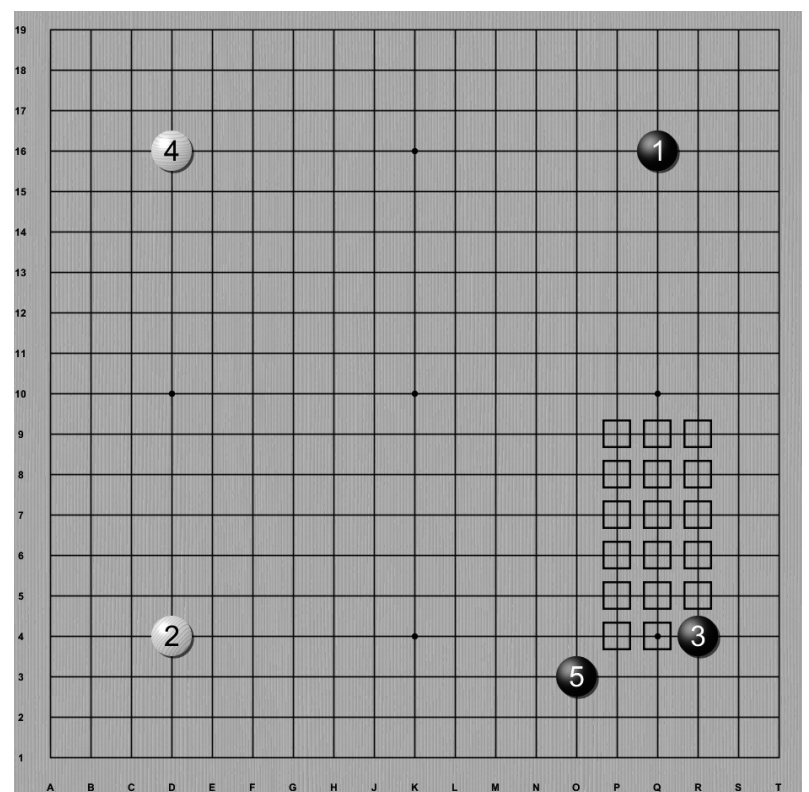
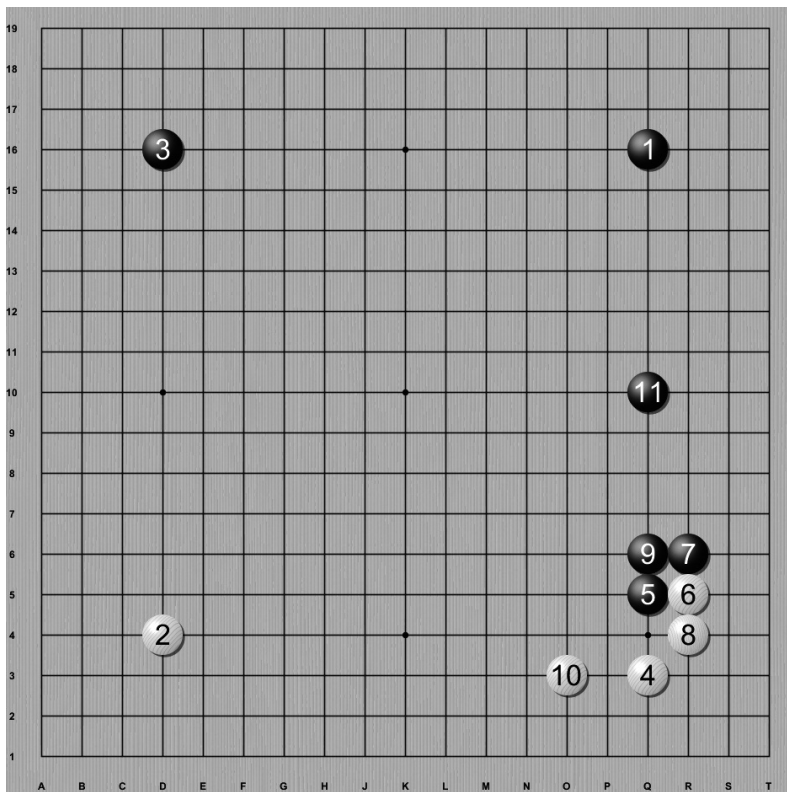
Quin punt 3-4 és millor?

A la **imatge de l'esquerra**, la pedra de Blanques al punt 3-4 s'enfronta a una pedra de Blanques i és el torn de Negres. A la **imatge de la dreta**, la pedra de 3-4 punts de les Blanques s'enfronta a una pedra de Negres i és el torn de les Negres.

En ambdós casos, aquest és el costat més gran per als dos jugadors (12 punts/espais d'ample) i la **direcció del joc** dicta que Negres els encantaria acostar-se a Blanques pel costat més gran, mentre tenen una pedra amiga a l'esquena. Així que la imatge correcta és a favor de Negres i no de Blanques, perquè és el torn de Negres...



Un dels avantatges de jugar primer Negres és que pot tenir una pedra de 3-4 punts enfront d'una pedra de Blanques perquè probablement la podrà utilitzar per expandir-se al costat més gran. A la imatge de l'esquerra, Negres poden jugar el **moviment 3** allà, creant el costat més gran cap a la pedra de Blanques, perquè és el seu torn de jugar després que les Blanques normalment juguen el **moviment 4** a la cantonada restant. A **Negres 5** i la continuació que veiem a la imatge dreta (que és un joseki que analitzarem en breu), Negres poden estar molt contents amb el resultat, de fet, amb el seu bonic marc a la major part de la part inferior i la seva pedra a la cantonada superior dreta, complementant-la.



Imatge de l'esquerra: Blanques no poden fer la mateixa obertura que Negres. Una vegada que la pedra 3-4 de Blanques s'ha posat amb el costat més gran mirant cap a una cantonada negra, llavors Negres poden utilitzar immediatament el seu avantatge de moviment per apropar-se a la cantonada de Blanques. En aquest cas, si, per fer una comparació, es juga exactament el mateix joseki com en el cas anterior, Negres tornen a estar molt contents amb el resultat. Aquest tauler és gairebé el mateix que quan Negres van intentar activament posar-ho a favor seu, de manera que Blanques poques vegades juguen d'aquesta manera.

Imatge de la dreta: Aneu amb compte: el punt 3-4 crea un costat més gran cap a una direcció, però la seva direcció real de joc és cap al costat! Això sembla inicialment contra-intuïtiu, però amb l'ajuda visual de la imatge de dalt, es fa més fàcil de discernir. A la imatge, Negres, en lloc d'apropar-se a la cantonada de Blanques, va tancar la seva cantonada. Els **moviments 3 i 5** de Negres creen una paret dèbil que mira cap a la part superior i dreta, creant influència cap als punts marcats, en lloc del costat esquerre.

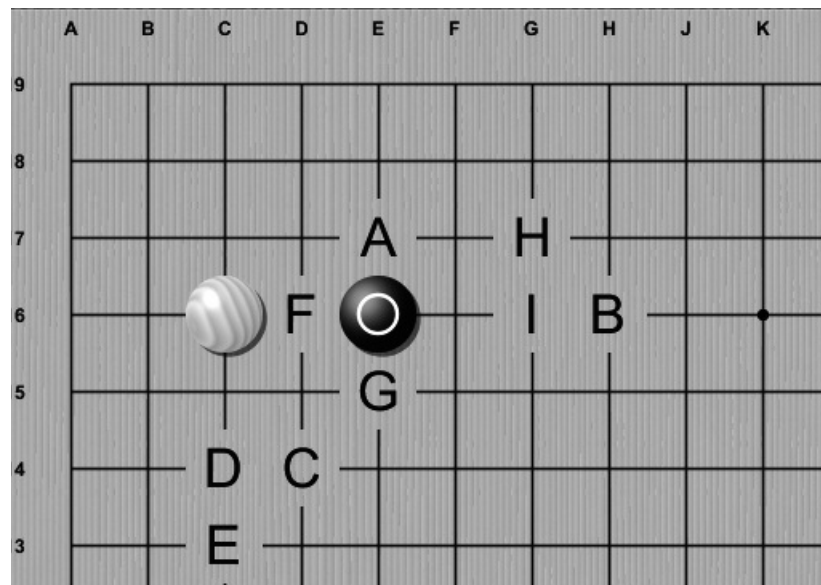
Vegem, doncs, què passa quan juguem **un punt de 3-4** i l'oponent s'acosta a la nostra cantonada des d'una relació de **salt d'un espai**. Hi ha moltes maneres de respondre a aquest moviment i els possibles resultats són massa per cobrir-los, però després d'analitzar tots aquests moviments a l'anterior joseki ara és molt més fàcil imaginar què pretenen fer aquests moviments, així que almenys veiem quines són aquestes possibilitats:

Quan Negres s'acosten al **punt 3-4** amb una aproximació d'un espai, Blanques tenen moltes opcions per triar:

A, F i G tenen com a objectiu iniciar una baralla i normalment volen prendre el territori de la cantonada.

C, D i E són opcions pacífiques que pretenen desenvolupar el costat esquerre, així com mantenir una part de la cantonada, sense enganxar la pedra que s'acosta.

B, H i I són les pinces més habituals i el seu principal objectiu, igual que abans, és centrar-se a la part superior i privar Negres de la possibilitat de fer una base i desenvolupar-se.

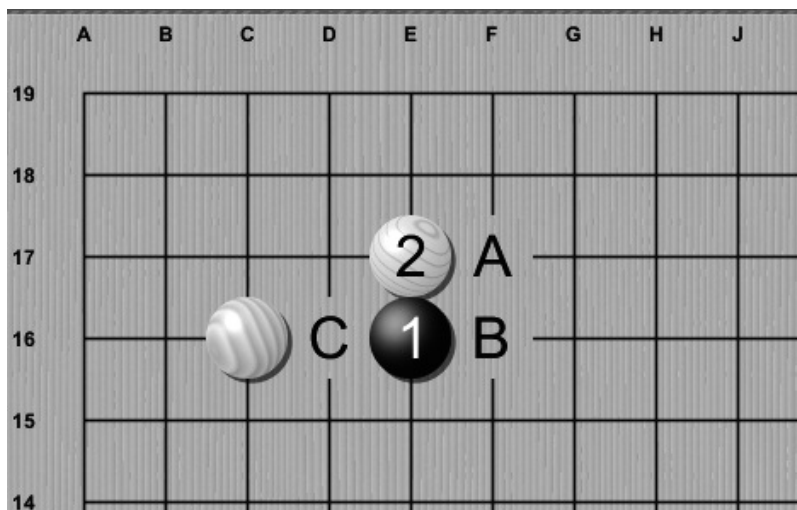


De totes aquestes opcions revisarem les opcions **A, B i C** per diverses raons. La raó principal és que aquests moviments cobreixen les respostes més habituals d'aquest joseki i una altra raó important és que com que és impossible cobrir totes les variacions, almenys podríem representar totes les "categories" de les idees darrere del joseki. Per tant, l'opció **A** representa l'opció de lluitar per la cantonada, l'opció **B** és una pinça molt severa en la majoria dels casos i l'opció **C** és l'opció pacífica més habitual per expandir-se cap al costat.

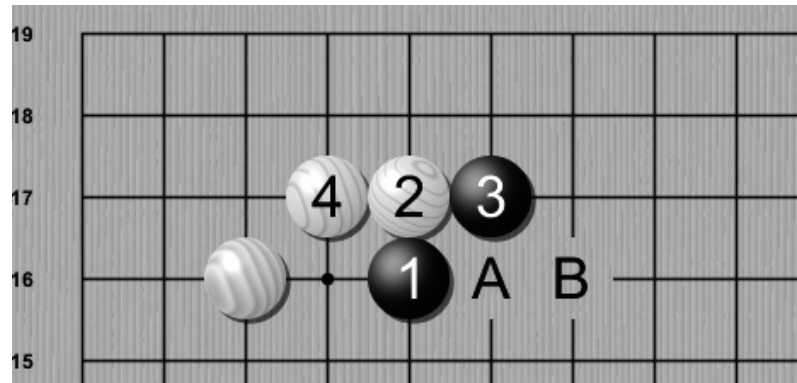
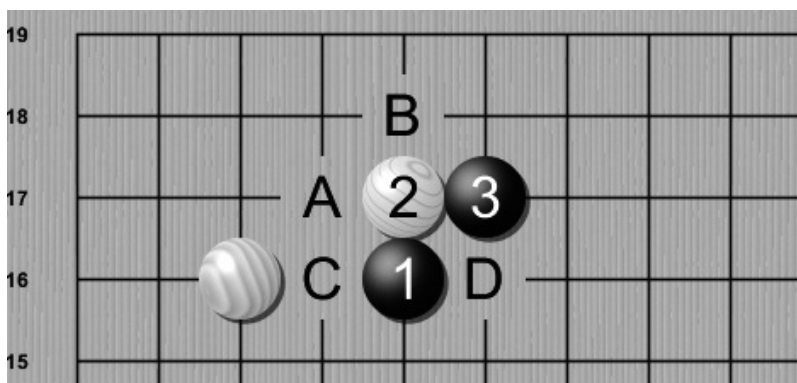
Opció A - Respon al punt 3-6

Aquest moviment és un clàssic i es pot veure a qualsevol nivell de joc i en gairebé qualsevol època històrica del joc. Blanques pretenen obligar Negres a defensar la seva pedra i obrir-se camí per assegurar la cantonada, mentre que Negres s'ocupen de fer una bona forma per a les seves pedres. La quantitat de moviments que s'han provat en aquesta situació durant tots aquests segles està fora de l'abast d'un llibre per a principiants, però ja hem vist la variació més habitual a la pàgina anterior, així que ara hem d'analitzar les idees i els pensaments que hi ha darrere de cada moviment i quan ens sigui avantatjós triar aquesta variació que presentarem.

A Go, quan una elecció de moviments és tan comunament acceptada, sol ser perquè els moviments són justos i equilibrats per als dos jugadors, per la qual cosa hem de remarcar una vegada més que encara que siguis tu qui s'acosta a la cantonada o tu en siguis el defensor., les idees darrere d'un joseki són útils per estar al vostre arsenal de pensaments que us ajudaran a decidir el vostre proper moviment, no només a les cantonades, sinó en lluites similars, més tard, en altres llocs del tauler.

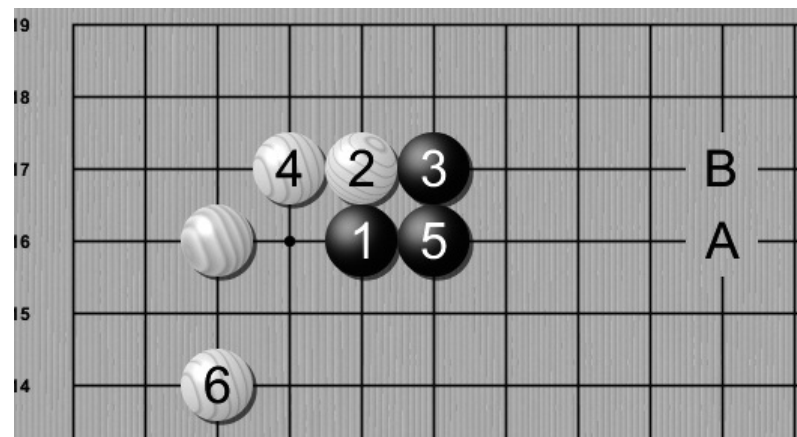
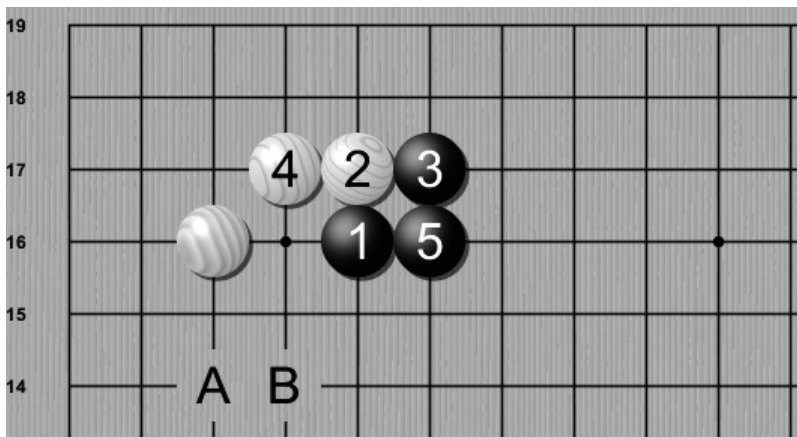


Després que Negres s'acosten i **Blanques 2** responguin al **punt 3-6** (o **E-17** a la imatge, ja que estem utilitzant la cantonada superior esquerra), Negres volen aprofitar que Blanques s'enganxen a la seva pedra, així que ara pot fer pressió. sobre ell i reduir les seves opcions o llibertats. A la imatge, ambdues pedres tenen tres llibertats i és el torn de Negres, de manera que Negres tenen avantatge localment i les seves opcions habituals són **A**, **B** o **C**. Les opcions **B** i **C** no redueixen les llibertats de Blanques, de manera que són menys severes i donen més opcions a Blanques. Mirarem l'opció **A**...



Imatge de l'esquerra: Blanques no poden ignorar el **Negres 3**, perquè si Negres arriben a jugar a **A**, la pedra de Blanques està en atari i tindrà problemes. Això vol dir que els moviments extravagants com **C** i **D** no són una opció segura i Blanques han de reforçar la seva pedra estenent-la a **A** o **B**. Les dues opcions són similars en estratègia i enforteixen la cantonada de Blanques. Una vegada més, mirarem l'opció **A**...

Imatge de la dreta: ara que les pedres de Blanques són fortes després del **moviment 4**, el punt de tall de Negres a **A** està exposat i s'ha de reforçar o Blanques poden jugar allà i separar les pedres de Negres. Les opcions de Negres ara són limitades. Pot connectar directament les seves pedres jugant a **A**, o tocar la boca del tigre a **B**, connectant les seves pedres indirectament i creant més espai per a ell mateix...



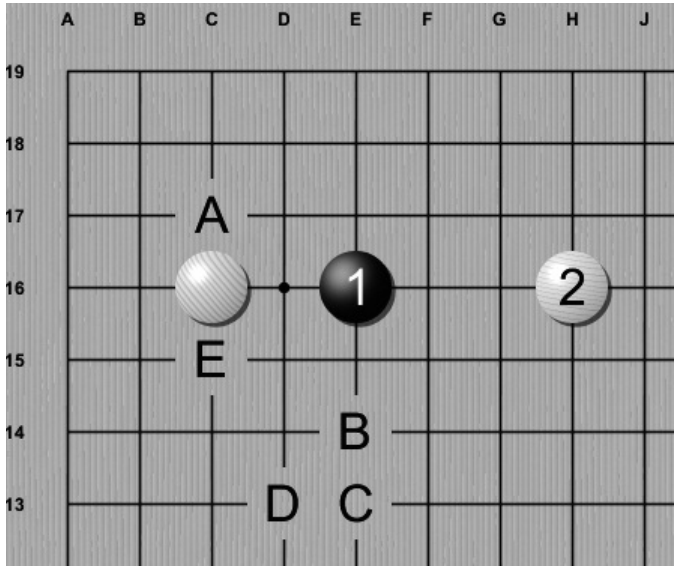
Imatge de l'esquerra: ambdues opcions són similars, així que escollim la connexió directa per a **Negres 5**. La cantonada de Blanques és molt segura i, si vol, pot tenir-hi i treure avantatge en una altra àrea del tauler o bé pot jugar amb **A** per assegurar el territori. cap al costat esquerre, o **B** per centrar-se més en la influència.

Imatge de la dreta: quan Blanques prenen el costat esquerre, Negres es queden amb només la part superior per expandir-se, de manera que salta tres espais a **A** o **B**, depenent del que Negres vulguin focalitzar més. Com les eleccions de Blanques anteriorment, la tercera línia és més territorial i la quarta línia és per influir cap al centre.

Conclusió: Aquest és un joseki molt estable i just per als dos jugadors. Blanques aconseguen una cantonada i s'estenen una mica cap al costat mentre que Negres aconseguen un bon entramat de pedres al costat des del qual s'ha apropiat. Com hem vist a la **pàgina 82**, quan el jugador que s'acosta al punt 3-4 té una pedra amiga que el recolza a la cantonada des de la direcció d'aproximació, aquest és un resultat esplèndid per a ell. Però encara que no ho faci i la direcció del joc no sigui l'ideal, el resultat segueix sent molt equilibrat.

Opció B: respon amb una pinça de dos espais

Aquest moviment és molt comú al joc i hauríeu d'esperar de trobar-lo molt a nivell de kyu d'un sol dígit, perquè és una resposta que es veu molt molesta per al jugador que s'acosta i s'utilitza en el fuseki Kobayashi que nosaltres veurem més tard. El principal problema que genera aquesta resposta és que la pedra defensora es troba exactament al lloc que el jugador que s'acosta inicialment esperava desenvolupar, tal com vam veure en el joseki anterior. Aquí la situació és molt diferent:

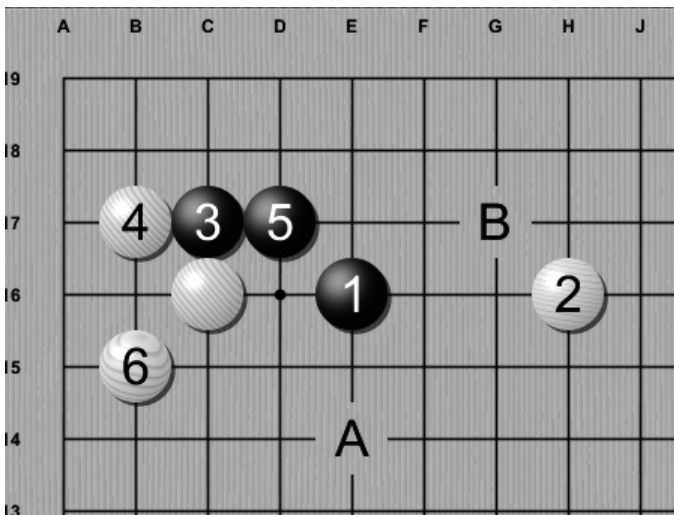


Després de la pinça de Blanques a **2**, Negres no poden estendre's ni desenvolupar-se cap a aquest costat de moment. La seva pedra ara és feble i sense base, així que, abans que Negres puguin fer front al moviment de Blanques a **2**, ha de reforçar la seva pròpia pedra. Per aquest motiu exacte, Negres **A** no és el millor **joseki**, però, malgrat això, és un moviment amb el qual et trobaràs moltes vegades. Les opcions més efectives de Negres per a aquest objectiu són **B**, **C**, **D** i **E**.

Les opcions **B**, **C** i **D** són salts que pretenen donar més espai a la pedra de Negres perquè pugui llançar un atac a **Blanques 2**.

L'opció **E** se sol jugar quan Negres tenen una escala favorable i porta a un joseki que té tantes variacions que té el nom il·lustre "espasa màgica de Muramasa".

Veurem els resultats de **A** i **B** perquè són els més habituals i seran útils per conèixer-los per a capítols posteriors.



Mou 3 al punt 3-3 (opció A)

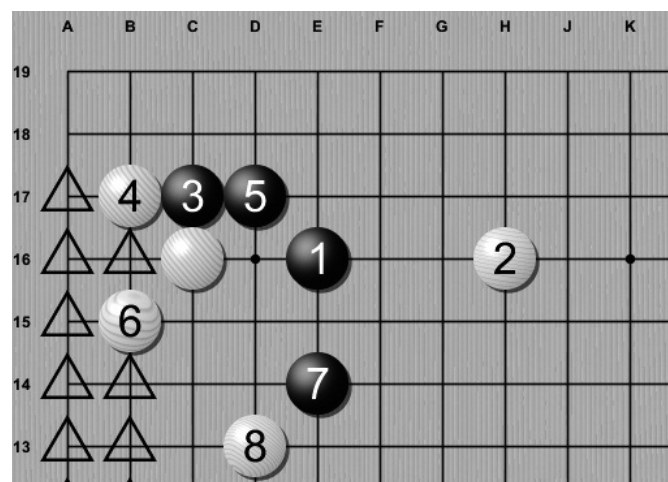
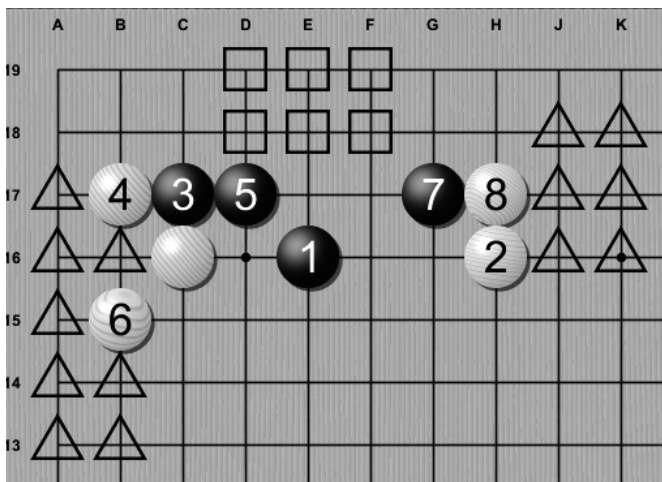
A hores d'ara, probablement és més fàcil notar el motiu dels moviments al diagrama. Són el que la majoria de la gent anomena "naturals" perquè senten com la resposta òbvia:

Blanques 4 amenaça amb atari la pedra negra i defensa la cantonada.

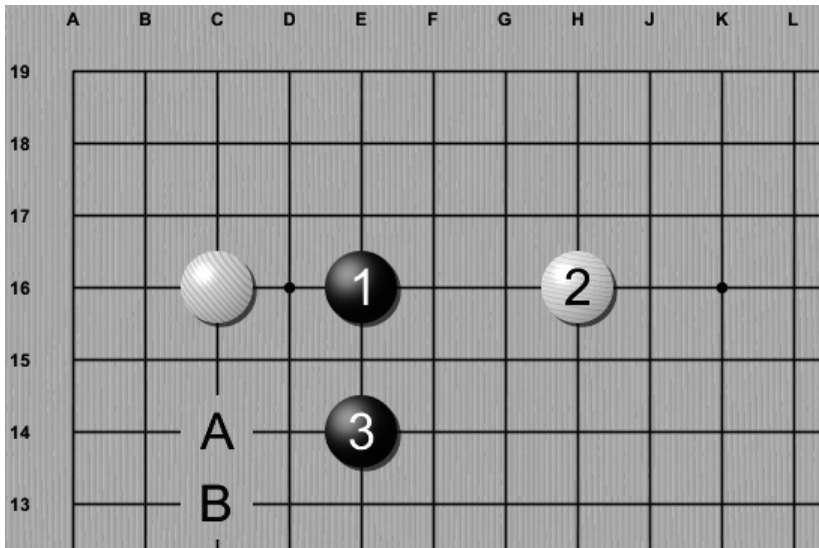
Negres 5 s'estén per evitar l'amenaça atari i connectar totes les seves pedres.

Blanques 6 està estabilitzant el grup de Blanques fent-lo viu i donant-li la capacitat d'expandir-se cap a la part inferior.

Ara Negres poden saltar a **A** o viure a **B**...

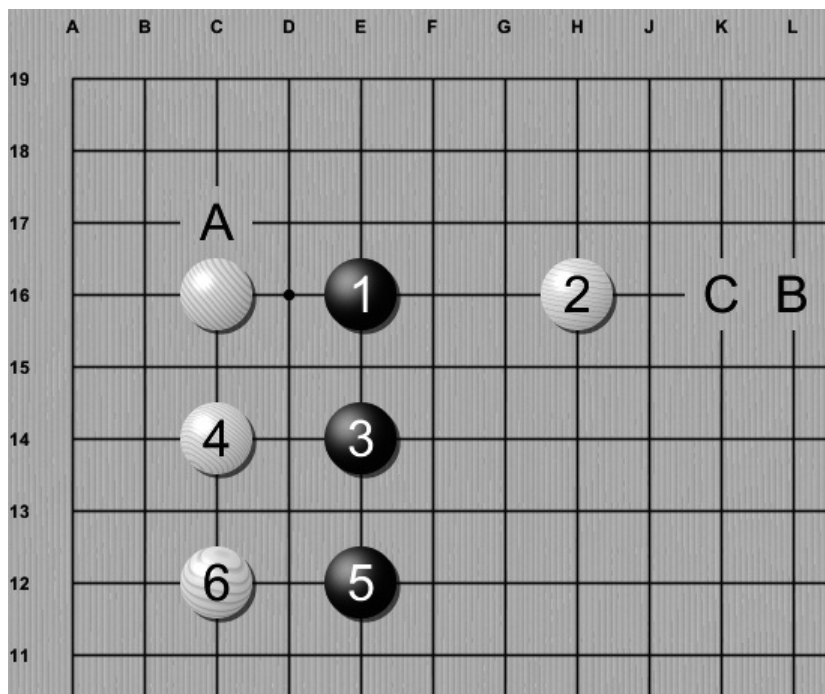


Però les dues opcions no són gaire bones per Negres. Si Negres intenten viure, només tenen una petita àrea, mentre que Blanques s'estan expandint pels dos bàndols i encara poden assetjar i amenaçar el grup de Negres més tard. Si Negres salten, ara Blanques tenen un racó estable des d'on expandir-se i poden saltar amb el **moviment 8**. Negres encara no tenen ulls i la pedra de Blanques a **2** encara és una espina al costat.



A salt d'un espai per al moviment 3

Negres opten per saltar primer per amenaçar amb allunyar-se de la pinça d'una banda i l'altra. Blanques han de defensar primer la seva pedra angular ja que la pedra de Blanques a **2** encara és molt flexible, però una pedra angular no es pot deixar sense ajuda ja que la seva proximitat amb la vora del tauler la fa menys flexible que una pedra lateral. Així doncs, Blanques també han de saltar i seguir Negres. Tant **A** com **B** són possibles, però **A** és més estable i segur com a elecció, per tal de reforçar la cantonada i el lateral esquerre.

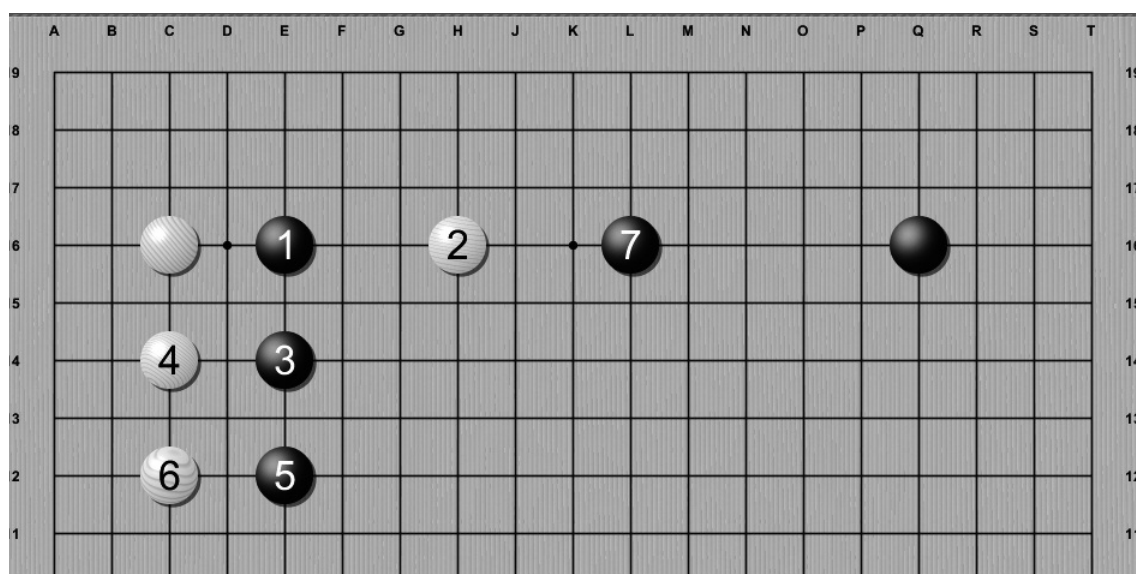


Després que Blanques saltin, Negres repeteixen el salt d'un espai amb exactament la mateixa idea en ment. Si Blanques l'ignoren, Negres poden allunyar-se dels dos bàndols.

Blanques tenen els mateixos problemes que abans i han de defensar al mateix temps la cantonada i el lateral esquerre, així que torna a saltar. Ara Negres tenen tres opcions, **A**, **B** i **C**.

L'opció **A** apunta a la cantonada, però no es considera prou una amenaça ara que Blanques han saltat dues vegades, de manera que blanques poden ignorar-ho i jugar un moviment per reforçar la seva pedra a **2**.

Així, Negres solen jugar **B** o **C** per pinçar la pedra blanca contra la seva paret i beneficiar-se atacant la pedra feble de Blanques.



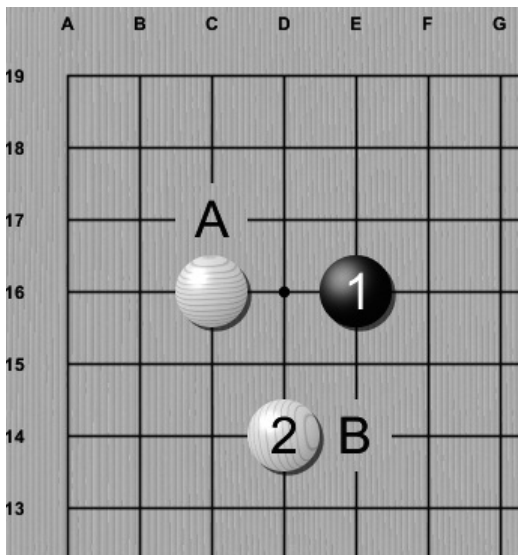
Negres solen jugar a **B** i, una vegada més, tota la situació del tauler és l'única manera de jutjar si un joseki era adequat o no. Amb una pedra negra a la cantonada superior dreta, aquest és un bon resultat per a Negres malgrat la quantitat de territori que va regalar a Blanques a l'esquerra. Les pedres de Negres creen un marc enorme en el qual la pedra blanca a **2** se sent molt sola, per això Blanques poques vegades opten per tocar la pinça a **2** en aquest arranjament.

Conclusió: La pinça de dos espais és una jugada molt forta per al defensor encara que tot el tauler estigui més o menys buit i el jugador que s'acosta a la pedra del 3-4 ha de ser sempre conscient de les possibilitats. Si hi ha pedres d'ajuda per al defensor, aquest moviment es fa encara més fort i el seu potencial s'ha aprofitat per crear situacions on l'aproximació al punt 3-4 es pot considerar una trampa, com veurem més endavant en el Kobayashi i el fuseki xinès.

Opció C: respon amb una extensió de moviment de cavaller

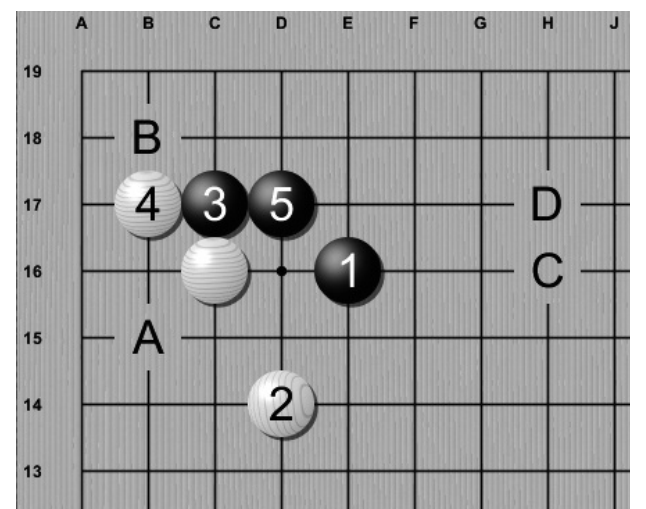
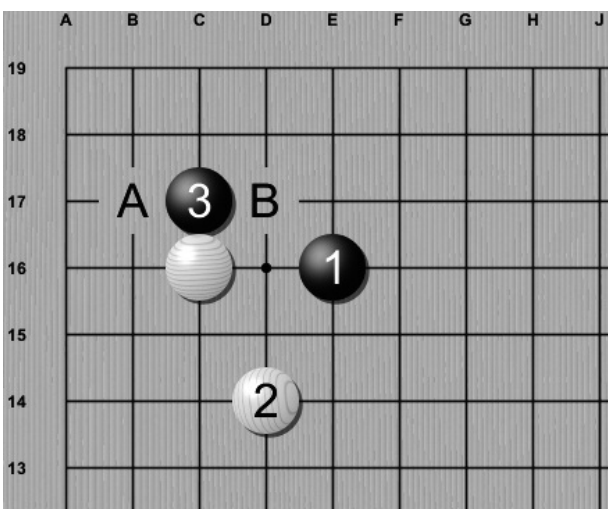
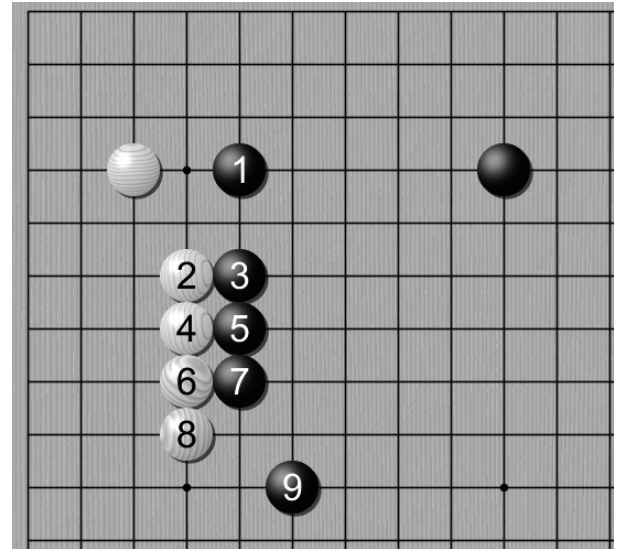
Aquest moviment és una altra opció molt habitual entre jugadors de tots els nivells i emfatitza el costat oposat a la direcció de la pedra que s'acosta.

Aquesta elecció es considera una de les respostes més pacífiques del defensor i evita baralles i seqüències complicades a favor que ambdós jugadors aconseguint un resultat equilibrat. Veiem com funciona normalment:



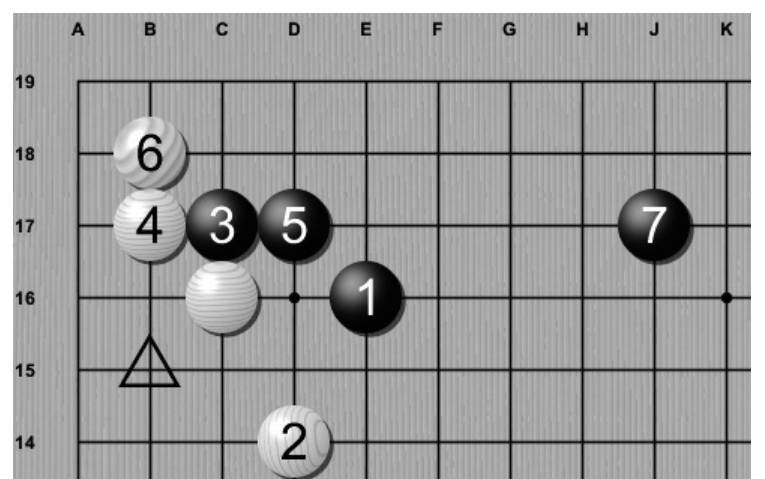
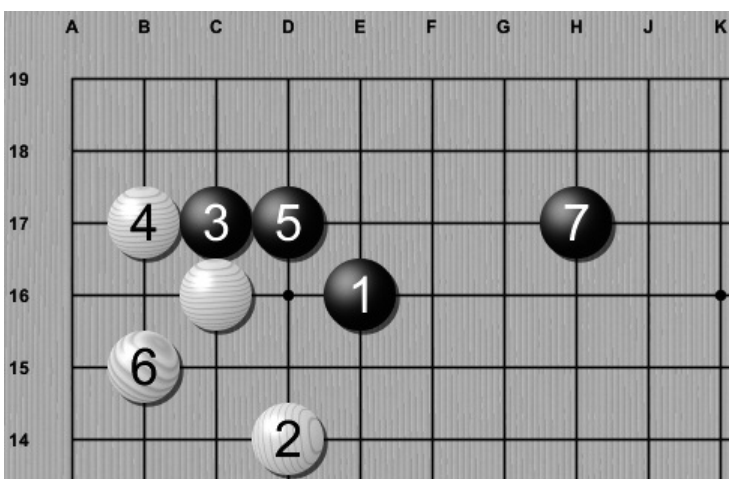
Imatge de l'esquerra: després que Blanques responguin amb el **moviment 2**, Negres tenen dues opcions principals. **A** per aconseguir una base i una gran part de la cantonada o **B** per emfatitzar el costat des del qual s'ha apropat.

Imatge de la dreta: veiem que l'elecció **B** només té sentit quan Negres ja tenen una pedra d'ajuda en aquest costat, però això és rar, així que **A** és l'opció habitual...

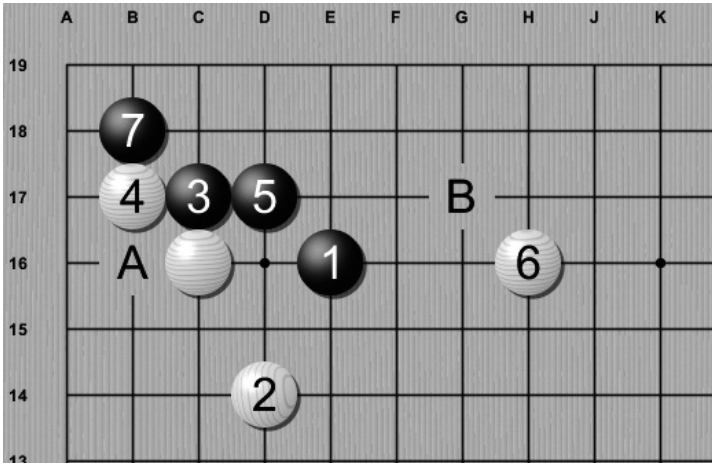


Imatge de l'esquerra: Així, després de **Negres 3**, Blanques poden defensar-se amb **A** o resistir-se amb **B**. L'opció **B** condueix a una lluita intensa i està molt lluny de la idea pacífica del joseki, així que **A** torna a ser l'opció habitual...

Imatge de la dreta: **Negres 5** és natural per defensar que la pedra no entri a atari, així que ara Blanques tenen moltes opcions. Les opcions **A** i **B** apunten a la cantonada i les opcions **C** i **D** pinça Negres per treure la seva base...



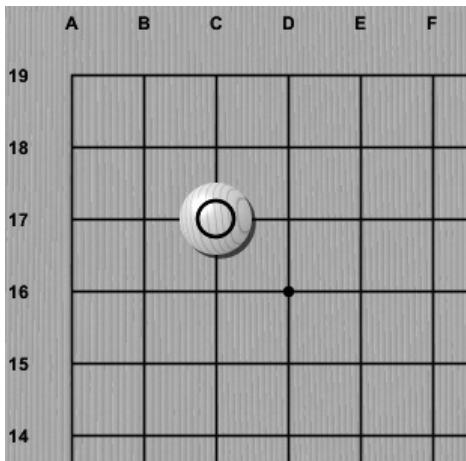
Ambdues opcions **A** i **B** fan que Negres s'estengui cap al costat per crear una base i evitar que es facin pinçades, però l'opció **B** deixa enrere un **aji** perquè Negres l'explotin a **B-15**, de manera que **A** és l'opció més segura...



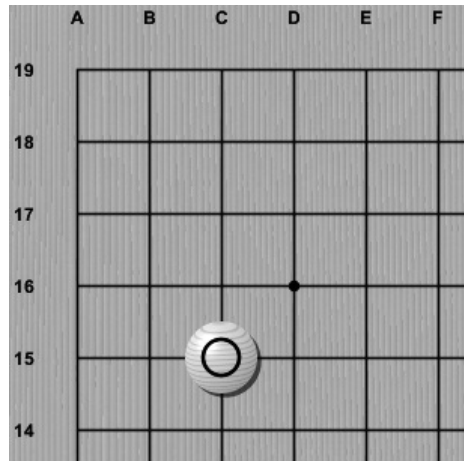
Les opcions de pinça no són tan populars al nostre nivell i poques vegades es veuen. Després que **Blanques 6** pinça el grup negre, **Negres 7** assegura la base del grup, ja que **A** i **B** són **miai**. Si Blanques insisteixen a la part superior, Negres aconseguixen la cantonada. Si Blanques defensen la cantonada, Negres viuen a la part superior, de manera que el següent moviment de Blanques és alguna d'aquestes opcions o s'estén molt cap al costat esquerre ignorant el problema. Totes aquestes opcions no són realment fàcils de processar i avaluar, de manera que la majoria dels jugadors de kyu les eviten.

Conclusió: l'extensió del moviment del cavaller és una opció joseki pacífica per resoldre la cantonada sense moltes complicacions. Quan s'utilitza en situacions normals és molt equilibrat, però quan el defensor té altres pedres a prop per ajudar-lo, aleshores es pot convertir en una trampa per al jugador que s'acosta, com veurem en el fuseki que seguirà.

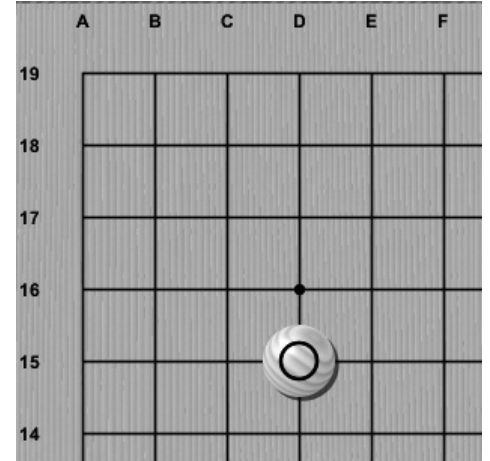
Aquests eren els casos més habituals i útils de moviments d'obertura i els joseki que els acompanyen. Com ja hem comentat, hi ha una immensa quantitat de possibilitats per als moviments inicials i les respostes adequades i és molt recomanable explorar-les després amb l'ús d'un diccionari joseki com els que s'ofereixen a eidogo.com o josekipedia.com de forma gratuïta. De moment hauríeu de tenir una idea visual de les possibles obertures i aquests són els casos més possibles que us podríeu trobar, ja que molts jugadors intentaran confondre-vos jugant moviments inicials que potser no us heu trobat abans.



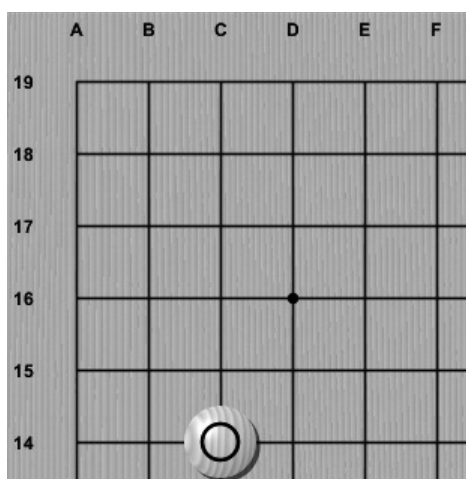
El punt 3-3



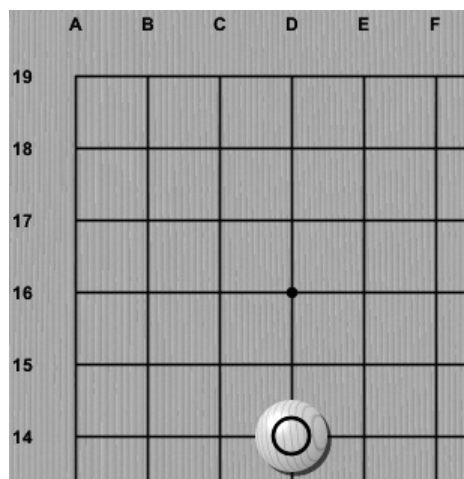
El punt 3-5



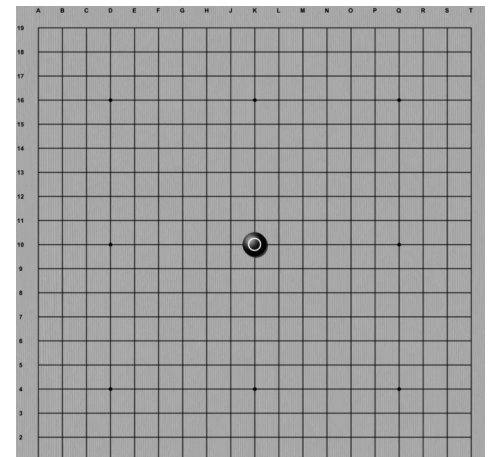
El punt 4-5



El punt 3-6



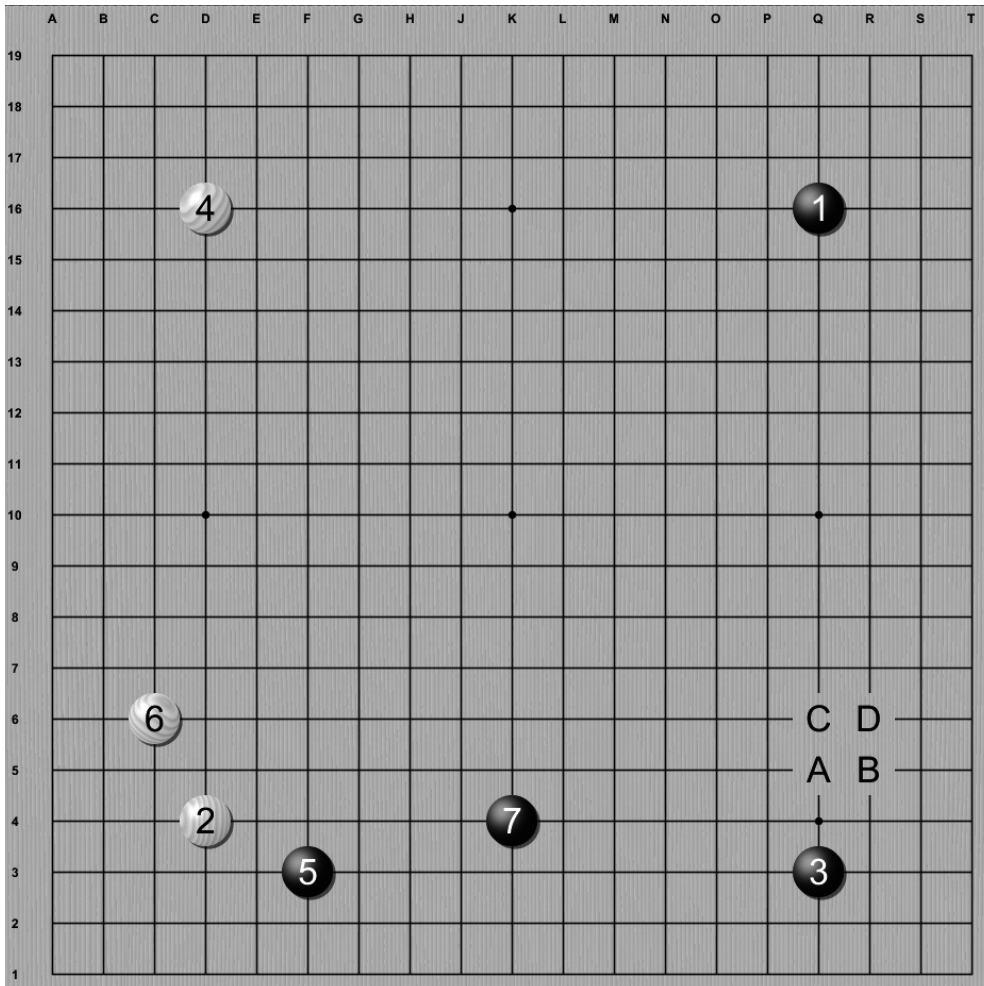
El punt 4-6



El centre del tauler, anomenat **tengen**

►► El fuseki Kobayashi

Com vam explicar al principi d'aquest capítol, el **fuseki** és una estratègia de tauler sencera, normalment composta per tres o quatre pedres. Ara semblen molt poques pedres per influir o implementar una estratègia de tauler sencera, però aquesta és la bellesa del joc. Examinarem tres dels fuseki més comuns i començarem amb el **fuseki Kobayashi** que va ser inventat pel jugador professional japonès Kobayashi Koichi 9-dan i té aquest aspecte:

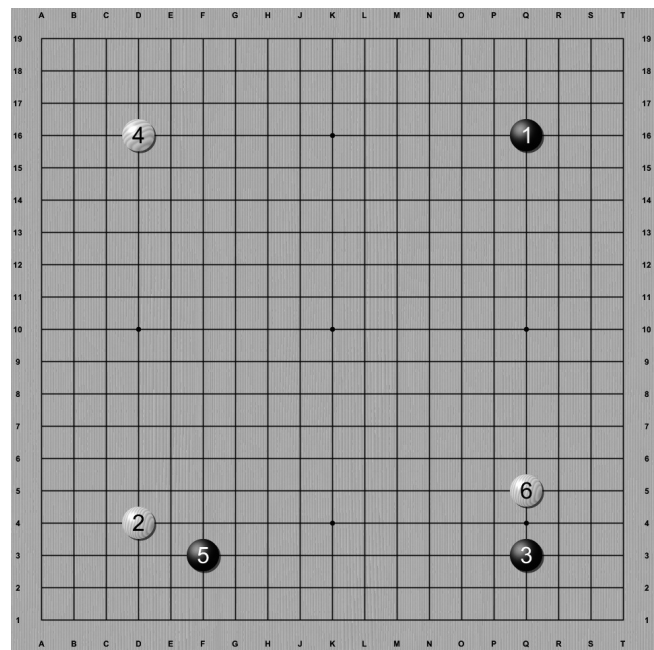
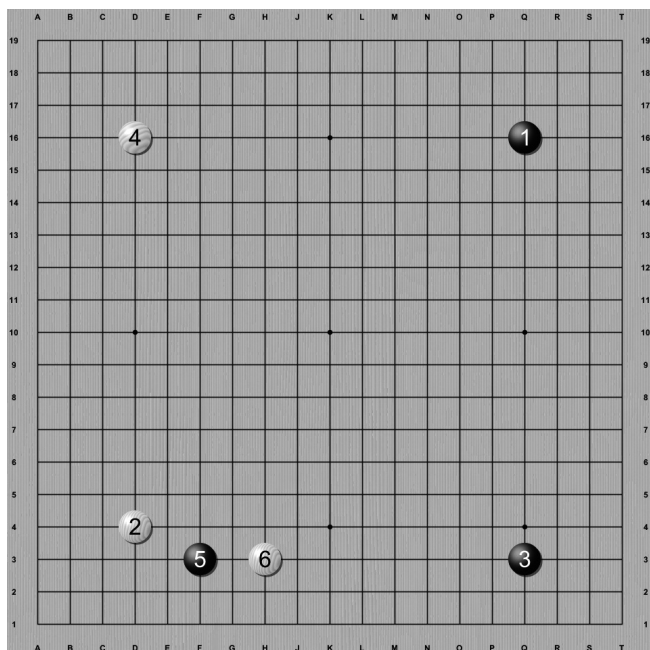


Tots els moviments realitzats durant el fuseki per Negres semblen molt normals i no sembla que hi hagi res especial a primera vista, però el "truc" del fuseki Kobayashi rau en el **moviment 7**. Aquesta pedra de Negres en particular es troba al lloc adequat per ser un problema per a molts joseki coneguts pel que fa a l'aproximació de la cantonada 3-4 jugat a **Negres 3**.

Com hem esmentat anteriorment al joseki que ja hem examinat, qualsevol pedra d'ajuda addicional per al defensor normalment alteraria la situació al seu favor.

Amb el fuseki Kobayashi, les aproximacions normals i més agressius d'**A** i **B** en realitat es converteixen en trampes per a Blanques, si mai no ha vist el fuseki abans i no és conscient del perill.

Per evitar complicacions, Blanques juguen un pas més lluny de l'habitual a **C** o **D**, que ja és una petita victòria per a Negres.

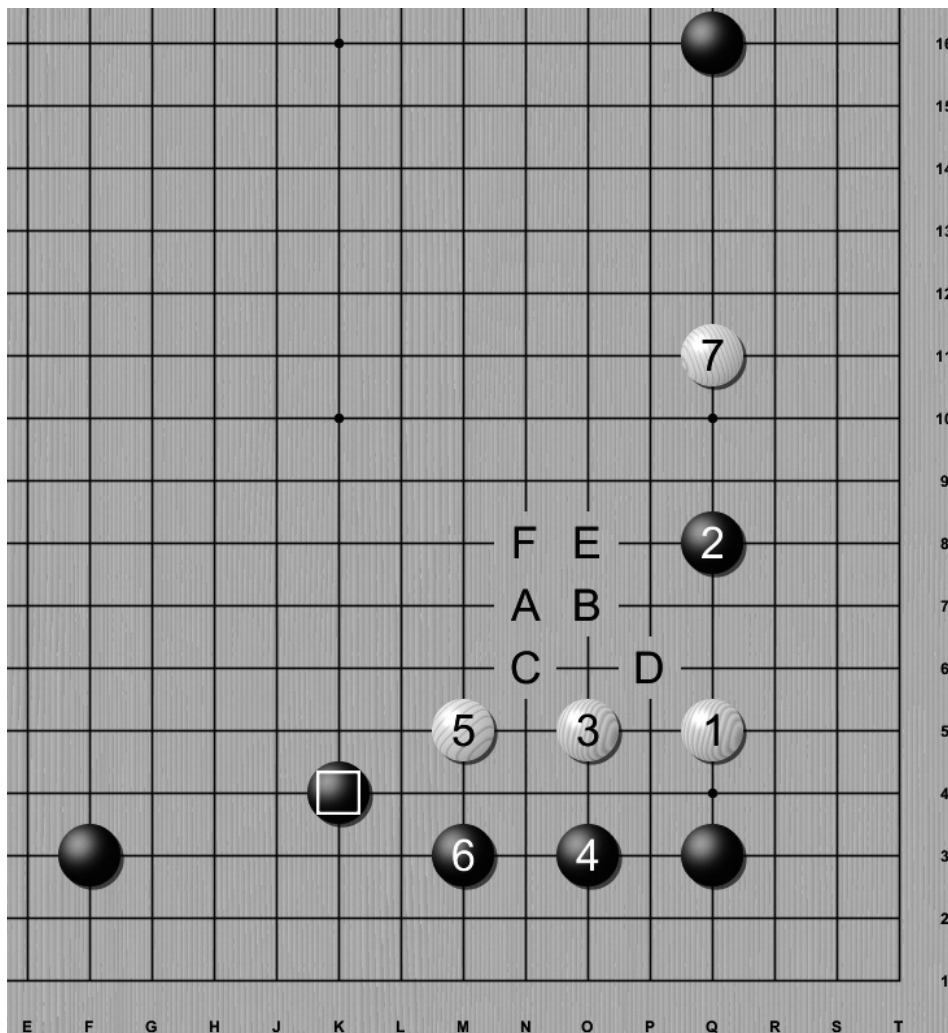


Per descomptat, hi ha maneres d'aturar la formació del fuseki Kobayashi.

Un es troba a la **imatge de l'esquerra**, en pinçar la pedra que s'acosta de Negres en lloc de fer marxa enrere per a **Blanques 6**.

Un altre a la **imatge dreta** és apropar-se a la cantonada de 3-4 abans de respondre a l'aproximació de Negres a la cantonada esquerra, però la manera més fàcil d'evitar aquest fuseki segueix sent la senzilla estratègia de **no jugar dos punts de 4-4 durant l'obertura**.

Així doncs, hem esmentat que el fuseki Kobayashi està creant una trampa per a l'oponent ingenu que vol seguir el joseki habitual d'aproximar-se a les cantonades, **però per què?** És important que entenguem el perill i els possibles guanys si volem jugar un fuseki nosaltres mateixos, o si ens veiem obligats a jugar en contra. Vegem doncs què passa si simplement intentem tocar el joseki que acabem d'aprendre:

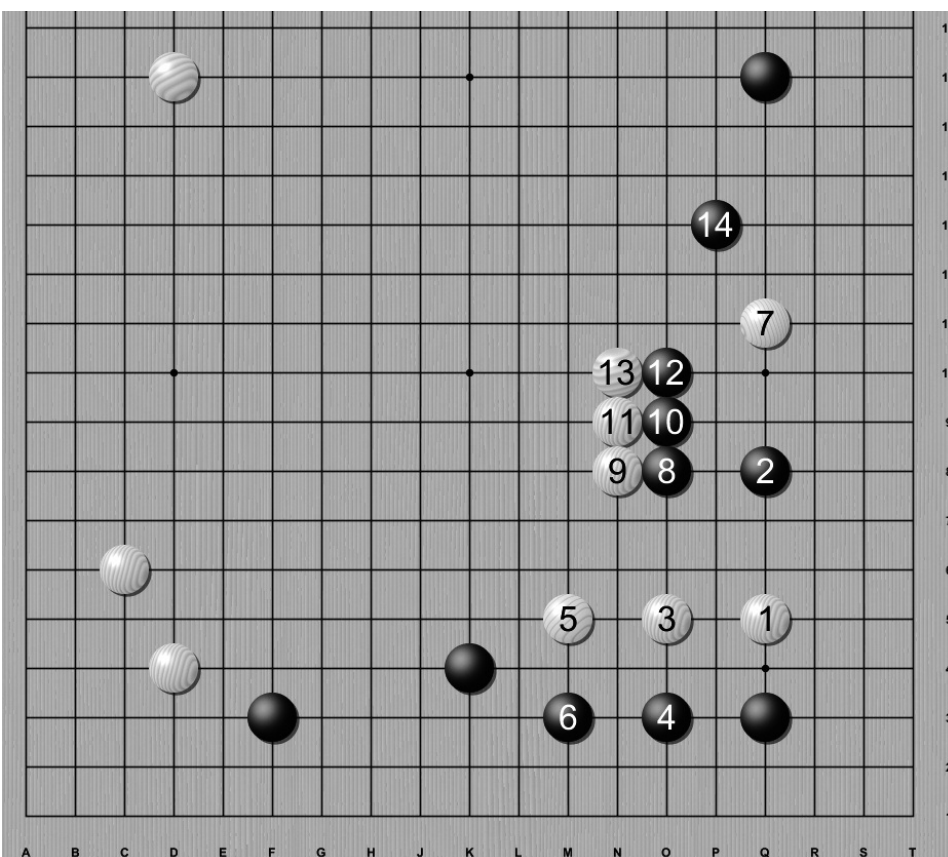


Una vegada que Blanques fa l'aproximació habitual, Negres immediatament pinça la pedra de Blanques amb una pinça de dos espais. Si Blanques decideixen seguir el joseki a cegues, es troba en la situació que es veu a la imatge.

Torneu a la **pàgina 86**

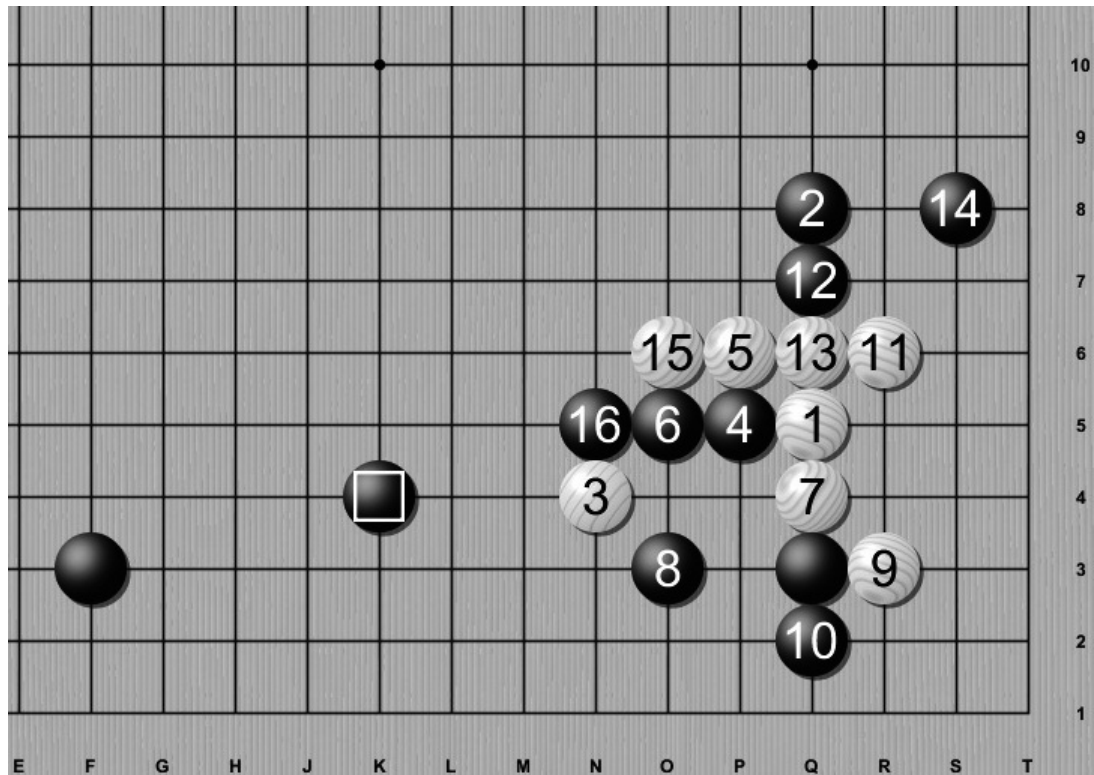
i compareu els dos resultats.

En el resultat normal de joseki, les pedres de Blanques haurien creat una paret i **Blanques 7** haurien aplicat pressió a la pedra ara solitària de les negres al **moviment 2**, de manera que Negres haurien hagut de fer alguna cosa per ajudar la seva pedra, sense posar en perill les pedres de Blanques, **però aquí la pedra negra marcada està en el camí.** Qualsevol de les opcions presentades per al **Negres 8** posaria en perill la paret de Blanques, perquè Blanques no tenen base i la pedra marcada impedeix que blanques fugin. Les pedres de Blanques podrien morir i **Blanques 7** serà la següent pedra blanca a sentir-se pressionada quan Negres guanyin força mentre ataquen les tres pedres de Blanques...

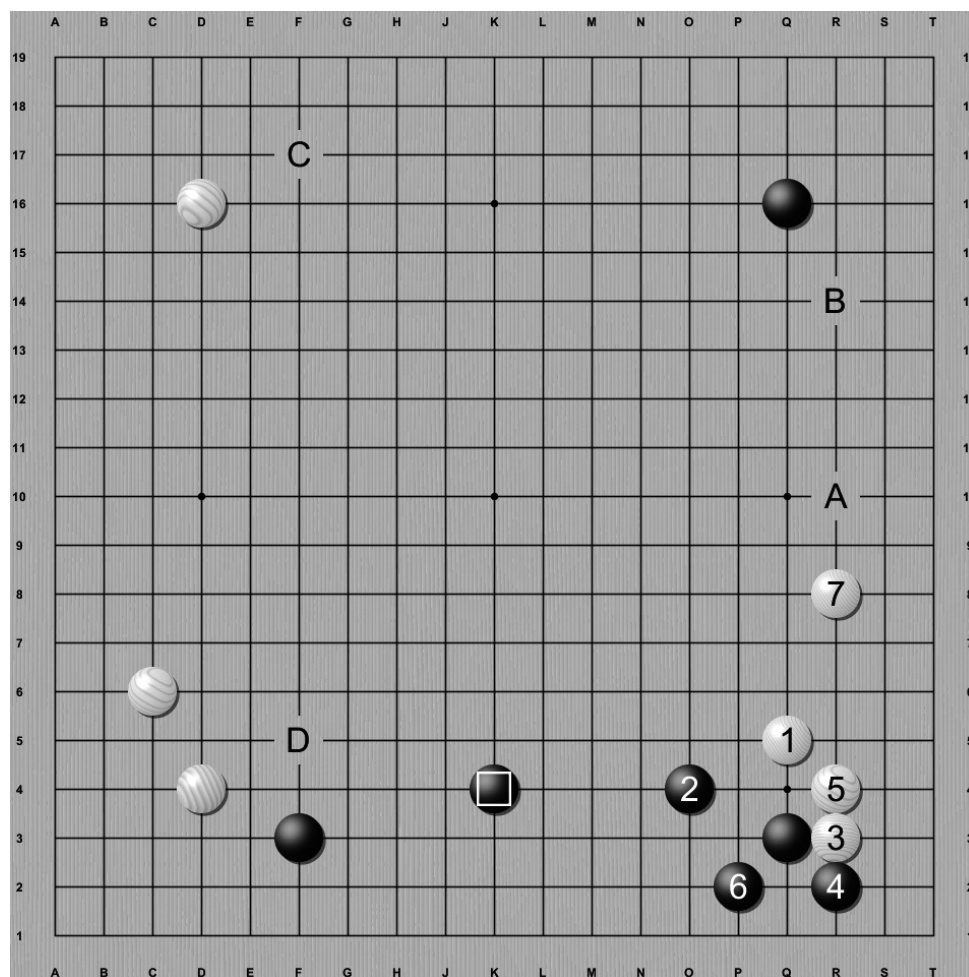


Fins i tot si Negres fan els moviments més segurs i menys amenaçadors possibles per a la paret de Blanques, encara hi ha un gran resultat.

Observeu que Negres no juguen res elaborat (només un salt d'un espai, extensions i un gran moviment de cavaller) i que ambdós jugadors mantenen una bona forma, però la posició de Negres és clarament superior a la de Blanques. Fins i tot si el mur de Blanques va sortir al centre, aquest mur no va rebre cap compensació per Blanques, mentre que Negres estaven aconseguint un territori sòlid amb els **moviments 4 i 6**. També Blanques 7 ara es troben en greus problemes i serà capturada o forçada. viure en un grup molt reduït. **El fuseki va ser un èxit!** D'acord, t'escolto pensant "potser un altre joseki hauria sigut una trampa per a Blanques". Exploreu aquesta idea...

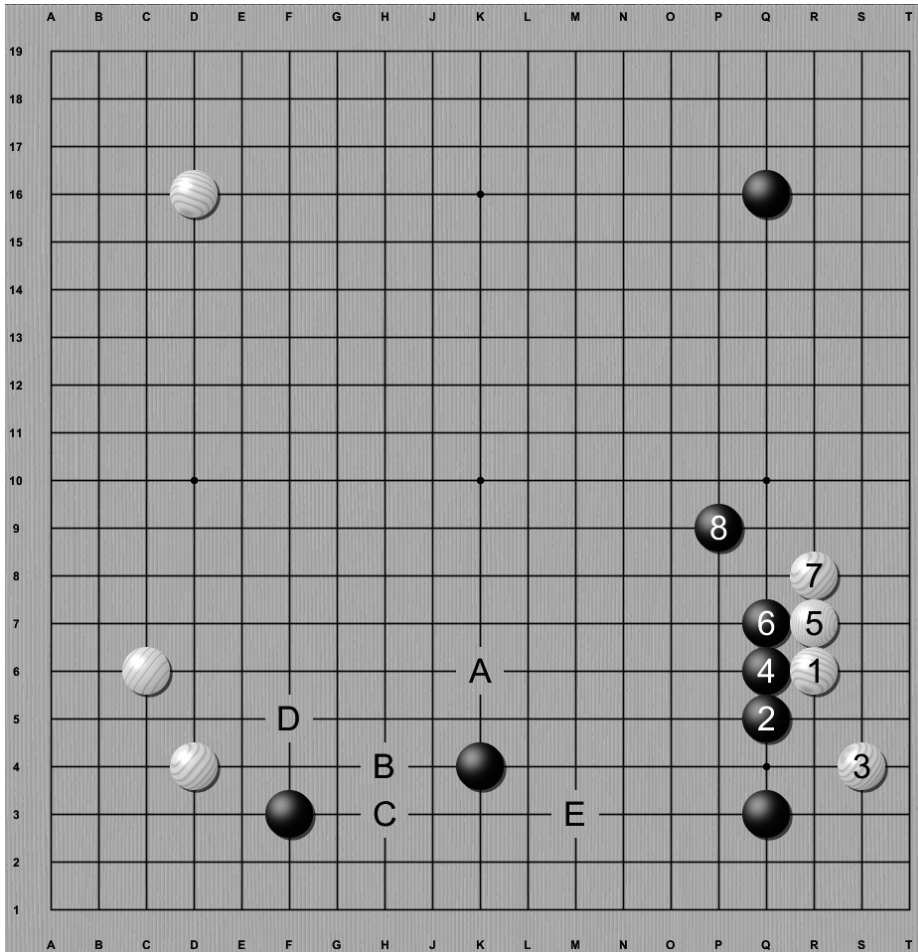


Per tant, suposem que Blanques es submergeix en un joseki complex, molt més enllà de l'abast d'aquest llibre, intentant treure el millor de la situació. Blanques esperen que potser això serveixi, però si busqueu aquest joseki, notareu que només es considera un resultat equilibrat **si no hi ha la pedra marcada amb el quadrat**. Tal com està ara, fins i tot als nostres ulls no entrenats el grup blanc sembla envoltat i contingut, mentre que la pedra blanca jugada al **moviment 3** està desesperadament sola i gairebé morta. Per tant, sembla que un joseki més complex no ens ajudarà, i aquí hem de recordar que Negres tenen més opcions per a la seva defensa, a part de les dues pinces espacials. L'única manera que Blanques aconseguixin un resultat semiequilibrat de l'aproximació d'un espai és si Negres ho permeten. Per exemple...



És el cas on Negres toquen la variació pacífica i el joseki que ja hem analitzat en pàgines anteriors. Negres gairebé mai ho fan, ja que el punt mateix del fuseki Kobayashi és ser agressiu amb la pedra que s'acosta, però encara que Blanques trobin un oponent tan complaent, observeu que la pedra marcada, una vegada més, converteix el joseki a favor de Negres i que Negres també te sente. Ara Negres poden jugar amb **A** per mantenir la pressió, **B** per tancar una cantonada, **C** per apropar-se a una cantonada i expandir-se o **D** per ampliar el seu marc. Negres no estan contentes amb el resultat, fins i tot en aquest cas.

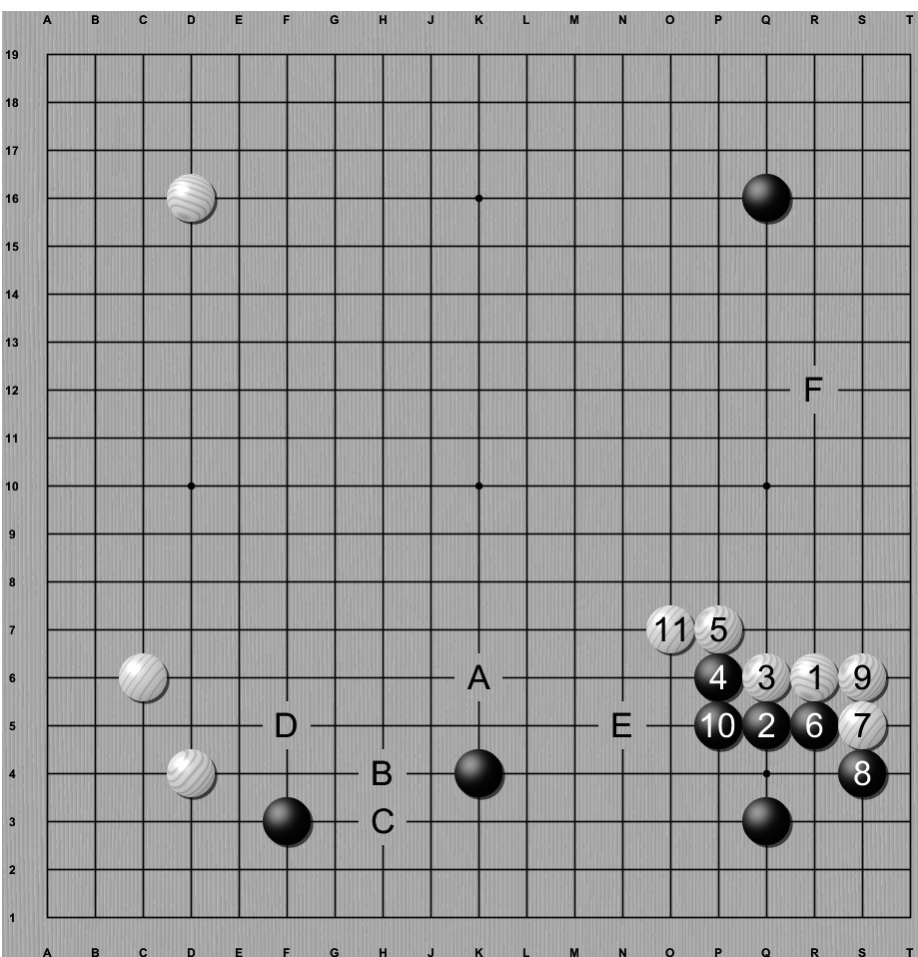
Aleshores, què fem? El fuseki Kobayashi té debilitats i hauríem d'evitar la trampa mentre ens preparem per explotar aquestes debilitats en el futur. Veiem dos exemples senzills i intentem analitzar els moviments joseki com vam fer abans. El primer exemple apunta cap al costat i el segon cap al centre:



Això és d'un joc real on jo era Negres i Blanques era un oponent de 2 dan. Quan juga aquest joseki, Negres tenen tot el dret a sentir-se contentes pel resultat i amb tota la situació del tauler, però Blanques tenen sentit i Negres tenen tots aquests punts marcats com a debilitats. Explicarem les reduccions i les invasions en els capítols següents, però de moment observem que **A i D** tenen com a objectiu reduir el marc de Negres i **B, C i E** estan envaint directament aquest marc per destruir-lo.

Cal tenir en compte que Blanques no han de fer aquests moviments perquè siguin perillosos. Podria amenaçar amb jugar-los, jugant a prop d'aquests moviments i així obligar Negres a malgastar alguns dels seus moviments per defensar els punts febles.

Al final del joc real, Blanques havien utilitzat aquests punts/amenaces per reduir l'àrea de Negres a gairebé res!



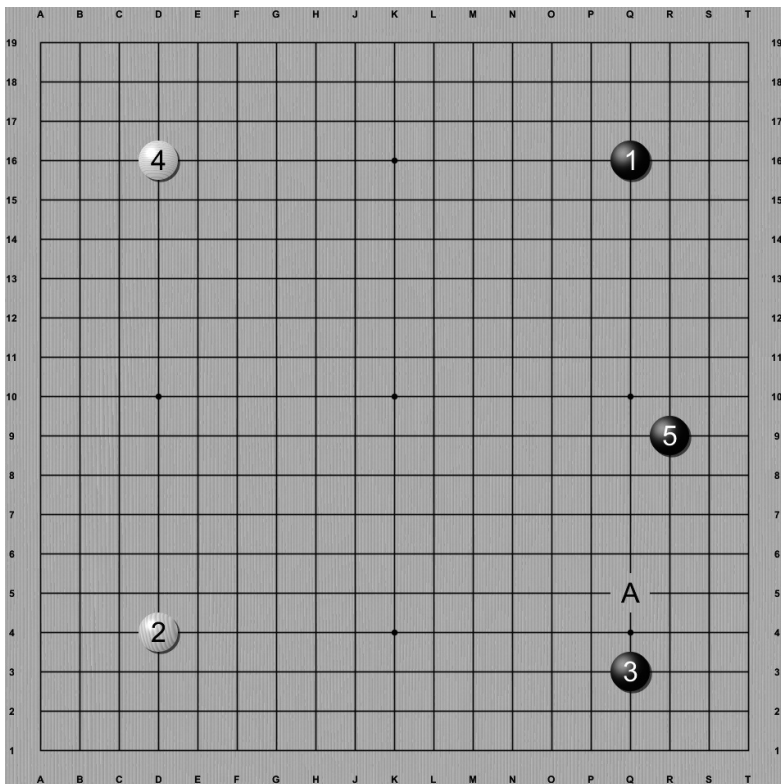
Alternativament, Blanques podrien apuntar a expandir-se cap al centre, després de la resposta de les negres al **2**. Al final d'aquest joseki, Negres tenen una cantonada inferior dreta molt sòlida i Blanques tenen una paret, però Negres no poden ser complaents malgrat el territori que van guanyar. Gairebé totes les debilitats de la imatge anterior encara persisteixen, tot i que **E** va canviar a un moviment reductor, en lloc d'una invasió directa. Ara blanques també poden jugar a **F** i intentar aprofitar el seu mur i més tard apropa-se a la cantonada de Negres. Tot i així, el fuseki ofereix en ambdós casos una posició lleugerament avançada per a Negres. Fins i tot quan hi ha debilitats en la forma, quan un jugador té el territori més potencial i l'oponent ha de reduir o envair aquest territori potencial, això pot presentar oportunitats que poden ajudar al jugador defensor a obtenir la força i les pedres necessàries per llançar un contraatac del seu propi.

Conclusió: si teniu l'oportunitat d'utilitzar el fuseki, Kobayashi és una eina forta per tenir al vostre arsenal i definitivament hauríeu d'experimentar-hi. Si creieu que el vostre oponent podria utilitzar-lo en contra vostre i no esteu segur de totes les possibilitats habituals, només interrompeu la seva creació i eviteu-ho del tot.

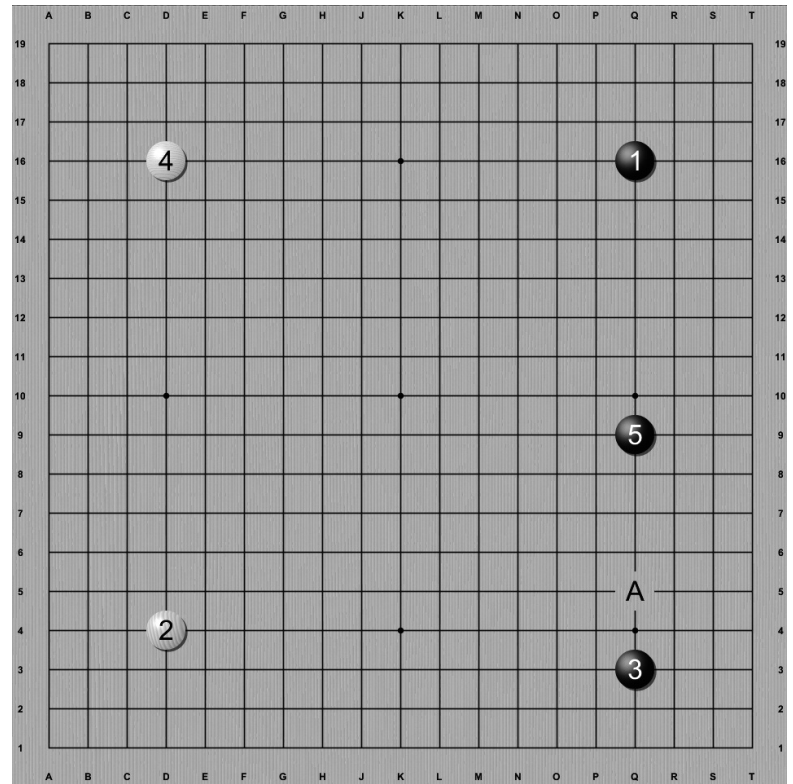
► El fuseki xinès

El fuseki xinès és un altre fuseki molt popular l'objectiu principal del qual és l'expansió ràpida i crear un parany amb un cantó 3-4 lleugerament protegit. Quan va sortir per primera vegada, es va considerar innovador, per la qual cosa no sorprèn que, excloent-ne l'original, aquest fuseki tingui tres variacions de la mateixa idea. Analitzarem únicament la versió original, ja que és la que més es juga al nostre nivell.

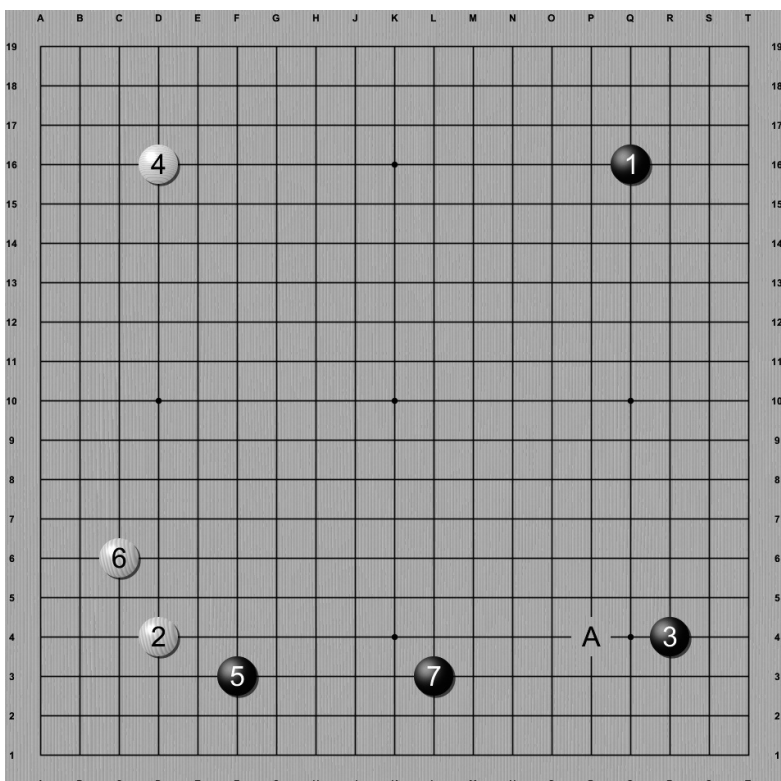
Aquí hi ha les quatre versions amb la “trampa” marcada amb **A** en cada cas:



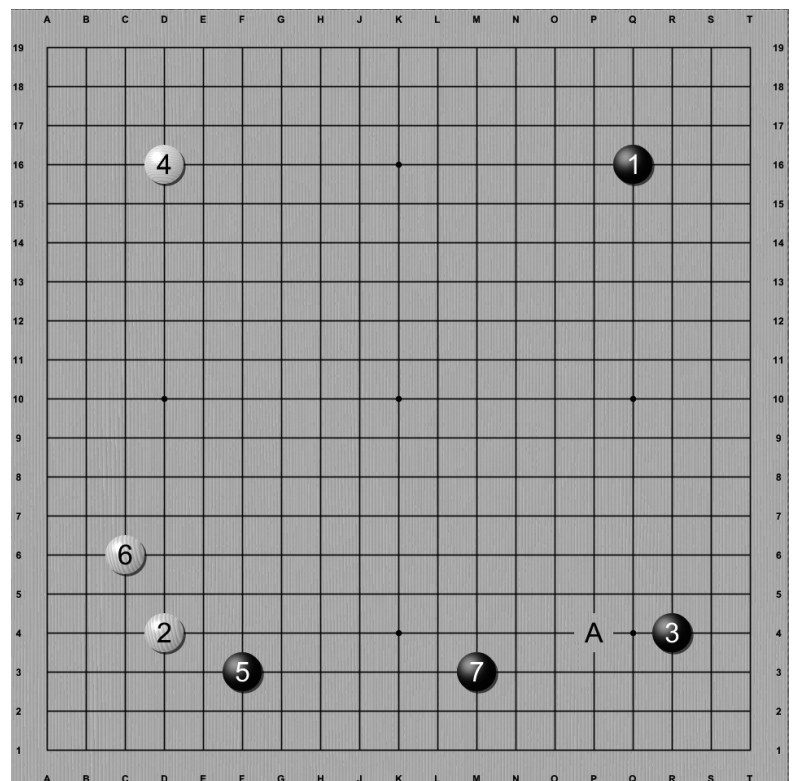
El fuseki xinès original



El fuseki xinès alt



El mini xinès

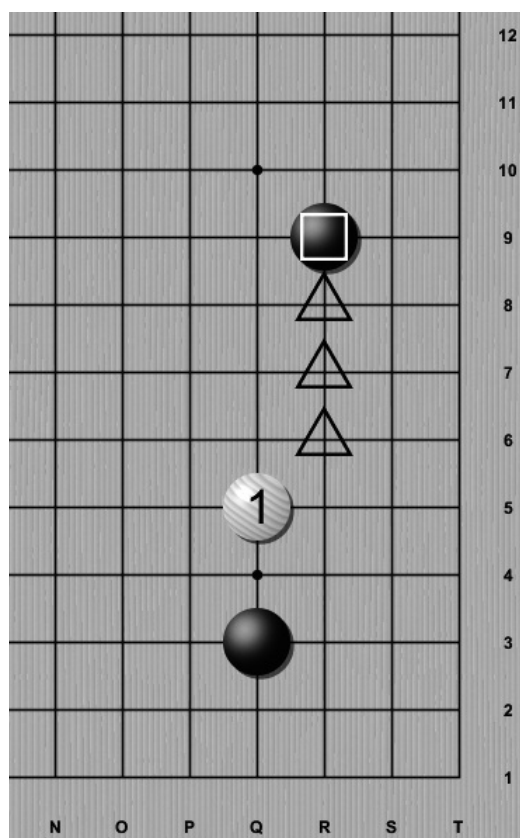


El micro xinès

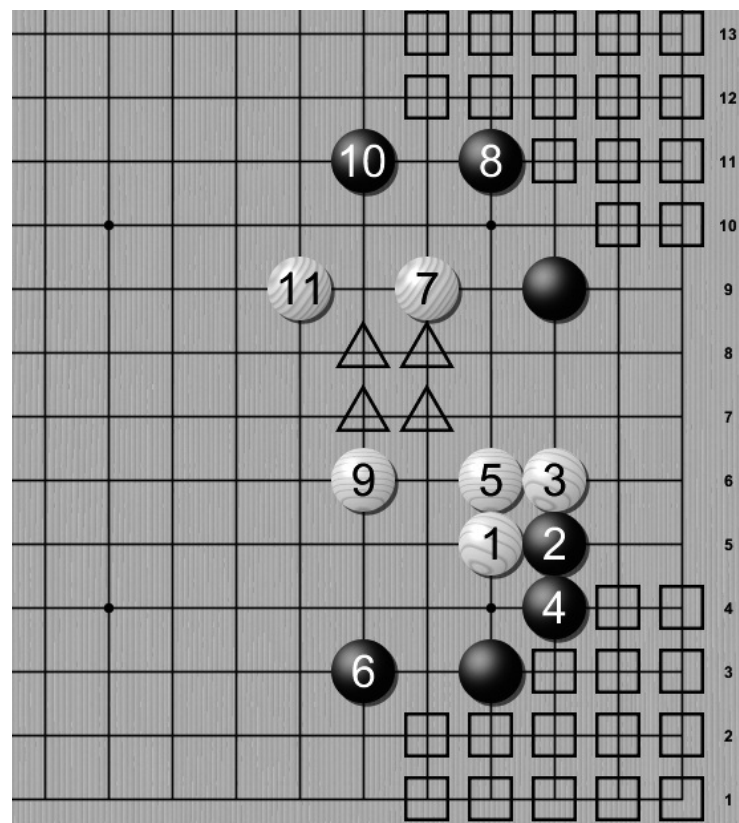
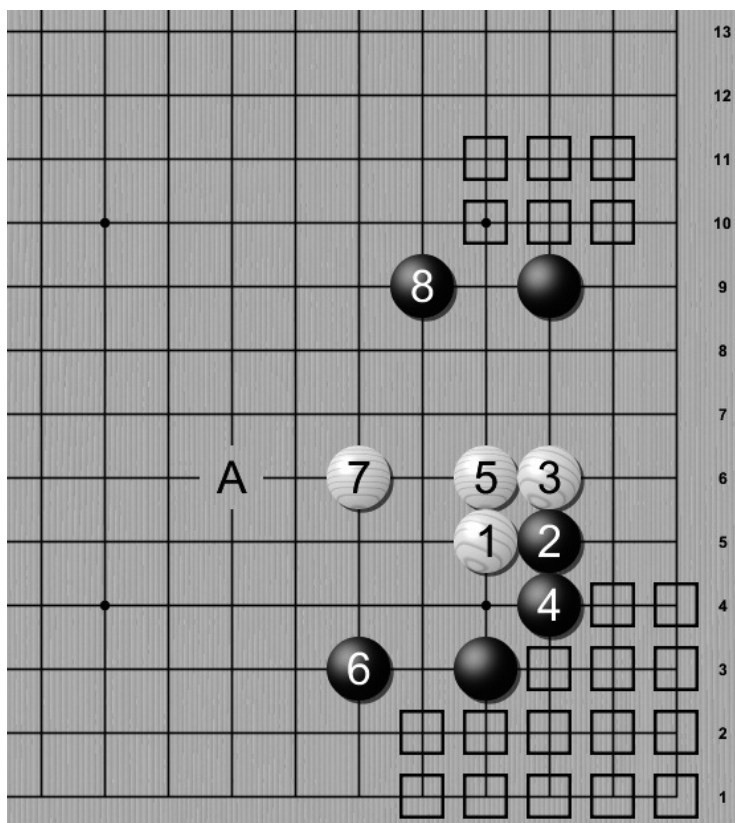
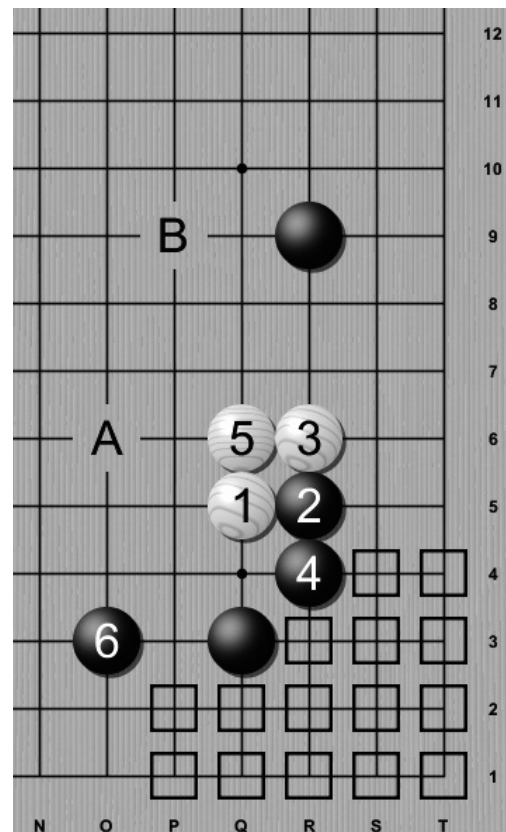
Algú jugant al mini o micro xinès al nostre nivell és estrany de veure, però crec que és bo ser conscient de la seva existència, per si de cas.

Llavors, com funciona? La idea és similar al fuseki Kobayashi , però l'execució és diferent a causa de la diferent direcció de la trampa. Aquesta vegada el jugador que s'acosta posa la pedra en una posició pràcticament ja pinçada i això, un cop més, fa que el joseki normal no li funcioni.

Vegem què passa si Blanques juguen al parany:



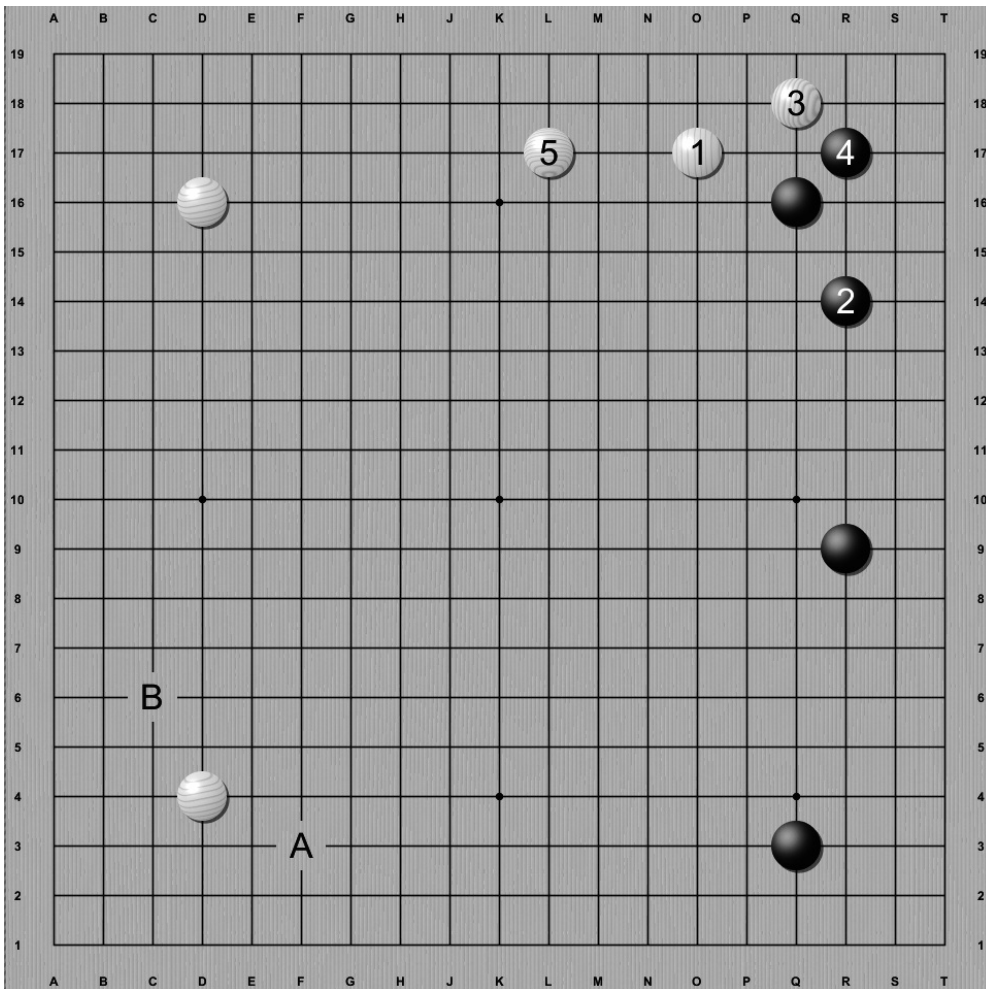
A la imatge de l'esquerra veiem que Blanques segueixen la directiva d'aproximació primer a les cantonades i fan una jugada d'aproximació habitual. Aquesta vegada, però, la pedra negra marcada limita la capacitat de Blanques per fer una base. Provem un dels dos joseki que hem après i veurem què passa. El resultat és a la imatge correcta i ara és el torn de Blanques. El següent hauria d'haver estat jugant cap al costat dret, però ara la pedra negra està tallant el seu desenvolupament allà, de manera que les Blanques poden saltar a **A** o intentar el costat dret de totes maneres amb **B**. encara no tenen una base...



Imatge de l'esquerra: Les dues opcions són dolentes per a Blanques, en comparació amb el resultat que obtenen Negres. Si Blanques salten, llavors **Negres 8** segueixen aquest salt i ara Negres també estan desenvolupant el costat dret, mentre que les blanques encara no tenen base i hauran de tornar a saltar a **A** per estar segures. S'espera que Negres segueixin perseguint i assetjant aquest grup blanc i guanyant punts sense gaire problema.

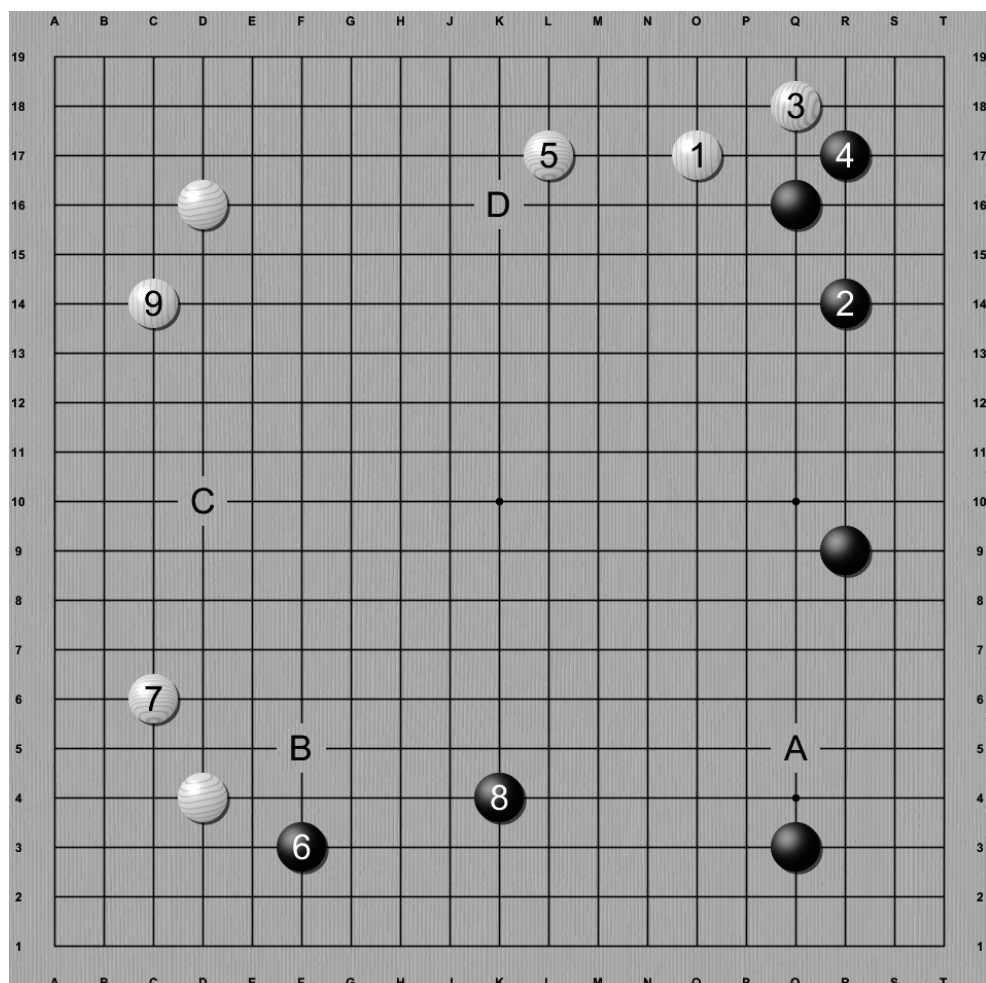
Imatge de la dreta: Si Blanques van pel costat dret, encara que Negres juguin passivament i deixen que Blanques facin una mica de forma, el resultat no és bo per a Blanques, en comparació amb el resultat que Negres treuen d'aquests intercanvis. En comparació amb la imatge de l'esquerra, Blanques és ara més segur, però el desenvolupament de Negres també és més ampli i val més que el grup feble de Blanques.

Jugar a la trampa es considera tan greu i perillós que, quan estava intentant trobar una possible solució enginyosa de la qual no sabia, no vaig poder trobar ni un sola partida en què aquest moviment es va jugar tan aviat en una partida, fins que AlphaGo ho va canviar. Per tant, l'aproximació habitual no semblava funcionar per als humans. Què va funcionar, doncs?



A vegades les idees senzilles són les millors. Si apropar-se a la cantonada inferior no és factible en aquest moment, Blanques sempre poden apropar-se a la cantonada superior dreta. Negres solen jugar el simple joseki que analitzàvem fa unes pàgines, ja que assegura que Negres aconseguen un bon resultat a la seva cantonada i al costat dret i tenen sente. Blanques també estan contentes perquè s'estan expandint lentament i creant un marc general.

Després d'això, Negres solen jugar a **A** intentant ampliar el seu propi marc, ja que aquesta és la direcció de joc més òbvia i beneficiosa per a ell. Si a Negres no li agrada la idea de tenir un joc de framework vs framework, llavors pot apropar-se a la cantonada de les blanques des del costat oposat, a **B**. És una estratègia vàlida, però passa poques vegades en comparació amb **A**...



Perquè acostar-se a la cantonada des de la direcció correcta dóna a Negres l'oportunitat de jugar també amb el fuseki Kobayashi, reforçant la trampa a la seva cantonada inferior dreta. Després d'aquest moviment, Blanques solen jugar el **moviment 9** per defensar la seva pròpia cantonada i aleshores l'obertura s'està acabant. Sembla que tots dos jugadors tenen la meitat del tauler i els seus marcs s'han de xocar.

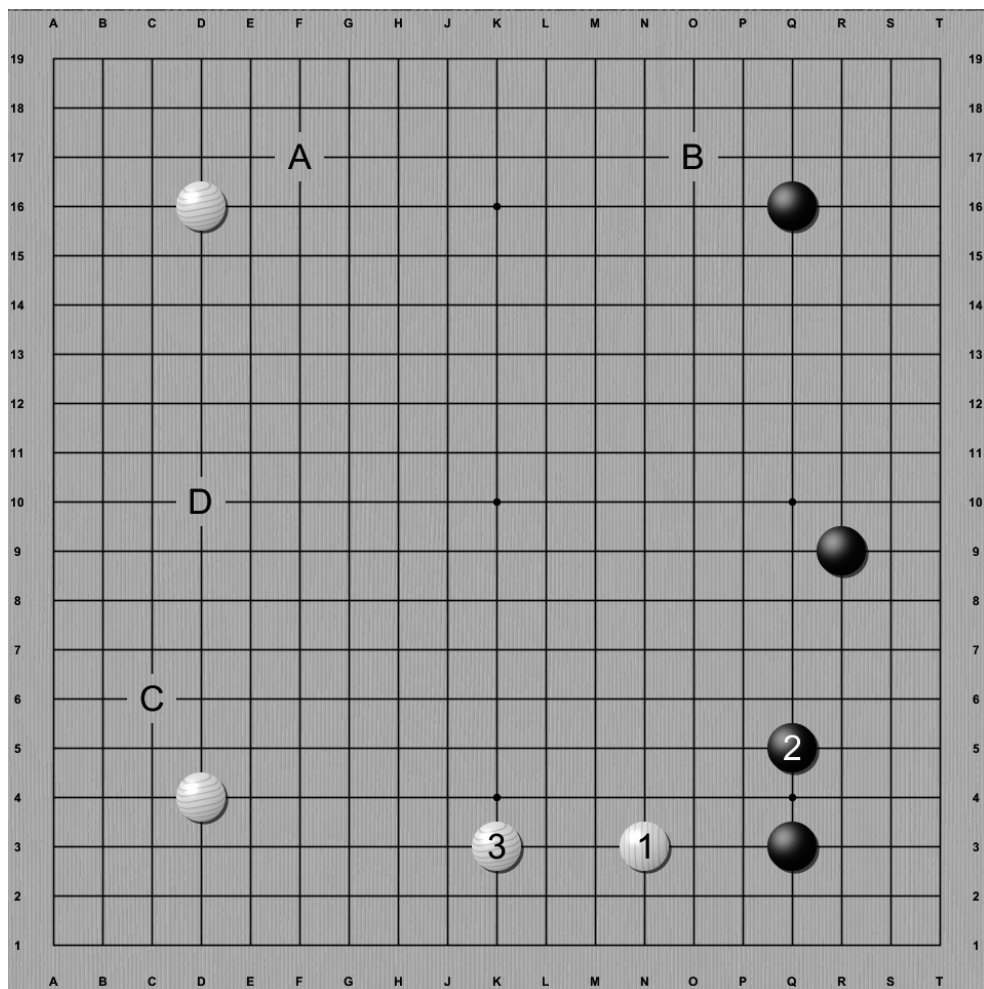
Negres poden jugar en diversos llocs:

Pot jugar a l'**A** per fer l'última cantonada del joc.

Pot jugar a **B** per cobrir el punt feble del fuseki Kobayashi.

Pot jugar la invasió a **C** per dividir les pedres de Blanques i interrompre el marc de les blanques.

O pot jugar a **D** per reduir la influència de Blanques (parlarem amb detall sobre invasions i reduccions al capítol següent).



Una altra idea és apropar-se a la cantonada inferior dreta, però d'una manera no estàndard, al **moviment 1**.

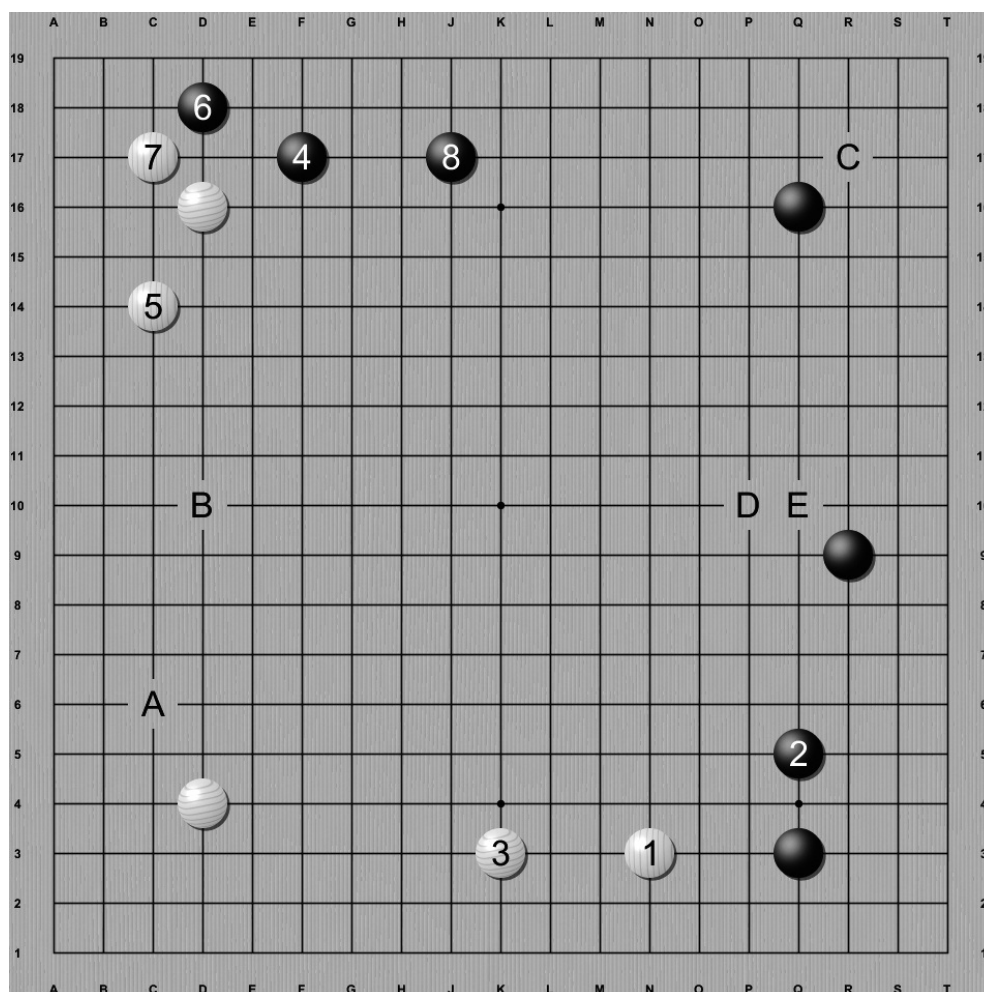
En general, Negres tancaran la cantonada amb el **moviment 2** i prendran el territori com a benefici, ja que la trampa que va intentar posar es va esvair i ja no funcionaria.

Blanques 3 és un salt de dos 'espais estàndard dissenyat per donar una base al grup de Blanques. Després d'això, és el torn de Negres d'escollir què passarà al tauler (Negres tenen **sente**).

L'opció **A** està creant un joc de marc vs marc com a la pàgina anterior i és la direcció correcta del joc, intentant que totes les pedres de Negres funcionin juntes.

L'opció **B** assegura la cantonada i es centra en que Negres guanyin la major part del costat dret.

Les opcions **C** i **D** estan dissenyades per interrompre la creació de marcs grans i dividir el tauler en grups més petits...



L'opció més habitual és crear un marc, de manera que suposant que els jugadors utilitzen un dels joseki equilibrats que coneixem, el tauler veurà així, amb Blanques tenint **sente**.

Les opcions **A** i **B** enforzeixen el marc de Blanques i li retornen el sente a Negres i li donen la responsabilitat de decidir quan els dos marcs xocaran i com.

L'opció **C** és una invasió de cantonada estàndard com vam veure a la pàgina 66. Blanques aconseguirien la cantonada i s'introdueixen en el marc de Negres mentre mantenen sente. És una opció molt temptadora i molts la juguen amb ganes.

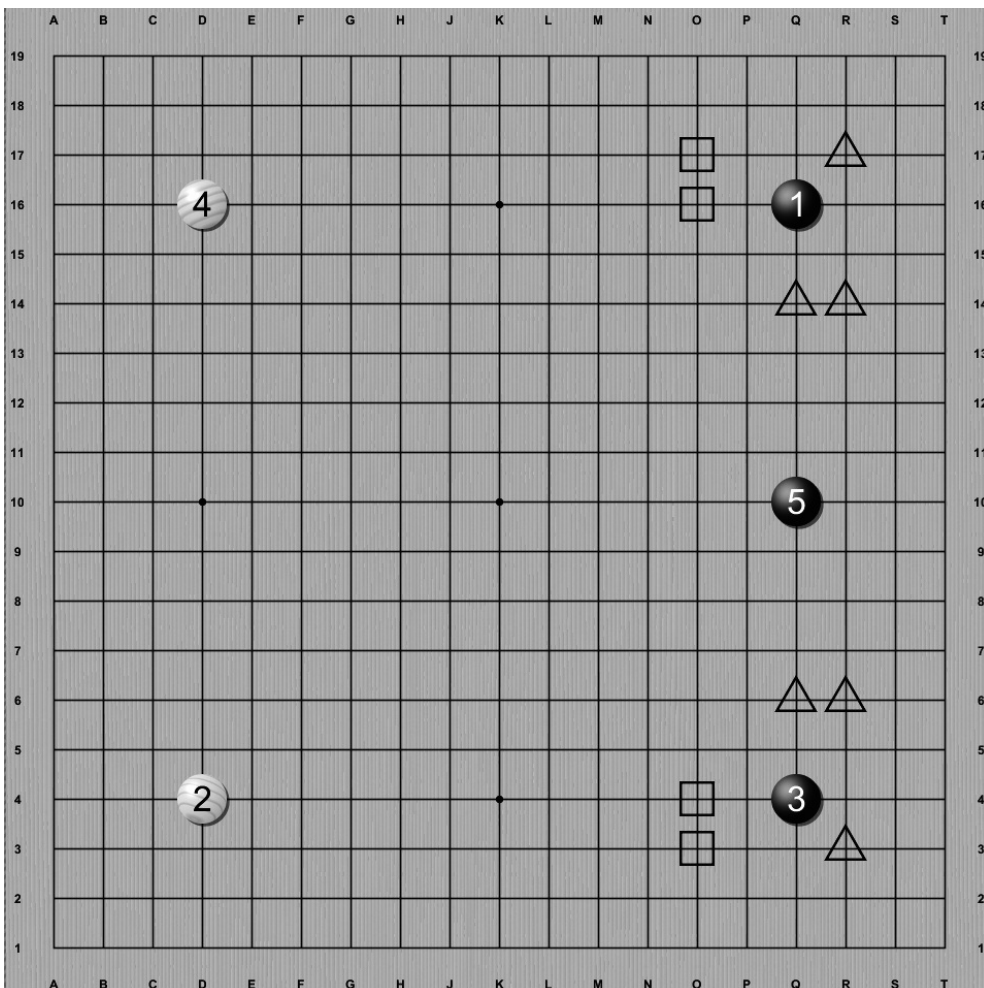
Les opcions **D** i **E** són reduccions, que, com hem dit, s'analitzaran més endavant.

Per descomptat, hi ha moltes altres opcions, però aquestes són les més habituals que trobareu en aquest cas.

Conclusió: el fuseki xinès és una elecció poderosa, però normalment porta a jocs que es juguen amb grans marcs que lluiten entre ells per obtenir fins i tot el més petit benefici als seus punts de contacte. A molts jugadors no els agrada aquest estil de joc tot malgrat ser una bona estratègia per portar a la seva victòria, així que eviten jugar al fuseki xinès o fer alguna cosa per evitar-ne la formació (igual que amb el fuseki Kobayashi). El meu suggeriment és que definitivament ho hauríeu de provar i comprovar per un mateix si s'adapta al vostre estil i a la vostra idea de diversió. Si t'agrada, el fuseki xinès és una eina encantadora per a la teva manera de jugar. Si no és així, encara és una bona idea estudiar-ho i provar-ho de tant en tant, per saber jugar-hi contra.

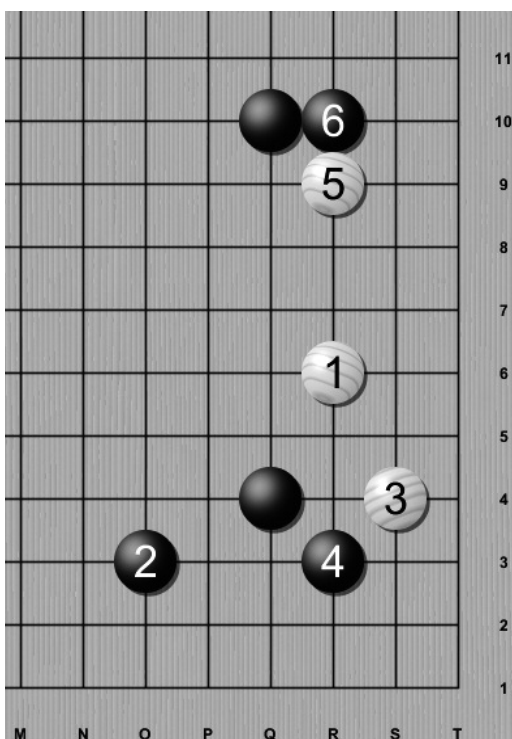
►► El San-Ren-Sei

L'últim, però no menys important, per a la nostra anàlisi fuseki, és el San-ren-sei. Significa "tres punts estrella seguides" i és molt diferent en comparació amb l'anterior fuseki que hem esmentat. La principal diferència és que el Sen-ren-sei no crea cap desequilibri entre les nostres pedres i és perfectament simètric. La segona diferència, i molt important, és que tampoc crea cap mena de parany. Es tracta, com el seu nom indica, de tres pedres seguides, però aquestes pedres es complementen perfectament. Vegem què és i com funciona:



Aquest és el San-ren-sei. No sembla gaire complicat i és un fuseki força evident en la seva idea. Tres punts estrella seguits amb el del mig en el **moviment 5** proporcionant un back up als punts estrella de la cantonada. Aquest back up no és trivial. A la imatge podem veure amb les marques triangulars quins enfocaments a la cantonada no donen un resultat prou decent perquè Blanques les considerin jugables. Els punts quadrats són ara les úniques opcions decents.

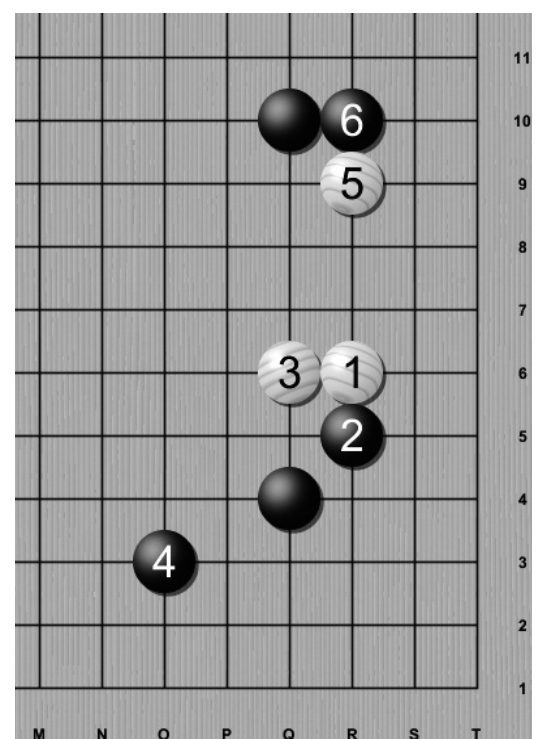
Les aproximacions a les cantonades des de la direcció equivocada no eren una gran idea per començar, però valia la pena jugar-hi quan no volies un joc de marc versus marc. Ara, amb el moviment 5 al seu lloc, aquestes aproximacions donen un gran avantatge a Negres i aconseguen proporcionar una defensa molt potent per a la principal debilitat del **punt 4-4: la invasió 3-3**. Vegem primer què passa si Blanques juguen amb els punts triangulars...

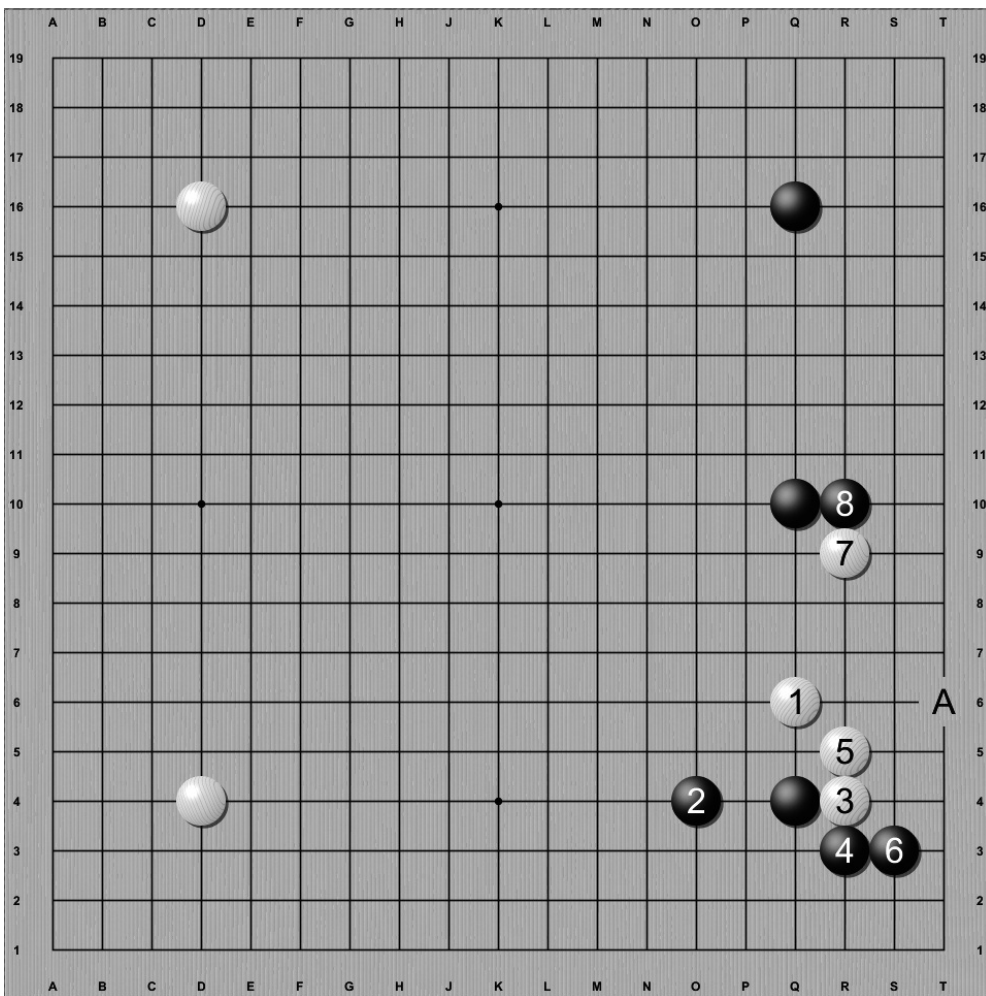


Imatge de l'esquerra: si Blanques intenten apropar-se a la cantonada des de la direcció equivocada, encara que Negres siguin magnànimes i només juguin el joseki habitual que hem analitzat abans. L'existència del punt d'estrella lateral permet que Negres juguin el pilar de ferro al **moviment 6** i encaixin Blanques.

Imatge de la dreta: hi ha una altra opció on Negres juguen de manera agressiva amb la puntada joseki que hem vist abans.

Ara Blanques estan encara més pressionades per les dues bandes. En ambdós casos, Blanques estan tan atapeïdes en aquest petit espai que encara no és viu i ha de lluitar per sobreviure...





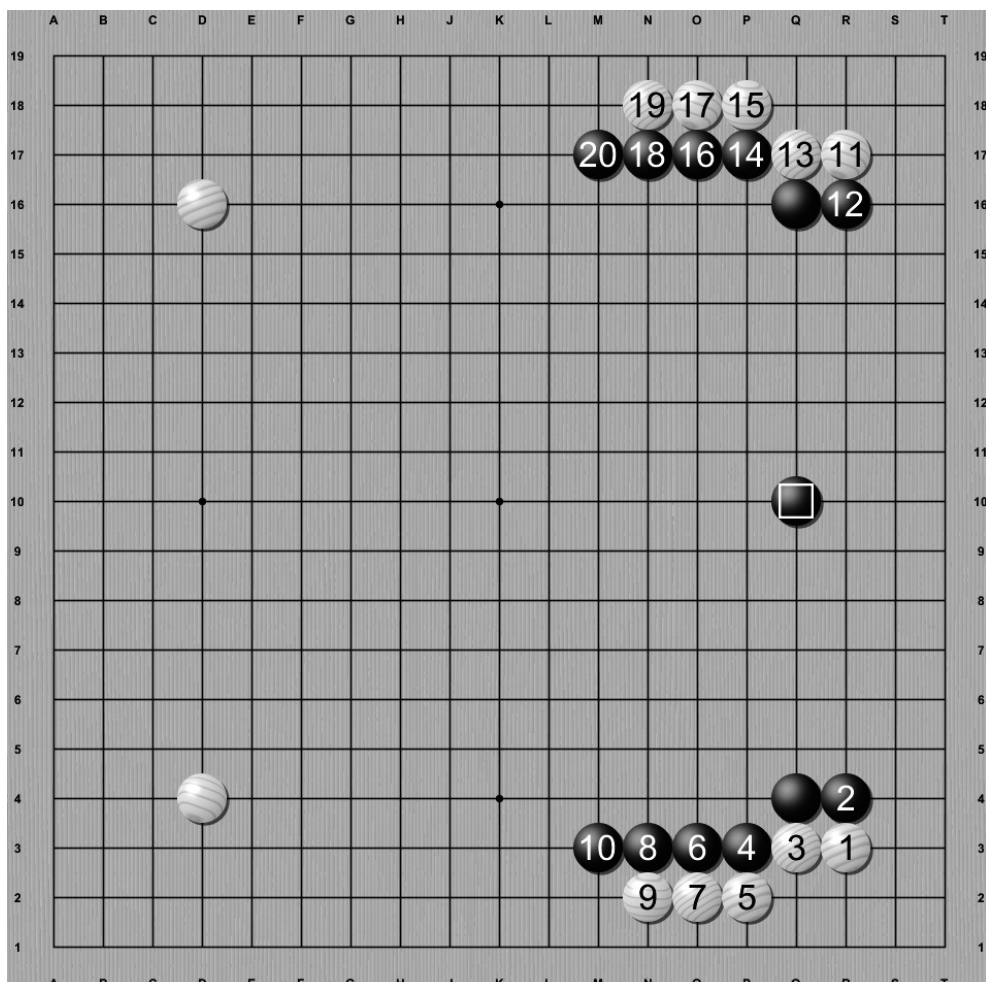
Si Blanques s'acosten a la quarta línia, poques coses canvien. Blanques sembla que tenen més espai per respirar, però és una il·lusió.

El **moviment 6** ofereix a Negres la possibilitat de jugar al salt del mico a **A** i destruir la major part de l'espai per fer ulls de Blanques. El pilar de ferro del **moviment 8** encara s'albira al costat del grup de Blanques i l'única solució per evitar ser envoltat és començar a saltar cap al centre, donant més influència i territori a Negres.

Aquest és un resultat terrible per a Blanques i aquesta vegada la imatge representa tot el tauler per emfatitzar aquest punt.

Mira Negres. Ja té un racó assegurat i totes les seves pedres estan connectades o enfrontades, treballant juntes. Blanques en comparació tenen dos cantonades preparades per ser abordades i un grup feble que necessita córrer.

Darrerament, a causa de les innovacions d'AlphaGo, les invasions molt primerenques als 3-3 punts s'han convertit en un moviment força de moda, però el San-ren-sei fa que aquesta elecció sigui molt més difícil per obtenir un bon resultat. Suposem que les blanques envaeixen les dues cantonades i veiem què passa:

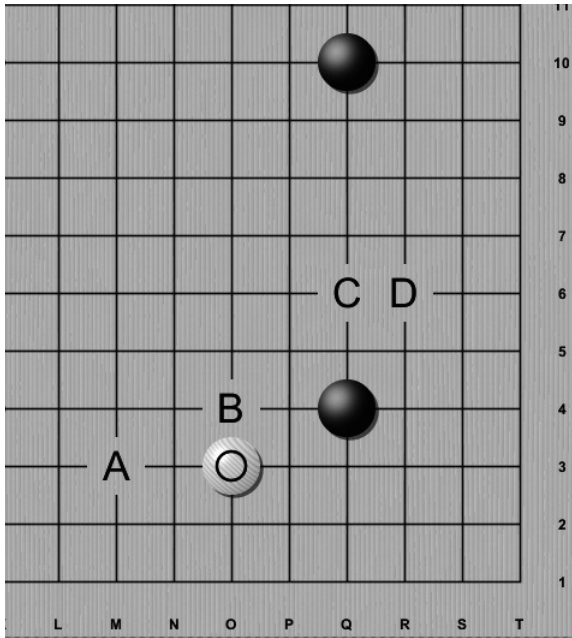


Un cop més el punt estrella lateral marcat és el centre del gran resultat del fuseki San-ren-sei.

Blanques han envaït amb èxit les cantonades una rere l'altra i Negres, degudament, han completat el joseki per fer dues parets enormes enfrontades, amb la punta d'estrella lateral com a base per unir la força d'aquestes parets. La bretxa és prou àmplia perquè Blanques puguin reduir aquesta àrea o fins i tot envair-la i viure, però si Blanques posen pedres en aquest marc, es trobarà en una situació difícil.

Negres esperaran obtenir un benefici encara més gran atacant les febles pedres blanques, mentre fa servir la influència de les seves parets. Explicarem com s'utilitzen efectivament la influència i les parets en el proper capítol, però de moment crec que és obvi que les blanques no estan molt contentes amb aquest resultat.

Havent establert quines idees no funcionen, vegem què passa si ens apropem al San-ren-sei des de la direcció correcta:

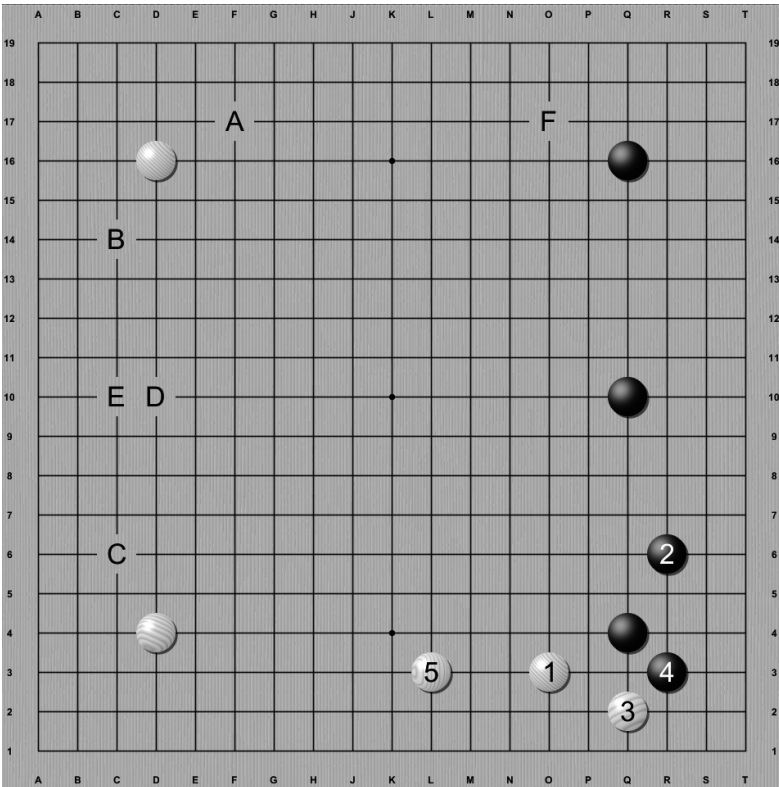


Un cop ens acostem a una de les cantonades del San-ren-sei des de la direcció correcta, Negres tenen quatre opcions habituals.

L'opció **A** és la pinça i fa que Negres perdin la cantonada, però guanyin una paret, cosa que, com hem vist a la pàgina anterior, pot ser una bona idea, però Blanques es mantenen el sente i poden apropar-se a l'altra cantonada de la San-ren-sei immediatament.

Opció **B** l'adjunt joseki que hem vist a les **pàgines 75-76** que té com a objectiu guanyar la cantonada i una petita paret, però Blanques també mantenen el sene.

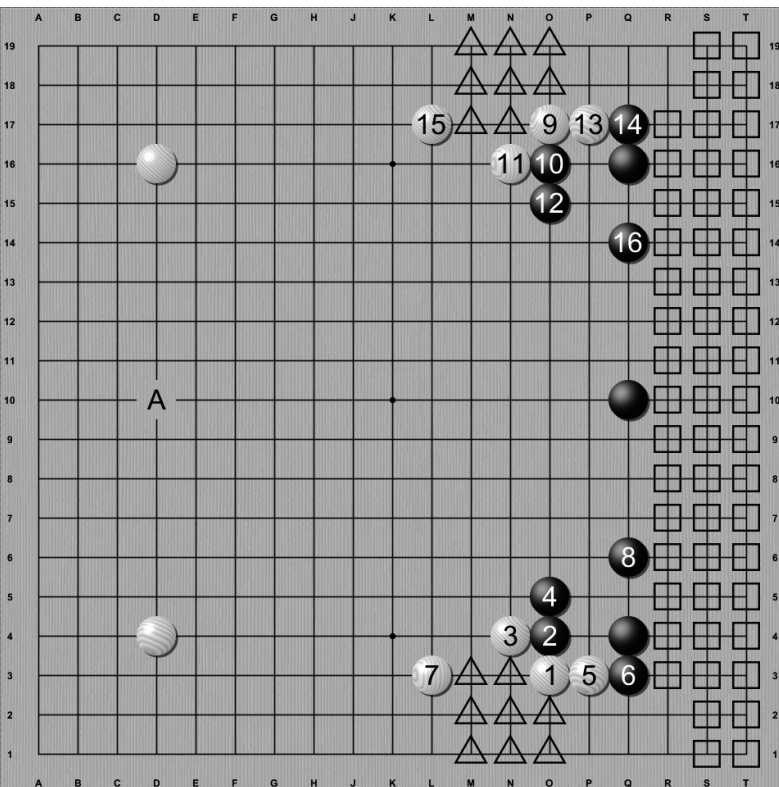
I les opcions **C** i **D**, que són similars, dissenyades per assegurar el màxim de territori possible i conduir el joc a una batalla marc que, en aquest punt, estaria a favor de Negres, ja que posaria fi a qualsevol variació d'aquells joseki en sente per ell...



Vegem com funciona. Aquesta és una de les opcions més habituals per a Negres, tot i que no crea l'enorme marc de les altres opcions, el fet que Negres prenguin el sente és crucial per al valor de Negres jugant d'aquesta manera. Després que els dos jugadors acabin el joseki, Negres ara decideixen quin tipus de joc es jugarà.

Si Negres trien **A** o **F**, aquest joc serà un marc de batalla per als costats i el centre, amb Negres lleugerament per davant a causa del San-ren-sei.

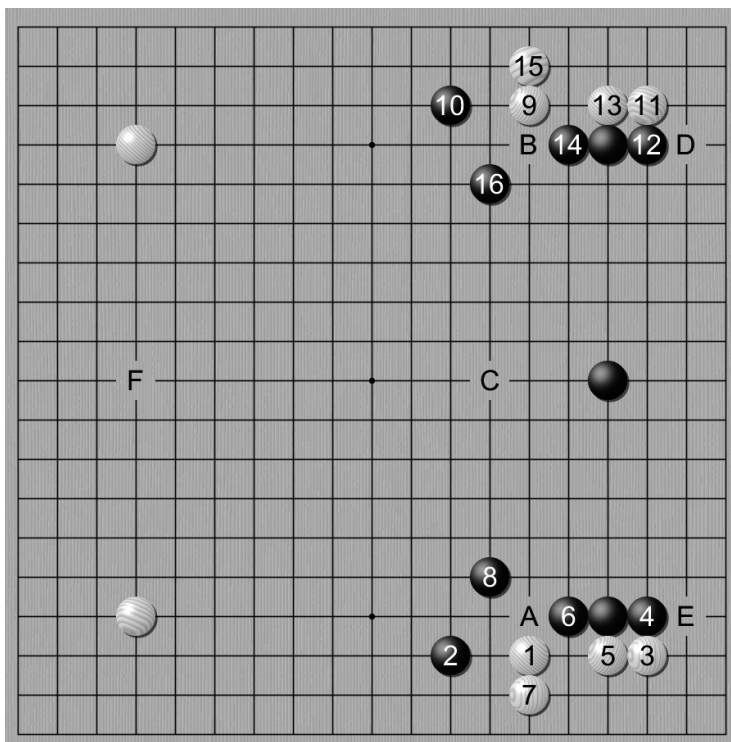
Si Negres trien **B**, **C**, **D** o **E**, els marcs s'estan dividint i el joc s'orientarà més a les batalles locals, centrant-se en les invasions i els combats intensos.



Si Negres juguen l'adjunt joseki Blanques es mantenen sente i es pot acostar a l'altre cantó del San-ren-sei. Si Negres tornen a jugar el mateix joseki, podem veure el resultat final a la imatge.

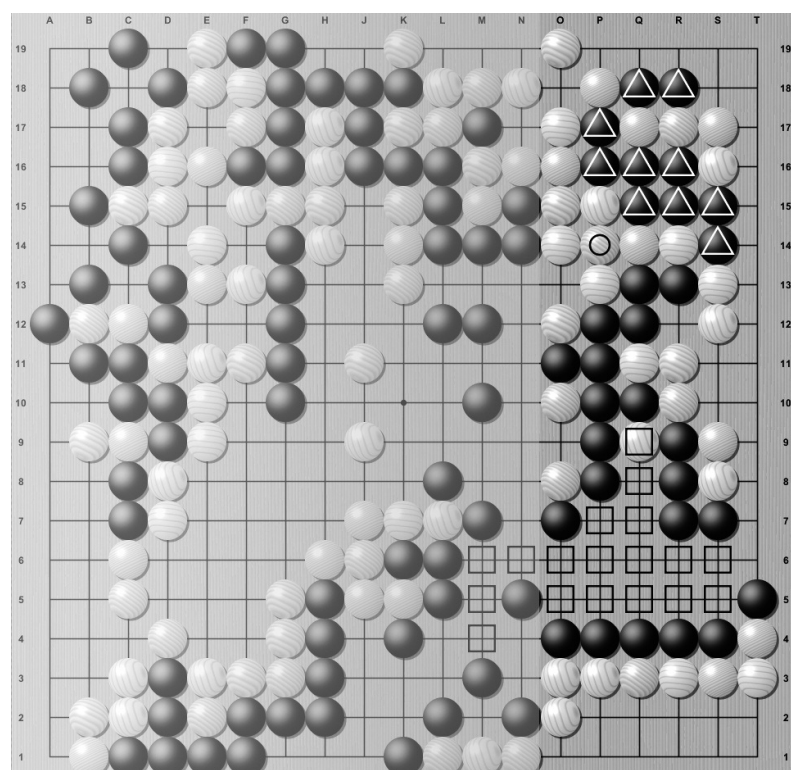
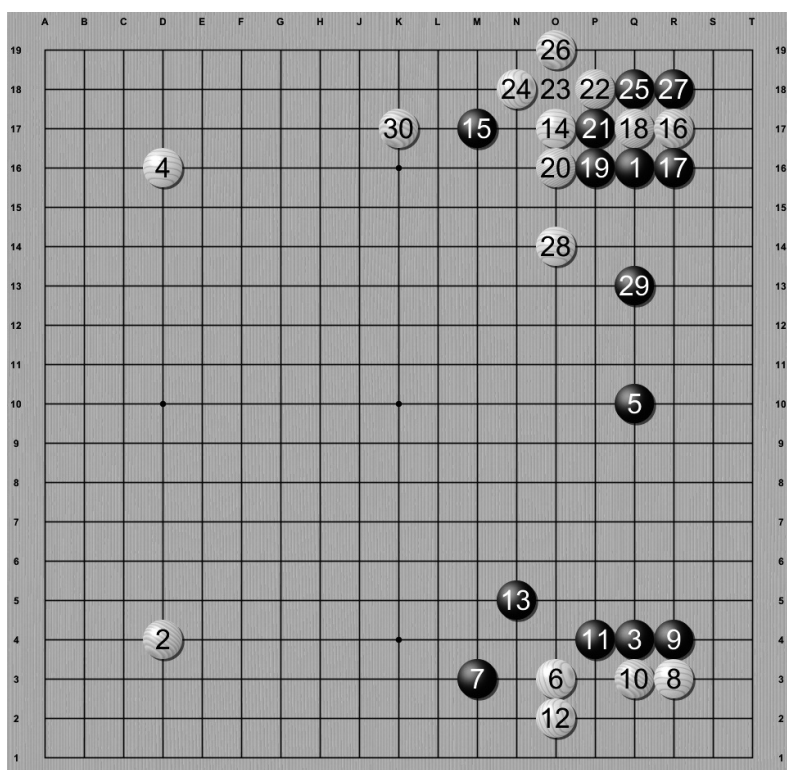
Els punts marcats quadrats són el que les negres poden considerar com un territori gairebé sòlid, ja que les seves pedres són molt gruixudes i la invasió sembla descoratjadora. D'altra banda, els punts marcats en triangle són els que van treure Blanques d'aquest intercanvi.

A primer cop d'ull, sembla un gran resultat per a Negres, però com que Blanques encara tenen sente, l'efecte es redueix perquè Blanques ara poden jugar un San-ren-sei propi a **A**, pressionant Negres perquè ataquin. el mateix fuseki. A diferència de les enormes parets de l'última imatge de la pàgina anterior, aquest resultat per Negres té molta menys influència per a ell i Negres sembla confinat només en un costat del tauler...



Com que l'adjunt joseki no és tan bo com sembla, molts jugadors opten per la pinça. Quan Blanques saltin previsiblement a la cantonada, Negres bloquejen des del costat equivocat (a diferència de la direcció correcta que vam analitzar joseki a les **pàgines 77-80**) per tal d'utilitzar la pedra de punt d'estrella lateral. Aquesta és una bona idea tractar de combinar els enormes murs del resultat d'una invasió 3-3 i el territori estable proporcionat pel joseki adjunt .

Les seqüències que es mostren a la imatge també són joseki, però a causa de la direcció incorrecta del bloc, aquest joseki acaba amb algunes debilitats per a les negres, així com sente per a Blanques. Així, Blanques poden marcar en qualsevol moment aquestes debilitats a **A** , **B** , **C** , **D** o **E**, però normalment es deixen com a **aji** per a més endavant. Com a opcions més immediates, Blanques poden reduir el potencial de Negres jugant al voltant de **C** o simplement anant per un San-ren-sei també, a **F**. Sembla un resultat equilibrat, però...



Val la pena assenyalar, ara que aquest capítol arriba al seu final, que mai podrem estar segurs que coneixem tots els joseki i que podem preveure totes les idees que té el nostre oponent. El Go no és un joc tan previsible i hauria estat decebedor si fos possible. Aneu amb compte amb els vostres plans i intenteu entendre els vostres moviments i els seus objectius, sense suposar que l'oponent jugarà el que voleu o espereu. Un exemple així és la **imatge de l'esquerra**, d'un joc real. Negres van jugar contra el San-ren-sei i Blanques es van acostar a la cantonada inferior dreta i la pinça joseki es va jugar fora. Després d'haver vist com Blanques s'acostaven a la cantonada superior dreta a punt per tornar a ser pinçades, però aquesta vegada va jugar un joseki diferent, amb l'objectiu de trencar el mur de les negres, cedint la cantonada de moment. I recalco “de moment”, perquè a la **imatge de la dreta** tenim una instantània del final del joc del mateix joc (centreu-vos a la part dreta del taulell). Els triangles marquen les pedres de Negres mortes, Blanques van recuperar el seu racó i fins i tot van aconseguir envair i destruir totalment gairebé tots els punts que Negres esperaven guanyar. Fora del seu enorme marc només quedaven els pocs punts marcats quadrats al final.

Conclusió: el San-ren-sei és un fuseki fort però senzill i flexible pel que fa a la seva manera de treballar i d'interactuar amb tot el taulell. És un bon fuseki començar a experimentar amb el concepte d'estratègia de taulell complet i per això el vaig reservar per al final del capítol. El meu suggeriment és que proveu tots els diferents estils de joc que en poden sorgir. Tant si es tracta d'una batalla de marcs, com de la construcció de grans murs o la creació de jocs caòtics plens de baralles, el San-ren-sei us proporcionarà una base estable per a la vostra estratègia.

►► Sobre la lluita en general

No és d'estranyar que lluitar amb el teu oponent sigui la part més emocionant de la majoria de jocs. Go no és una excepció a això i les maneres de lluitar dins del joc són força variades i interessants d'aprendre. Algunes d'elles semblen molt senzilles, però la majoria de les coses de Go que semblen senzilles d'entendre, resulten molt difícils de dominar. La profunditat d'aquest joc i l'emoció de les baralles que poden sorgir en un joc no es poden subestimar.

Hi ha llibres dedicats exclusivament a cadascuna de les maneres més habituals: envair una zona directament, reduir una àrea lleugerament, atacar un grup utilitzant la teva influència o directament intentant matar un grup que estava envoltat. Aleshores, per què no tenir capítols diferents per a tots ells o, almenys, un capítol per "atacar" i un altre per "defensar"? Perquè aquests processos estan entrelaçats entre si. Per exemple, no es pot analitzar com funciona una invasió, sense establir com s'hauria pogut prevenir o defensar o per què aquells esforços de defensa no funcionarien.

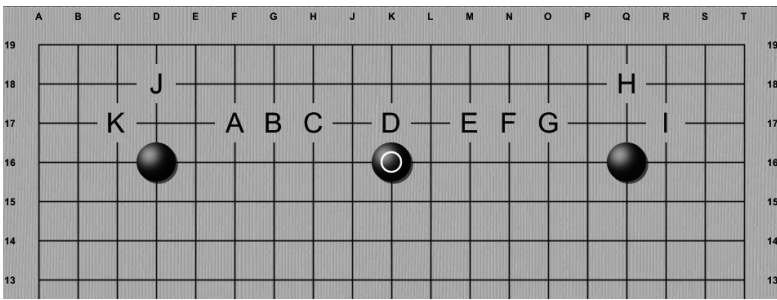
Això vol dir que hi haurà un gran capítol d'atac i defensa que tindrà subcapítols per a cada tema principal: una secció per a invasions, una secció per a reduccions i una secció per atacar mitjançant l'ús de la influència.

L'única secció relativa que tindrà el seu propi capítol separat serà la d'intentar matar grups directament (problemes de vida o mort), perquè hem de presentar formes vives i tesuji (jugades hàbils), abans d'entrar en els problemes de la vida o la mort. Per aconseguir un objectiu, primer cal saber quin és aquest objectiu. Així, doncs, si no sabem quines són les formes vives que hem d'intentar crear i quins són els tesuji que ens poden ajudar a fer-les o a destruir-les, aleshores no podem comprendre completament el tema.

Aquí hem d'esmentar que la principal diferència entre una invasió i una reducció és que una invasió està **directament intentant treure una àrea sencera a l'oponent**, mentre que una reducció és simplement **intentar minimitzar-la**. La pregunta principal que hem de respondre per triar si envair o reduir és "puc viure a l'espai entre les pedres del meu oponent?".

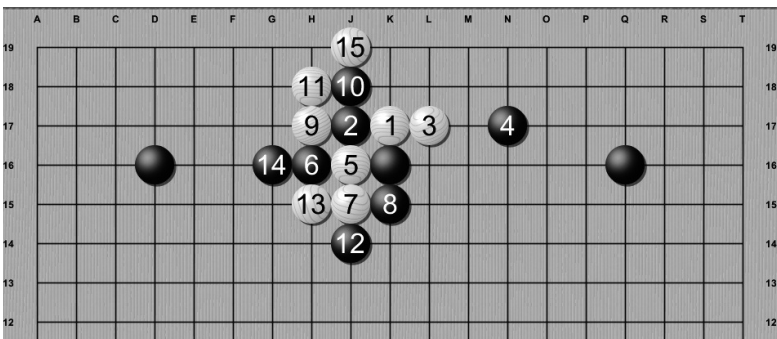
Si la resposta és "sí", llavors podem envair. Si la resposta és "no", el millor que podem fer és reduir. Però de vegades no és una pregunta fàcil de respondre i intentem una invasió de totes maneres. La majoria d'aquests casos acaben creant problemes de vida o mort força greus, els resultats dels quals solen decidir tot el joc. Així doncs, per al capítol d'invasió intentarem centrar-nos en com prendre la decisió correcta i analitzar exemples d'invasions que funcionarien sense crear una gran lluita que podria anar en qualsevol sentit. Primer aprendrem què és segur i després aprendrem què és més arriscat (i possiblement més gratificant).

Vegem un exemple ràpid de cada categoria, per fer-nos una idea general darrere de cadascuna, com es veuen al tauler i de què parlen:

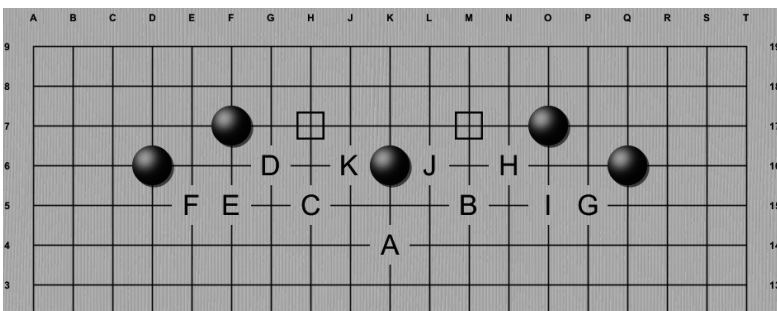


Exemple d'invasió

Aquest és el fuseki San-ren-sei. A l'obertura hi ha llocs més grans per jugar que les invasions, però amb totes les pedres de les negres a la quarta línia, això vol dir que hi ha espai per a una invasió. Els onze punts d'invasió estan marcats al diagrama i en realitat no són tots!

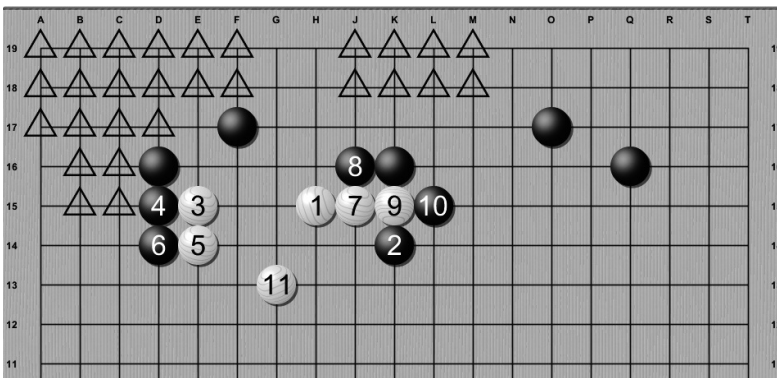


Per simetria, diguem que les blanques van optar per envair a **D** just sota la pedra central del fuseki. Negres no poden matar la invasió i un possible resultat es pot veure a la imatge de l'esquerra. Les possibles respostes i seqüències són massa per cobrir, però la majoria d'elles acaben amb un resultat similar. Blanques viuen i Negres aconsegueixen les zones al voltant de les pedres del Blanques.

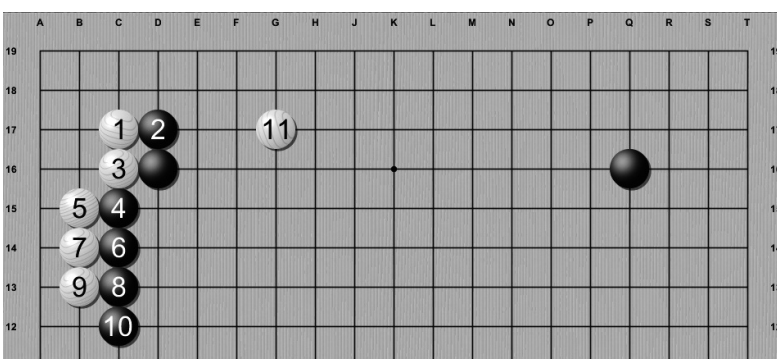


Exemple de reducció

Suposem que afegim algunes pedres de tercera línia a la barreja. Ara una invasió és gairebé impossible al centre de la formació, tot i que aquests punts marcats quadrats semblen acollidors. Així que Blanques haurien d'evitar que Negres ampliïn el seu territori escollint jugar per sobre o al voltant de les pedres de les negres.

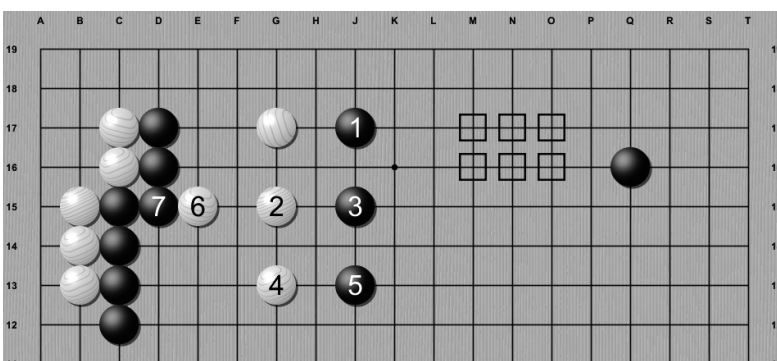


Per al nostre exemple, Blanques trien **C** i aquest és només un dels molts resultats possibles. Negres van guanyar tots els punts marcats amb el triangle com un territori gairebé segur i Blanques van aconseguir reduir el potencial que tenia el marc negre per expandir-se cap al centre, col·locant les seves pedres en el camí. Negres estan molt contents, però una reducció és el millor que poden fer Blanques en aquesta situació.



Exemple d'ús de la influència per atacar

Aquí teniu una altra imatge coneguda. Blanques van envair la cantonada del 3-3 i ambdós jugadors van jugar el joseki més habitual en aquest cas. Per al **moviment 11** se suposa que Blanques juguen en algun lloc darrere del mur de Negres per reduir el territori potencial de Negres, però Blanques es van apropar massa al mur de Negres. (**recordeu:** com més llarga sigui la paret, més n'haurém de jugar lluny)



Negres l'aprofiten i s'emporten la base de la pedra blanca, pressionant-la contra la seva paret. Blanques han de saltar o perdre la seva pedra. Negres segueix feliçment i mentre el Blanques pensen que fa inútil el mur original de Negres, Negres estan construint un nou mur, cosa que fa que els punts marcats al quadrat siguin molt difícils d'envair per Blanques.

►► Invasions

Com hem vist, una invasió és col·locar les nostres pedres a fons o totalment darrere de les línies enemigues amb l'objectiu d'aconseguir-ne el màxim possible. Aquesta és una forma d'atac que acostuma a acabar en lluita intensa i, fins i tot si guanyem, l'oponent normalment obtindrà alguna forma de compensació per la nostra invasió, tret que no es defensi totalment. **Una invasió es considera reeixida si el que hem guanyat val més que la compensació que va rebre el nostre oponent mentre defensava.** Hem de ser conscients que després d'una invasió, el tauler haurà canviat significativament i que totes aquestes pedres addicionals fan que la nostra propera invasió sigui més difícil o fins i tot impossible de tenir èxit, així que aneu amb compte quan trieu un punt d'invasió. Però hem estat parlant tant dels conceptes vagues o atac i defensa, que potser és hora de donar-los una definició.

Què és atacar?

Atacar és o bé el procés de reduir les llibertats o envoltar un grup de pedres directament i aplicar-hi pressió, o intentar treure-li la base i la seva capacitat de fer dos ulls.

Què és defensar?

Defensar és o bé el procés de donar més llibertats a un grup o ampliar el seu potencial de tenir espai per fer ulls o cobrir els possibles punts d'invasió. Un grup que no es pot matar s'anomena **estable** i no cal defensar-lo, però es pot utilitzar com a punt d'escena per llançar atacs.

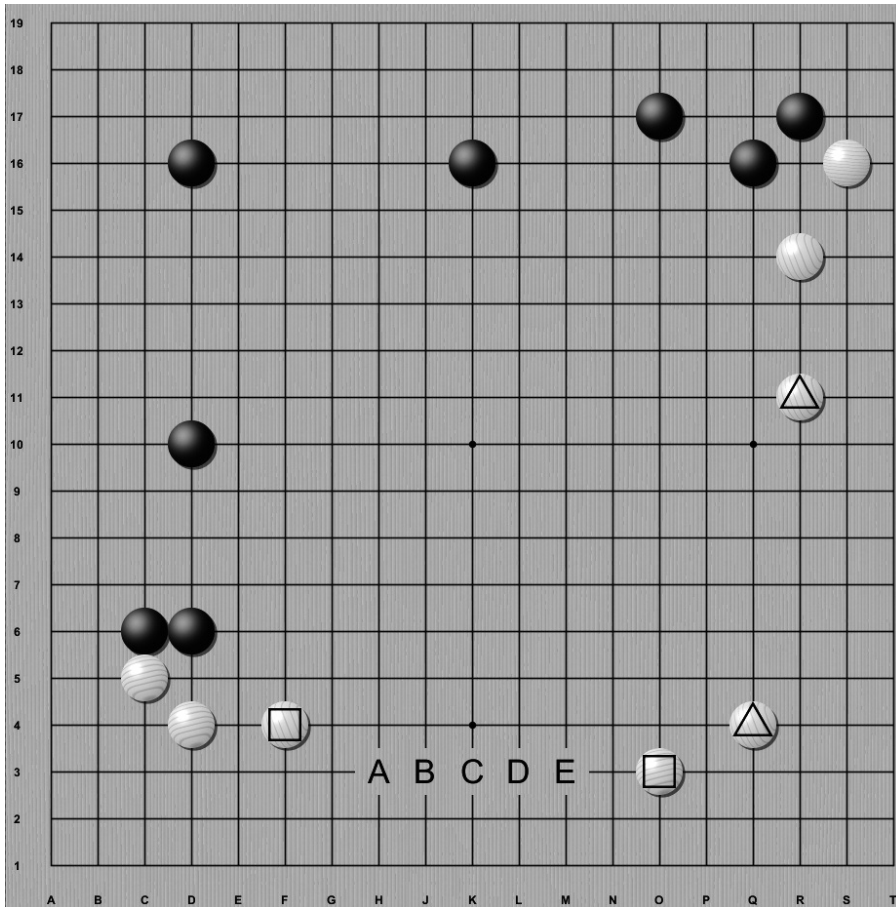
Com hem dit, aquests dos conceptes estan molt connectats entre si. Un grup que està sota atac, un cop defensat correctament, es pot utilitzar per llançar atacs propis i viceversa: un jugador que està utilitzant un grup per a un atac sempre ha de desconfiar de fer moviments agressius que puguin posar en perill l'estabilitat del seu propi grup. el futur. Aleshores, quines són les preguntes que ens hem de fer per decidir sobre una invasió?

Quan i on envaïm?

- Hi ha grups de pedres enemigues que tenen grans espais entre elles? Si és així, segur que hi haurà punts on podem dividir el nostre oponent, sobretot si algunes de les seves pedres es troben a la quarta línia.
- Estem segurs que podem sobreviure en els punts d'invasió que hem identificat?
- Quins d'aquests punts sembla que ens donen un millor resultat per a nosaltres o més problemes per al nostre rival?
- Si envaïm i aconseguim sobreviure dins del territori enemic, val la pena el territori que guanyem la influència exterior que rebrà el nostre oponent per compensació?
- La invasió desestabilitza un altre grup del nostre oponent o proporciona una amenaça suficient com per oferir-nos un bon moviment de seguiment que ens donarà avantatge en un altre lloc?
- Realment necessitem envair per guanyar el joc? Envair no és obligatori després de tot.

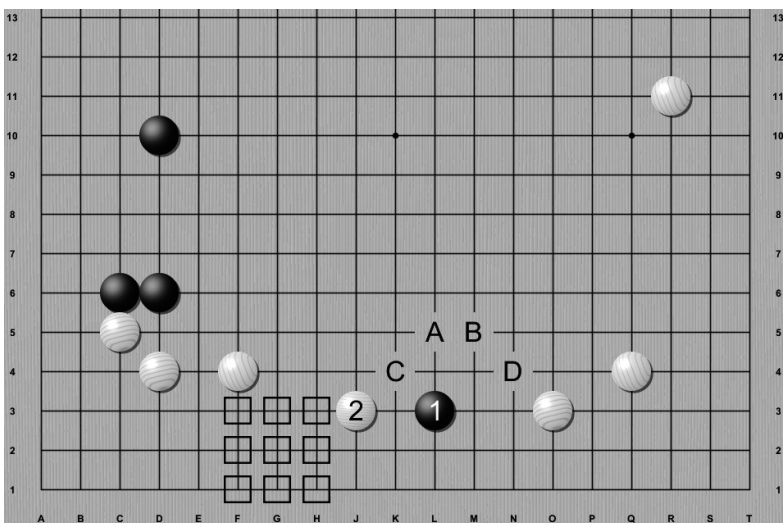
Bé, això no sembla fàcil, així que segur que serà interessant. Vegeu com funciona tot, perquè pugueu provar invasions als vostres propis jocs o defensar-vos-en. No tinguis por de perdre. **Experimenta, aprèn i intenta sempre divertir-te.**

Les pautes més senzilles que poden englobar totes les preguntes anteriors són que "com més gran sigui la distància entre les pedres de l'oponent, millor" i que "si les pedres de l'oponent estan a la quarta línia, llavors una invasió és més fàcil. Si estan a la tercera línia, llavors una reducció és més fàcil". Vegem el primer exemple d'una invasió:



La imatge de l'esquerra representa una obertura molt senzilla i habitual. Negres van jugar contra el San-ren-sei a la part superior. Blanques es van acostar a la cantonada superior dreta, després Negres es van acostar a la cantonada inferior esquerra. Ambdós jugadors van acabar el joseki en cada cas i Blanques van jugar el recinte de la cantonada inferior dreta per defensar-se d'una possible invasió de 3-3, per part de Negres. Ara és el torn de les Negres i volen envair el marc de Blanques. Negres s'adonen que l'espai entre les pedres marcades amb un triangle és de sis punts, mentre que l'espai entre les pedres marcades amb un quadrat és de set punts.

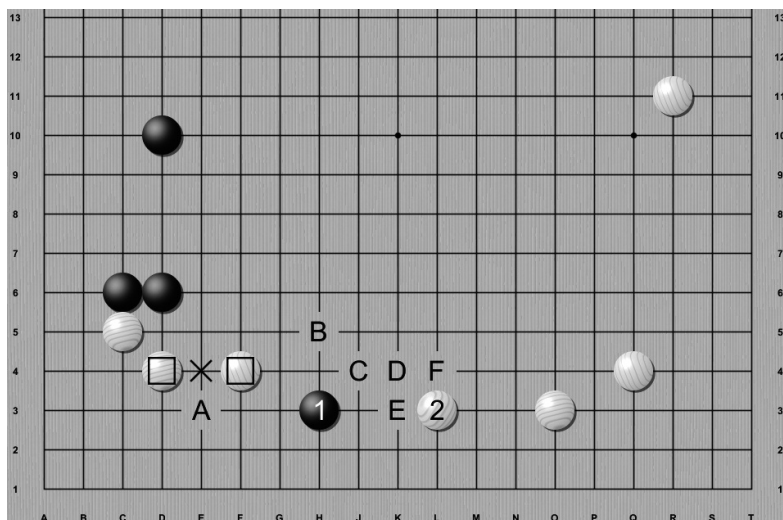
Així que Negres tria l'espai més ampli per envair. Té cinc possibles punts d'invasió, sense enganxar-se a les pedres de Blanques. Com pot triar entre ells? El punt més proper a la pedra de quarta línia de les blanques és millor. Dóna espai a Negres per amenaçar les blanques, però per què?



Suposem que Negres va ignorar la idea esmentada i va jugar a l'opció **D** a la primera imatge.

El **moviment 2** de les Blanques treu la base de la pedra negra (el seu espai per crear possiblement dos ulls) i ara la pedra negra està en un punt ajustat i ha de fugir amb les opcions **A** i **B** o lluitar amb **C** o **D**.

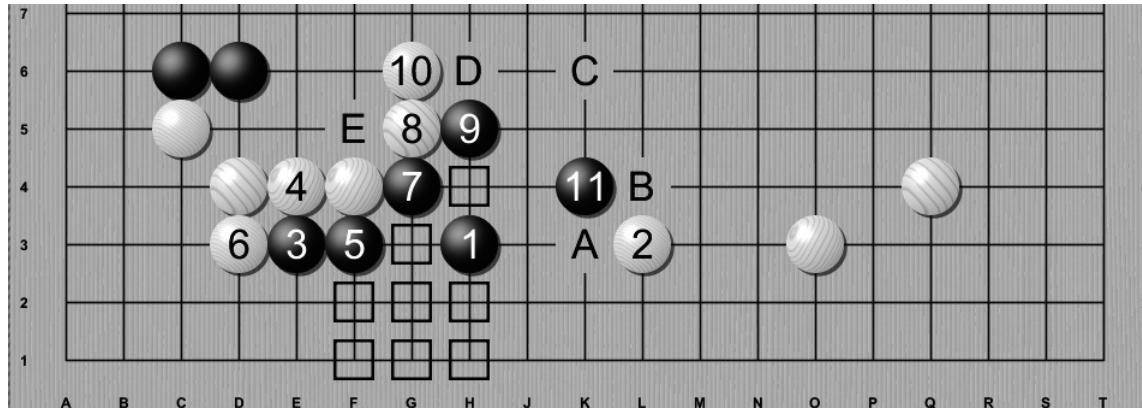
Les pedres de Blanques són molt més fortes i segures que la pedra negra única. A més, Blanques gairebé segur que van guanyar els punts marcats al quadrat, com a territori. Així, Blanques es van defensar atacant la pedra negra i Negres només van ajudar a Blanques a guanyar més territori...



Ara vegem què passa si Negres juguen l'opció **A** a la primera imatge, una invasió més propera a la pedra de la quarta línia. El **moviment 2** de Blanques torna a prendre la base de Negres i les coses semblen semblants al cas anterior amb les opcions de fugir o lluita que van de **B** a **F**. Però en aquest cas, Negres poden jugar a **A**, per sota de les pedres Blanques i amenaçar el tall al punt feble de l'extensió d'espai marcada amb **X**.

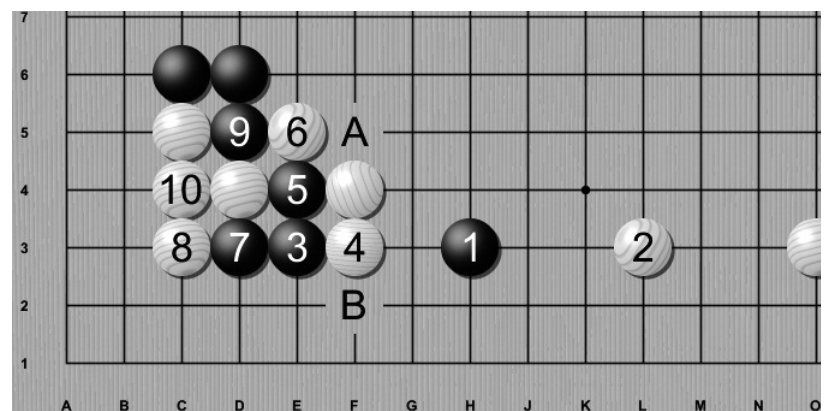
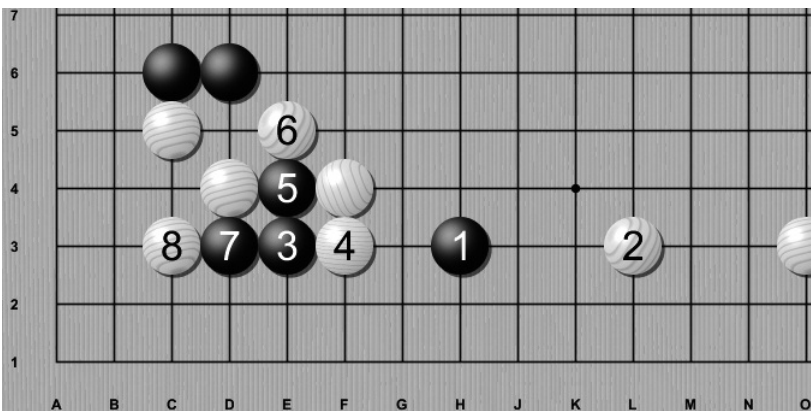
Blanques, una vegada més, van agafar una mica de territori ampliant-se a la tercera línia amb el **moviment 2**, però aquesta vegada no està segur per ambdues bandes i això crea problemes...

El motiu pel qual normalment evitem envair les pedres de la tercera línia es fa més evident ara. És perquè no ens deixen massa espai per viure sota d'ells ni els amenacen d'alguna manera, a diferència de les pedres de quarta línia. Vegem com funciona el nostre exemple després que les negres amenacessin amb el tall:

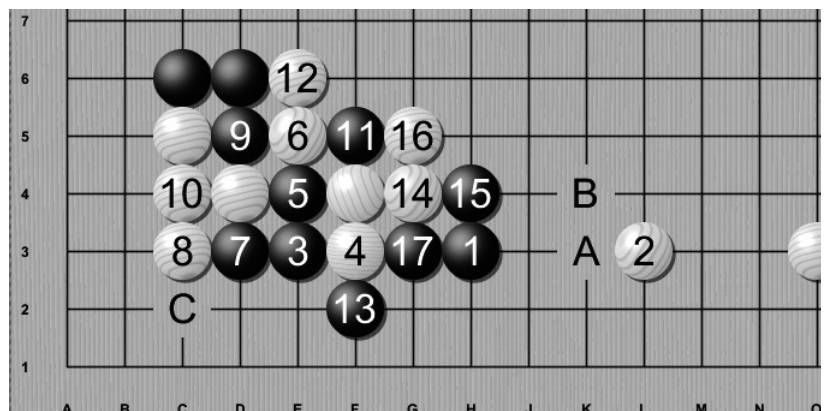
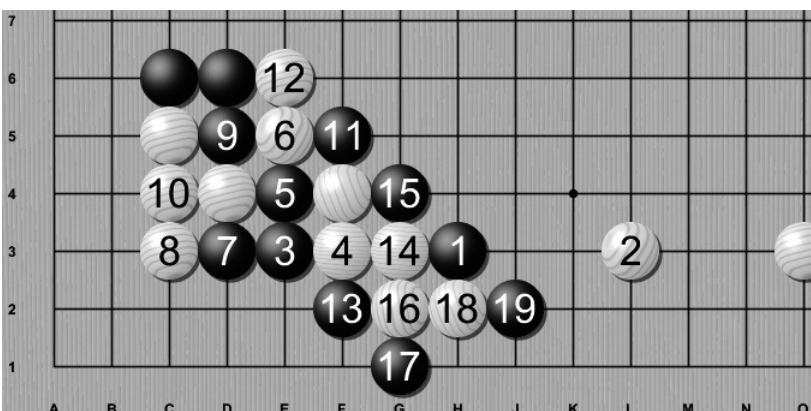


Quan s'enfronta a una amenaça de tall, gairebé sempre és la millor opció és defensar-se d'aquest tall. En general, la majoria de la gent es connecta a amb **4**. Negres s'estenen amb **5** per connectar les seves pròpies pedres i crear la seva base. Blanques **6** tanquen la cantonada i **Negres 7** fa més forma dels ulls per a Negres. **Blanques 8** intenta envoltar Negres, però **Negres 9** crea dues boques de tigre per a Negres. Blanques s'estenen per defensar la seva pedra i amb l'espatlla colpejada a **11** Negres solidifiquen la seva base marcada amb els punts quadrats. El grup de Negres és segur i estable, així que Blanques han de defensar el seu tall a **E** o tenir més problemes en el futur. Negres poden continuar expandint-se o atacant amb **A**, **B**, **C** o **D**. Per tant, la invasió va ser un èxit!

Puc sentir-te pensar, però, que potser Blanques va ser covard i que hauria d'haver lluitat en comptes de connectar-se amb seguretat al **moviment 4**. Pensem en aquesta idea...



Imatge de l'esquerra: diguem que el **Blanc 4** va intentar desconectar les pedres de Negres. **Negres 5** tallen, **Blanques 6** finalment defensen, **Negres 7** intenten la cantonada i **Blanques 8** bloquejen. Ara que? **Imatge de la dreta:** **Negre 9** col·loca la pedra blanca en atari, de manera que Blanques s'ha de connectar al 10 i ara Blanques té dos punts febles. L'atari a **A** i l'amenaça de seguiment de **l'escala a B**...

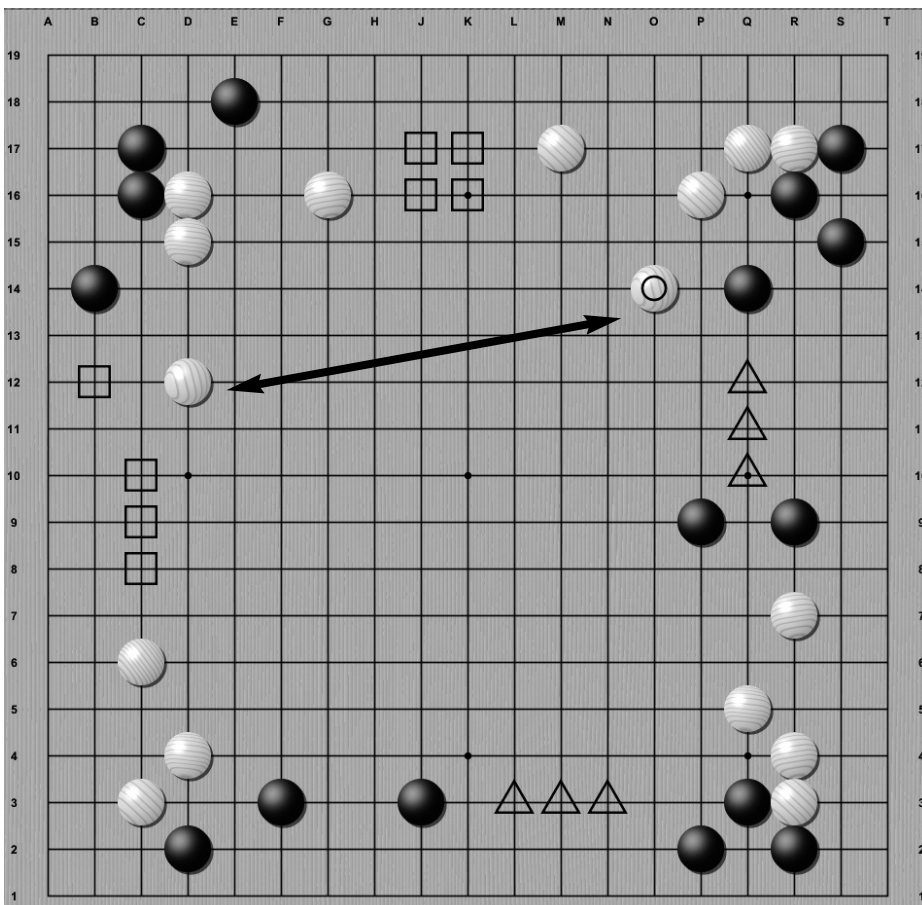


Imatge de l'esquerra: de fet, si Blanques no tenen cura i juguen el **moviment 14**, llavors es veuen atrapatats en una escala i la invasió de Negres té més èxit del que mai hauria pogut imaginar.

Imatge de la dreta: encara que Blanques tinguin cura amb el **moviment 14**, Negres encara tenen molts moviments lliures i una base i mantenen el sente. Ara Negres poden expandir-se amb **A** o **B** o fins i tot atacar de nou amb **C**.

Per tant, aquí cal recordar dues coses:

La primera és que quan estem atacant hem d'aprofitar les debilitats i els espais oberts de l'adversari, que normalment es troben sota les pedres de quarta línia. La segona és que sempre hem de tenir cura de la nostra forma i que no hem de defugir els moviments "covards". *No podem atacar ni defensar de manera eficient si no tenim una bona forma i cuidem les nostres debilitats.* Tenint això en compte, vegem un altre exemple de joc real i introduïm algunes altres idees importants que hem de tenir en compte abans i durant una invasió:

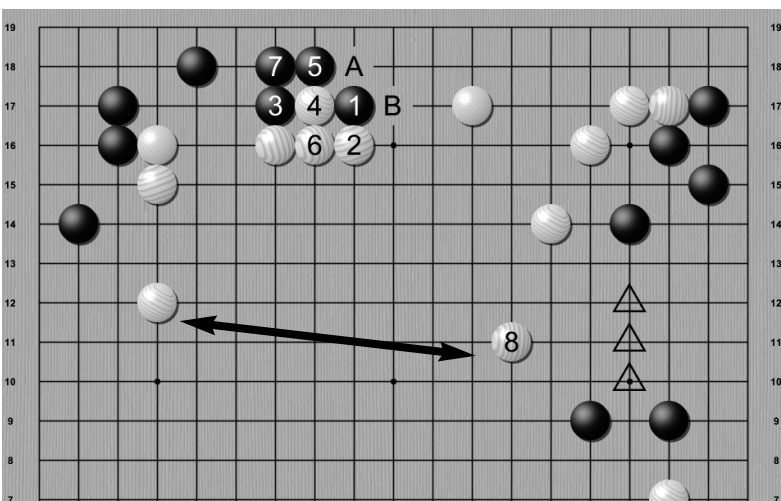


Aquest és un exemple d'un joc que acaba de sortir del joc inicial. Blanques fan el primer moviment per ampliar el seu marc molt ampli a la part superior i a l'esquerra del tauler, mentre que Negres tenen dues cantonades i la part inferior.

Els punts marcats al quadrat són on la formació de Blanques és prima i allunyada. Els punts triangulars són els punts on la formació de Negres és prima i Blanques té algunes pedres d'ajuda al voltant en cas d'una invasió.

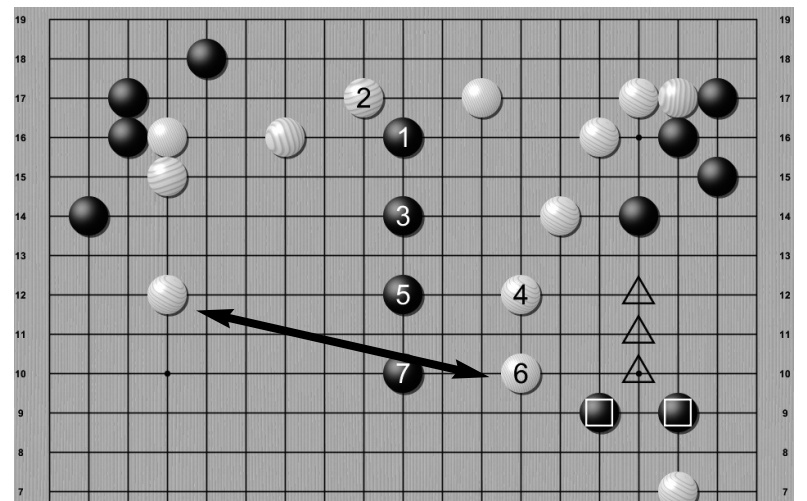
És el torn de jugar a de Negres i decideix que, si bé aquests punts marcats són bons per a una invasió, les seves pedres invasores necessitaran ajuda addicional, perquè Blanques tenen massa pedres al voltant, sobretot a la part superior.

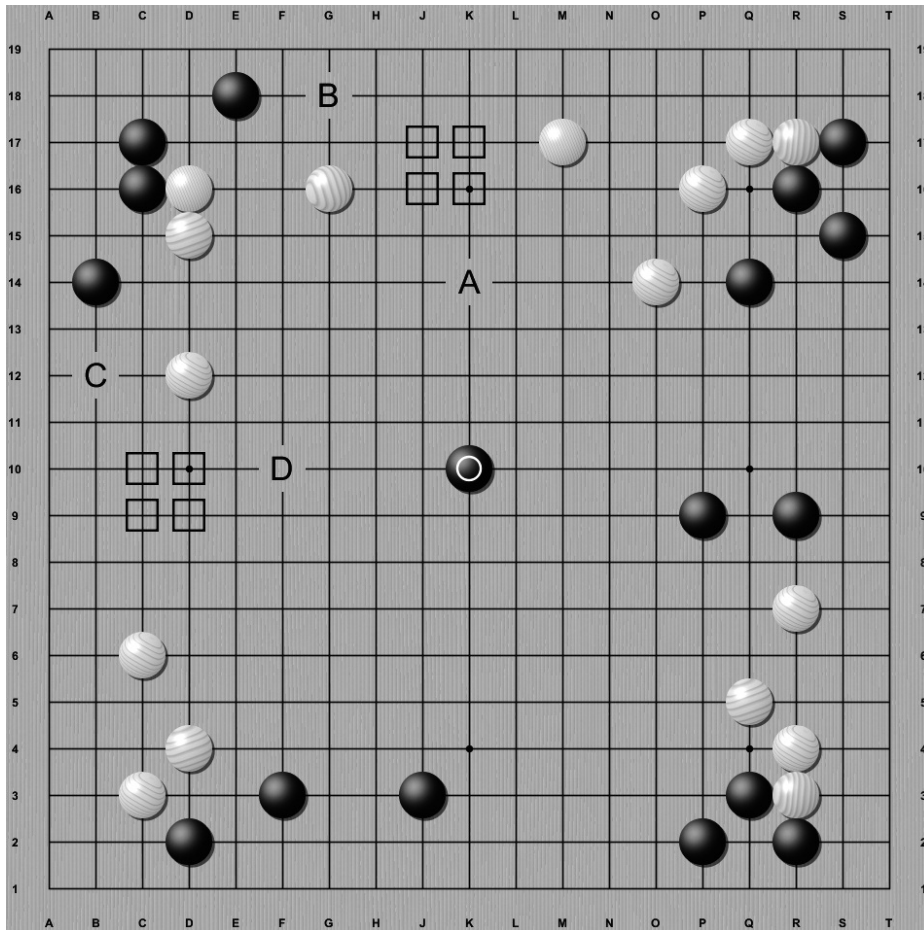
La línia que dibuixem a la imatge s'anomena **línia sectorial** d'influència de Blanques i és fàcil d'imaginar, ja que és només la línia entre les vores del marc de Blanques. Col·locar una sola pedra allà podria ser problemàtic per a Negres...



Imatge de l'esquerra: si Negres arriba a la tercera línia i utilitza l'ajuda de les seves pedres properes, fins i tot si Blanques juguen de manera passiva, Negres només aconseguen una petita quantitat de territori, pel qual Blanques encara poden lluitar amb **A** o **B**. Mentrestant, la línia de sector de Blanques es mou encara més endins al centre i els seus grups es van fer més forts. També els punts marcats en triangle són encara més fàcils d'envair ara i Negres s'han de defensar allà o morir.

Imatge de la dreta: Si Negres arriba a la quarta línia i les blanques bloqueja la seva connexió amb les pedres de la cantonada, Negres salten per superar la línia de sector amb el **moviment 3**. Blanques tornen a estendre la línia de sector i, finalment, amb el **moviment 7**, Negres acaban fora amb un pal fet de pedres. La invasió sembla reeixida, però és el torn de les blanques i les pedres marcades amb quadrat ara es poden envoltar i matar. Una invasió que fereix les nostres pedres en un altre lloc no és prou bona...



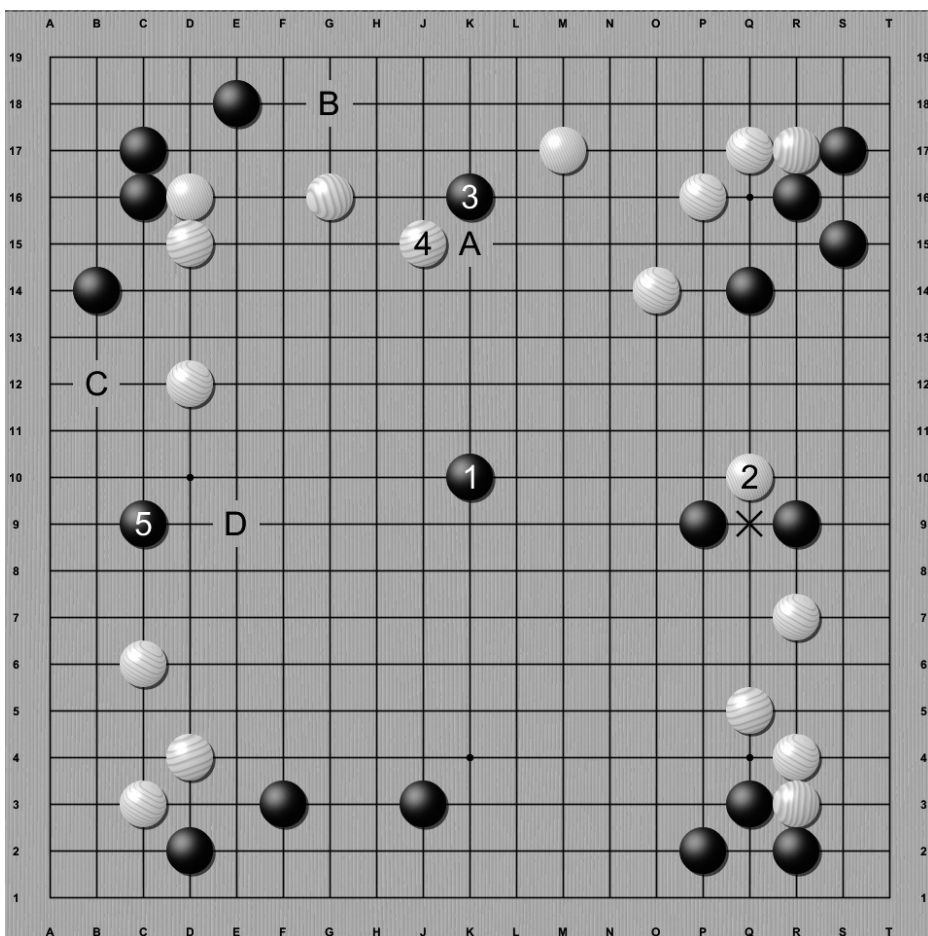


Negres considera tots els temes que vam presentar a la pàgina anterior i decideix una molt bona idea: **col·locarà una pedra que ajudarà a les seves futures invasions.**

Per a aquest cas tria el centre absolut del tauler (anomenat **tengen**) que és una opció molt interessant. Mireu tota la pissarra. La pedra de Negres no només sembla tenir sinergies amb les seves pedres del costat dret i inferior, sinó que creen **dos** forats enormes a la defensa de Blanques.

Si Negres envaeixen als punts quadrats superiors, llavors, depenent de la resposta de Blanques, pot saltar per **A** cap a la seva pedra al tengen o connectar-se per sota a **B**. Els moviments **A** i **B** són pràcticament **miai**, de manera que els dos problemes presentats a la pàgina anterior es van resoldre amb una jugada i com a avantatge addicional la mateixa situació es reflecteix també a la banda esquerra amb els punts **C** i **D**. Un moviment magnífic per a Negres. Defensar quatre punts diferents amb una jugada sembla bastant impossible...

Regla pràctica: quan intenteu envair, com més pedres d'ajuda tingueu, més possibilitats teniu d'obtenir un bon resultat de la invasió. Els moviments que creen múltiples amenaces o situacions de miai solen ser crucials en una invasió reeixida.

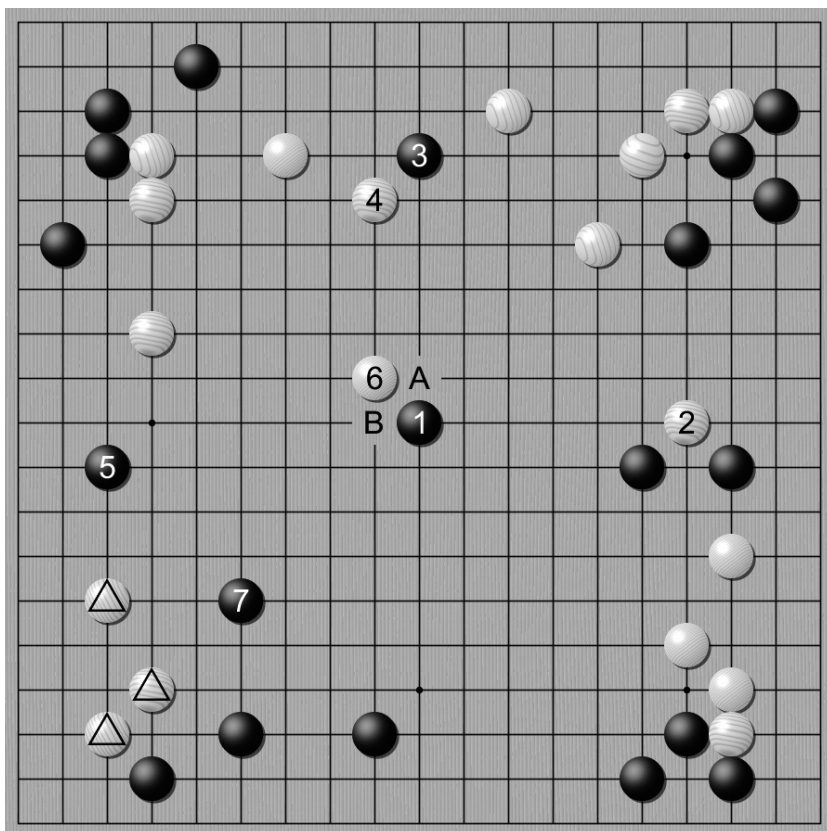


Blanques no poden decidir què fer, així que retarda qualsevol resposta sobre aquest problema i intenta jugar a un altre lloc i amenaçar Negres d'una altra manera, intentant canviar el tauler al seu favor abans que s'ocupi de tota la situació.

Blanques juguen el **moviment 2** per distreure Negres amenaçant el tall a **X** i tractant de veure si pot obtenir alguna compensació en cas que Negres s'endinsin a una invasió.

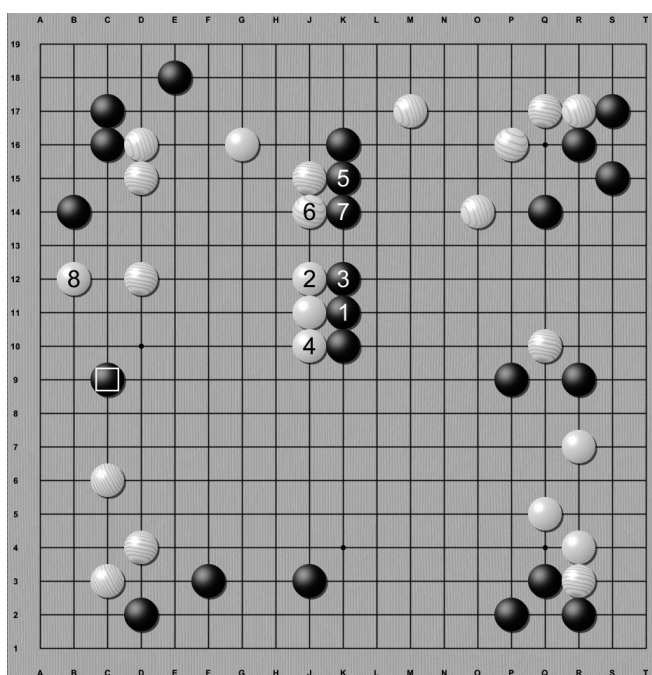
Les negres ignoren Blanques i envaeixen al **moviment 3**. Blanques intenten expandir el seu grup a l'esquerra i tallar la pedra negra amb el **moviment 4**, però malgrat que Blanques bloquegen el salt d'un espai espai, Negres **A** i **B** són moviments que aportarien algun guany per a Negres. Així, com que Negres tenen dues opcions, es posa cobdiciós i també envaeix al **moviment 5**. En aquest costat, els dos moviments **C** i **D** són capaços de portar la pedra de Negres cap a la seguretat o almenys oferir un guany important a Negres. Blanques tenen problemes, envaïdes per dos bàndols i el seu grup esquerre sembla que s'està envoltant a poc a poc...

Regla pràctica: quan tinguis dubtes o què fer després en una situació, intenta **tenuki** (jugar a un altre lloc) i canvia la situació al tauler. Potser més endavant, amb més pedres al voltant, les coses seran més fàcils de gestionar i es podria presentar una solució.



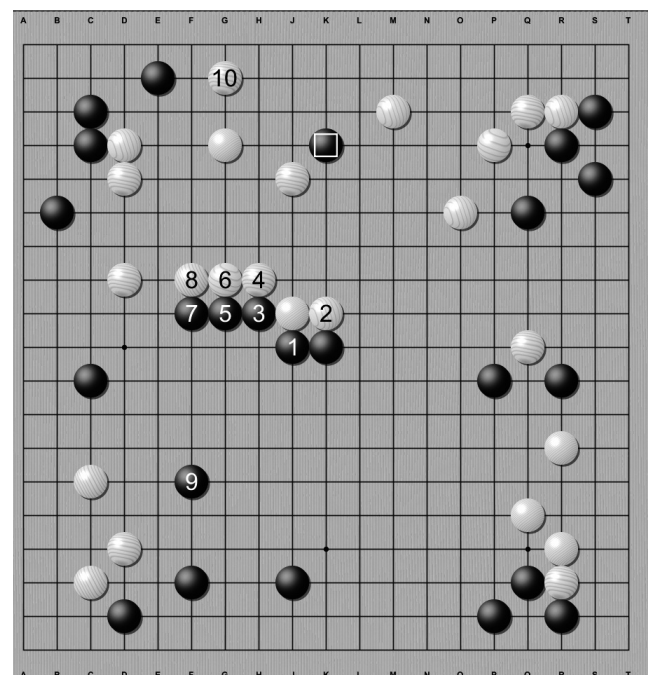
La simetria de la situació és estranyament la clau d'una bona solució. Blanques opten per colpejar amb l'espatlla la pedra de Negres al **moviment 6**. Això crea una opció per a Negres, com podeu veure a les dues imatges següents. Negres haurà de triar quina de les seves dues pedres ajudarà. Si Blanques juguen **A** o **B**, Negres tindran problemes, ja que hauran d'ajudar la seva pedra al mig o la pedra d'invasió corresponent. Aquest problema és similar al que s'enfrontaven Blanques abans i Negres no poden ajudar a totes les pedres amb un moviment, de manera que probablement Negres segueixen la mateixa estratègia que Blanques i juguen el **moviment 7** per envoltar el grup blanc marcat, ampliar el seu propi marc a la part inferior i ajudar la seva pedra al **moviment 5**. Aconseguir tantes coses amb un sol moviment és fantàstic en situacions normals, però, en aquest cas, **Blanques poden triar quina pedra negra envoltar!** No hauríeu de diferir mai aquestes decisions al vostre oponent!

Tornarem a aquest joc a la pàgina **118**, a la secció de reducció per veure què va passar després.



Aquestes són les dues opcions que Blanques tenien principalment en ment quan va tocar l'espatlla a la pedra de Negres.

Ambdós resultats acaben amb Blanques atacant una de les dues pedres invasores, però Negres estan compensades per haver perdut una de les seves dues invasions. La imatge correcta es veu molt millor per a Negres.



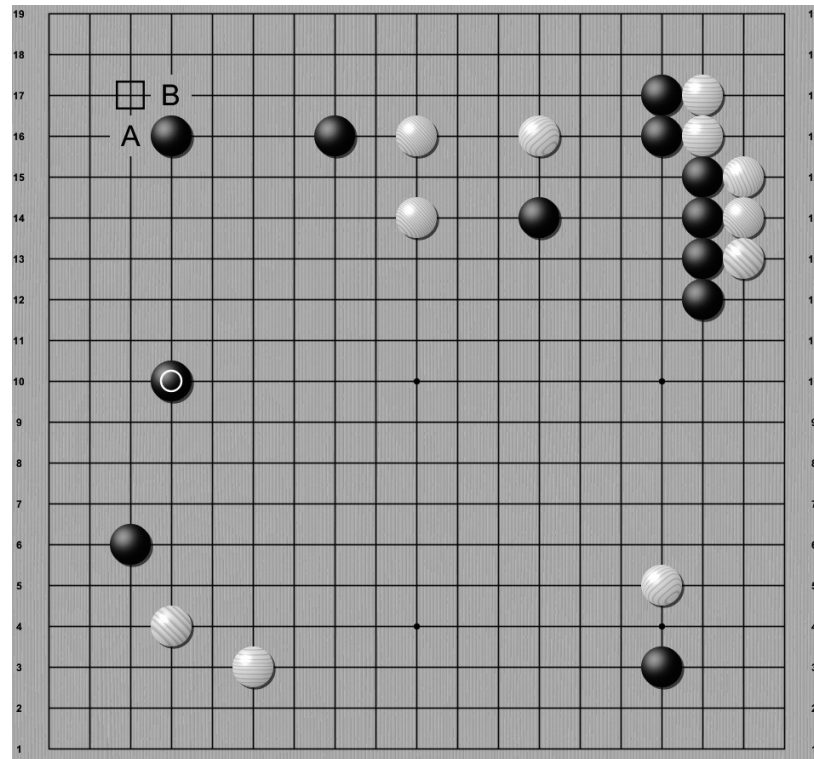
Definició i regla pràctica: la **línia sectorial** és la línia imaginària que connecta les vores dels marcs d'un jugador. Envair darrere d'aquesta línia pot ser molt difícil de treballar, així que sempre hauríeu d'intentar tenir pedres a prop per ajudar-vos a aconseguir aquest objectiu, si ho intenteu.

Regla pràctica: si no pots fer front a una invasió directament, intenta primer desestabilitzar les pedres d'ajuda de l'oponent. Si podeu alterar el tauler al seu voltant, la invasió podria ser més fàcil de defensar.

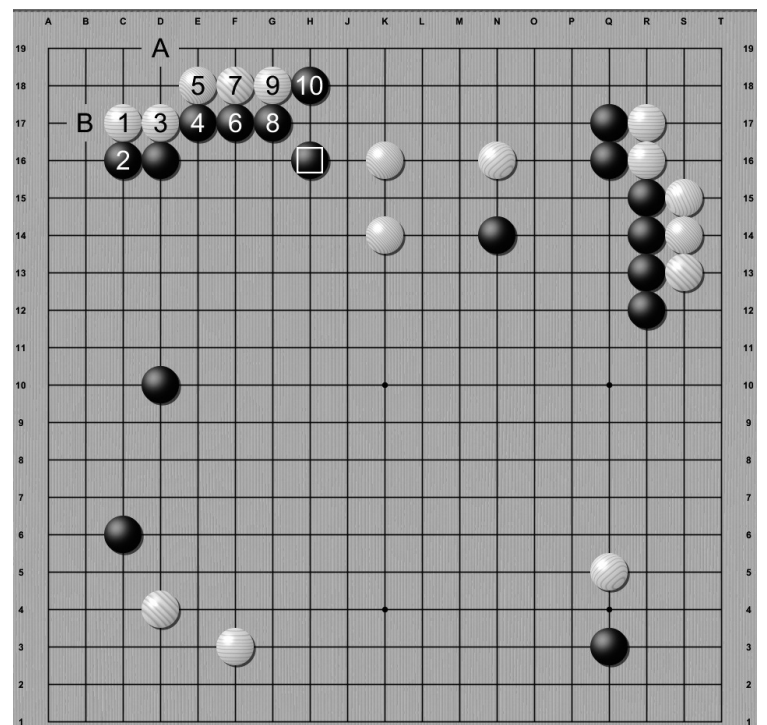
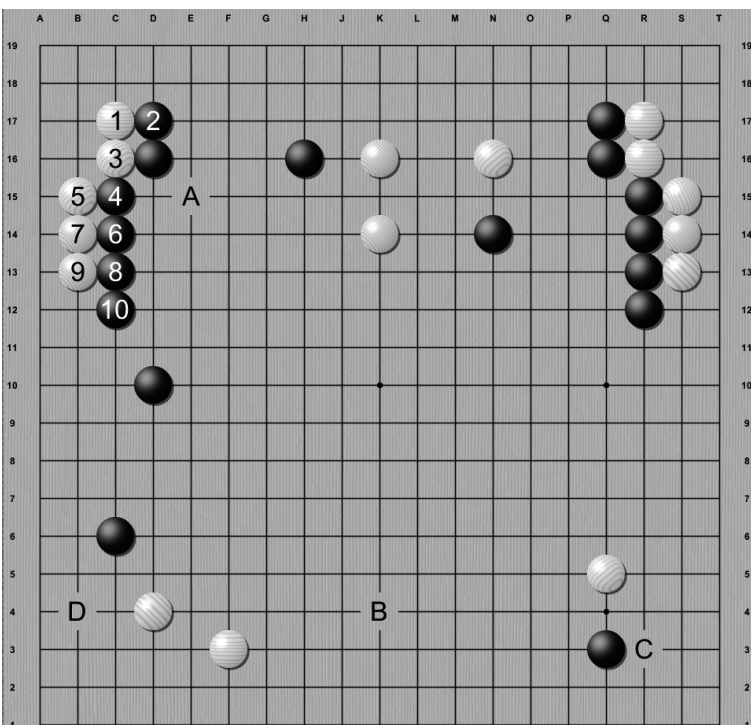
Norma pràctica: Evitar crear grups petits i molts aquí i allà en el tauler. Una gran invasió reeixida que resulta en un grup fort per a tu, sol ser millor que moltes més petites que són perseguides pel teu oponent pel tauler.

Norma pràctica: No siguis **cobdiciós!** Fins que no tingueu prou experiència per saber quan els vostres grups i pedres estan segurs, intenteu assegurar-vos que les vostres pedres estiguin segures abans de passar a la següent àrea d'interès. Un grup que està en perill és un problema molt pitjor que el teu rival aconseguir alguns punts sense disputar.

Un tipus d'invasió molt interessant són les **jugades de contacte**, on un jugador connecta directament la pedra invasiva a les pedres existents de l'oponent. Com ja hem vist, normalment ens agrada donar espai a les nostres pedres i un espai per fer ulls i viure, però de vegades, quan aquest espai és abundant o hi ha moltes pedres útils al nostre voltant, podem connectar-nos directament per amenaçar múltiples coses i dirigir el nostre oponent en la resposta i direcció que ens afavoreix. Per exemple:



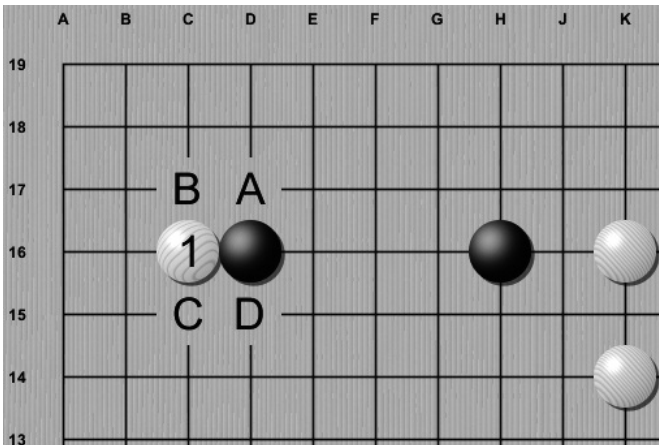
Negres sembla que estan utilitzant la seva cantonada superior esquerra d'una manera molt eficient. S'acaba d'allargar cap a l'esquerra i ja té una pedra cap a dalt, així que les blanques volen frenar-ho, traient la cantonada de Negres amb la invasió del 3-3 al punt marcat i les negres bloquejant a **A** o **B**...



Imatge de l'esquerra: Si Negres bloquegen a **B**, aquest és el joseki habitual que ja hem vist i és bastant a favor de Blanques, perquè Blanques aconseguen la cantonada i mantenen el sente per jugar en un altre punt interessant del tauler com els marcats aquí.

Imatge de la dreta: però si Negre bloqueja des de l'altre costat, la pedra marcada significa que Negres es poden separar del joseki. En aquesta variació, Blanques han de defensar en **A** o **B**, de manera que Negres possiblement mantenen el sente, un bon marc a la banda esquerra i ara pot amenaçar les pedres blanques a la part superior.

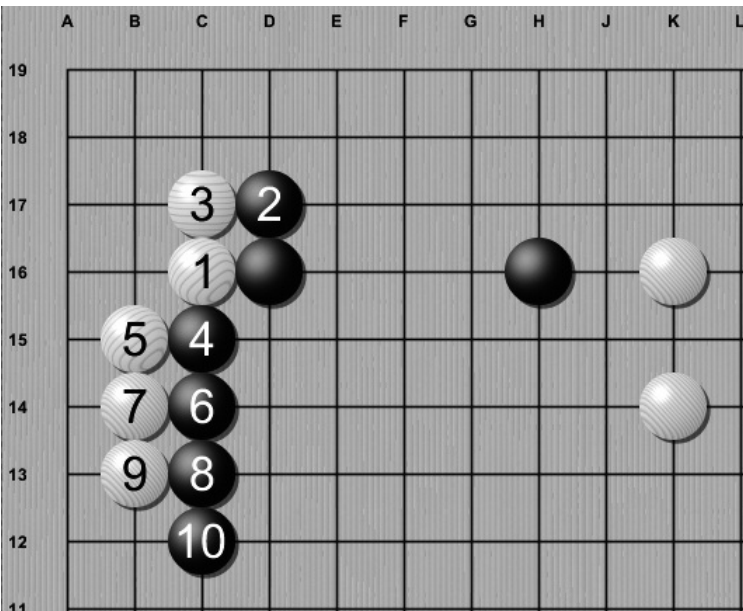
Com poden Blanques evitar aquest resultat i fer que Negres triïn el resultat de la imatge de l'esquerra?



La manera de Blanques per forçar la direcció de bloqueig de Negres és negar-li la possibilitat d'escollir, jugant la seva pedra d'invasió directament connectada a la pedra 4-4 de Negres.

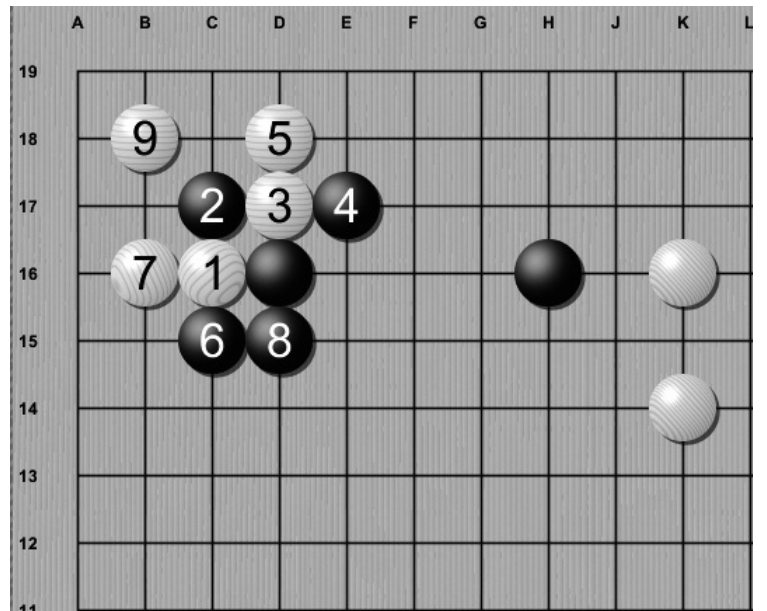
Negres tenen quatre opcions: **A**, **B**, **C** i **D**, però cap d'elles pot empenyer la pedra blanca cap a la part superior, que era exactament el resultat que Blanques volien evitar.

A més, les quatre opcions costen a Negres la cantonada, com veurem a les imatges següents, de manera que entre les opcions que donen exemples incerts i les opcions que només tornen al joseki, Negres solen triar les més segures.



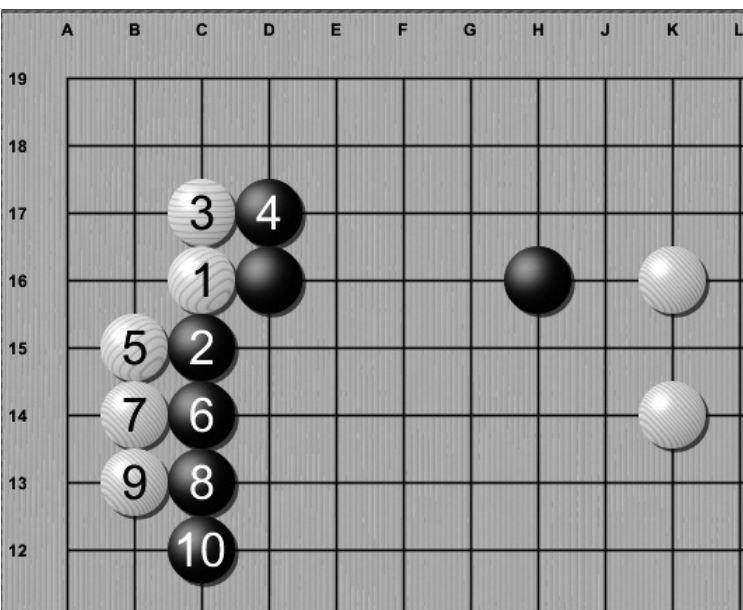
Opció A

Exactament el mateix que el joseki. Només canvia l'ordre dels moviments.



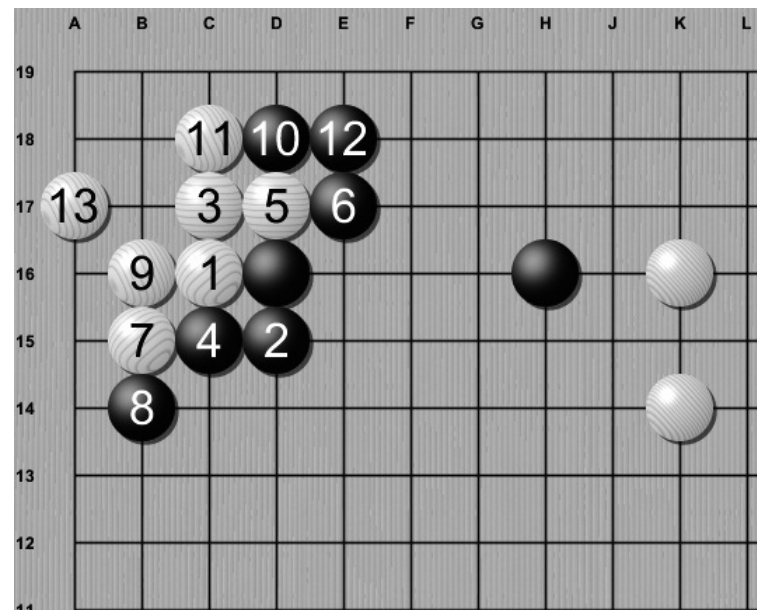
Opció B

Aquest és un resultat possible. Tallar a **2** condueix a combats intensos rarament favorables per a Negres.



Opció C

Exactament igual que el joseki i l'opció **A**. Només canvia l'ordre dels moviments.



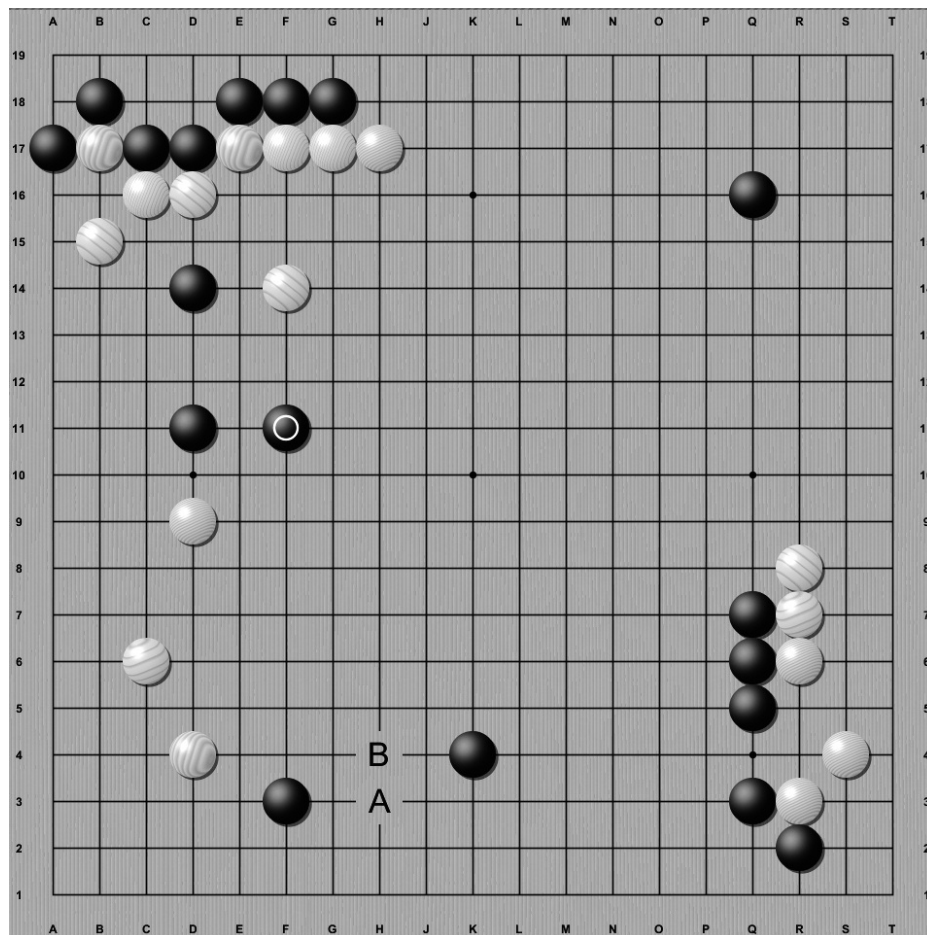
Opció D

Negres tornen a perdre la cantonada i tenen pitjor forma que a les opcions **A** i **C**.

Regla pràctica: quan el teu oponent està enganxant una pedra directament a una de les teves pedres, fent una jugada de contacte, l'opció més segura és estendre's en comptes de jugar el hane i donar la possibilitat al teu oponent de fer hane i la oportunitat de tallar les teves pedres, com ara a l'opció **B** de l'exemple anterior. A menys que tingueu moltes pedres que us ajudin amb aquest moviment malaguanyat, jugar el hane pot suposar més problemes per a vosaltres que per al vostre oponent. Això també vol dir que quan jugueu el joc de contacte, potser us alegrau si ell és massa agressiu i juga el hane en contra vostre.

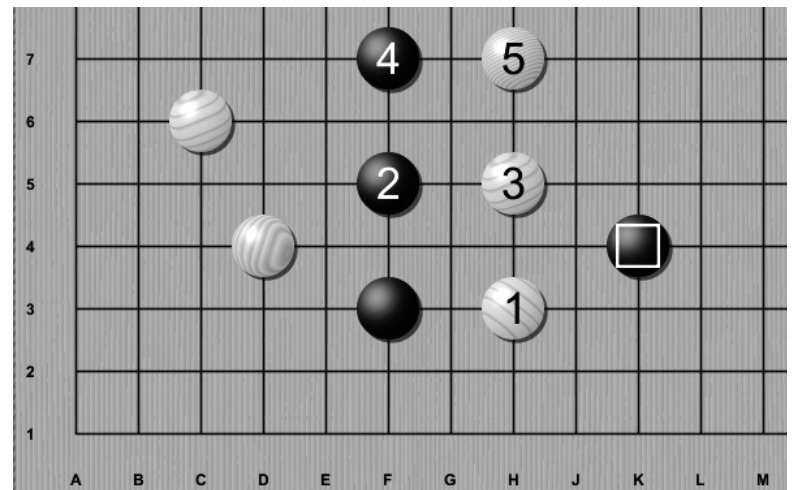
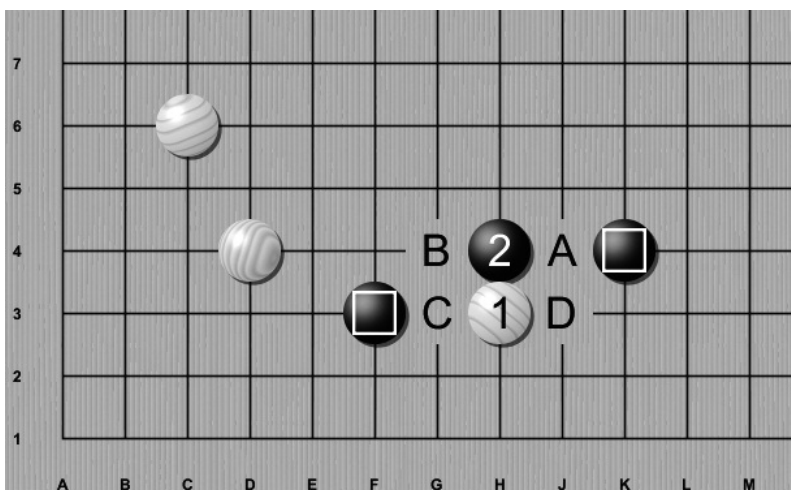
Abans, quan parlàvem dels tipus de connexions entre pedres, vam esmentar que quan les pedres arriben a estar molt separades, tenen tants punts de tall, que no es poden considerar pràcticament connectats.

Una aplicació pràctica d'això va ser el punt d'invasió al fuseki Kobayashi que hem esmentat anteriorment. Ara és el moment perfecte per veure què passa en el cas de l'extensió de moviment d'un cavaller amb una diferència de tres punts:



Com és habitual, repassarem un exemple d'un joc real. En aquest cas, Negres han jugat al fuseki de Kobayashi i el joc va avançar al voltant d'una vintena de moviments més abans que Blanques decidís que era el moment d'atacar al punt feble del Kobayashi a **A**.

El punt **B** també és un punt feble, però és més una reducció que una invasió, ja que Negres solen mantenir el seu territori i Blanques aconseguen l'exterior, i és un exemple clàssic que mostra la diferència entre aquests dos conceptes. De moment, vegem què passa amb la invasió a **A**.

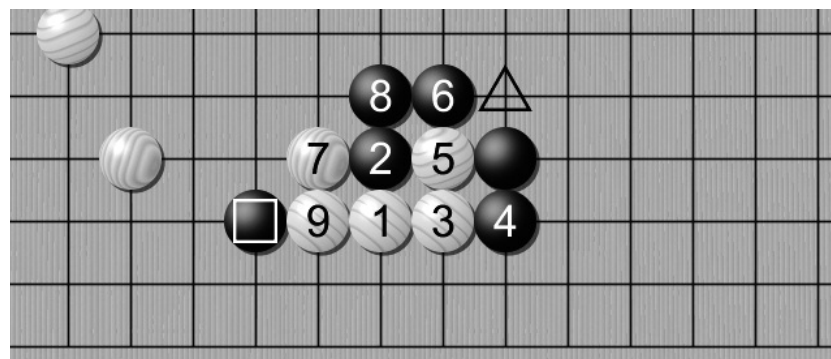
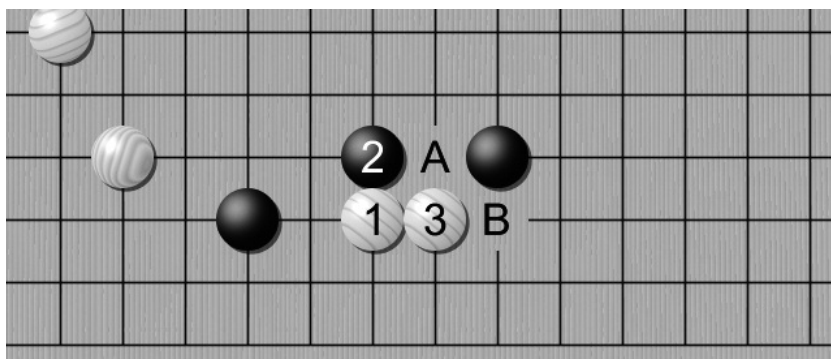


Imatge de l'esquerra: Una vegada que Blanques envaeixen a **1**, Negres gairebé no tenen més remei que jugar a **2**, si volen lluitar i mantenir connectades les seves pedres marcades.

La pedra de Blanques és molt difícil de capturar i ara té quatre opcions per respondre.

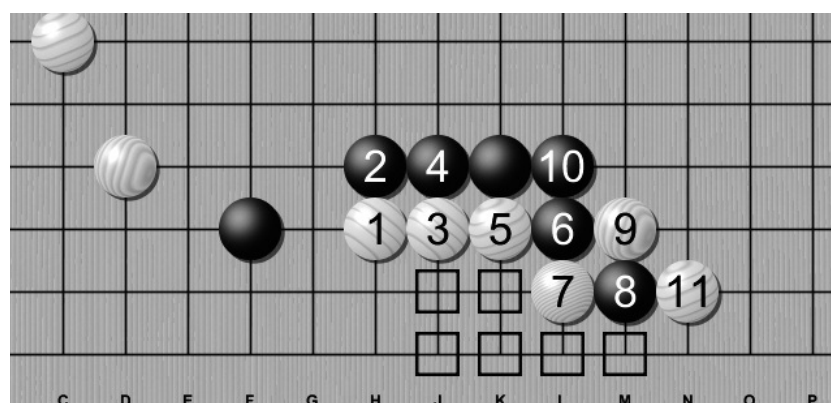
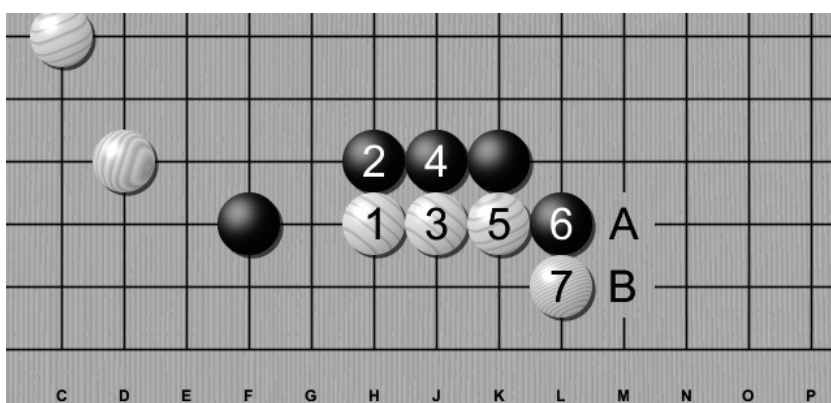
Imatge de la dreta: Això no és una bona idea. Negres salten una vegada i una altra i Blanques simplement segueixen. Això no és molt bo per a Negres, ja que no té dos ulls, les seves pedres estan definitivament dividides i la pedra marcada ara està sola.

Depenent de quantes pedres tinguin Blanques al voltant o a tot el tauler, que poden ajudar amb la invasió, el resultat pot ser millor per a Blanques i més fàcil d'aconseguir, però fins i tot sense moltes pedres que l'ajudin, Blanques poden sobreviure després d'envair els febles. punt del fuseki Kobayashi, jugant les variacions més segures escollint estendre en lloc de hane. Vegem com i per què:



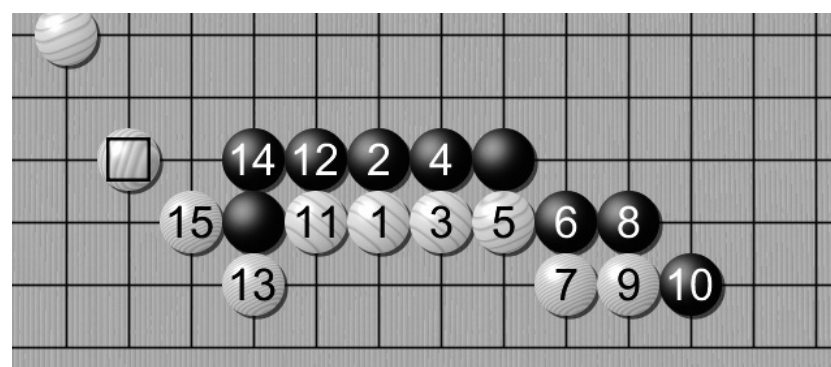
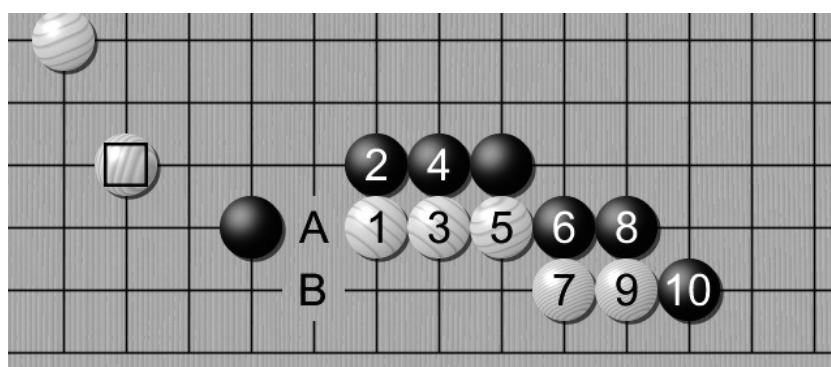
Imatge de l'esquerra: Després que Negres 2 tapen la pedra de Blanques, Blanques s'estenen amb el moviment 3 i amenacen amb tallar les pedres de Negres a A o seguir estenent les seves pròpies pedres a B...

Imatge de la dreta: Deixar tallar Blanques no és realment una opció per a Negres, com es pot veure aquí. Si el moviment 4 bloqueja Blanques, aleshores tots els moviments anteriors són naturals i la pedra negra marcada està gairebé morta...



Imatge de l'esquerra: Així que Negres gairebé sempre es connecten al moviment 4. Blanques s'estenen a 5, Negres juguen el hane a la part superior del cap de tres pedres amb el moviment 6 i Blanques juguen un altre hane per arrossegar-se. Sembla que Negres poden triar entre A o B...

Imatge de la dreta: Però l'agressiu doble hane al moviment 8 no funciona, perquè està massa a prop de la vora del tauler i Blanques amb l'atari consecutiu en els moviments 9 i 11, captura la pedra negra convertint tots els punts marcats en espai per fer ulls. pel Blanques...

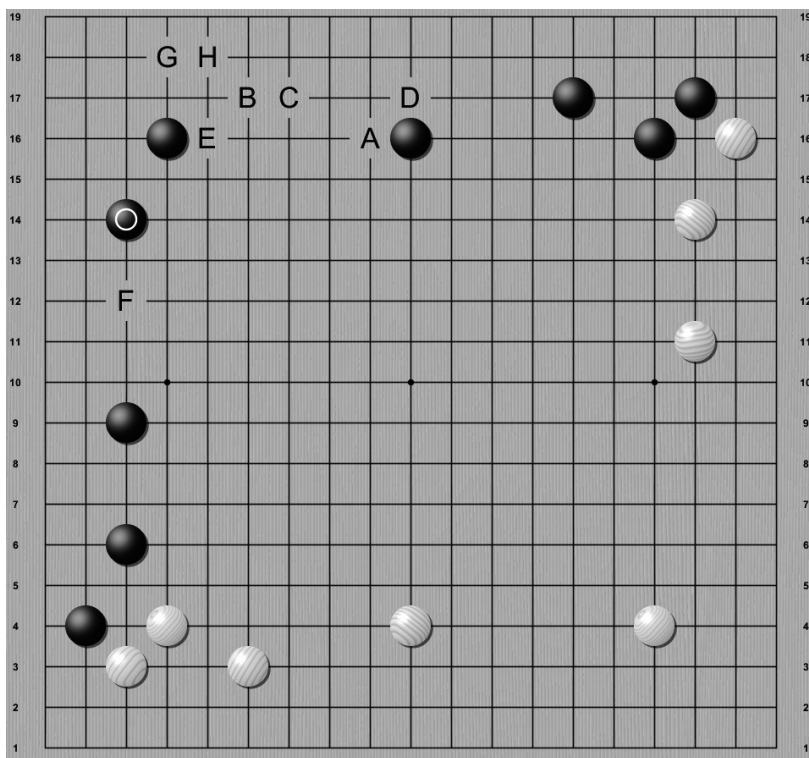


Imatge de l'esquerra: Per tant, el moviment 8 de Negres només pot ser l'extensió. Blanques també s'allargaran amb el moviment 9 i ara que les amenaces d'atari han desaparegut, Negres finalment poden fer hane amb el moviment 10. Ara, amb l'ajuda de la pedra marcada amb un quadrat, el blanc pot viure localment a B o empènyer al llarg de la vora amb A...

Imatge de la dreta: Negres solen connectar contra l'amenaça del tall i realment no poden impedir que Blanques arribin a la seva pedra d'ajuda. Negres no volen que les seves pedres es trenquin i tinguin un resultat semblant al que hem esmentat a la segona imatge d'aquesta pàgina. Així doncs, la invasió de les blanques té èxit!

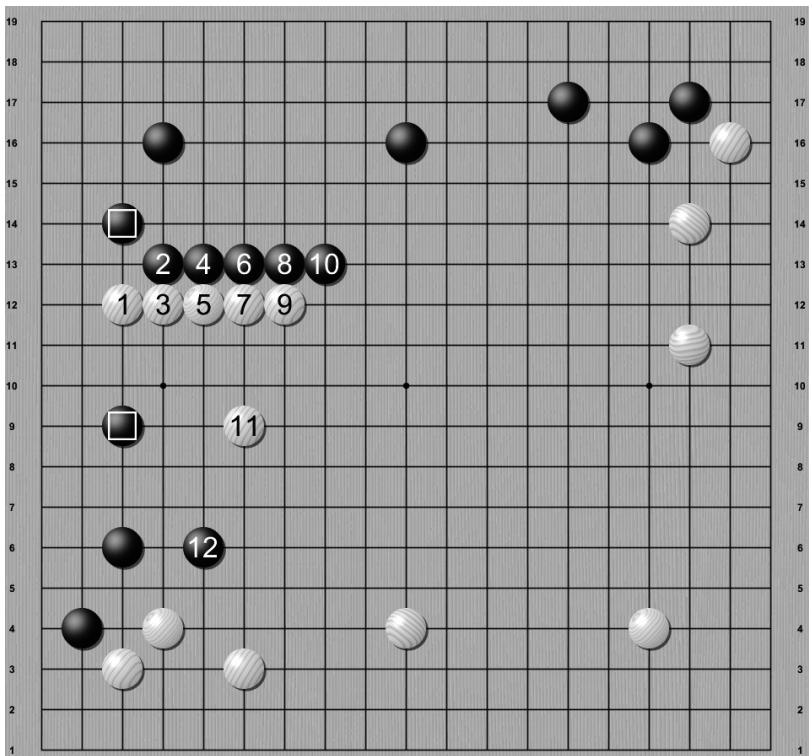
► Reduccions

Com hem esmentat, una reducció és la idea de minimitzar els punts que els nostres oponents finalment guanyaran d'una àrea en la qual té una gran influència o està gairebé assegurada. Ja hem parlat de com d'important és la posició de les pedres oposades i que quan les pedres oposades estan a la tercera línia, en general és millor intentar reduir, en comptes d'envair, perquè probablement no hi haurà prou espai per les nostres pedres per sobreviure. Això vol dir que hauríem de córrer per sobreviure i el nostre oponent es beneficiarà de perseguir un grup feble. Però amb només afirmar aquesta idea no n'hi ha prou, crec. Hem de veure pràcticament **per què** aquesta idea és correcta, així que anem a veure un exemple:



Aquest és un possible joc on els dos jugadors acaben de seguir un dels josekis senzills per apropar-se a la cantonada del 4-4. Finalment, Negres van jugar el moviment del cavaller a la cantonada superior esquerra per assegurar-lo, donant sente a Blanques. Normalment Blanques podrien fer un moviment semblant a la cantonada inferior dreta o als costats que controla o podrien optar per algun tipus d'invasió en els punts marcats de la **A** a la **G**, ja que les dues pedres de Negres de la zona es troben a la quarta línia i són molt amples.

Però suposem que Blanques no volen res d'això i, per raons desconegudes, es proposa envair el punt **F**. Aquest punt no és bo per a una invasió ja que les pedres de Negres es troben a la tercera línia i els dos grups són vius, així que separar-los no és guanyar qualsevol cosa blanca.



De fet, un cop Blanques salten amb el **moviment 1**, Negres simplement juguen el moviment **diagonal 2**. Les pedres de Negres marcades a la tercera línia asseguren que Blanques no puguin fer una base i visquin en aquesta zona tan estreta, de manera que les blanques han de fugir.

Però Blanques no poden córrer ràpid. Si hagués de fer un salt d'espai, el **moviment 2** de les Negres està en el lloc perfecte per tallar-lo per la meitat, de manera que Blanques s'arrossegueu lentament i les negres el segueixen alegrement mentre amplia la seva paret mirant al seu costat superior esquerre, mentre que Blanques acaba amb una paret que no mira enlloc després del **moviment 12** de les Negres.

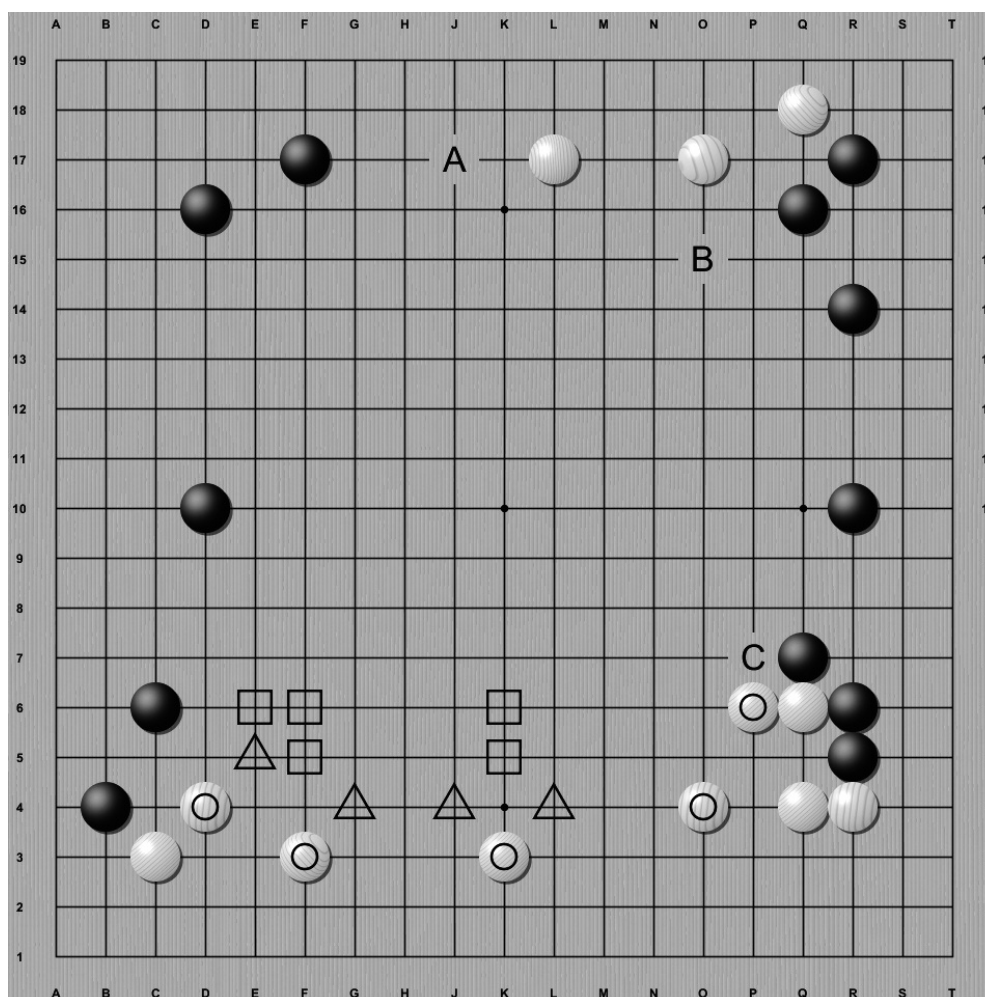
Ara només Blanques no van guanyar res, però va ajudar Negres i va destruir la major part del punt d'invasió a la part superior esquerra, ja que el mur de les negres està allà per protegir-se.

En general, una invasió reeixida és molt més impactant que intentar reduir-la, però una invasió fallida pot significar que el joc ara estigui molt a favor del nostre oponent.

Quan i on reduïm?

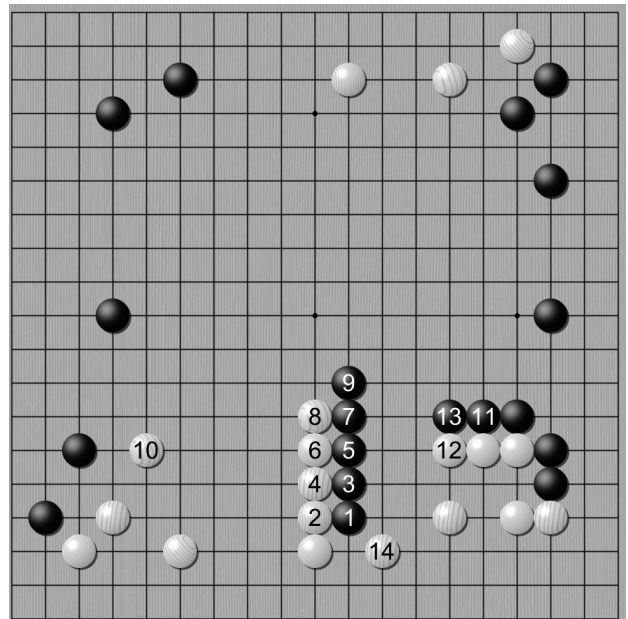
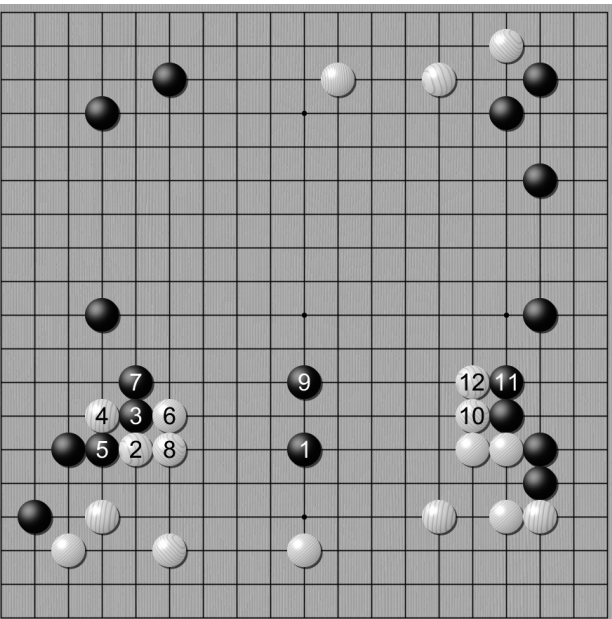
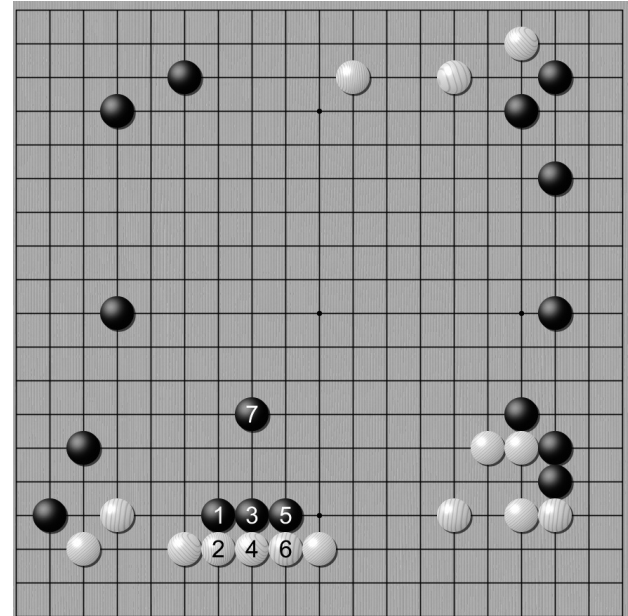
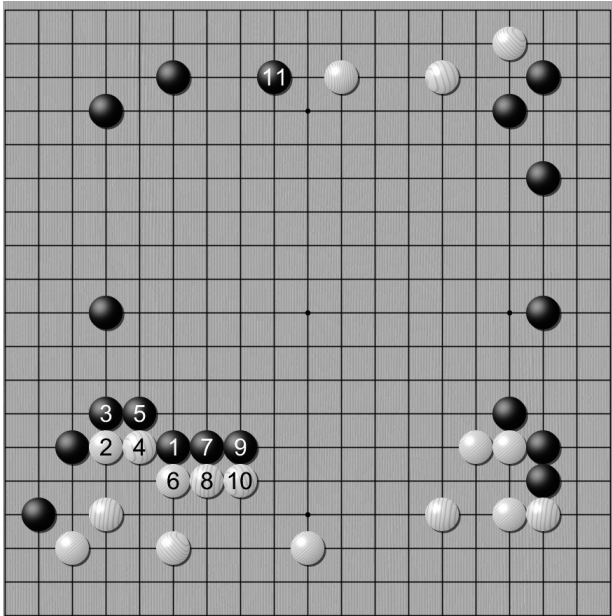
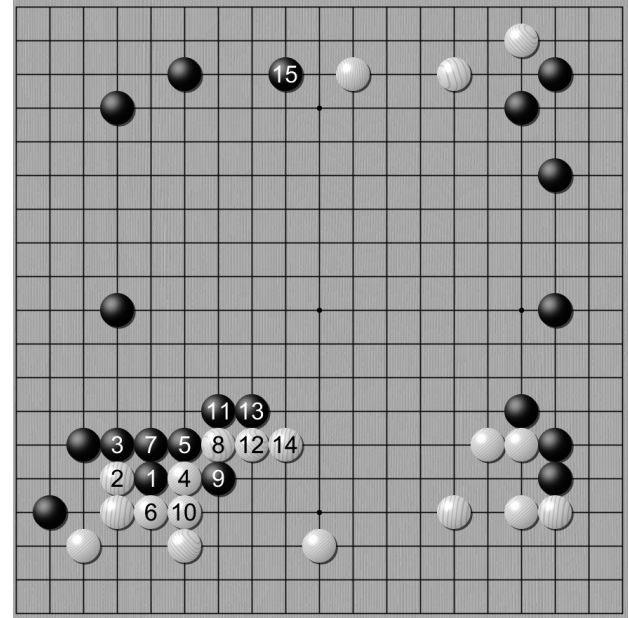
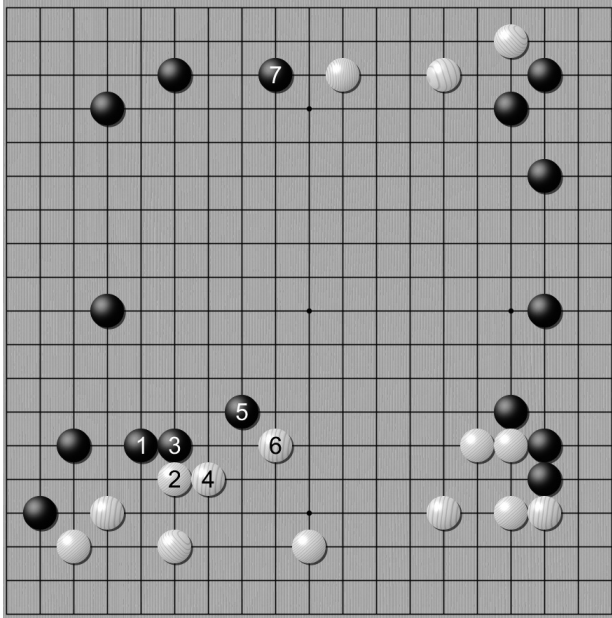
- Hi ha grups de pedres enemigues que han començat a formar grans marcs amb algunes de les pedres de la tercera línia? Aleshores, aquests són els punts a tenir en compte per a una reducció
- Estem segurs que podem sobreviure o connectar amb les nostres pedres properes en el punt de reducció?
- Quins d'aquests punts sembla que ens donen un millor resultat per a nosaltres o més problemes per al nostre rival?
- Si aconseguim reduir el territori del nostre oponent, val més la pena que ignorar la reducció i centrar-nos en construir el nostre propi marc i pedres?
- La reducció i la possible lluita que es podria produir desestabilitzarà un altre grup del nostre oponent o suposa una amenaça suficient per oferir-nos un bon moviment de seguiment que ens donarà avantatge en un altre lloc?
- Realment necessitem reduir per guanyar el partit?

Les línies de pensament darrere de les reduccions són semblants a les que hem utilitzat per a les invasions, però en aquest cas les coses són més fàcils i menys complicades que les opcions i les baralles que hem d'enfrontar en una invasió, perquè els possibles punts de reducció són menys i gairebé sempre més segur que una invasió. Per a una reducció hi ha dues idees principals: **un cop d'espalla** (un enllaç en diagonal) o jugar per sobre d'una pedra oposada situada a la tercera línia, normalment a una distància d'un espai. Això s'anomena "**tapar**" aquesta pedra. Vegem com són abans d'entrar en exemples més detallats:



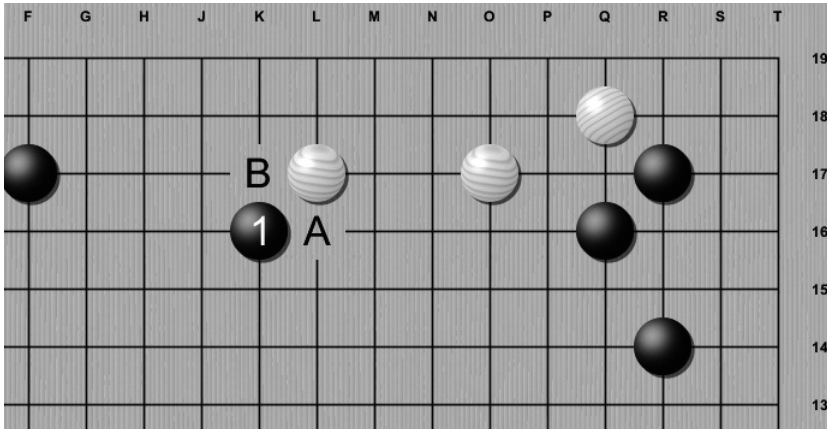
En aquest tauler, Negres han començat a preocupar-se pel marc que Blanques comencen a construir amb les pedres marcades en cercle. Negres no poden envair fàcilment una formació tan estreta, però pot reduir-la amb els moviments de de tapats als punts marcats amb els quadrats o amb cops d'espalla amb els als triangles. Per descomptat, Negres també podrien ignorar les blanques i construir el seu propi marc a **A**, **B** o **C**. Aleshores, com triem?

Cal molta imaginació per visualitzar les possibilitats que ens esperen uns moviments endavant. Aquest procés s'anomena "**lectura**". Utilitzar la nostra imaginació i després jutjar quin resultat sembla ser el millor, podria ser una de les habilitats més difícils i valuoses que algú pot adquirir en el joc i com més juguis, més experiència tindràs a l'hora d'avaluar el que és millor per a tu.



A l'**esquerra** veiem tres possibles reduccions fetes a partir de tapar i a la **dreta** veiem tres possibles resultats de cops d'espatlla. Hi ha moltes més variacions, però no podem predir-ho tot, així que estimem què és més probable que faci el nostre oponent, per decidir quina és la millor opció. En aquest cas, els dos primers resultats de la limitació semblen anar en la direcció correcta ajudant les negres a crear el seu propi marc.

La nostra eina principal per imaginar els possibles resultats és entendre com funcionen normalment els moviments que fem servir i quina és l'àrea més probable que el nostre oponent voldrà protegir. Comencem amb el cop d'espatlla i veiem quines són les possibles respostes del nostre oponent:

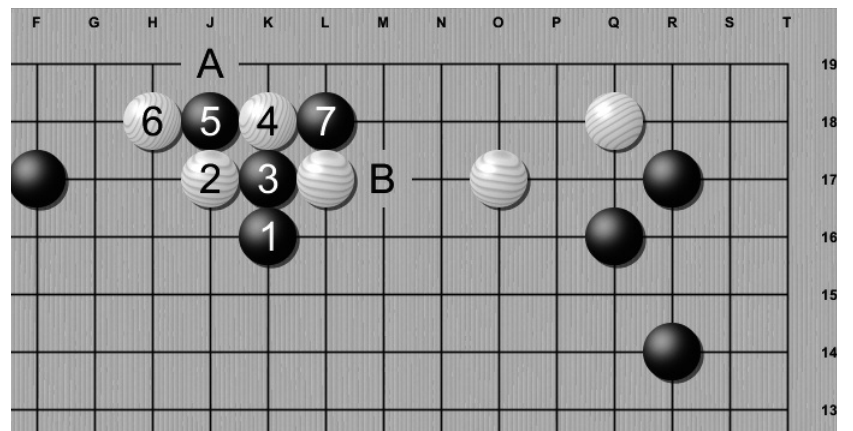
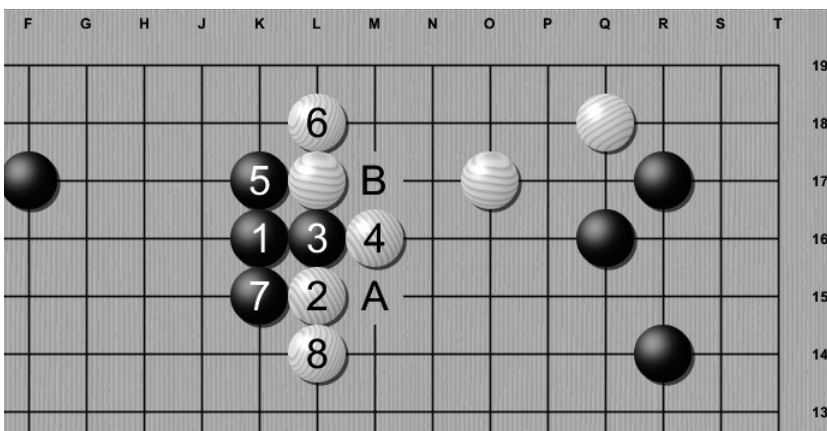


Suposem que al tauler de la **pàgina 114**, Negres opten per colpejar l'espatlla a la part superior, en lloc d'expandir-se directament allà a la tercera línia.

Blanques tenen dues opcions pràctiques: **A** o **B**.

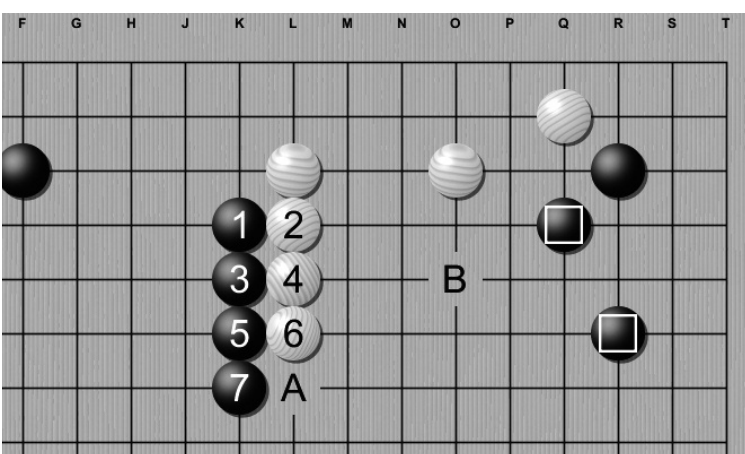
L'opció **A** donarà als dos jugadors una paret que va cap al centre, però la paret de Blanques és menys útil a causa de les pedres de Negres a la dreta.

L'opció **B** assegurarà el territori de Blanques, però donarà molta influència cap al centre a Negres.



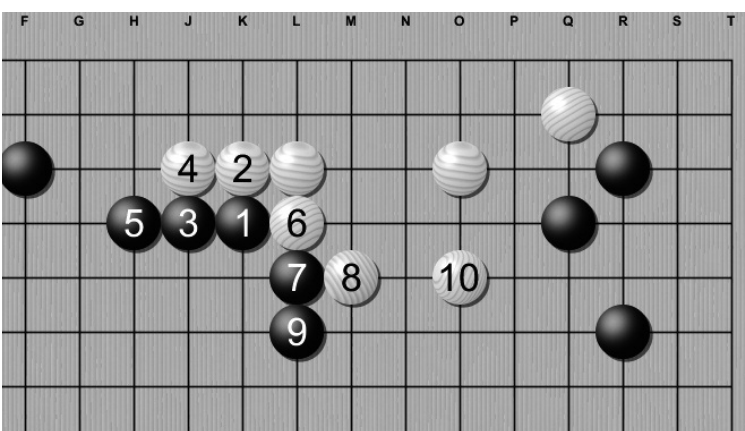
Imatge de l'esquerra: Jugar moviments més ràpids com un **salt d'un espai**, en comptes d'ampliar-se, sol ser poc pràctic per a Blanques. En aquest cas, les negres tornen a obtenir el seu mur, més dos punts de tall a **A** i **B**.

Imatge de la dreta: I en aquest cas, Blanques es divideixen. Si Blanques juguen a **A** per capturar la pedra de Negres, Negres poden jugar a **B** i capturar la pedra blanca en una escala, dividint Blanques en dos grups que encara no estan vius...



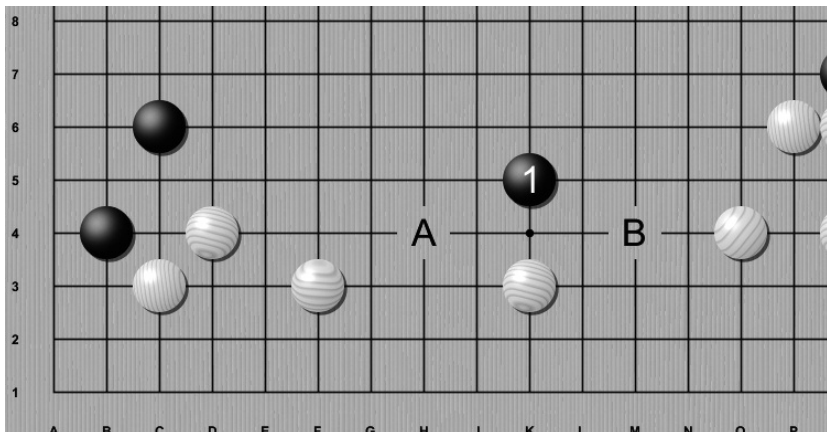
Per tant, imaginem com es veurien les opcions més raonables en aquest cas. Si Blanques bloquegen cap al centre, Negres estan més que contents de mantenir-se per davant o les Blanques. Si Blanques segueixen, es considera una mala forma i s'anomena "empènyer per darrere" ja que el nostre oponent està tenint una paret més gran que nosaltres.

En aquest cas les coses són encara pitjor. Si Blanques segueixen empenyent a **A**, Negres poden inutilitzar la paret de Blanques amb una jugada a **B**. Si Blanques juguen a **B**, Negres tapen la paret de Blanques amb **A**.



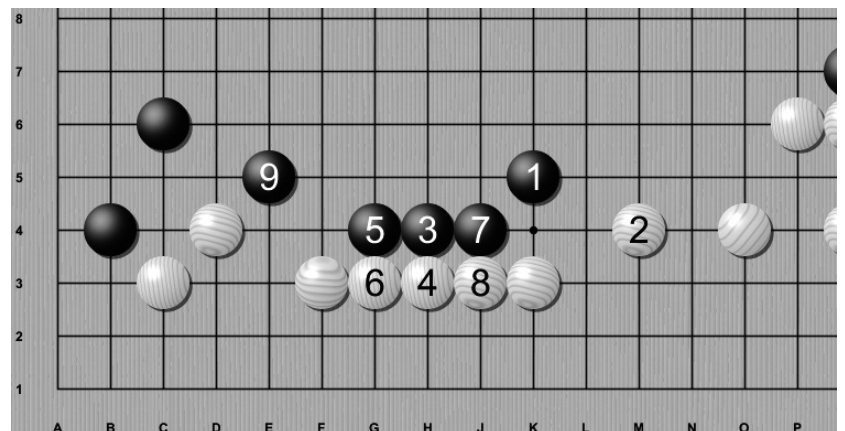
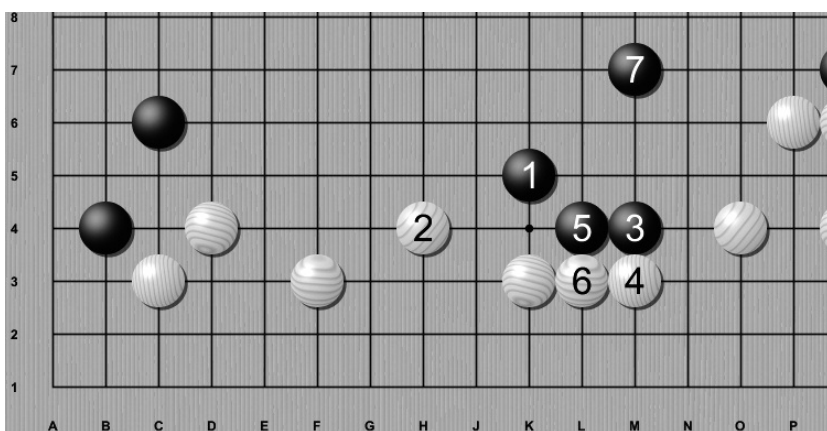
Si Blanques s'estenen cap al costat, sembla que obtindran un resultat més equilibrat. Negres tenen molta influència al centre, però Blanques tenen molt de territori segur com a compensació i amb el **moviment 10** és posicionar-se per atacar els pedres de la dreta. Per tant, en aquest cas, el bloqueig cap al costat sembla millor. En altres arranjaments de tauler és millor bloquejar cap al centre. Imagineu els dos casos i, depenent de tot el tauler, podeu jutjar quina opció és millor per a vosaltres cada cop.

Pel que fa a tapar, les coses poden ser més complicades, sobretot si els teus contrincants tenen massa pedres a la zona, però en els casos més habituals, el tapar té dues respostes habituals:



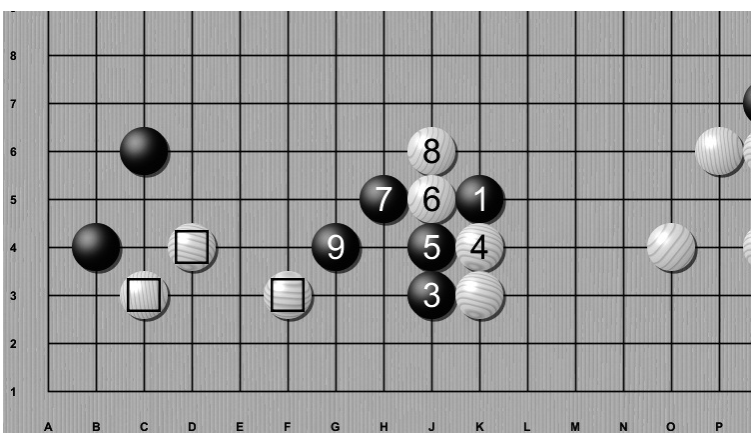
El moviment més habitual que s'utilitza per reduir de la tapada és l'aproximació d'un espai. Quan Negres tapen la pedra blanca a la tercera línia, els moviments més habituals de les blanques són **A** i **B**. Aquests moviments solen ser **miai** i quan Blanques en trien un, Negres van per l'altre punt.

Segons la situació i les pedres que hi ha al voltant de la zona, Blanques poden llegir el possible resultat i triar la que millor s'adapti als seus plans...

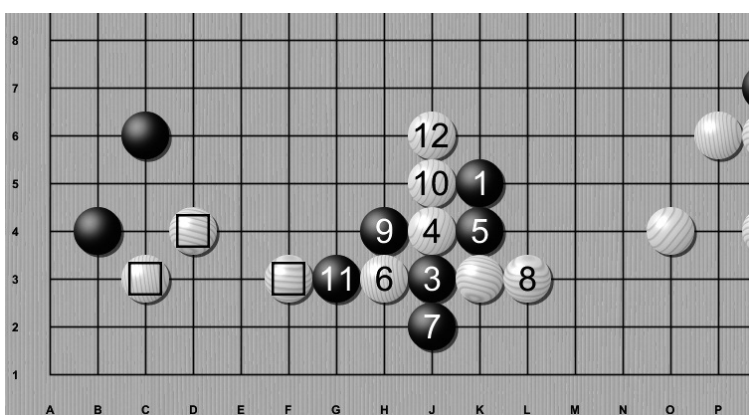


Imatge de l'esquerra: En aquest cas, un cop Blanques juguen **A**, Negres van per **B**. Blanques defensen el seu territori al **moviment 4** i Negres continuen amb la seva amenaça amb el **moviment 5**. Blanques bloquegen al **6** i Negres acaben de reduir, de manera que ara pot saltar cap a el centre amb **7**.

Imatge de la dreta: Si Blanques juguen **B**, Negres van per **A**. Els moviments en aquest cas tenen el mateix raonament que abans, amb l'única diferència que Negres poden jugar el **moviment 9** en comptes de saltar cap al centre, ja que té pedres d'ajuda a prop.



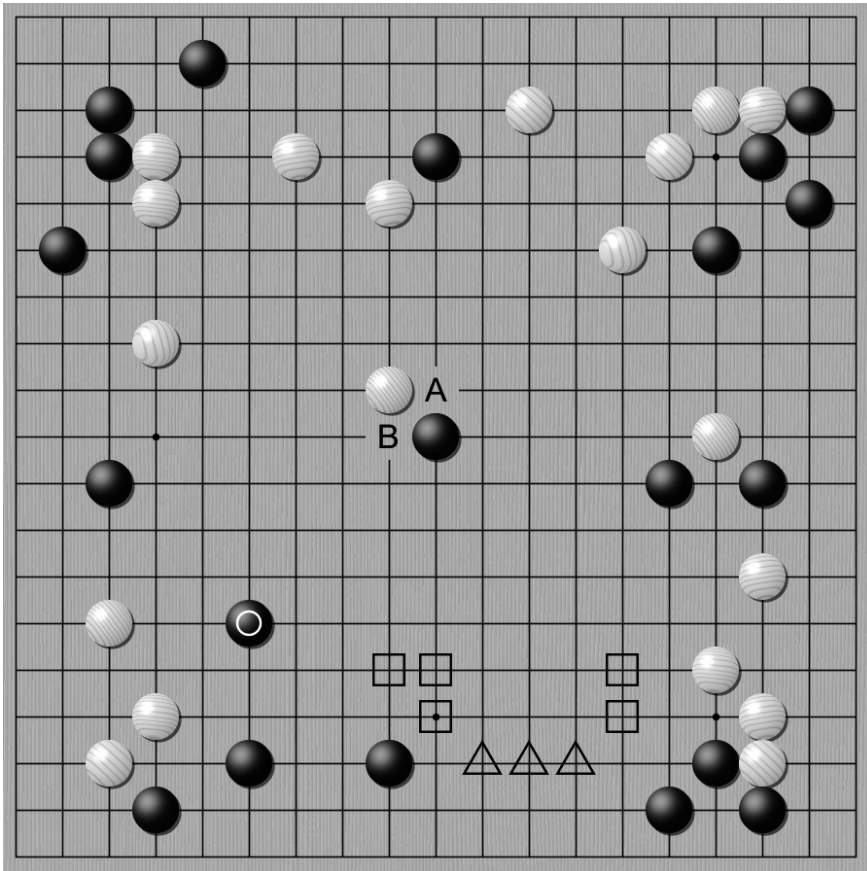
A diferència d'un cop d'espatlla, el tapar de vegades sembla un moviment que podem ignorar. No sempre és així, ja que podem ser castigats per ignorar el tapat de les nostres pedres. Si Blanques juguen el **moviment 2** en un altre lloc, el càstig habitual és enganxar-se al **moviment 3**. El moviment més natural per a Blanques és allargar-se amb el **moviment 4**, però amb **Negres 5** això crea immediatament la mala forma de colpejar les dues pedres al cap. En aquest cas, si els moviments següents, les pedres marcades de Blanques semblen estar en perill...



Blanques poden intentar tallar les pedres de Negres en el **moviment 4**. Aquesta no és una bona idea en la majoria dels casos. El **Negre 5** en comptes amenaça amb tallar Blanques. **Blanques 6** va per l'atari i **Blanques 7** s'estén per salvar aquesta pedra i amenaçar Blanques. Ara Blanques necessiten allargar-se al **moviment 8** o perdre la seva pedra i tot el seu territori. **Negres 9** és un atari que talla les dues pedres blanques i si el Blanques salven la seva pedra de tallar com a la imatge, aleshores perd la pedra que va jugar al **moviment 6** i les seves pedres marcades estan en perill encara més gran ara.

Recordeu: Compte amb la teva forma! No siguis massa agressiu sense un objectiu clar en ment.

Vegem un exemple pràctic de reducció, a partir d'un joc real. A la **pàgina 108** havíem deixat el tauler en una situació en què Blanques podien triar dues direccions diferents per al joc i presentaven les dues opcions. Ara que Blanques saben que tenen el avantatge en una part del tauler, poden jugar en un altre lloc:

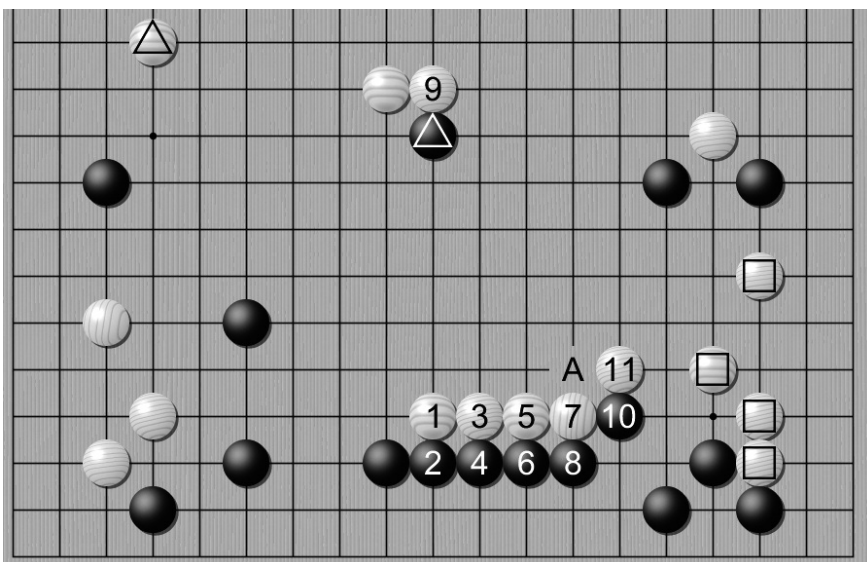


Ja hem comprovat les opcions **A** i **B** a la **pàgina 108** i a la part sobre les invasions havíem parlat de com en algun moment el triangle marcava punts com els bons candidats per a una invasió per a les blanques. Malauradament, després d'intercanviar tots aquests moviments al tauler, les perspectives d'una invasió reeixida semblen ser inferiors a les que eren deu moviments abans.

Ara que hem parlat de reduccions també les podem considerar, sobretot ara que hem començat a tenir menys confiança en una invasió.

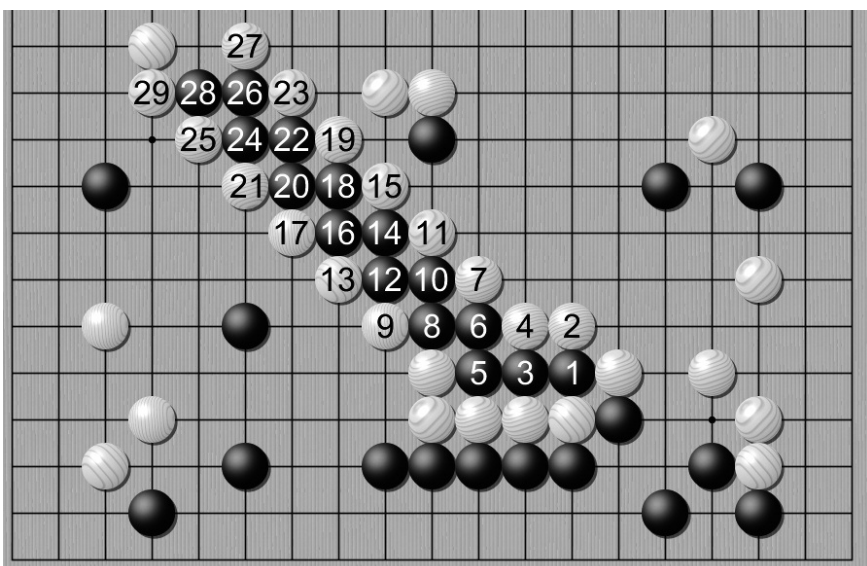
Els punts marcats amb quadrat són els candidats més probables a una reducció. Alguns d'aquests punts són una mica perillosos mentre que d'altres no són prou grans, però es presenten aquí només per acostumar-se a la idea que un moviment reductor és generalment a la quarta o cinquena línia, mentre que una invasió sol ser a la tercera línia.

Les blanques escullen el cop a l'espatlla per assegurar una resposta del negre...



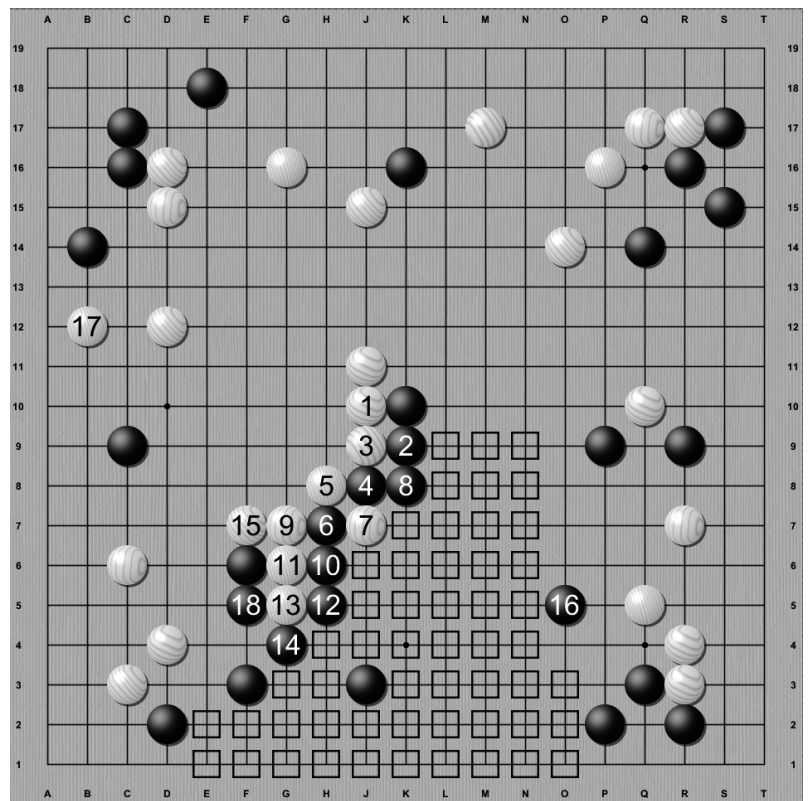
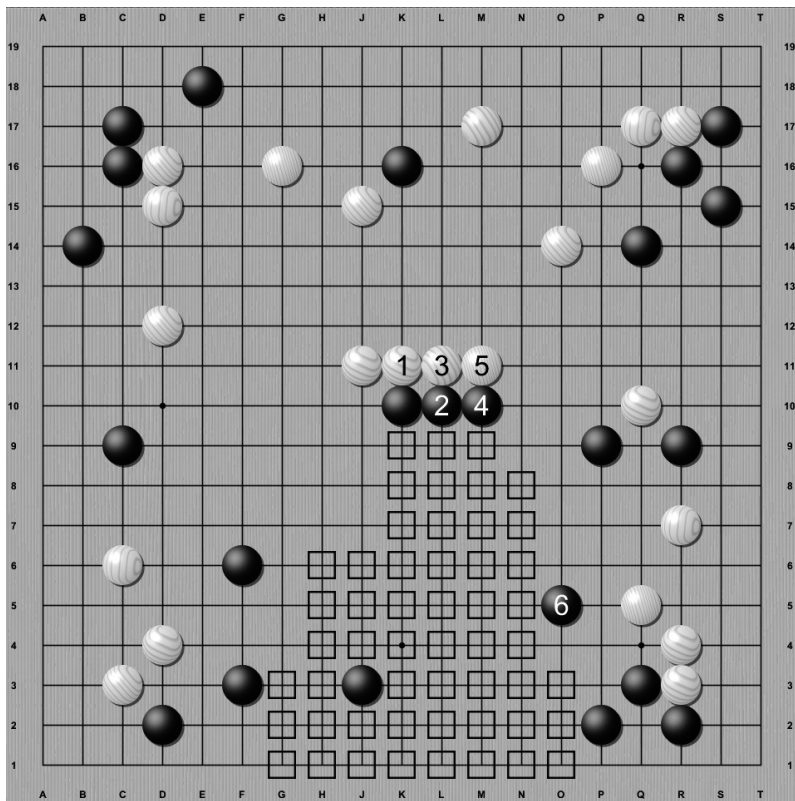
Negres busquen el guany de territori determinat i s'estén al llarg de la tercera línia empenyent Blanques des del darrere fins al **moviment 8**. Blanques es mouen lentament però segurament cap a la seva casella marcada amb pedres d'ajuda i essent prou segur fer tenuki i jugar el **moviment 9** en un dels punts crucials que havíem analitzat abans.

Negres ara s'adonen que hi ha un problema i intenten tallar Blanques al **moviment 10**, però Blanques juguen el **moviment 11** i connecten les seves pedres. Sembla que hi ha un punt de tall a **A** per a Negres, ja que el triangle marcat amb la pedra negra serveix com a trencador d'escapes, però la pedra marcada amb el triangle de Blanques al costat esquerre també és un trencador d'escapes en aquest cas.



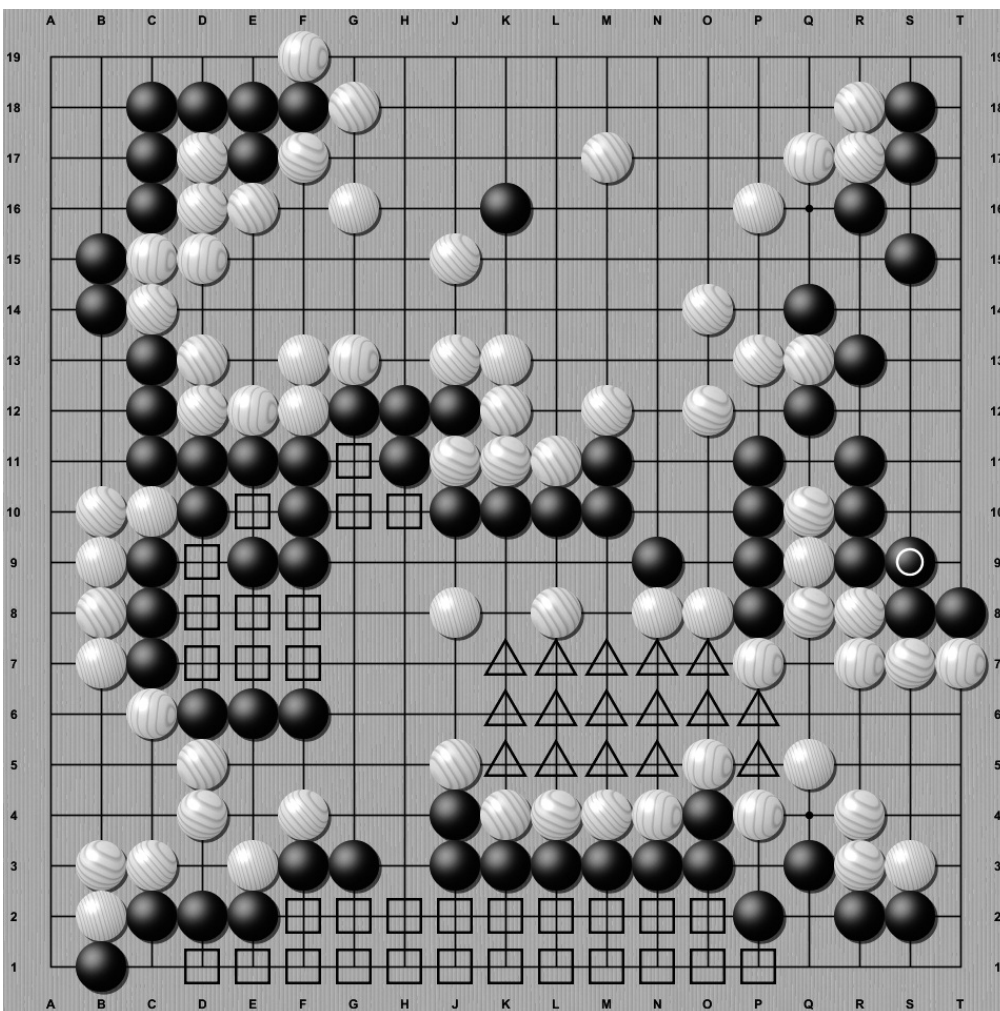
Blanques tenen quatre punts sobre els quals poden atacar les pedres negres i allunyar l'escala de la pedra de Negres i fer que l'escala toqui la pedra del Blanques, matant les pedres de tall de Negres. Negres es van adonar d'això i mai van jugar a **A**.

La reducció va tenir èxit ja que Blanques no només van reduir el territori de Negres amb seguretat, sinó que també van arribar a jugar primer en un dels punts clau originals que volia ocupar...



La idea de reduir sembla inicialment decepcionant per a molts jugadors en comparació amb una invasió. Per descomptat, una invasió és més divertida i interessant i crea batalles emocionants i si funciona pot ser molt beneficiós, però **jugar una reducció en sente**, com hem vist a la pàgina anterior, pot ser molt més beneficiós del que sembla.

A les imatges de dalt veiem dos possibles resultats dels propers moviments de la partida, per si Blanques haguessin anat directament a buscar els punts importants del centre. Negres podrien trobar el temps per jugar el **moviment 6** a la imatge esquerra o moure el **16** a la imatge dreta i utilitzar les parets que està creant de manera eficaç. Això hauria portat a que tots els punts marcats amb quadrat esdevinguessin punts gairebé segurs per a les Negres...



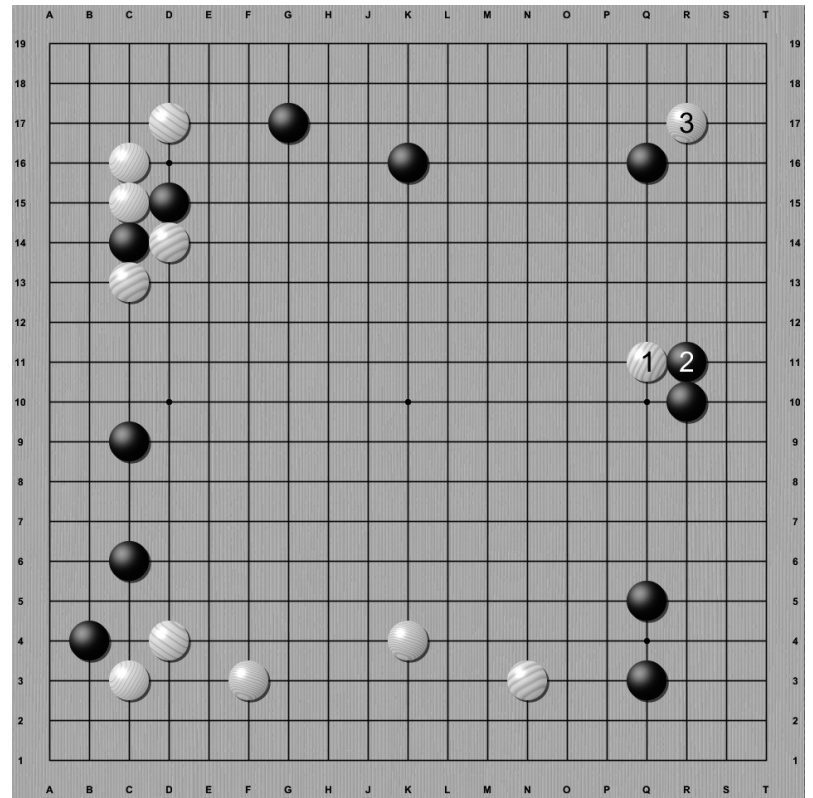
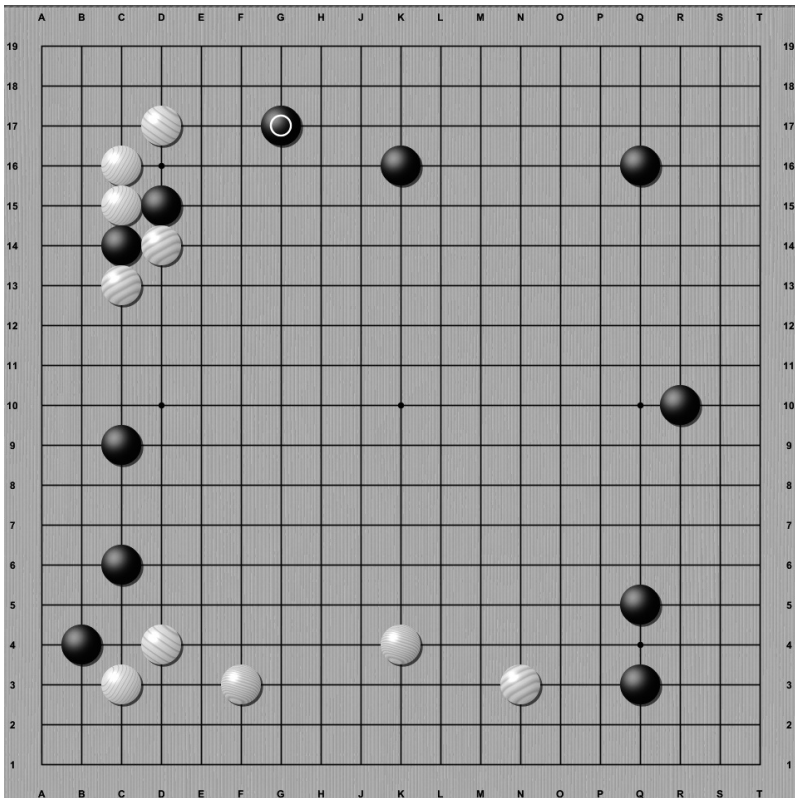
Compareu l'àrea d'interès de les imatges de dalt amb aquesta. Aquest és el joc real al **moviment 141**.

Els punts marcats al quadrat pertanyen a Negres, igual que a les imatges de dalt, i els punts marcats en triangle pertanyen a Blanques. A les imatges abans de la reducció, Negres podria haver guanyat uns 50 punts d'aquesta àrea, en cada cas. Després de la reducció guanyarà uns 30 punts, mentre que Blanques guanyaran uns 16 punts. Per tant, el nombre real de punts a favor de Negres en el joc real és $30 - 16 =$ només 14 punts, en lloc de més de 50 punts!

Es tracta d'un oscil·lació de 36 punts entre reduir en sente i no reduir gens. Per descomptat, aquesta xifra és una aproximació i en el moment en què estàs jugant no pots saber els números exactes, però pots jutjar que un moviment reductor com aquest produirà una gran variació de punts a favor teu, fins i tot si no pots saber exactament quants.

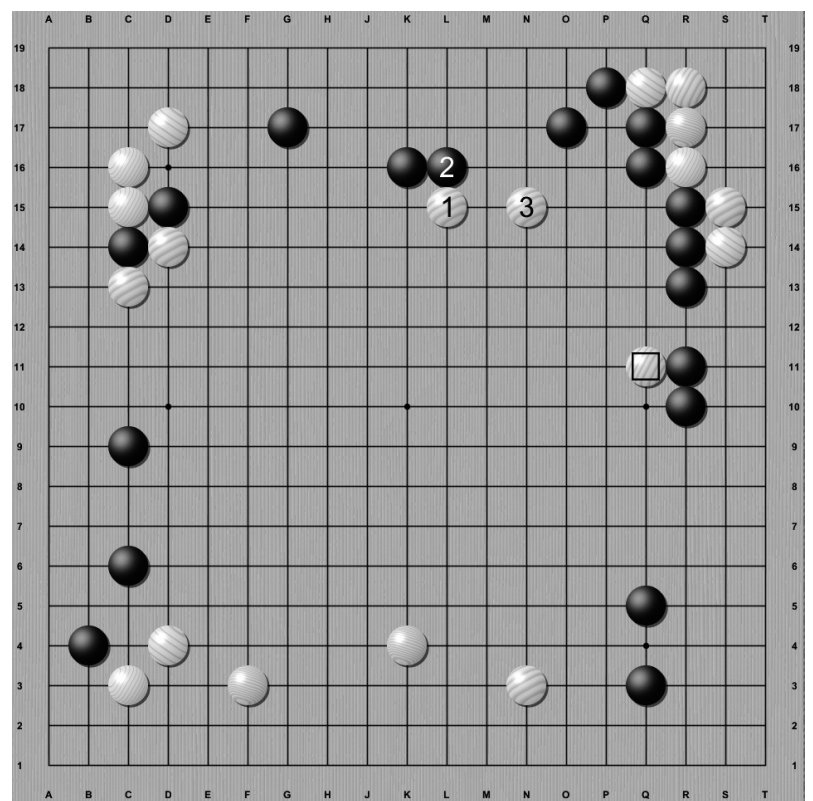
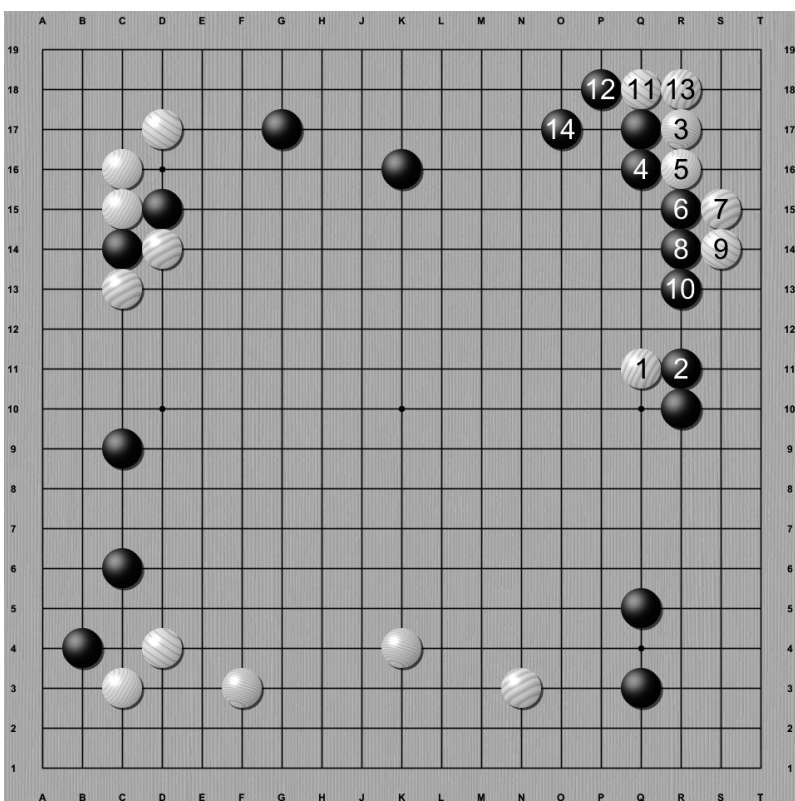
Recordau: les reduccions poden semblar l'opció més feble en comparació amb la invasió, però encara és una arma molt poderosa al vostre arsenal. Quan els oponents intenten construir grans marcs que no trobeu una manera segura d'envair, reduïu-los.

El que sol ser difícil tant amb les invasions com amb les reduccions és decidir el moment adequat per tirar-les endavant. Malauradament, no hi ha una resposta fàcil a aquesta pregunta, però *normalment el millor moment per envair/reduir és quan el teu oponent ha deixat clar quines són les àrees que vol desenvolupar*. Quan pugueu veure el pla del vostre oponent al tauler, podeu seguir endavant i interrompre-lo amb una invasió, una reducció o ambdues coses. Per exemple:



Imatge de l'esquerra: en aquest joc, Negres estan invertint molt a la part superior dreta del tauler, de manera que ara que Blanques ho saben, poden prendre contramesures.

Imatge de la dreta: **Blanques 1** intenta interrompre l'enorme marc de Negres. **Negres 2** intenta mantenir-ho tot connectat, de manera que **Blanques 3** envaeix per fer que les negres triïn bàndols...



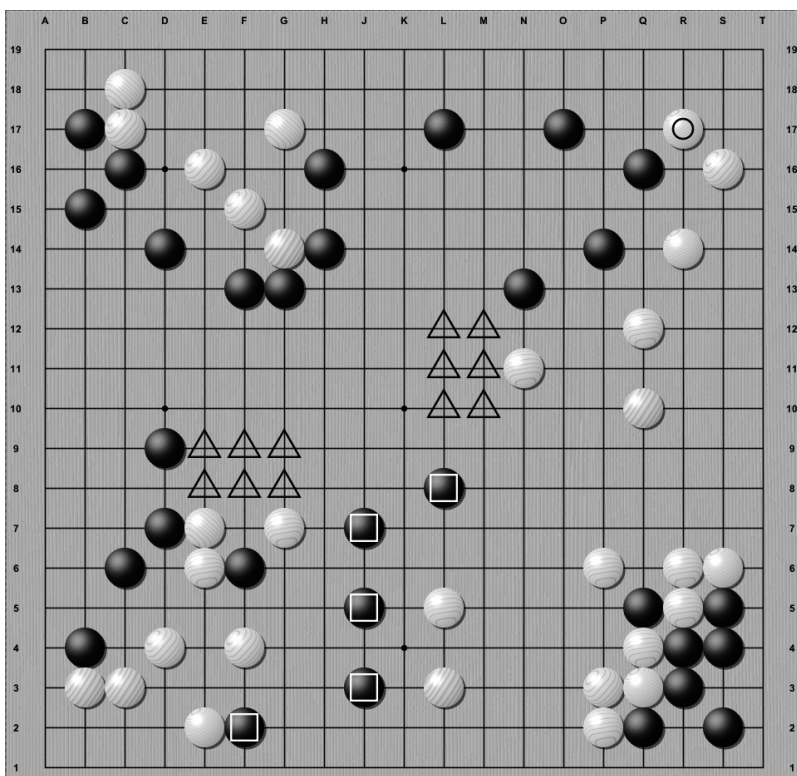
Imatge de l'esquerra: Negres van optar per mantenir la part superior i sacrificar el costat, jugant amb el joseki habitual que hem vist. L'existència de les Blanques 1 va fer que les negres es sentissin incòmodes d'escollir bloquejar cap al costat dret, però Blanques no ho estan.

Imatge de la dreta: ara que Negres van invertir a la part superior, Blanques també ho redueixen. Negres van començar a sentir-se bé amb el seu gran marc i no es queden ni la cantonada, ni molta influència externa! **Sigues implacable com Blanques.**

Un bon consell per atacar i defensar és que els millors moviments són els que fan **les dues coses alhora**. Aquests moviments són difícils de trobar i no sempre existeixen, però intentar trobar-los o inventar-los és una de les belleses del joc. Una bona regla general és que aquests moviments acaben apareixent quan no pots defensar clarament, de manera que atacs al teu oponent per canviar el tauler al teu favor.

Si no pots defensar, no declaris la derrota. Ataca i canvia el tauler i fes que el teu oponent no sàpiga on defensar.

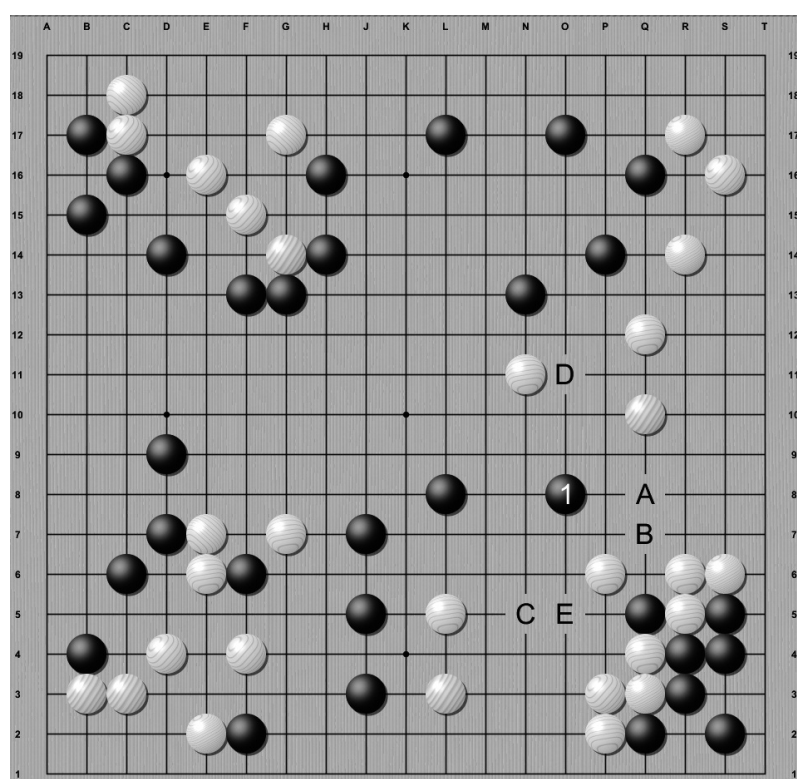
Això pot crear una oportunitat per superar una situació local en un altre lloc del tauler, ja que un moviment a qualsevol lloc del tauler pot tenir implicacions a tot arreu, fins i tot canviant qui guanya l'escala o fent possible una amenaça d'invasió. Inicialment fareu aquests moviments per accident, però és una cosa que finalment aprendràs a planificar amb antelació. Vegem com funciona això:



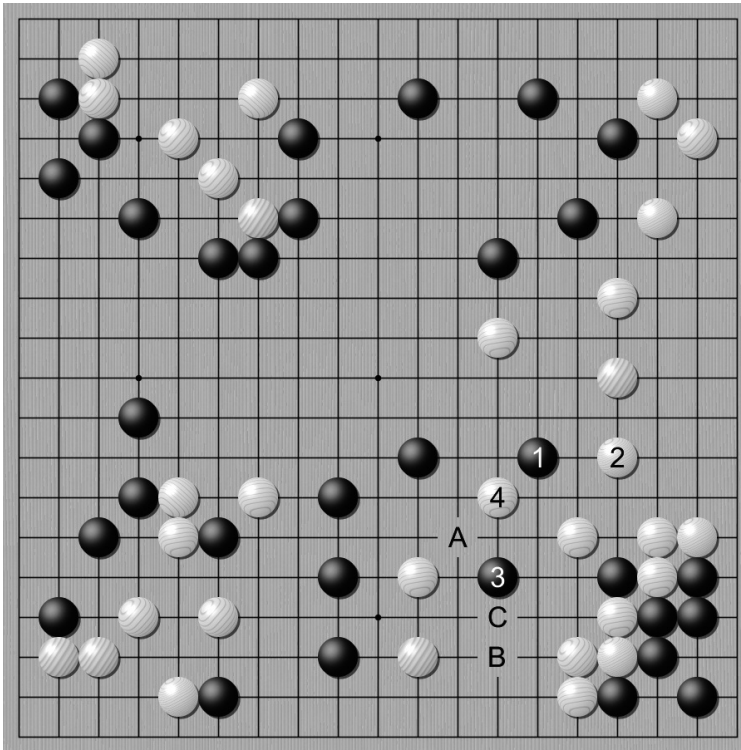
Tot i que tots els exemples anteriors eren dels meus jocs, en aquest cas estic assenyalant que sóc Negres perquè estava jugant horriblement en aquest moment i vull dissuadir-vos fermament de jugar així.

Negres han invertit molt en construir una àrea enorme, que poques vegades és una bona estratègia, i no ha pogut defensar-la correctament. Els punts marcats en triangle són les bretxes en la seva defensa. Si Blanques hi juguen alguna pedra, Negres perdran de 15 a 20 punts i el joc, perquè no té altres àrees en les quals tingui potencial. Per afegir-hi els problemes de Negres, les pedres marcades quadrades estan gairebé totalment envoltades de blanc i no tenen una base. Un error clàssic per a les nostres files, que cal evitar a tota costa.

Negres han d'allunyar Blanques d'aquests punts marcats i salvar les seves pedres al mateix temps. Però com?

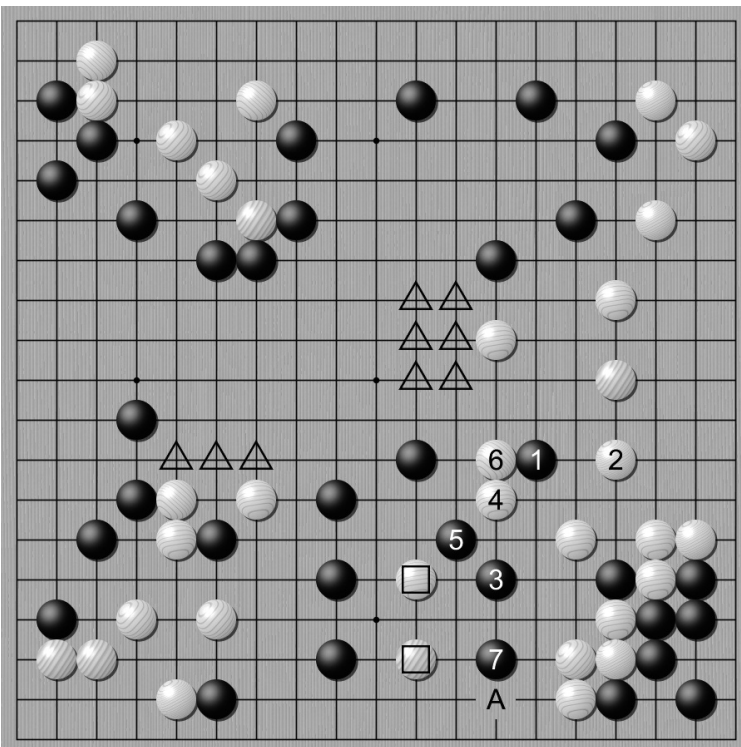


Negres no poden defensar dos punts i salvar les seves pedres amb un moviment, així que només té una opció: carregar endavant! Amenaça Blanques i fes-los defensar. Només canviant el tauler, Negres poden esperar crear alguna oportunitat per rectificar els seus errors anteriors. Així que juga a **Negres 1**. Un moviment polivalent, que existeix només perquè Blanques, en el seu propi esforç per frustrar l'estratègia "d'una àrea enorme" de Negres, han deixat molts **aji** enrere. La velocitat i l'expansió solen tenir el cost de deixar enrere els defectes. En aquest cas, Negres poden jugar **A** o **C** per reduir el territori de Blanques, i **B** o **E** per intentar reviure aquella pedra capturada per Negres i obtenir alguns moviments lliures perquè Blanques es veuran obligades a capturar aquesta pedra. Com a avantatge addicional, Negres poden jugar a **D** i capturar aquella pedra blanca que és clau per a molts dels seus problemes. Si captura aquella pedra blanca, Negres guanyaran molt de territori i, òbviament, no haurà de defensar-ho en absolut...



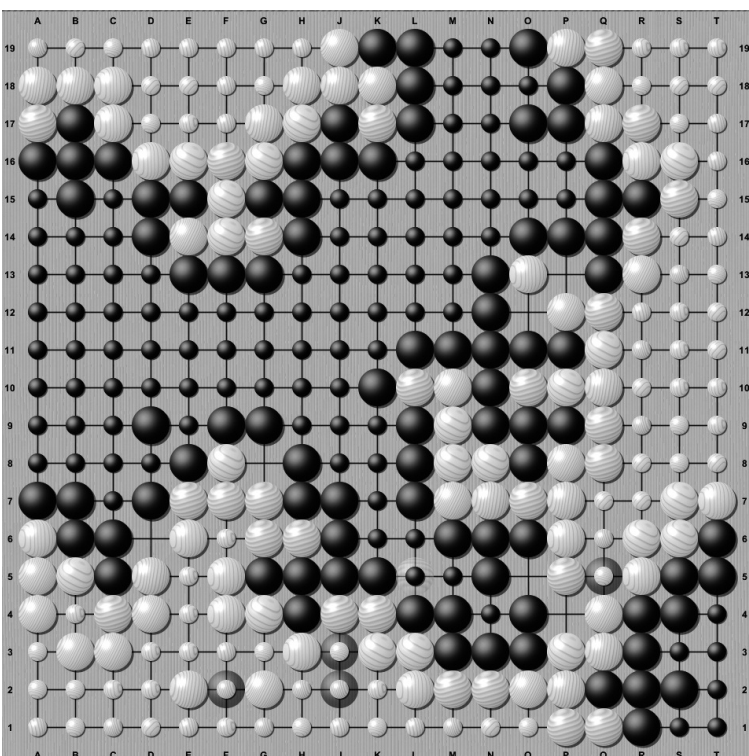
Blanques podrien haver ignorat totalment la jugada de Negres o l'haurien pogut atacar directament amb una jugada com la **4**, sense jugar de cap manera el **moviment 2**, però va optar per no arriscar res del seu benefici i defensar pel costat dret i no pel fons, perquè Blanques creuen que fins i tot si Negres ataquen allà poden connectar les seves pedres amb un moviment a **B** o **C**. Com veureu, el **moviment 2** no va ajudar Blanques de cap manera i és el que se sol anomenar un moviment "lent" o "sobreconcentart", que és un moviment que només fa una cosa, normalment ampliar lleugerament la vostra àrea o assegurar una àrea que mai va estar en perill.

Negres compleixen la seva amenaça i juguen el **moviment 3** intentant reduir l'àrea de les Blanques, però Blanques es van adonar de quantes pedres han d'ajudar, decideixen atacar la força d'invasió de Negres amb el **moviment 4**, oblidant que **A** és un punt de tall molt important, ja que el les pedres blanques no estan connectades...



Negres no perden temps jugant al punt de tall amb el **moviment 5**. Ara Negres no es poden tallar realment, així que la invasió ja és un èxit. Les pedres de Negres encara no tenen ulls, però la seva situació ha millorat significativament, ja que les pedres marcades de Blanques tampoc no tenen ulls i s'estan envoltant.

Blanques, en canvi, envolten feliçment la pedra de Negres amb el **moviment 6**, però en la seva pressa per treure'n benefici, decideix no connectar les seves dues pedres marcades amb un quadrat, perquè creu que encara que Negres juguin el **moviment 7**, cosa que va fer, Blanques pot jugar a **A** i salvar les seves pedres. Això era un risc innecessari, però, i mai és una bona idea deixar que les teves pedres s'envoltessin gairebé completament per guanyar punts en altres llocs. Poques vegades valen la pena. Les blanques poden tenir una línia de vida, però també **Negre 1** que encara no està mort i té molts **aji**. Al final del joc...



Com podeu veure en aquesta imatge, Blanques van salvar només una de les seves pedres envoltades a la part inferior i va obtenir una compensació capturant també algunes de les pedres de Negres, però Negres va salvar la seva pedra del **moviment 1**. Com podeu veure, Blanques van ser envaïdes abaix a la dreta i Negres van aconseguir defensar els seus dos enormes defectes en el seu gran marc, fent amenaces al tauler i fent que Blanques fossin reactives en lloc d'actives (en parlarem a les properes pàgines).

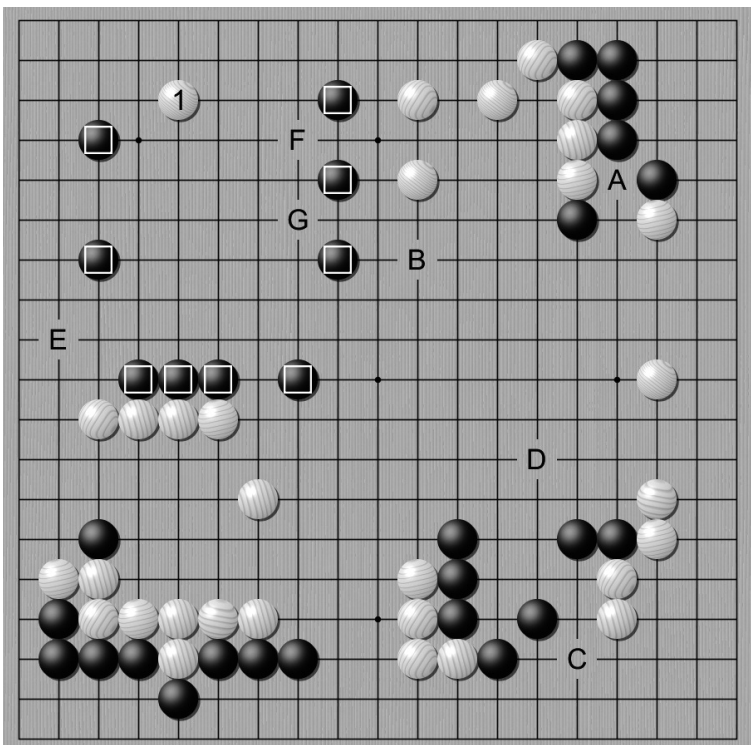
A part del punt principal d'envair i canviar el tauler quan no es pot defensar, hi ha dues coses addicionals que hem d'oblidar d'aquest exemple:

a) No us allunyeu del vostre objectiu. És millor incórrer en una petita pèrdua local i ser fidel a la vostra estratègia global, que seguir i respondre a qualsevol amenaça, per petita que sigui.

b) Eviteu posar la vostra fe en una àrea enorme. És una estratègia dura. Un error i el joc s'ha acabat.

Un altre bon consell és resistir la necessitat d'estendre's massa i envair una zona que el teu oponent ha estat meticulosament creixent i fortificant, tret que tinguis prou pedres al voltant d'aquesta zona per ajudar-te. Aquesta actitud gelosa de voler despullar el teu oponent de cada àrea del territori, per molt ben defensada que estigui, de vegades pot ser fortament castigada al joc de Go.

Heu de poder acceptar-ho quan una invasió us serà massa difícil i cal optar per reduir-la. De vegades, les àrees que l'oponent està construint poden semblar intimidants o extremadament valuoses, però potser podeu invertir els vostres moviments en créixer la vostra pròpia àrea similar plena de punts, en lloc de sumergir-vos al territori potencial de l'oponent i intentar nedar a través de les seves pedres fins a un lloc segur. Fins i tot ho podeu gestionar, però mentre ho feu, el vostre oponent haurà guanyat una influència immensa en altres llocs del tauler, fent d'aquest esforç una causa perduda. Vegem dos exemples d'aquest problema:



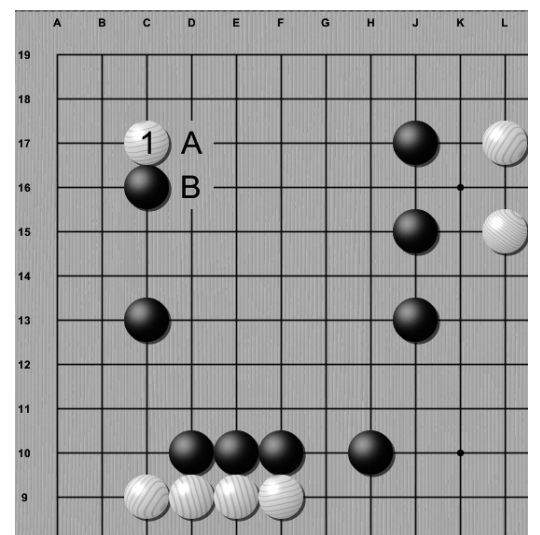
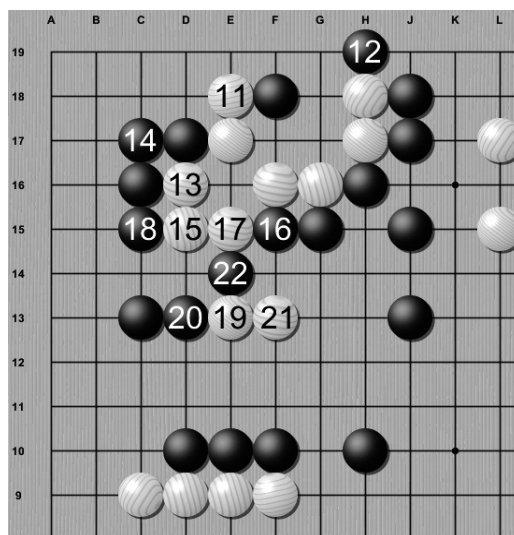
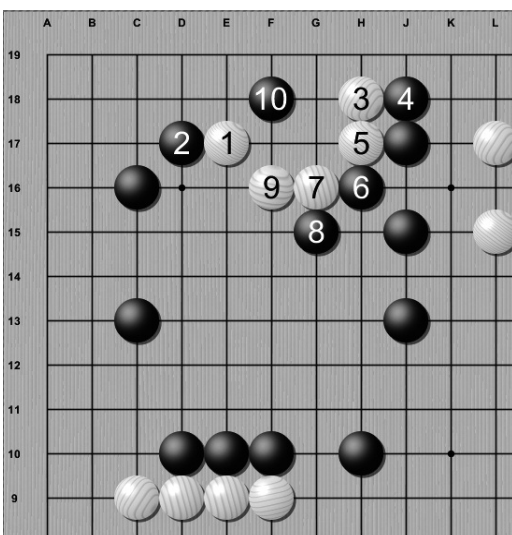
Aquest joc sembla tenir zones ben definides i només queda el centre per disputar-se. Probablement serà una partida ajustada. Blanques juguen a continuació i tenen moltes opcions per triar: Opció **A** per amenaçar cap a la cantonada superior dreta i dividir les pedres de Negres.

Opció **B** per ampliar el seu marc cap al centre.

Opció **C** per ampliar la seva zona de cantonada inferior dreta. Opció **D** per expandir el seu marc al costat dret i s'expandeix cap al centre mentre cobreix el negre.

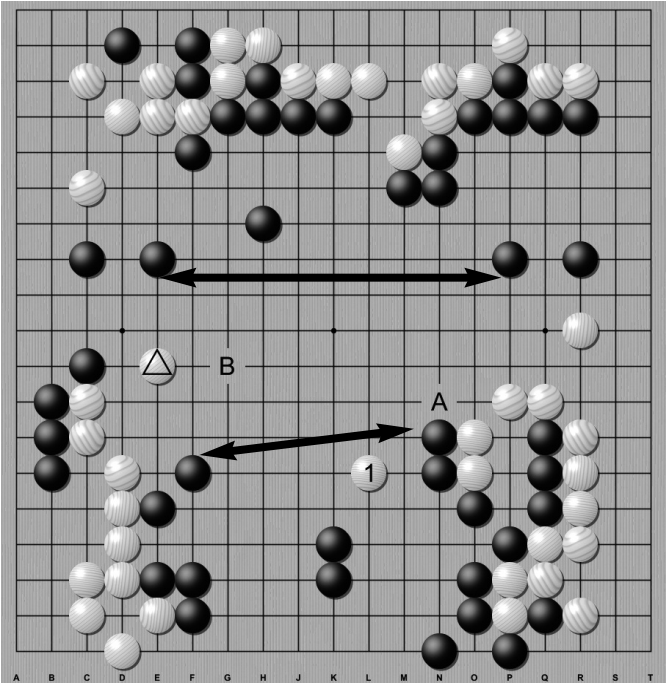
Opció **E** per ampliar la seva àrea a l'esquerra i reduir l'àrea de Negres alhora.

Totes aquestes opcions són vàlides, però Blanques temen que el gran marc creat per les pedres marcades amb negre li costarà el joc, de manera que envaeix directament l'àrea totalment tancada de Negres en el **moviment 1** sense cap moviment preparatori com els cop d'ull de **F** i **G**...

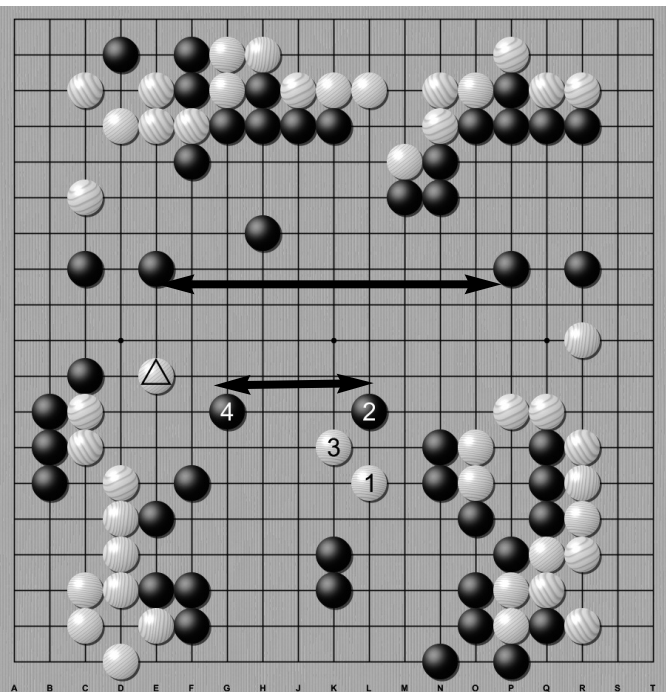


La imatge esquerra i central representa la resta de la invasió. Després de **Negres 10** al centre de simetria de la forma de Blanques, les pedres invasores estan mortes. Blanques van intentar aconseguir més espai i crear dos ulls, però tots els espais disponibles estaven envoltats de pedres negres i Blanques va renunciar després de **Negres 22**.

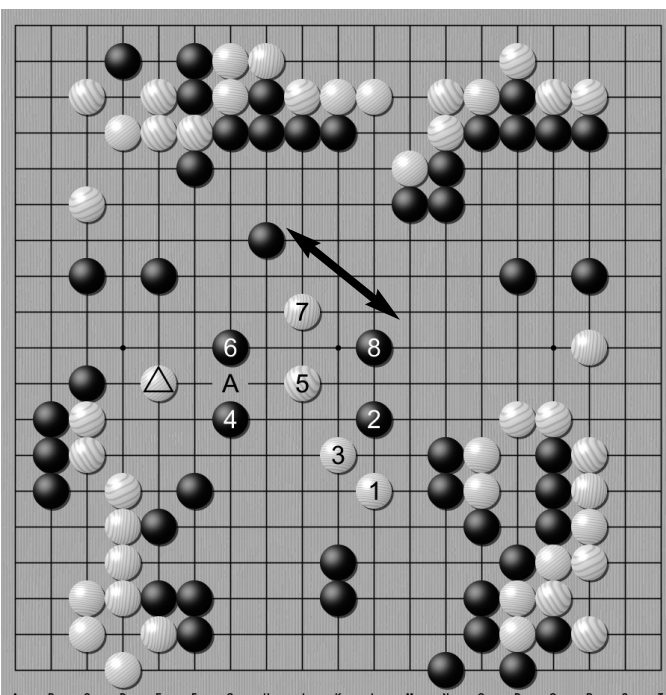
A la imatge de la dreta veiem que en aquests casos, el joc de contacte sol ser millor, com vam veure a la **pàgina 110**, perquè Negres jugant **A** és perillós. Negres normalment jugaran amb **B** i conservaran la major part de la seva àrea després de la invasió de Blanques, però almenys les pedres blanques estaran vives i la invasió tindrà èxit.



En aquesta partida veiem un altre exemple de la tàctica d'"una àrea enorme". Negres han invertit en controlar el centre, mentre que Blanques tenen totes les cantonades i la majoria dels laterals. El marc de les negres és impressionant, però Blanques tenen molts punts determinats a les vores del tauler, així que tot el que ha de fer és interrompre fins i tot parcialment l'àrea central de Negres i guanyarà la partida. Els marcs de Negres estan creant dues línies sectorials que estan separades per molts punts, com podeu veure a la imatge. Aquesta és una bretxa molt gran per defensar, de manera que Blanques poden jugar a **A** o **B** per evitar que aquestes línies de sector es reunixin i es fusionin amb èxit, de manera que la tàctica d'"una àrea" de Negres sembla estar en perill. Tanmateix, la seva zona inferior sembla impressionant, així que Blanques decideixen fer un esforç addicional i fer alguna cosa entre una invasió i una reducció darrere de les línies del sector al **moviment 1**, amb només la pedra marcada en triangle com a possible pedra d'ajuda...



Com Negres has de resistir la necessitat d'enganxar-te directament i colpejar aquesta pedra de Blanques amb un atac a distància. Tenir moltes pedres negres al voltant és fantàstic, però enganxar-se a pedres febles normalment només els ajuda a lliscar-se per les esquerdes. *La manera més eficaç d'atacar pedres invasores tan profundes és des de lluny i simplement estendre la línia de sector per engolir-les una i altra vegada.* D'aquesta manera, fins i tot si viuen les pedres invasores, haureu estès la vostra influència a nous llocs a través del tauler. En aquest cas, Negres juguen amb calma el **moviment 2** per evitar que Blanques s'uneixin amb les seves pedres a la dreta. El **moviment 3** de Blanques es mou de manera previsible cap a l'única ajuda que queda, la pedra marcada amb el triangle, però el **Negres 4** allarga la línia sectorial i torna a engolir les pedres de Blanques.



Blanques s'està ofegant lentament en un mar de pedres negres i les línies sectorials de Negres només s'acosten cada cop més...

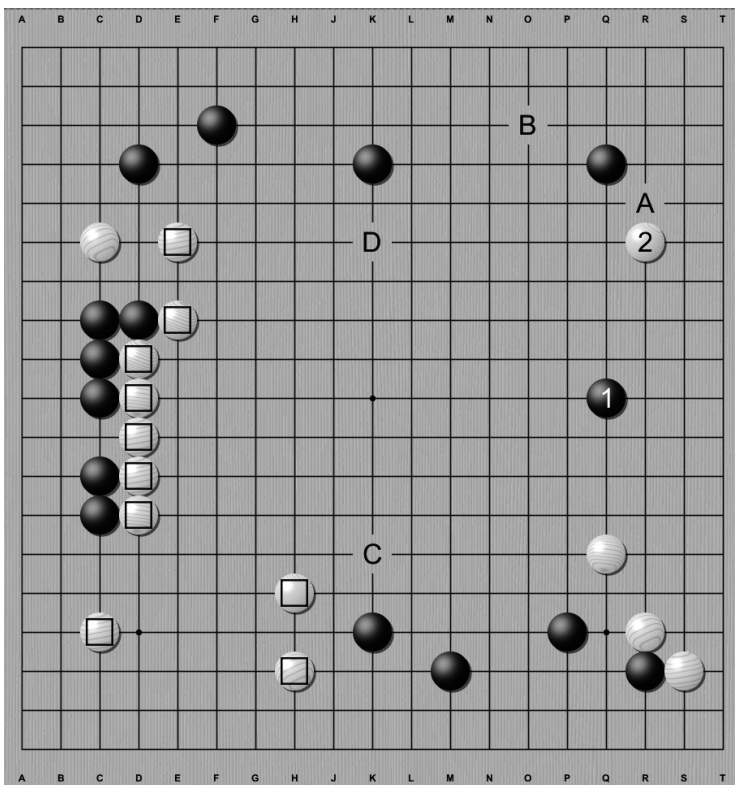
A continuació, Blanques intenten el **moviment 5** per donar-li més espai i saltar fora de la línia sectorial de Negres. **Negres 6** torna a bloquejar el camí cap a la pedra marcada amb el triangle, així que Blanques juguen el **moviment 7** i tornen a saltar, però cap a on? Només les pedres negres esperen cap al cim. Negres juguen a **8** i envolta totalment les pedres blanques, combinant eficaçment ambdues línies de sector, fent del centre un gran mar de punts, envoltat de pedres negres! Aquesta és la **jugada 99** de tot el joc. Blanques no es van rendir i en la **jugada 100** del joc van jugar a **A** i van començar una lluita complicada que va abastar **51 moviments** (que està fora de l'abast d'aquest capítol) que va omplir la majoria de punts a la meitat inferior del tauler i gairebé ho va aconseguir. creant dos ulls. Negres, després d'haver defensat correctament en els primers moviments evitant enganxar-se a les pedres de Blanques i simplement expandint la seva línia de sector, van poder mantenir-se al seu avantatge:

manteniu les coses senzilles i expandiu-vos amb les vostres pedres, per **envoltar el vostre oponent**.

Sigui el que estiguis fent al tauler, atacant o defensant, sempre has de recordar que has d'estar atent per fer moviments importants i recuperar la iniciativa en el joc (sente). Sempre has d'intentar trobar l'equilibri entre mantenir els teus grups segurs i ser el creador del joc.

Intenta ser actiu, no només reactiu. No et limites a seguir i respondre als moviments del teu oponent. Quan els vostres grups estiguin segurs, juga el teu propi joc, crea oportunitats al tauler. Amençar! Expandeix! Créixer!

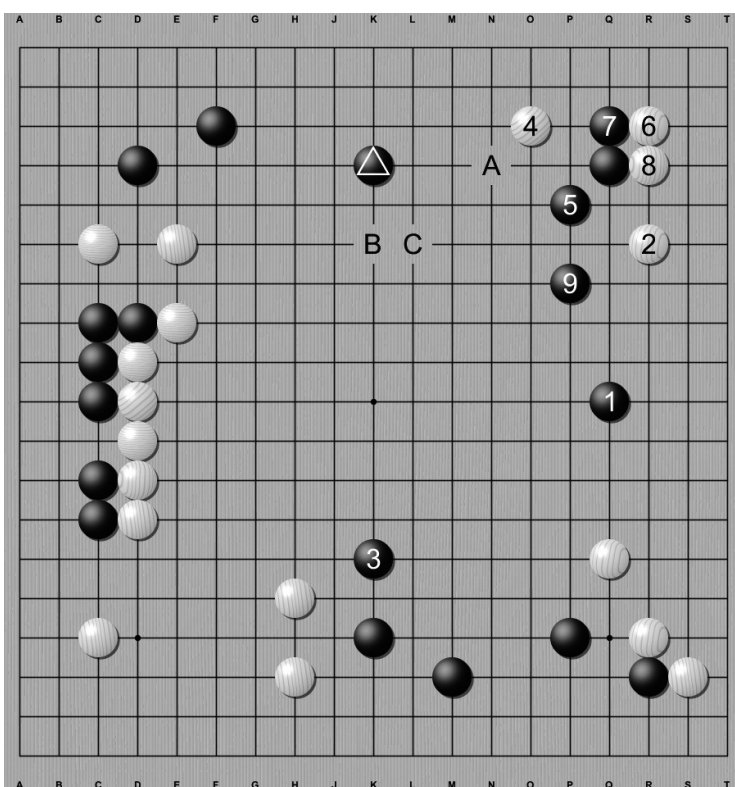
Ignorar els moviments del teu oponent i jugar els teus propis moviments ofensius pot ser perillós i pot tenir repercussions, però quan saps quina és la repercussió/càstig habitual per ignorar un moviment en particular, pots jutjar si jugar en un altre lloc és més urgent, més important o més gran, que simplement jugar una resposta previsible a les amenaces del teu oponent i deixar el sente a les seves mans. Vegem alguns exemples d'aquesta decisió:



Negres van jugar el **moviment 1** i estan intentant crear un marc gran a la part superior i dreta. A Blanques no li agrada aquesta perspectiva, així que va jugar la **jugada 2** i es va apropar a la cantonada de Negres, malgrat que Negres 1 era un atac de pinça ample ja en posició en relació amb la pedra blanca.

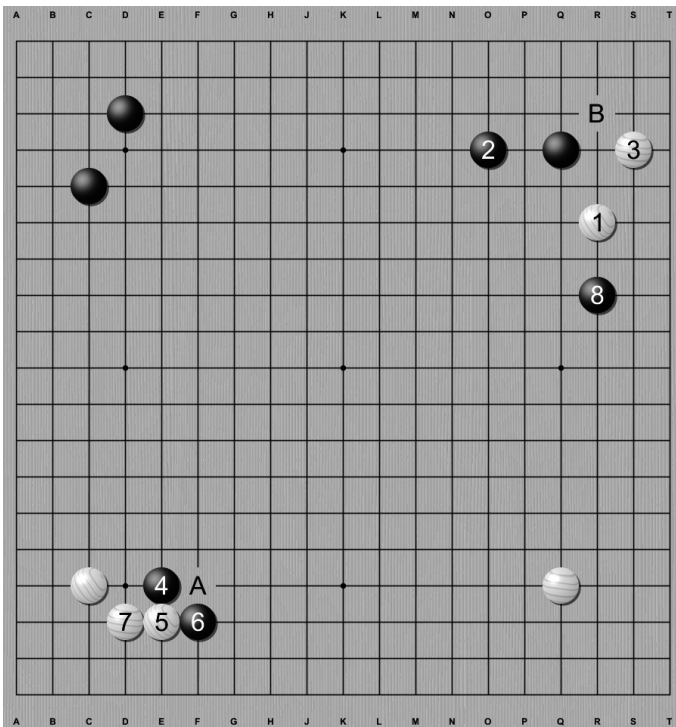
La resposta normal en aquest cas per a Negres és jugar **A** i defensar la seva cantonada alhora que pressiona la pedra blanca o jugar **B** si vol ser passiu (tot i que amb tantes pedres negres al voltant, definitivament no és la millor opció).

Però Negres estan preocupades perquè Blanques eventualment arribin a jugar **C** i **D** i utilitzar el marc creat per les pedres blanques marcades. Negres no volen deixar que Blanques juguin allà i ja té una pedra pinçada a les **Blanques 2** i una altra pedra negra a la part superior per ajudar. Negres també saben que si ignora les **Blanques 2**, aleshores el càstig és que Blanques juguen el **moviment 4** a **B**.



Negres saben que el càstig habitual per ignorar el **moviment 2** és la doble aproximació des d'ambdós bàndols, de manera que juguen el **moviment 3** en un dels dos llocs que considera més perillosos si Blanques arriben a jugar-hi primer.

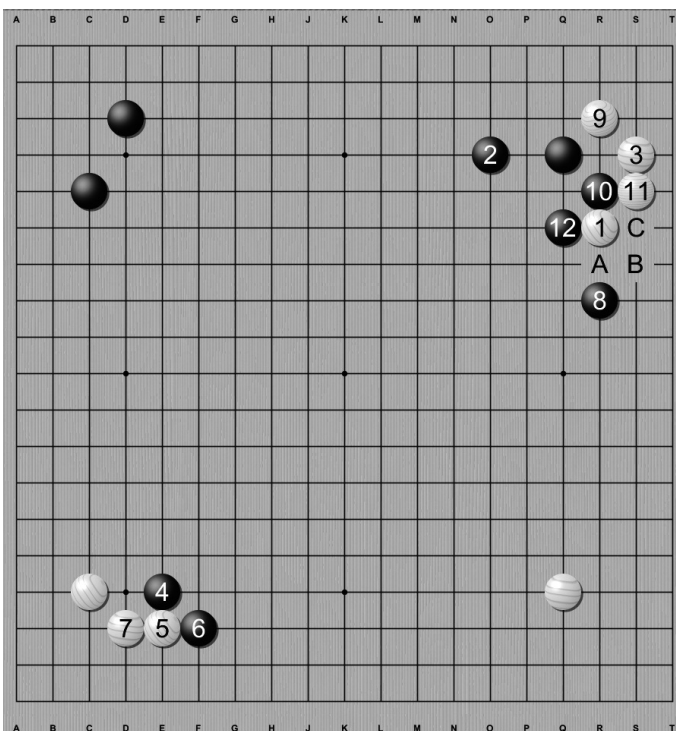
Els moviments del **4** al **8** es consideren joseki i normalment el següent moviment de Negres és a **A** per capturar la pedra blanca, però amb la pedra marcada en triangle al seu lloc i el **moviment 1** al tauler, Negres saben que tenen un moviment més potent que **A** i juga el **moviment 9** que expandeix el seu marc, envolta la pedra blanca al **moviment 4** i amenaça les tres pedres de la part superior dreta, alhora. Negres sabien les seves opcions i sabien que podia ignorar l'avanç de Blanques i encara aconseguir un resultat decent, així que va fer una jugada important per a ell mateix en lloc de simplement seguir-lo. Blanques fan el mateix en el següent moviment i juguen en **B** o **C** per utilitzar el seu marc i la lluita s'inicia.



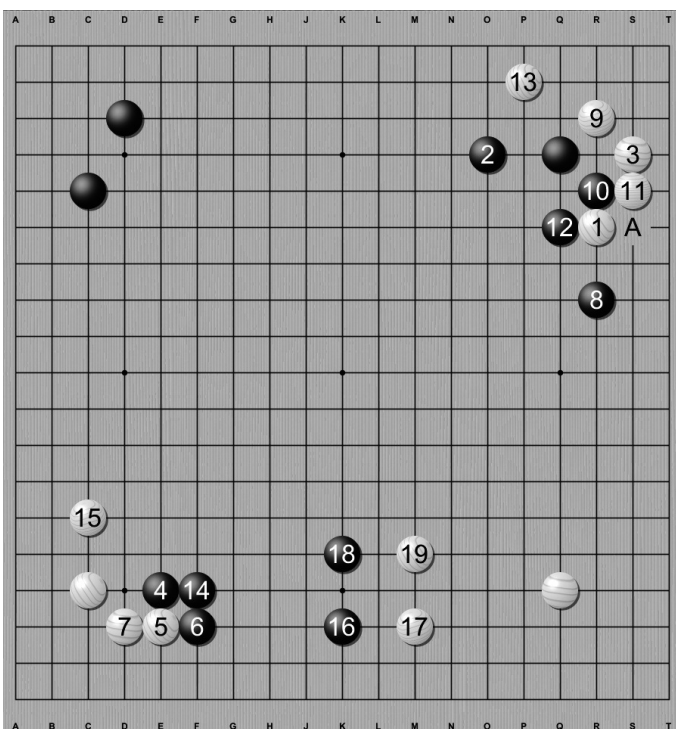
Aquesta idea es pot aplicar en qualsevol fase del joc.

En aquesta partida d'exemple, els dos jugadors semblen estar més que feliços d'ignorar-se i amenaçar llocs totalment diferents del tauler, així que el seguirem amb més detall. Prenguem les coses des del principi:

Blanques 1 és l'enfocament habitual del moviment del cavaller que vam veure a l'exemple anterior i apareix a la majoria de jocs de qualsevol nivell. **Negres 2** són una resposta habitual i **Blanques 3** és la següent jugada del joseki, com hem vist al capítol relatiu, però Negres volen jugar ràpid i fer por a Blanques, així que juga el **moviment 4** i s'acosta a una altra cantonada. Els **moviments 5-6-7** són el joseki habitual, però Negres tornen a deixar el joseki incomplet i juguen el **moviment 8** per pressionar les pedres blanques. Blanques no poden jugar amb **A** i castigar Negres per no connectar les seves pedres, i ha de jugar amb **B** per assegurar-se que el seu grup superior dret estigui viu...

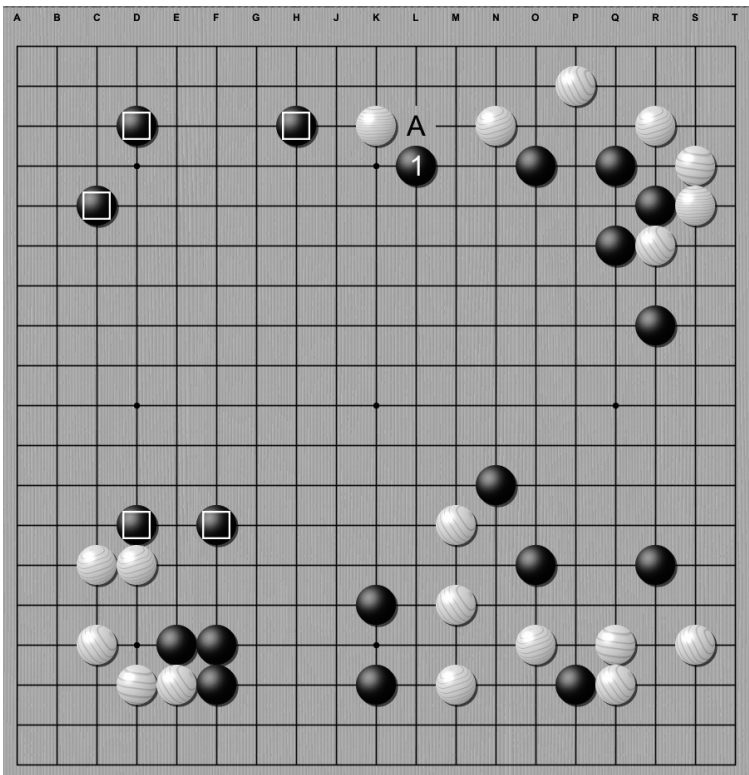


Aquest tipus de joc ràpid jugant moviments sente i creant emergències que el teu oponent haurà de respondre és una gran tàctica que has de provar per tu mateix, ja que seràs més fort i més segur en les teves jugades. **No només és efectiu, sinó també molt divertit**, que sempre és molt important. Negres segueixen amb els seus moviments agressius per negar a Blanques qualsevol possibilitat de prendre el temps de jugar a la part inferior esquerra. El **moviment 10** és sente perquè amenaça amb tallar Blanques per la meitat i negar-li l'espai per fer ulls. Blanques no poden permetre això, així que es veuen obligats a jugar el **moviment 11** i defensar les seves pedres. Negres juguen el **moviment 12** per continuar amb l'atac, però amb el **moviment 11** Blanques ara tenen espai per als ulls i l'única cosa que Negres amenacen és la pedra única del **moviment 1**. La resposta habitual de Blanques és **A**, **B** o **C**, però cap d'elles són prou bons i una pedra no és important tan aviat en el joc...

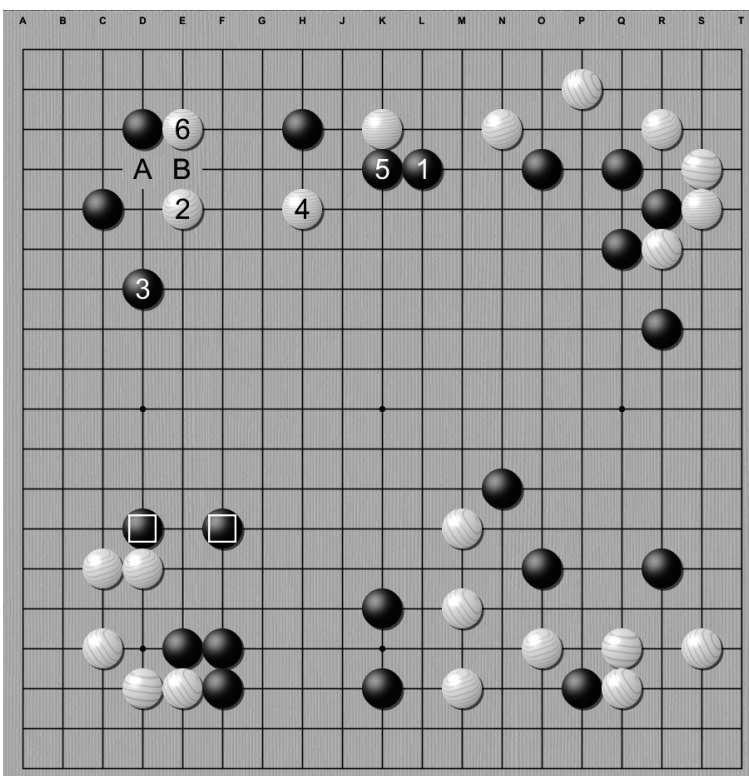


Per tant, és hora que Blanques ignorin els moviments de Negres i juguin el **moviment 13** a la part superior, per assegurar-se que les seves pedres estiguin vives i amenacen el potencial de Negres a la part superior.

Negres saben que el seu **moviment 12** era essencialment un farol i que mai no perdria el seu temps per jugar a **A** i només capturar una pedra mentre tingués les pedres de la part inferior esquerra per atendre. Aquesta és una altra raó per la qual Blanques van optar per ignorar el **moviment 12**. Recordeu que crear massa punts febles per a les vostres pedres significa que l'oponent pot començar a ignorar-vos i pressionar-vos sobre aquests punts febles, de manera que Negres juguen el **moviment 14** per defensar les seves pedres i continuar endavant amb el joseki normal fins al **moviment 16** acabant amb el desequilibri anterior que havia creat abans. **Blanques 17** té com a objectiu una possible invasió al grup negre i ampliar el territori potencial de Blanques. Negres no tenen res d'això i defensen i s'expandeixen al mateix temps amb el **moviment 18** i Blanques segueixen amb el **moviment 19**...



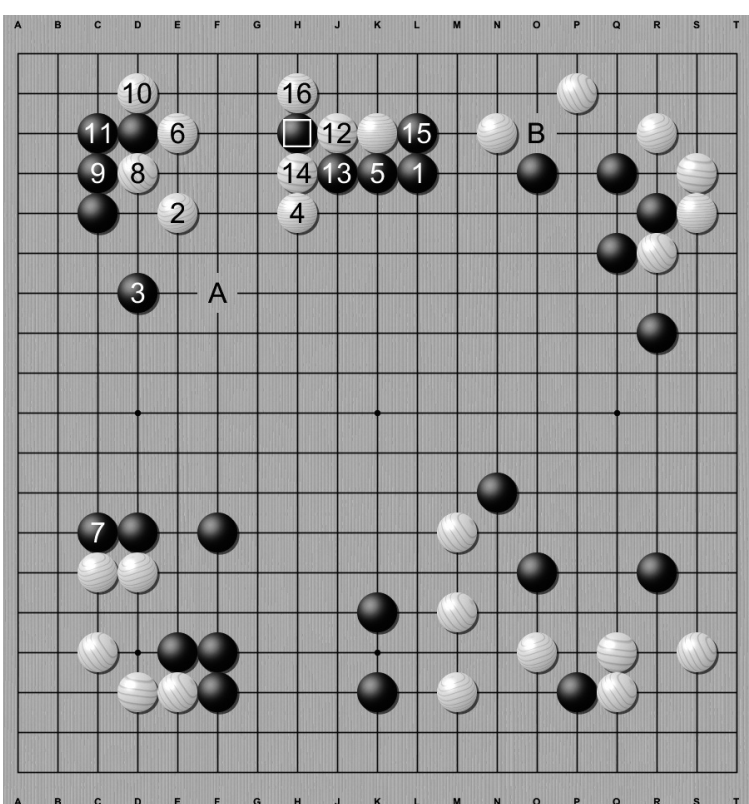
Més endavant, en la mateixa partida, Negres tenen un bonic marc a l'esquerra i a la part superior amb les pedres marcades i a la dreta va alentint creant una àrea igual de gran. En aquest sentit, Negres juguen el cop d'espatlla al **moviment 1** per expandir el seu marc i empènyer Blanques perquè es mantinguin baixes al llarg de la vora del tauler. L'amenaça del cop d'espatlla és que si Blanques ho ignoren, Negres poden jugar a **A** i capturar la pedra blanca. Això sol ser una amenaça important i l'habitual és respondre a un cop d'espatlla, però en comparació amb les grans àrees que Negres està construint lentament, aquesta amenaça és comparativament molt menor. Blanques poden ser reactives i perdre més terreny en el joc o estar actives i tenir una oportunitat. Així que Blanques van a tenirki i intentaran reduir els marcs de Negres...



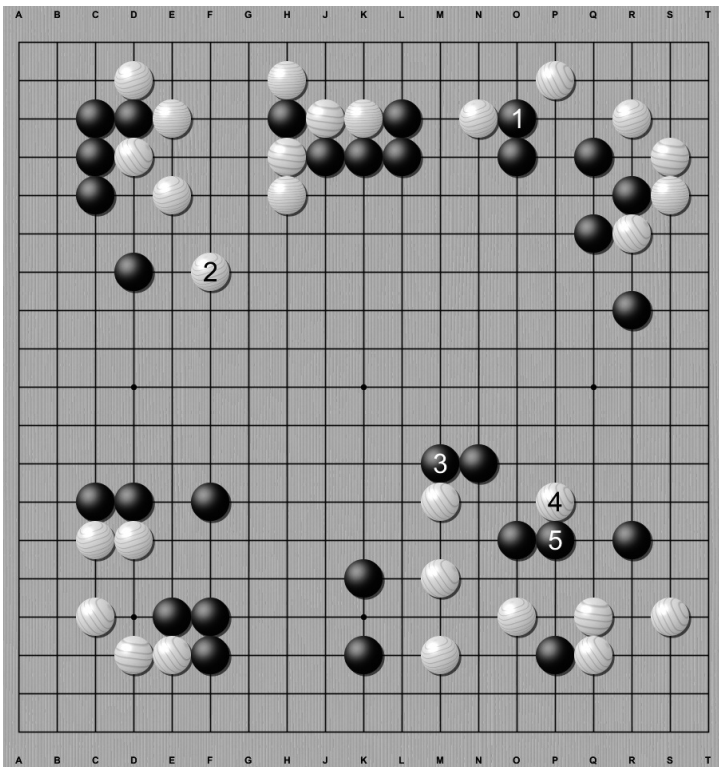
Blanques 2 és un dels punts de reducció habituals contra aquest particular recinte a la cantonada. Negres no estan molt contentes per aquest moviment. La seva amenaça inicial del cop d'espatlla roman al tauler i ara també pot respondre a una amenaça ampliant el seu propi marc a l'esquerra amb el **moviment 3**.

Recordau: normalment no podeu tenir-ho tot. Go és un joc que castiga regularment la cobdícia.

Aquesta sol ser la millor defensa. Prens una pèrdua local en un punt del tauler, però estàs acumulant més punts amb els teus moviments defensius en una altra zona propera. Els moviments defensius amplis amb l'objectiu d'envoltar solen ser una bona opció. Blanques juguen el **moviment 4** per intentar connectar-se a la seva única pedra d'ajuda, però **Negres 6** l'atura. **Blanques 6** intenten començar una baralla i normalment Negres responen a **A**, per amenaçar amb el tall a **B**...

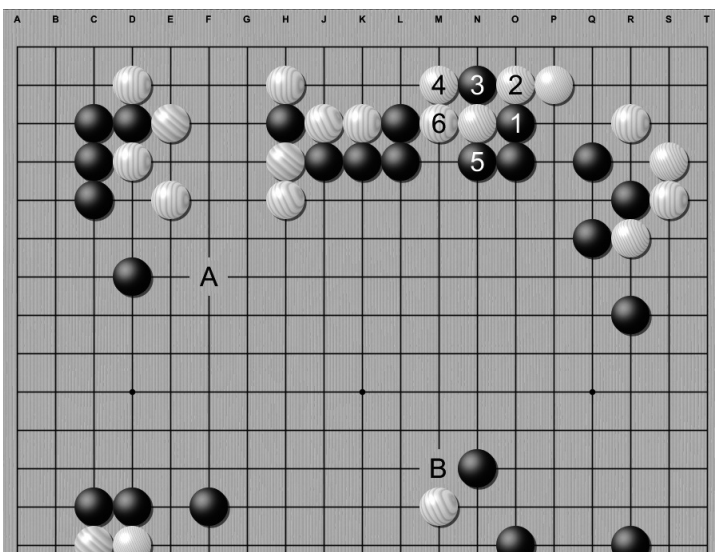


Però no en aquesta partida. Tots dos jugadors tenen ganes de ser actius i de jugar cap als seus propis objectius. Negres van invertir a la banda esquerra, així que no li importa gaire la pèrdua local a la part superior, si pot assegurar-se tota la banda esquerra per si mateix, així que juga el **mov. 7** i bloqueja les possibilitats de Blanques d'envair en aquella zona. Blanques van voler jugar-hi en algun moment, però, com dèiem, no pots tenir-ho tot, així que procedeix a fer la boca del tigre al **moviment 8**. Negres defensen al **moviment 9**, Blanques fan l'atari al **moviment 10** i **Negres 11** connecten. Ara que la seva posició és més forta, Blanques intenta tornar a connectar les seves pedres amb el **moviment 12**. Negres s'estenen amb **13**, Blanques tallen la pedra marcada de Negres amb el **moviment 14** i els **moviments 15** i **16** acaben la seqüència amb Blanques aconseguint viure a la part superior. Negres ara poden jugar a **A** per ampliar el seu territori i concedir sente o **B** per amenaçar Blanques i assegurar-se que les seves quatre pedres a la part superior estiguin segures...



Negres creuen que poden arribar a jugar ambdós moviments, així que comença el seu pla amb el **moviment 1** que amenaça Blanques, amb tota la intenció de jugar a l'esquerra, un cop Blanques simplement responguin a la seva amenaça.

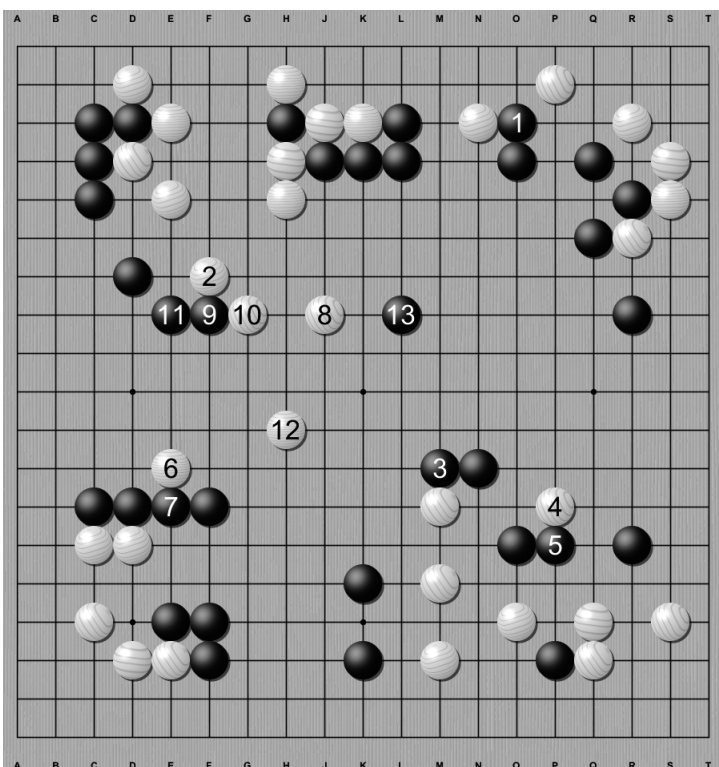
Un cop més, però, l'oponent es nega a seguir-lo. A la següent imatge veureu què hauria passat si Blanques haguessin defensat. Blanques decideixen correctament que respondre al **moviment 1** no és el moviment més important del joc, així que juguen el **moviment 2** per interrompre el pla de Negres d'un gran marc a la part superior ia l'esquerra. Negres, al seu torn, prenen aquesta pèrdua de passada i també ignoren Blanques i juguen el **moviment 3** per bloquejar Blanques i ampliar el seu marc al costat dret, ja que la seva **jugada 1** no va ser contestada, el costat dret sembla molt prometedor ara. Blanques estan lluitant per atacar tant per l'esquerra com per la dreta, així que juguen el **moviment 4** per la dreta i, finalment, un dels jugadors defensa amb el **Negres 5**...



Vegeu per què Blanques van ignorar el **moviment 1** de Negres.

Si Blanques haguessin defensat amb el **moviment 2**, les seves pedres haurien estat connectades, però en la seqüència natural que es mostra a la imatge, Negres haurien aconseguit el **moviment 5** de franc i amb sente al final de tot.

No només la diferència de un punt en perdre aquesta pedra no és significativament gran en aquest moment, sinó que si Blanques juguen fora i Negres empenyen més per capturar aquesta pedra, això vol dir que Blanques podrien haver aconseguit **dos moviments lliures** i podria haver jugat, tant en **A** com en **B**, una cosa que Negres mai permetrien i, de fet, tal cosa no va passar en el joc real...



A continuació, Blanques fan un cop d'ull al salt d'un punt i Negres defensen al **moviment 7**. Un cop d'ull rarament és un moviment que algú pot ignorar, fins i tot en un joc com aquest on els dos jugadors semblen anar pel seu propi camí. Blanques han de reduir tant l'esquerra com la dreta per tal que juguin el **moviment 8** al centre. Negres ignoren l'amenaça cap al costat dret i defensen l'esquerra al **9** i amenaça amb tallar totes les pedres de Blanques al centre. **Blanques 10** és la defensa natural que connecta tot el grup i fa una bona forma, així que **Negres 11** també defensa, deixant a les blanques el temps suficient per fer que la connexió del gran cavaller amb tres pedres al **moviment 12** tingui una bona forma com hem vist abans, que li permetrà connectar almenys algunes de les seves pedres malgrat qualsevol atac que Negres tinguin. Com podeu veure, la majoria dels moviments són defensar i atacar alhora. *Intenta trobar moviments que amenacen mentre construeixes i intenta evitar moviments que el teu oponent pugui ignorar.*

Recordeu: mantingueu sempre els vostres grups segurs. Respon als moviments de sente que fa el teu oponent que amenacen els teus grups, però sempre tingues els ulls oberts per a possibles moviments lents o baixos d'amenaça que faci el teu oponent i treu-li el sente!

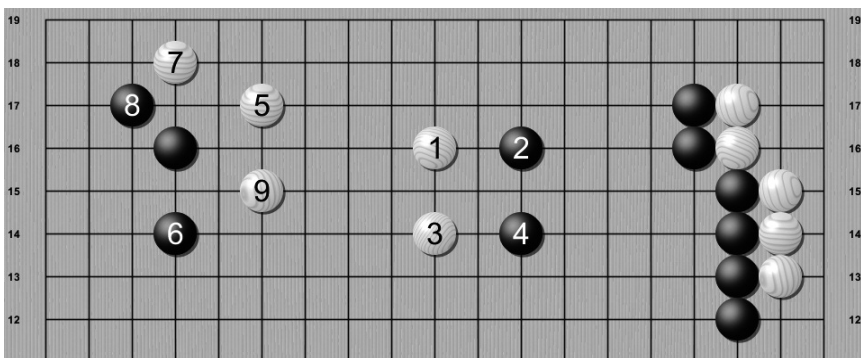
► Utilitzant la influència per atacar

Durant la nostra exploració de les reduccions i les invasions ja ens hem trobat amb el concepte d'atacar utilitzant els nostres murs i influència (per exemple, com vam veure a la **pàgina 124**), però és hora d'explorar els detalls d'aquest tema. El més important a recordar és que **els murs no estan destinats a ser defensats**.

Si us trobeu defensant un mur i intenteu fer-lo sobreviure, probablement no heu fet servir el mur correctament, perquè per crear un mur, normalment acabeu donant territori al vostre oponent. Si el teu oponent va aconseguir aconseguir un determinat territori a canvi d'aquell mur i més tard va aconseguir esborrar la influència d'aquell mur i fa córrer per la seva vida, això vol dir que el teu oponent va aconseguir tot el que podia somiar i tots aquells moviments que vas invertir en crear la paret, de fet, es van perdre! Al principi et pots trobar moltes vegades en aquestes situacions, però no et desesperis. Amb la pràctica i l'ajuda de les següents regles i exemples, aprendràs a evitar aquesta calamitat més sovint que mai.

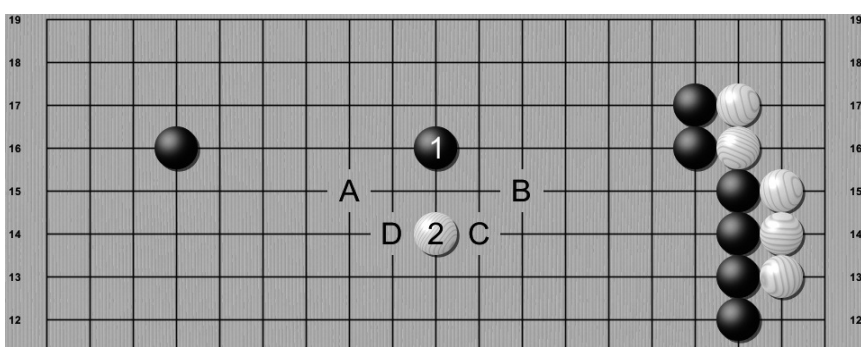
El primer que cal recordar quan tens una paret és estendre'ns prou lluny d'ella, per aprofitar-la al màxim. La regla general en aquest cas és **estendre's lluny de la paret, tants punts com la longitud de la paret, més un**. Per descomptat, això només s'aplica si la paret és sòlida sense cap punt de tall possible. Si no és així, hauríeu de contenir-vos i jugar més a prop del vostre mur o defensar primer els vostres punts de tall i després estendre's.

De la mateixa manera, si voleu jugar contra les parets del vostre oponent, heu d'anar amb compte de no jugar-hi massa a prop, o estareu sota un atac immediat, igual que en l'exemple de la **pàgina 102**. Una altra regla general és que **el punt clau per al meu oponent també és el meu punt clau**, el que vol dir que si vols interrompre la influència d'un mur, hauries de jugar al voltant del punt que els teu oponent haurien estès si hagués tingut l'oportunitat de fer-ho.



El moviment 1 és el punt clau per als dos jugadors

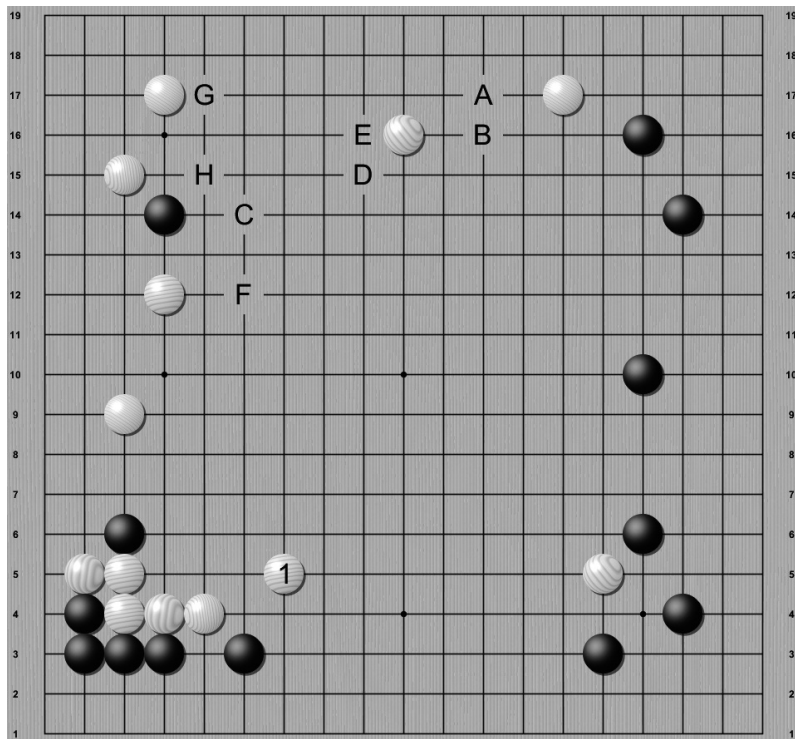
En aquesta imatge, Blanques ho aconsegueixen primer i fan que Negres defensin el seu mur amb el **moviment 2**. Els següents moviments, encara que fem les eleccions més senzilles, són una victòria local per a Blanques, ja que Negres tenien el mur reduït i la part superior pràcticament envaïda.



En aquesta imatge, si Negres aconsegueixen primer el punt clau, ara Blanques només poden reduir i no envair també. Independentment de l'elecció que faci Negres entre **A, B, C** o **D**, el resultat serà molt millor per a ell que la imatge anterior, perquè és localment més fort i podrà intentar obtenir una compensació a la part superior per qualsevol reducció feta per Blanques.

La premissa principal darrere de l'extensió des de la teva pròpia influència no és tant crear un gran marc territorial, sinó *amençar* el teu oponent amb aquesta possibilitat, fer-lo preocupar i fer que vulgui envair-lo. De vegades, un oponent ignorarà aquesta amenaça i us permetrà ampliar aquest marc una i altra vegada fins que es pugui considerar definitivament el vostre territori. Aquest és un somni fet realitat, però serà molt estrany trobar-lo, ja que seguiràs jugant i fent-te més fort. El que normalment cal esperar serà que tothom *intenti reduir o envair el vostre marc* i això també forma part del vostre pla. El teu oponent no podrà reduir-ho tot i, si jugues bé les teves cartes, *obtindràs una compensació més que suficient per la teva pèrdua local*.

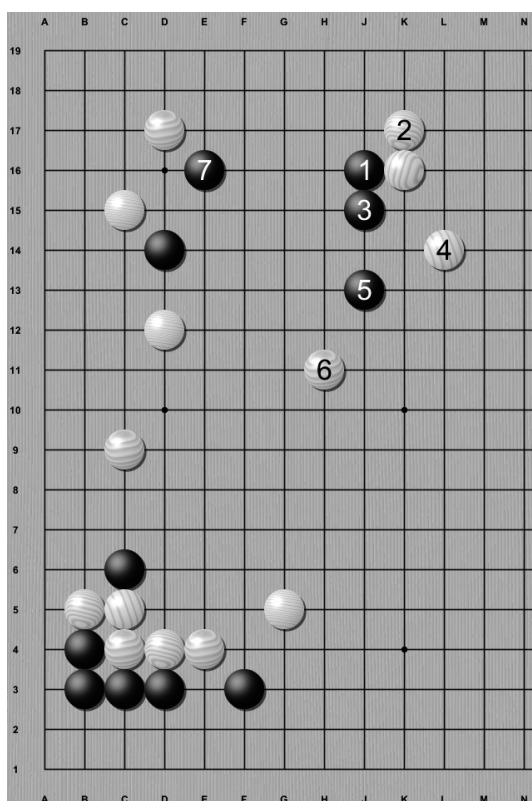
Només parlar d'aquesta idea fa que sembli molt poc probable, així que vegem un exemple pràctic per entendre què es tracta:



En aquest joc les Negres van intentar apropar-se a la pedra de la cantonada inferior esquerra del 4-4 de Blanques, es van pinçar i es va jugar un joseki d'invasió habitual de 3-3, com els que ja vam examinar. Ara Blanques tenen un bon marc a la part superior i a l'esquerra, mentre que les formacions de Negres es troben a la part inferior i a la dreta. Tot i que el tauler sembla més o menys equilibrat, el negre està una mica espantat pel potencial de les Blanques i en comptes de centrar-se a fer créixer el seu propi marc, creu que ha de reduir o envair les àrees d'influència de Blanques.

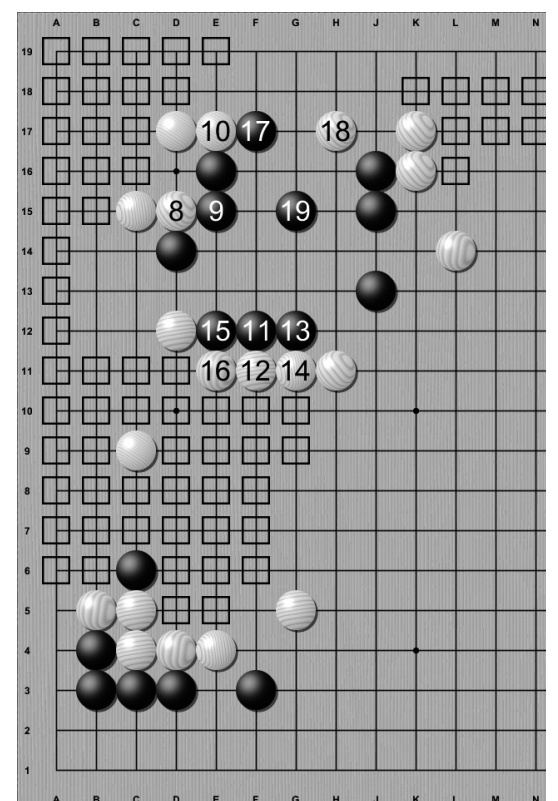
Aquesta és una elecció qüestionable, però un cop feta tots els punts marcats des de l'A fins a l'H són considerats, i tot i que ja vam veure que la invasió a A és molt efectiva, Negres van optar per E.

Això va resultar ser la seva perdició...



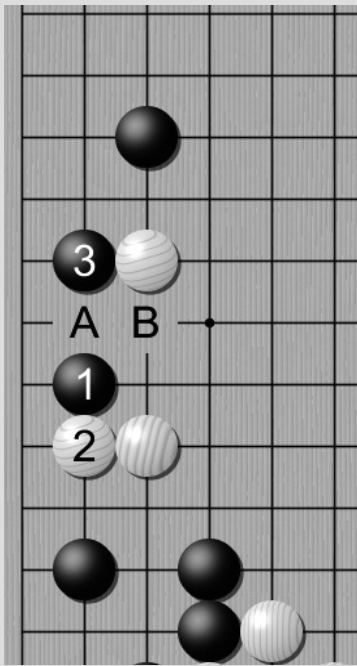
Imatge de l'esquerra: Blanques va estendre amb calma les seves pedres i va intentar envoltar Negres. Després de la tapa del **moviment 6**, Blanques no només obstaculitzen Negres, sinó que comença a construir un altre marc amb l'ajuda de les seves pedres inferiors a l'esquerra. Negres tenen problemes i intenta viure amb el **moviment 7**.

Imatge de la dreta: les pedres del Blanques estan segures, de manera que lentament clava l'espai dels ulls del negre i l'obliga a retorçar-se dins d'aquest petit espai i s'envolta o mor. El **moviment 19** assegura que Negres viuran amb dos ulls i que el marc de Blanques va ser envaït, però a quin preu! Tots els punts marcats ara estan pro-



fundament envoltats per les parets de Blanques, de manera que el benefici en punts i la influència de Blanques és més gran que el que va perdre.

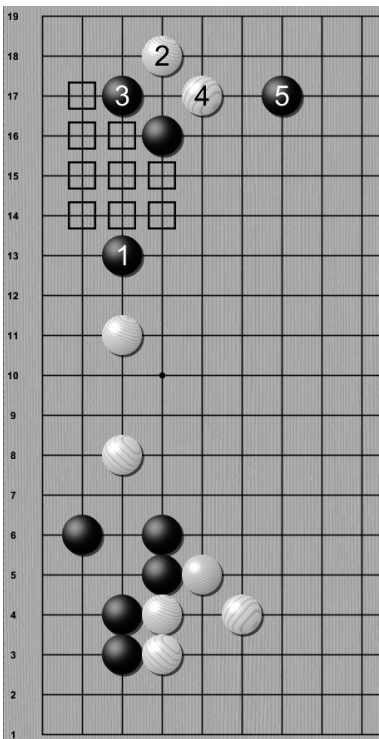
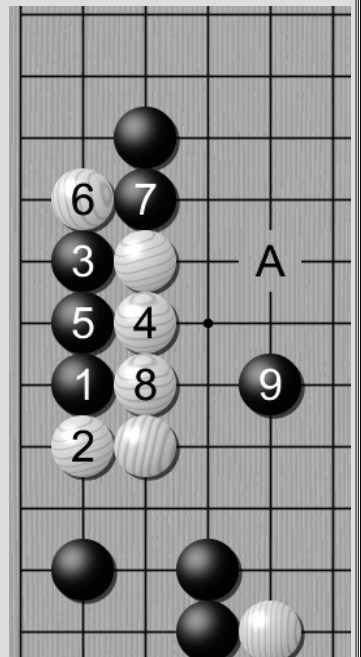
Una base de de salt de dos espais envoltada té problemes



Imatge de l'esquerra: Amb l'ajuda de les pedres properes, Negres poden jugar el **moviment 1**. Si Blanques bloquegen amb el **moviment 2**, ara Negres poden jugar el **moviment 3** i intentar connectar amb la seva altra pedra. Blanques no poden jugar a **A**, perquè la resposta de **Negres** a **B** posaria la pedra de Blanques en atari.

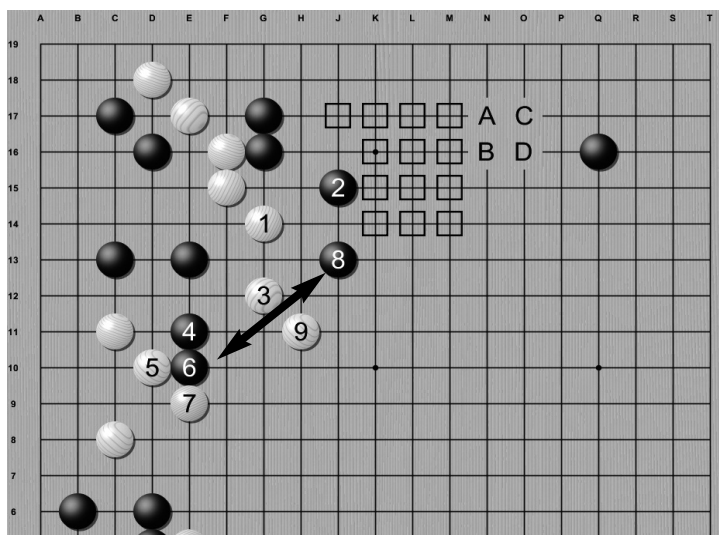
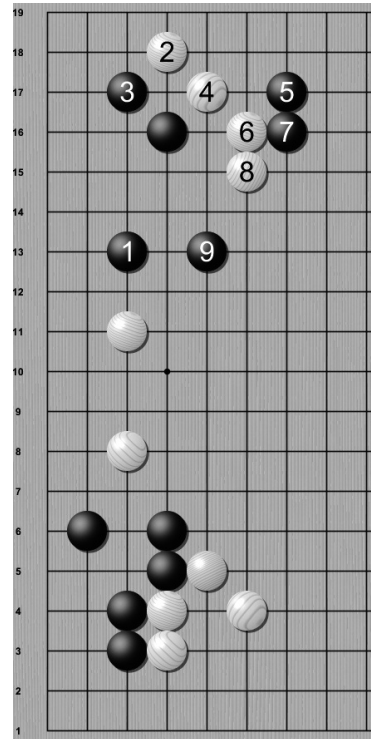
Imatge de la dreta: llavors Blanques només pot estendre's amb **4** i intentar mantenir les seves pedres connectades. **Negres 5** connecta i amenaça amb desconnectar Blanques i es defensa del **moviment 6**. Després de **Negres 7**, la pedra de Blanques té dues llibertats i les tres pedres de Negres tres llibertats. **Blanques 8** connecten i **Negres 9** ataca el grup blanc que ara no té ulls i ha de fugir amb un moviment al voltant d'**A**. Negres s'han beneficiat molt i guanyaran encara més perseguint el grup blanc feble per tot el tauler.

No deixis que les teves pedres es posin en aquesta posició!



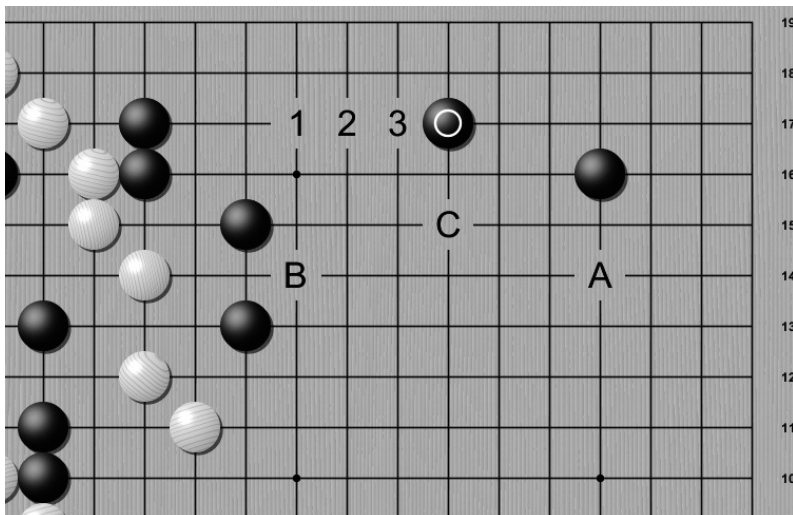
Imatge de l'esquerra: Negres juguen el **moviment 3** per protegir la base del seu grup. Després del **moviment 3**, els punts marcats amb quadrats seran difícils per a Blanques i ara que Negres estan salvades, poden atacar Blanques amb força. Blanques volen disputar la cantonada i juga un moviment lent al **4**, que hauria d'haver estat al voltant del **moviment 5** per tal de crear una base. Ara les pedres de Blanques no tenen ulls, de manera que **Negres 5** és un atac de pinça molt greu.

Imatge de la dreta: Blanques intenten sortir, però després d'alguns intercanvis evidents en el **6 a 8**, no està més a prop de crear una base per al seu grup. **Negres 9** s'assegura que el seu grup no pugui morir i està separant Blanques de les seves dues pedres solitàries que cada cop estan més envoltades. *Quan els vostres grups són forts, els vostres atacs també poden ser forts.* Si no, finalment seràs contraatacat.



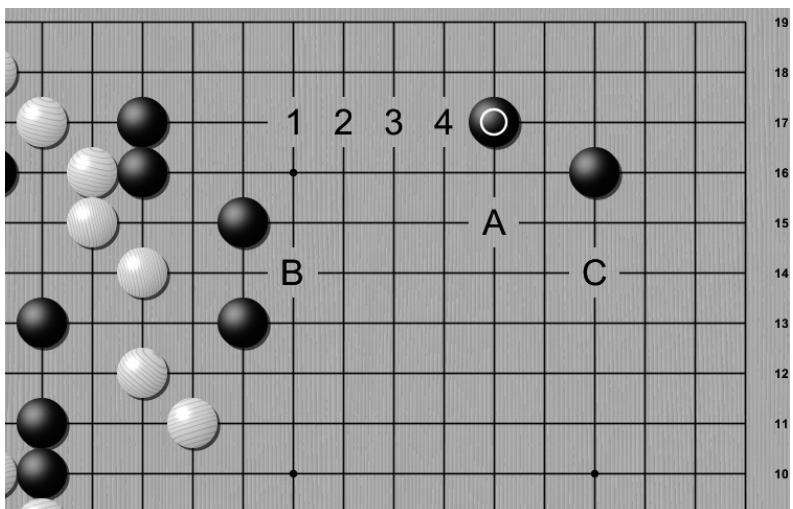
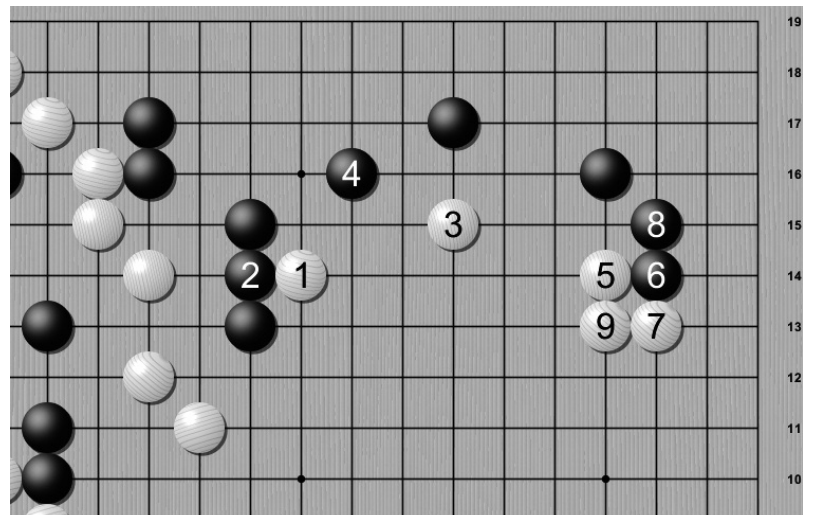
Reiniciem el comptador de moviments i veurem què va passar després. Blanques intenten sortir lentament amb el **moviment 1** i potser contraatacar les dues pedres de Negres, però la **Negres 2** defensa les seves pedres i restringeix les opcions de direcció de Blanques. Retallades de dalt, Blanques es veuen obligades a saltar a **3** i Negres juguen el **moviment 4** que amenaça indirectament ambdós grups blancs. Ara Blanques ja no poden ignorar les seves dues pedres. Els ha de defensar en l'intercanvi de moviments del **5 al 7**. El grup de Blanques encara no està segur (la possibilitat de **salt del mico** que hem esmentat abans encara el pot privar dels ulls), però Negres volen augmentar la seva influència i juguen el **moviment 8**

per amenaçar-los. envoltant de nou Blanques, de manera que Blanques fan la diagonal al **moviment 9** per mantenir les seves pedres davant de la línia sectorial de Negres. Blanques està construint un reguitzell de pedres, **un mur que no mira enlloc** i malgasta els seus últims nou moviments per salvar totes aquelles pedres inútils. Mentrestant, Negres van aconseguir una paret a la part superior amb influència en els punts marcats amb quadrats que miraven a la seva cantonada dreta i van assegurar la vida al seu grup superior esquerre. Aleshores, quin moviment és millor per a Negres a continuació? **A, B, C o D?**



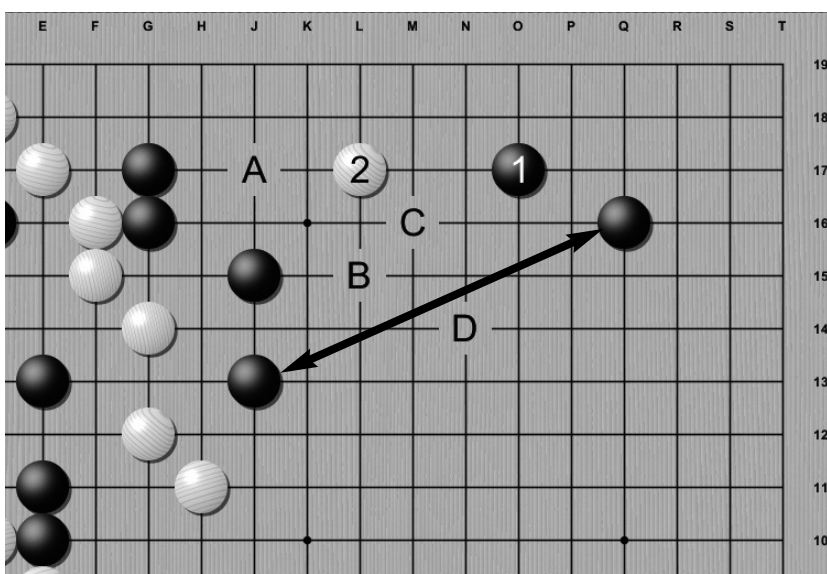
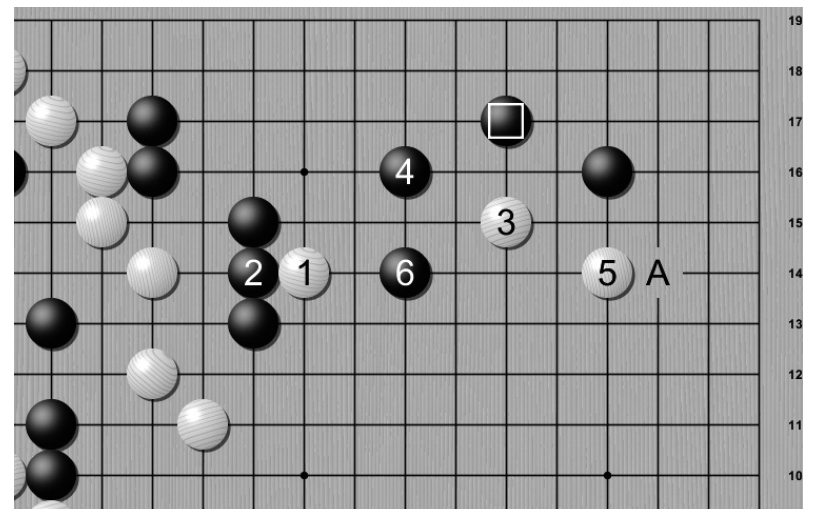
Imatge de l'esquerra: si Negres juguen un moviment més a prop de la paret, aleshores és improbable una invasió de Blanques en cap dels punts al voltant de l'**1**, **2** o **3**. Simplement no hi ha prou espai per a aquest moviment, però n'hi ha molts de punts febles per apuntar a una reducció d'aquesta àrea i la seva influència, com **A**, **B** i **C**.

Imatge de la dreta: en una seqüència com aquesta, Blanques poden ocupar tots aquests punts i com que la jugada del gran cavaller no és una gran defensa per la cantonada, Negres es podrien veure obligades a jugar els moviments defensius a **6** i **8** per assegurar el seu benefici a la cantonada. Blanques han reduït significativament el potencial de Negres.



Imatge de l'esquerra: si Negres fan un moviment més a prop de la cantonada i més lluny de la paret, és més probable que es produeixi una invasió de Blanques. Aquesta vegada la cantonada de Negres és més forat i pot fer moviments més severos. Per exemple, encara hi ha punts de reducció a **A**, **B** i **C**, però no són tan efectius com abans, perquè ara **B** està més lluny i Negres no necessiten defensar activament la seva cantonada contra una invasió.

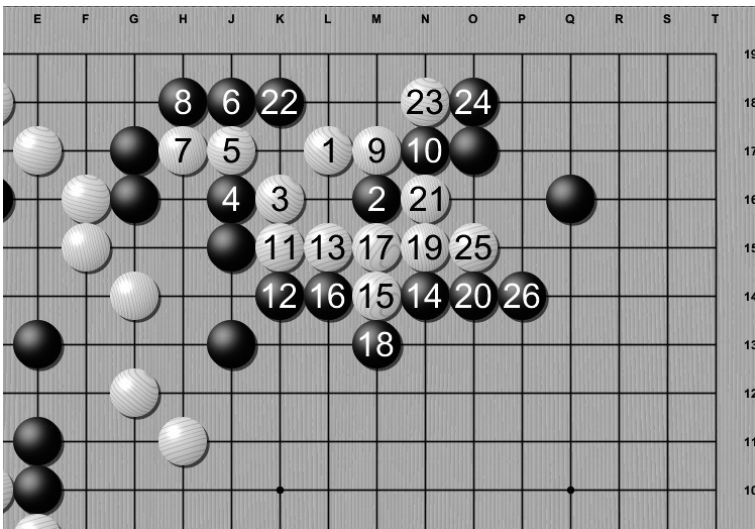
Imatge de la dreta: en una seqüència com aquesta, Blanques es tallen per la meitat ja que la pedra marcada està defensant la cantonada i el **moviment 1** està més allunyat de les altres pedres blanques. Això vol dir que Negres poden jugar el moviment de divisió a **6** i crear dos grups febles de blancs que tindran problemes immediatament.



Així, en el joc real, Negres van optar per estendre's més lluny de la paret i convidar a una invasió, alhora que defensaven el seu racó. Blanques van veure l'oportunitat i van saltar a una profunda invasió, molt per darrere de la línia del sector enemic.

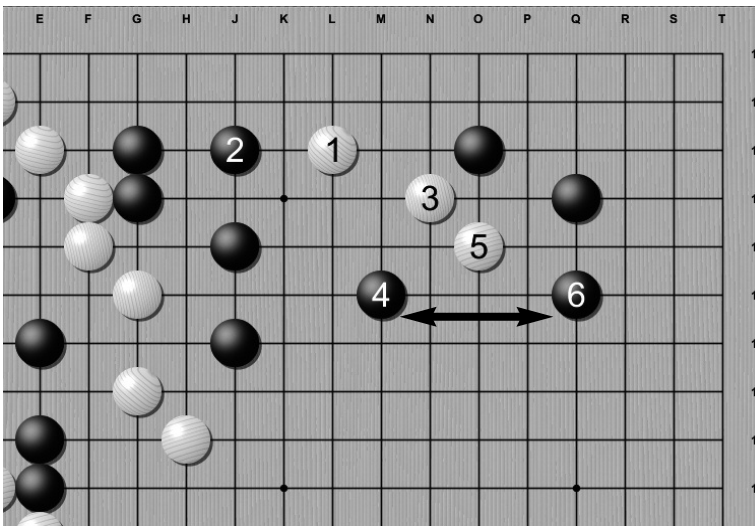
Negres simplement podrien privar la pedra blanca d'espai per fer ulls amb **A**, envoltar-la amb **B** o el cop d'espantalla a **C** o simplement estendre la seva línia sectorial i fer una gran xarxa al voltant de la pedra blanca a **D**.

Negres estan preocupades pels defectes de la seva petita paret, així que opten per jugar a **C**, però en la majoria dels casos les altres opcions que ataquen l'invasor des de lluny solen ser més segures i efectives...



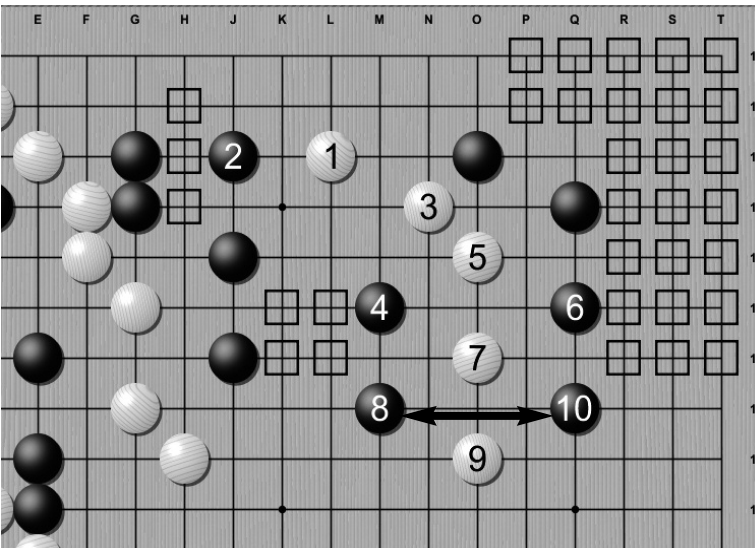
Les conseqüències de l'elecció de Negres són un problema de vida o mort, cosa que tractarem en el proper capítol i en aquest cas és una lluita molt complicada que podria haver anat de qualsevol manera.

Negres finalment guanyen la lluita, el grup de Blanques mor i el joc s'ha acabat, ja que Negres van aconseguir tota la part superior dreta del tauler, juntament amb la influència exterior. Malgrat això, *hauríeu d'evitar entrar en aquestes baralles de guanyar o perdre*. No només són innecessàriament complicades, sinó que no hi ha cap raó per entrar en aquestes situacions on existeixen solucions més fàcils i igualment rendibles.



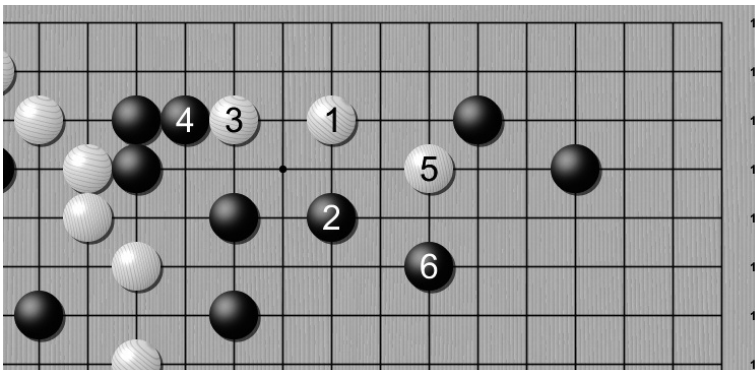
De fet, Negres 2 podrien haver creat la forma de la taula (que és una bona forma, com vam veure a les pàgines anteriors), que hauria privat a Blanques de qualsevol possibilitat de viure dins d'aquesta àrea. Ara Blanques han de córrer i Negres simplement han de perseguir des de lluny i ampliar la seva línia sectorial per obtenir beneficis, sense cap risc real.

Blanques 3 intenten crear una mica més d'espai, però **Negres 4** també poden fer una altra bona forma per a les seves pedres. Blanques poden provar el **moviment 5** per arrossegar-se lentament, però el **moviment 6** de Negres simplement allarga la línia sectorial, envoltant les pedres de Blanques que no tenen cap ull ni pedres properes que les ajudin...



Blanques segueixen saltant i corrent amb els **moviments 7 i 9** i l'extensió de la línia sectorial de Negres amb els **moviments 8 i 10**, finalment es queda enrere. Això era d'esperar. Negres tenien dos grups per ampliar, mentre que les Blanques només en tenien un, així que Blanques finalment sortirien, però a quin preu?

Mireu tots aquests punts marcats amb quadrats. Ara tots són punts gairebé segurs per a Negres, que van perdre alguns dels seus punts originals, però els van compensar amb una cantonada igual de gran i un grup central fort. Què van guanyar Blanques pels seus problemes? Dues cadenes de pedres que no tenen ulls i encara estan en perill!

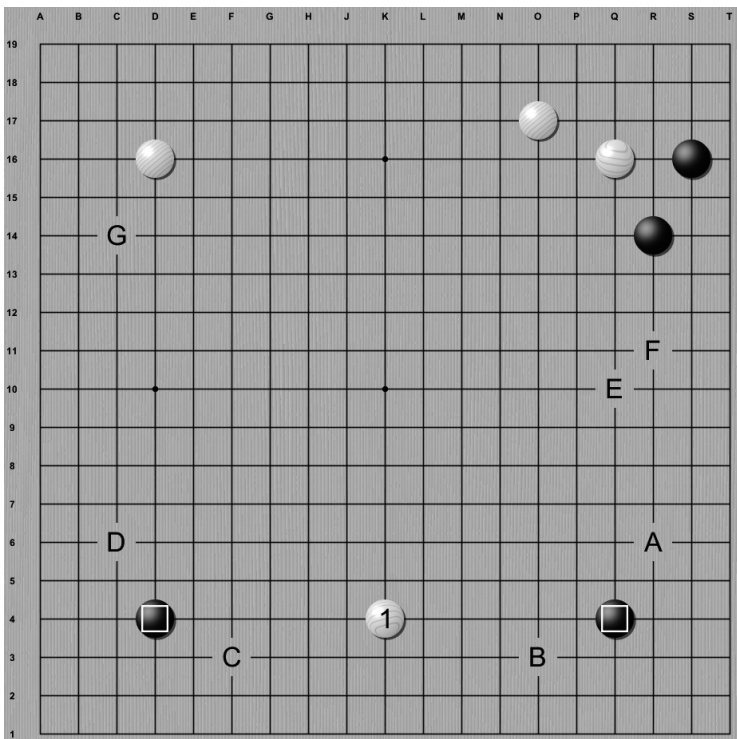


Fins i tot la tapa a **2** podria haver estat millor que el cop d'espatlla que realment van triar Negres. Si Blanques intenten fer una base petita i amenacen de connectar-se amb les pedres de l'esquerra amb el **moviment 3**, el **moviment 4** que té mala forma atura aquesta ambició i connecta les pedres de Negres. Ara Blanques hauran de tornar a córrer amb el **moviment 5** i després de **Negres 6** estem de nou en un escenari de persecució similar al que acabem d'analitzar.

Recordeu: no us espanteu! Convida la invasió segons els teus propis termes i després empeny el teu oponent cap a la teva paret, o simplement intenta estendre la teva línia de sector una i altra vegada. Mentre el teu oponent està ocupat fent servir les seves pedres per tot el tauler, tindreu profit en altres llocs seguint-lo.

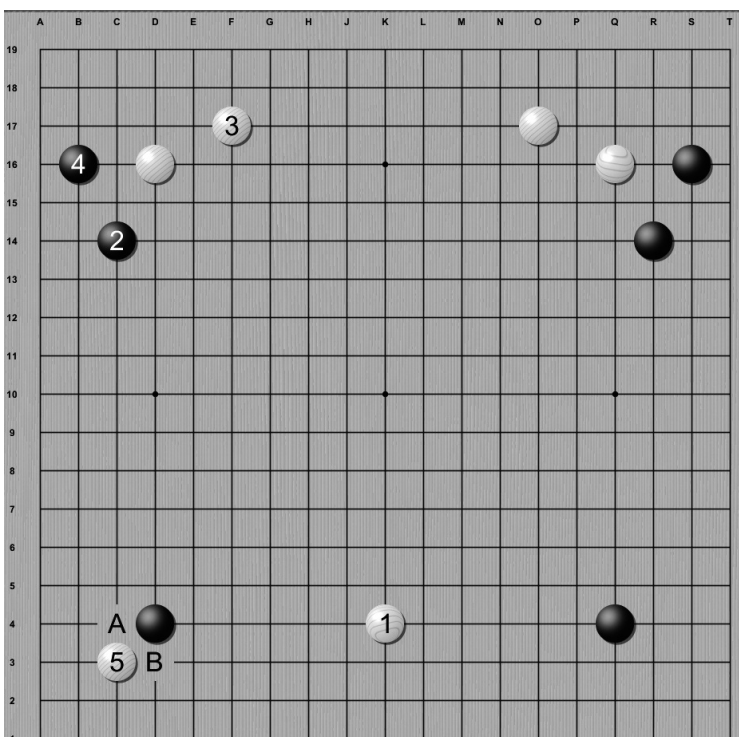
Intentar utilitzar la influència amb èxit és un dels conceptes més difícils d'implementar al joc. T'asseguro que fins i tot els millors jugadors del món de vegades s'equivoquen a l'hora d'avaluar si valia la pena intercanviar territori per influència, per tant, és una pregunta que et faràs amb freqüència i cometreu molts errors al respecte.

Malgrat això, hi ha una situació comuna en què aquesta decisió es simplifica: *quan l'oponent té una bona posició al tauler per eliminar la nostra influència potencial, llavors no hem d'esforçar-nos per obtenir influència*. En aquest cas, canviar la nostra estratègia per centrar-nos a aconseguir més territori és gairebé segur que és una bona idea. Aquest consell pot semblar vague, però normalment és obvi a la pissarra. Vegem un exemple pràctic per entendre la situació i a la **pàgina 139** veurem una situació més difícil on la resposta no és tan òbvia:

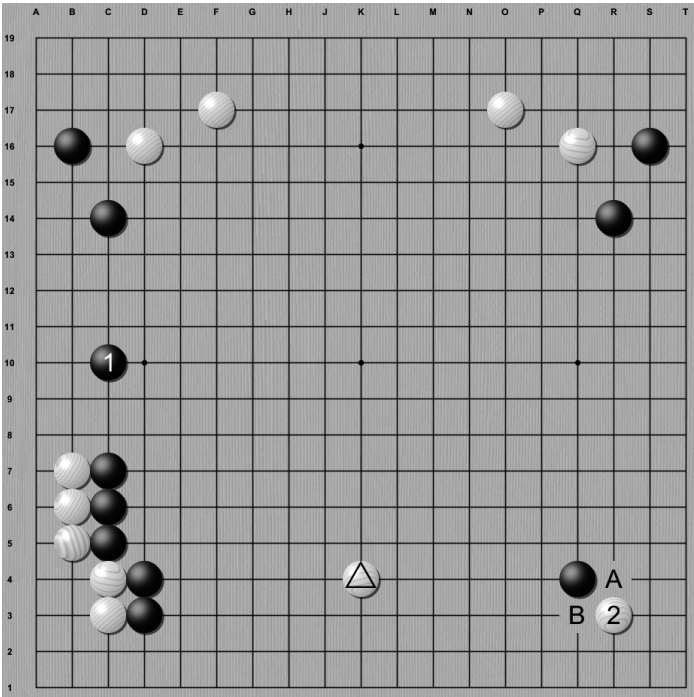


En aquest joc, Blanques van deixar incomplet el joseki a la part superior dreta i van jugar el **moviment 1** just entre les dues pedres angulars de Negres. Aquest és un moviment que dificulta immediatament els plans de Negres d'anar a la influència o d'intentar construir un marc enorme a la part inferior, a més que està perfectament posicionat en cas que les Blanques vulguin envair les cantonades **3-3** a la part inferior, com és la tendència després AlphaGo. Negres tenen moltes opcions. Pot defensar les seves cantonades a **A**, **B**, **C** i **D**. Pot acabar el joseki a la part superior dreta amb **E** o **F** i centrar-se al costat dret. Pot jugar a l'àrea més gran del tauler a **G** i apropar-se a l'altra cantonada blanca o fins i tot jugar alguna cosa totalment diferent.

Aquesta darrera opció a **G** sembla bona, ja que és el costat obert més gran, però en realitat és un moviment alhora cobdiciós i passiu. Blanques ignoren el perill del **moviment 1** i estan intentant aconseguir tant com poden, sense pressionar la pedra blanca...



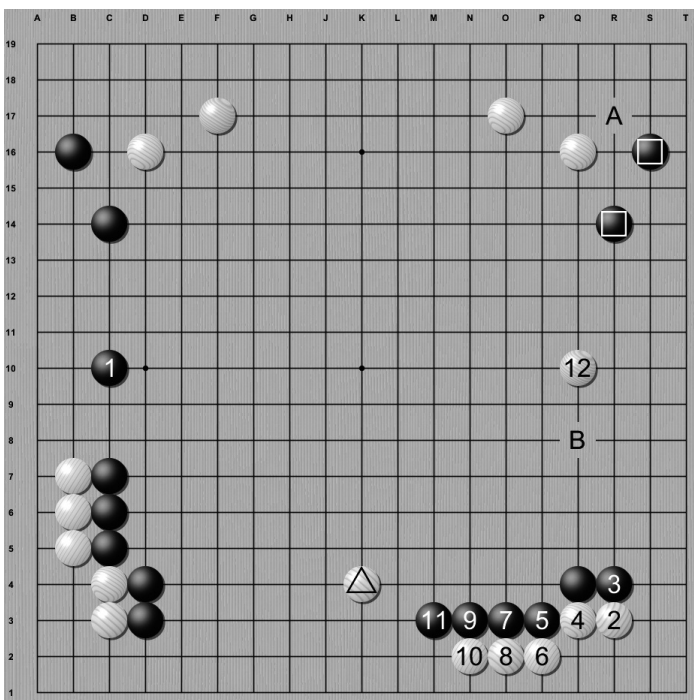
Així, Negres s'acosten a la cantonada superior amb el **moviment 2**. Blanques opten per defensar una vegada amb el **moviment 3**, però després deixen el joseki sense acabar de nou i juguen la invasió de la cantonada **3-3** al **moviment 5**. Deixar dos joseki sense acabar és una jugada arriscada, però les blanques saben que la invasió de la cantonada per **3-3** acaba amb Blanques mantenint sente, per la qual cosa té previst defensar el seva part superior. De moment Blanques volen aprofitar al màxim la **jugada 1** i el fet que Negres no pressionin la seva pedra. Negres ara tenen dues opcions mediocres. Bloquejar a **A** significa que Negres tindran una paret davant d'un espai buit que Blanques poden reduir. Bloquejar a **B** significa que Negres obtindran una paret enfront d'una pedra blanca que ja redueix la seva influència. L'opció **A** és millor perquè obliga Blanques a utilitzar el seu moviment sente per reduir Negres. Això dóna temps a Negres per atacar el joseki inacabat i castigar la cobdícia de Blanques...



Però Negres no bloqueja en la direcció correcta. Després que el joseki que ja hem analitzat anteriorment es juga amb la notable excepció que el **moviment 1** està més allunyat de la paret negra per tal de connectar-ho tot i, alhora, acabar el joseki a la part superior esquerra per a Negres, donant-li un grup més fort per fer el seu atac contra Blanques. Aquest és un moviment dubtós que deixa molts punts febles per a Negres, però que està fora de l'abast d'aquest capítol, així que tornem a centrar-nos en l'assumpte en qüestió.

Blanques estan contentes que la seva pedra marcada amb un triangle estigui just on hauria d'haver estat la major influència de Negres i que no hagués d'utilitzar el seu moviment sente per reduir Negres, així que també envaeix l'altra cantonada!

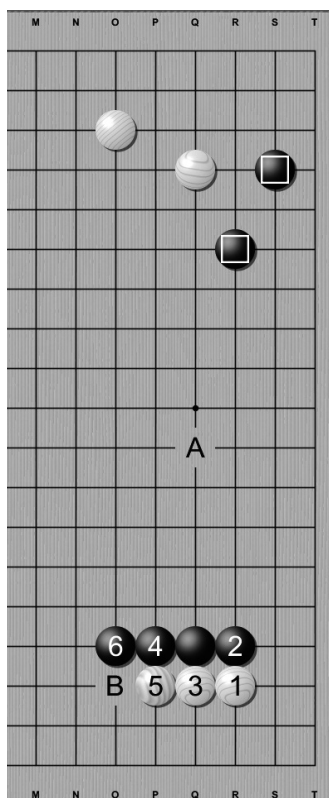
Una vegada més, dues opcions mediocres, **A** i **B**. Blanques esperen que Negres juguin la mateixa seqüència, però Negres no estan contentes amb aquest resultat, així que canvia de bàndol...



Ara Negres bloquejen des de l'altra banda i també completen el joseki correctament, però el resultat encara no és bo. **Blanques 12** aterra immediatament al lloc correcte per molestar la paret de Negres i aplicar pressió a les dues pedres marcades superiors. Les pedres del Blanques estan vives a la cantonada i Negres té una paret que no mira enlloc.

Negres podrien jugar a **A** i assegurar-se que les seves pedres estiguin vives a la part superior i donar l'oportunitat a Blanques de reduir-lo més a la part inferior dreta. O Negres podrien jugar a **B**, que està més a prop del seu mur del que li hauria agradat, però, almenys, està utilitzant el seu mur per guanyar alguna cosa. Totes dues són opcions subòptimes i, al final, ambdues parts del bloqueig van resultar ser dolentes per a Negres.

Aleshores, quina és una millor opció? Hauríeu d'evitar que el vostre oponent us obligui a jugar un moviment que no us sigui favorable. Si el teu oponent ja ha reduït la teva influència potencial, busca territori...

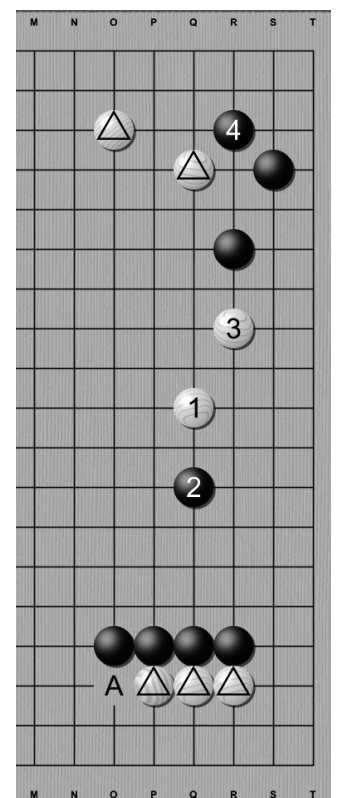


Sí, però com? Fins i tot si no coneixeu un joseki per recuperar la vostra cantonada, almenys juga a alguna cosa senzilla com l'exemple següent, en lloc de seguir cegament un joseki que no t'agrada. **Només recorda el teu objectiu i sigues constant.**

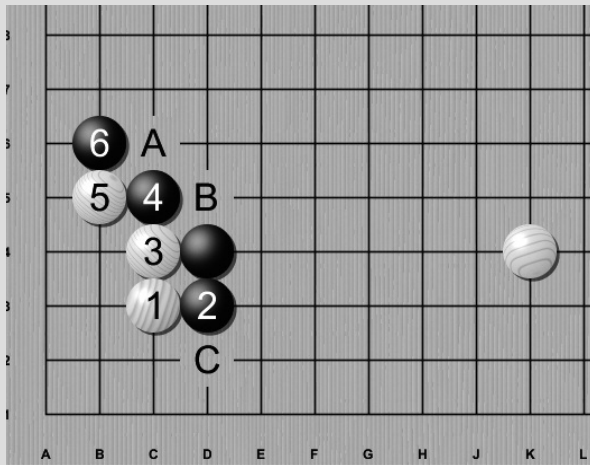
En aquest cas, si no podeu recuperar el vostre territori, voleu evitar que Blanques acabin la seqüència amb sente.

Imatge de l'esquerra: Negres no juguen al hane. Els **moviments 4 i 6** simplement amplien el grup de les negres i ara **A** i **B** són miai. Si Blanques juguen **B** per assegurar el seu territori, aleshores Negres juguen **A** i assegura la seva influència i ajuda una mica les pedres marcades.

Imatge de la dreta: Blanques decideixen seguir el seu pla original i jugar al punt estrella i reduir la influència de Negres. **Negres 2** torna a estar massa a prop, però Blanques no tenen prou espai per moure's. Després de l'intercanvi dels **moviments 3 i 4**, ara els **tres grups** blancs estan en perill. A diferència del joc real, Blanques no estan vives a la cantonada inferior i Negres encara poden jugar a **A** i fer que les Blanques es preocupin. **Però hi ha una millor manera!**

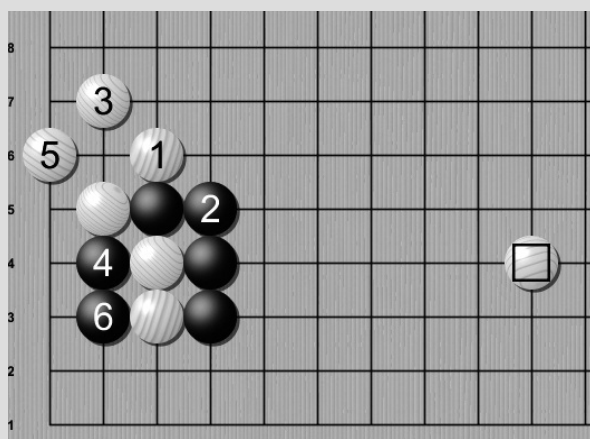


Joseki extra contra la invasió 3-3 quan la influència es pugui veure compromesa



Després que AlphaGo va posar al punt de mira la invasió de la cantonada 3-3 molt primerenca, aquest joseki s'ha tornat més popular al nostre nivell, ja que és una eina que ens retorna la cantonada o ens dóna influència cap a dos bàndols en comptes d'un!

El primer moviment del joseki és pràcticament el **moviment 6**. Fins al **moviment 5** tot segueix el joseki habitual, però el **moviment 6** és un **doblet hane** que obliga Blanques a triar el que vulguin. Aquesta ja és una petita victòria per a Negres, ja que totes les eleccions condueixen a millors resultats que els que vam veure a les pàgines anteriors, si la seva influència s'ha vist compromesa. Així, Blanques poden jugar a l'atari a **A**, a l'atari a **B** o al hane a **C**...

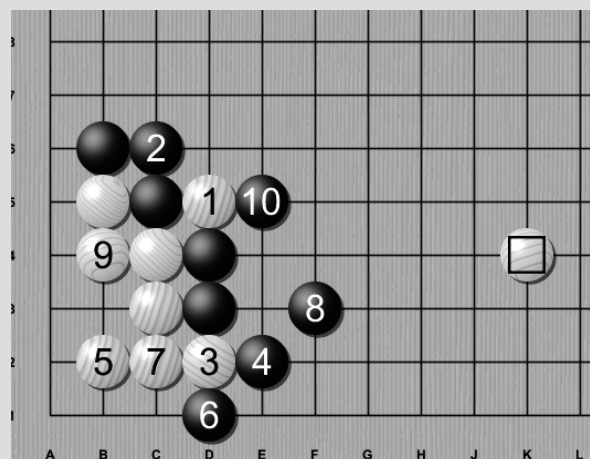


Opció A - Les negres recuperen la cantonada

A diferència del que vam fer al capítol joseki, no analitzarem totes les possibilitats en aquest cas, perquè les opcions solen ser òbvies i és bo practicar intentant trobar les respostes incorrectes, en preparació per al següent capítol. Tanmateix, revisarem les seqüències correctes.

Blanques 1 és atari, de manera que **Negres 2** és la resposta òbvia. **Blanques 3** col·loca una altra pedra negra a atari, però Negres col·locarà Blanques a l'atari amb el **moviment 4**.

Blanques es veuen obligades a capturar Negres amb el **moviment 5** i **Negres 6** captura les pedres del Blanques, recuperant la cantonada. La pedra marcada encara molesta, però Negres ara tenen la cantonada i poden atacar Blanques.

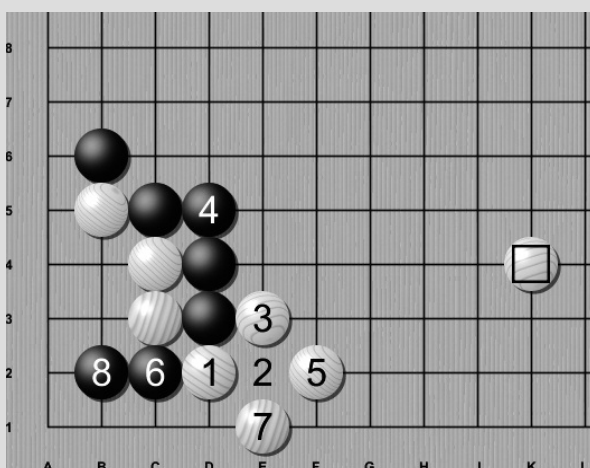


Opció B - Negres tenen influència a banda i banda

Blanques 1 col·loca la pedra de Negres a atari, de manera que **Negres 2** s'estén. **Blanques 3** fa que el hane redueixi les llibertats de Negres, de manera que Negres han de respondre al **moviment 4**. Blanques es podrien connectar, però vol més espai per a fer ulls a la cantonada així que juga la connexió de la boca del tigre al **moviment 5**.

Negres 6 col·loca Blanques en atari, de manera que el **moviment 7** és forçat.

Ara Negres han de defensar els seus punts de tall al **moviment 8** i les Blanques tenen temps per viure amb el **moviment 9**. **Negres 10** són el toc final d'aquest joseki i si Negres tenen l'escala, la pedra de Blanques és capturada. La pedra marcada encara molesta, però ara Negres tenen influència a banda i banda.



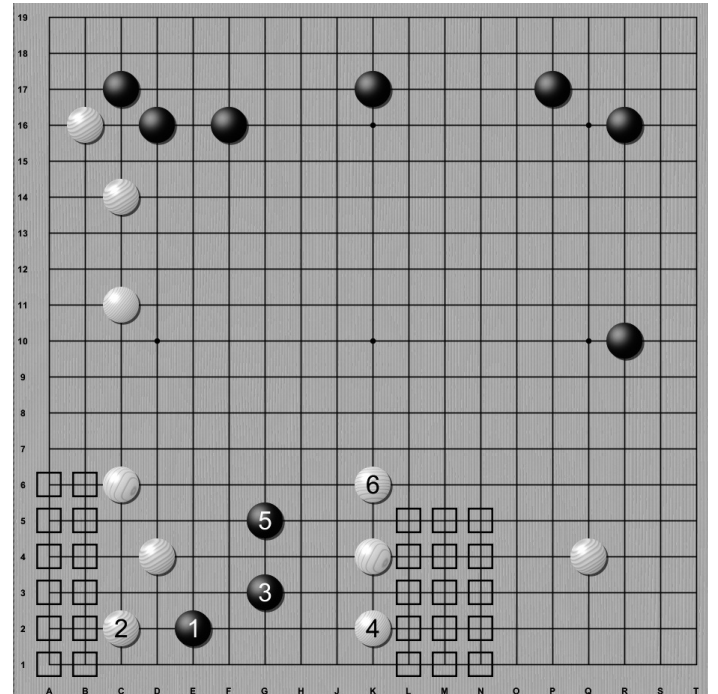
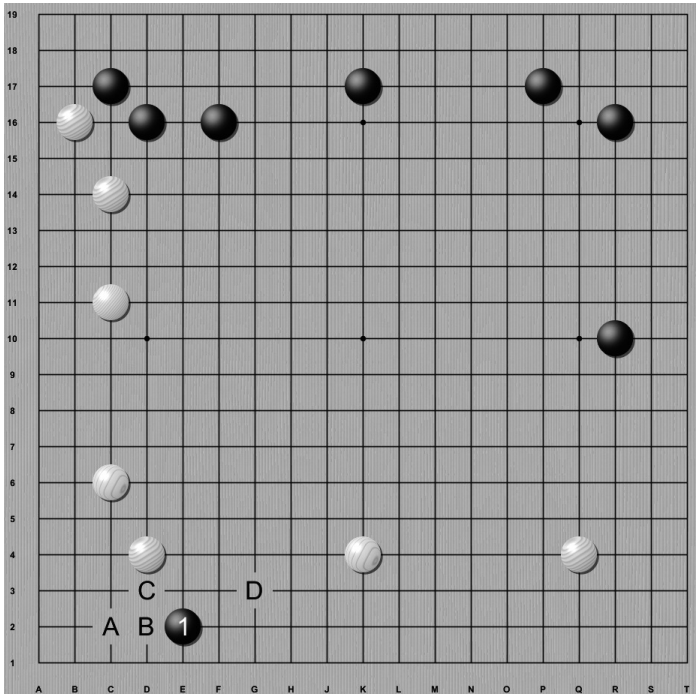
Opció C: Negres recuperen la cantonada (de nou)

Blanques 1 van immediatament per l'hane i **Negres 2**.

Blanques 3 fa un altre gir i amenaça amb capturar totes les pedres de Negres, però **Negres 4** connecta.

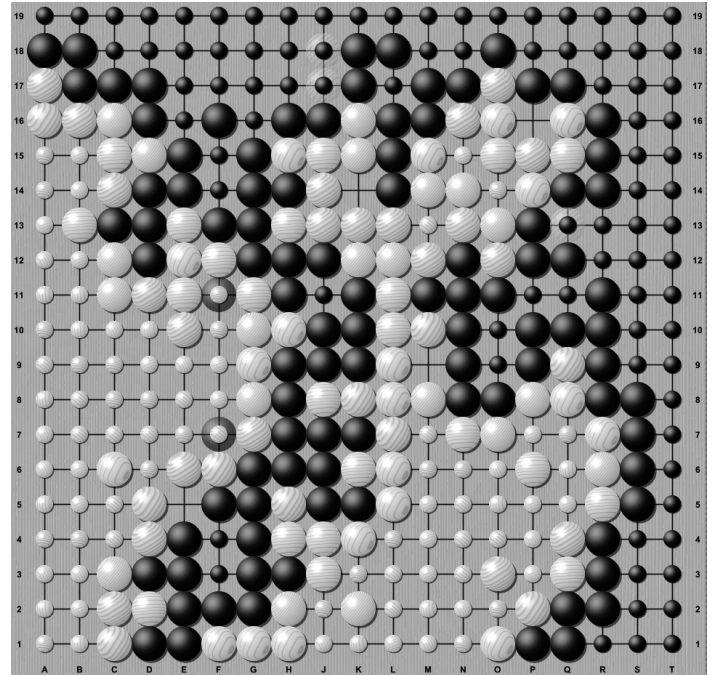
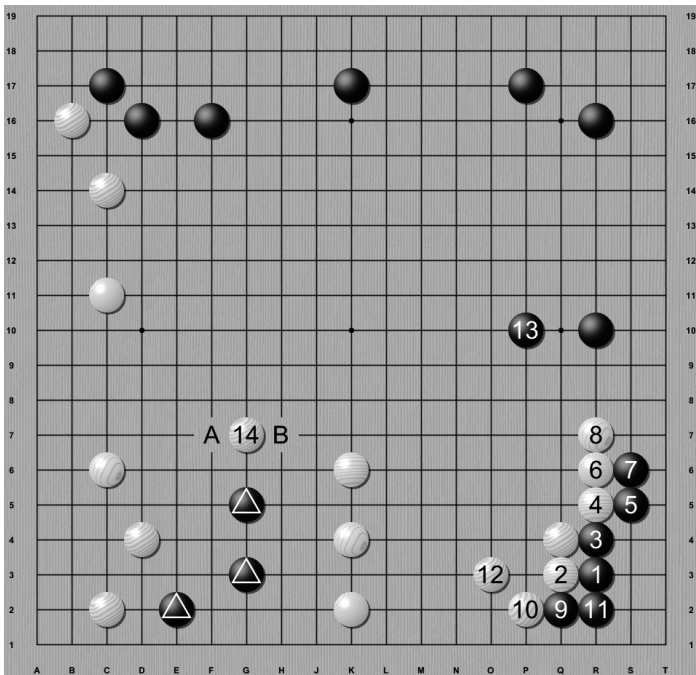
Blanques 5 col·loca la pedra negra a atari i **Negres 6** fa el mateix amb la pedra de Blanques, forçant la captura al **moviment 7**.

Negres 8 torna a capturar la cantonada i aconsegueix influència al costat esquerre. Blanques tenen sente i una bona forma, encarant la seva pedra marcada. Un resultat equilibrat. Observeu que els dos jugadors pràcticament van canviar de bàndol i ara Negres són a l'esquerra i Blanques a la part inferior.



Imatge de l'esquerra: el que volem és mantenir-nos a sans i estalvis, utilitzar la nostra influència i les pedres properes i guanyar tant com puguem, mentre l'oponent intenta viure. En aquest joc, tots dos jugadors divideixen el tauler en diagonal i el **Negres 1** és la primera invasió del joc. Blanques podrien jugar **B** o **C**, però això seria massa complicat. L'opció **D** no està fent gaire i dona la cantonada esquerra a Negres gratuïtament, de manera que Blanques escullen el camí més segur que protegeix la cantonada i estabilitza el grup de Blanques: l'opció **A**.

Imatge de la dreta: després que Blanques hagin jugat el **moviment 2**, Negres no tenen espai per a fer ulls, així que han de córrer i intentar crear-li espai amb el **moviment 3**. Blanques simplement descendeixen amb el **moviment 4** i eliminen la possibilitat que Negres hi visquin, així que Negres han de corre de nou amb el **moviment 5** i Blanques segueixen amb el **moviment 6**. Mira amb atenció els punts marcats. Blanques guanyen aquests punts sense cap esforç, mentre que Negres lluiten...



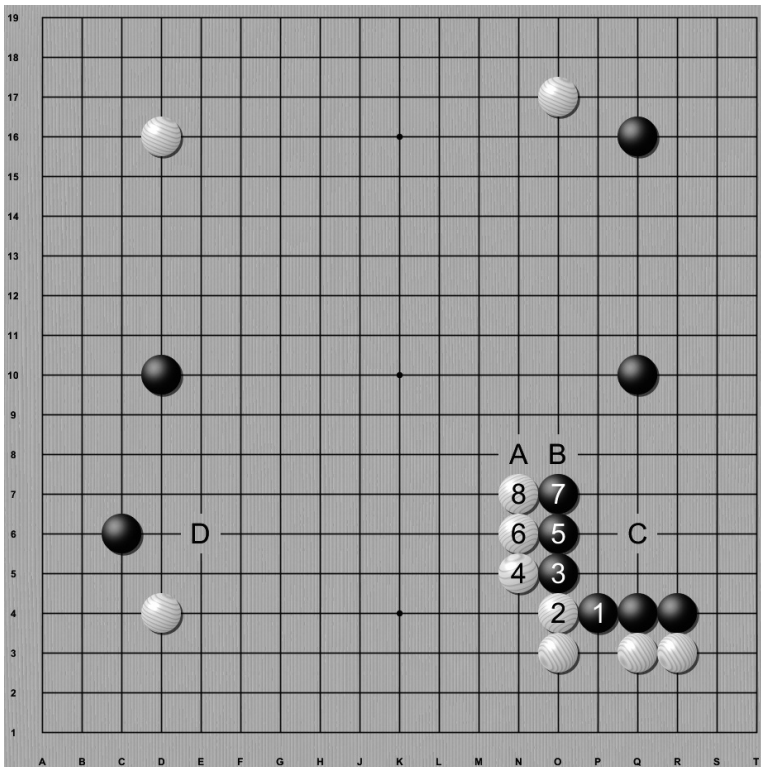
Imatge de l'esquerra: Negres es creuen segures i juguen la invasió 3-3 de la cantonada inferior dreta. Després de jugar el joseki, Negres utilitzen sente per jugar el **moviment 13**, que amplia el marc superior de Negres i amenaça el marc de Blanques a la part inferior. Però Negres es va oblidar de les tres pedres marcades i després que **Blanques 14** les envolta, Negres ha de lluitar una llarga lluita amb **A** o **B** per escapar i buscar ajuda i sobreviure.

Imatge de la dreta: Negres va aconseguir escapar al final, però a quin preu! Blanques el van perseguir fins al cim i van aconseguir prou punts per guanyar.

Recordau: feu les coses senzilles! Ataca des de lluny, intenta envoltar. Aquesta és la manera més fàcil de treure profit.

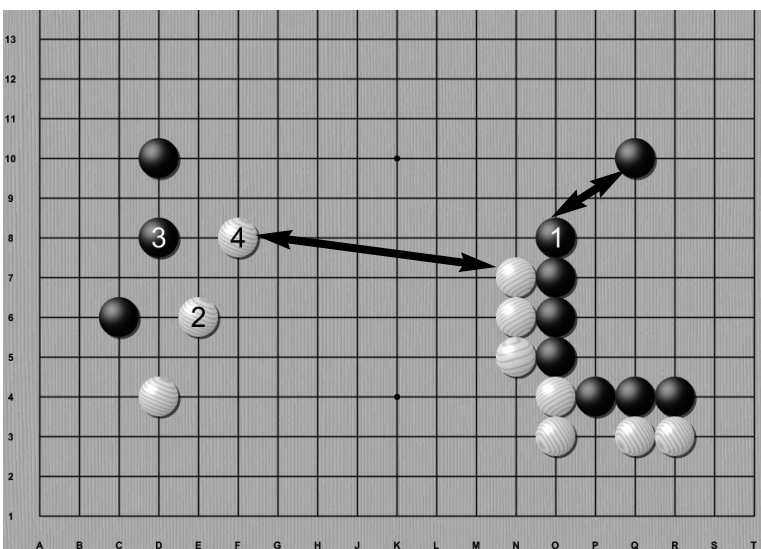
Recordau: els moviments urgents són més importants que els grans. Manteniu els vostres grups segurs!

Decidir quan seguir jugant per influència o territori i quan parar no sempre és fàcil. Hem de tenir en compte el que passa a tota el tauler per decidir i això sol ser difícil de fer. La pauta general és que *quan la nostra tàctica comença a donar molta compensació a l'oponent, hauríem de canviar de marxa i intentar revertir part del dany*. Jutjar quin problema i àrea és més gran al tauler després de cada moviment és potser l'objectiu principal per jugar i divertir-se. Vegem un exemple:



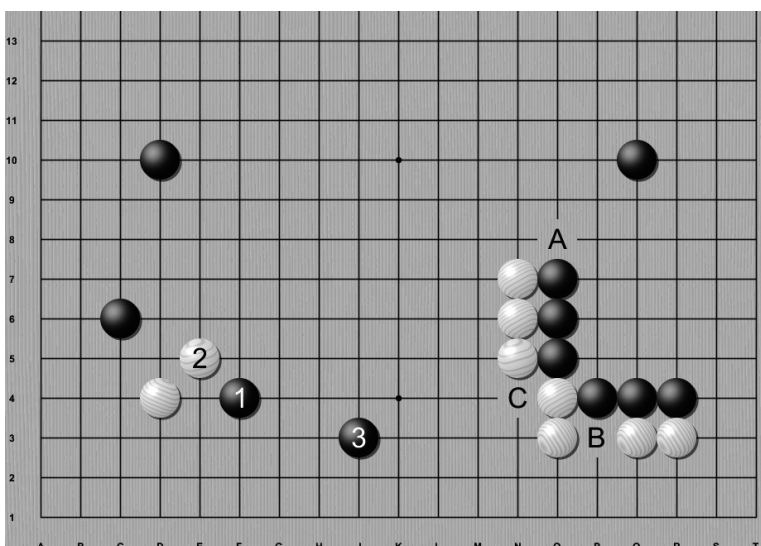
En aquesta partida, Negres estan intentant una idea semblant a la que vam oferir al final de la **pàgina 136** ocupant el punt central de la forma amb el **moviment 1**. La resta de moviments no són joseki i Blanques estan empenyent cap amunt, guanyant una enorme influència alhora que donen molt territori Negres. Negres han de jugar tots els moviments fins al **moviment 7** per tal de protegir el seu punt feble a **C**, però no està gens content amb la gran influència que estan guanyant Blanques.

Els punts principals d'aquesta lluita local són **A** i **B**. És el torn de Negres i pot seguir estenent-se a **B** i aconseguir un territori més segur o colpejar les pedres Blanques al cap de **A** i ampliar aquest territori, alhora que dona més influència a Blanques. Si Negres no juguen cap d'ells, Blanques poden jugar a **B** i reduir el grup de Negres. Negres saben que el seu grup està segur, encara que Blanques hi juguin, així que està pensant en la següent imatge...



Si Negres segueix estenent les seves pedres, això no fa cap diferència en la seva petita línia de sector. Blanques tenen prou influència ara que simplement pot deixar de seguir-lo pel costat dret i jugar el **moviment 2** pel costat esquerre. Negres es veuran obligades a jugar el **moviment 3** per tal de defensar la dèbil connexió entre les seves pedres i després Blanques simplement jugant el **moviment 4** hauran creat una línia sectorial entre les seves dues parets que s'estén per una gran part del tauler!

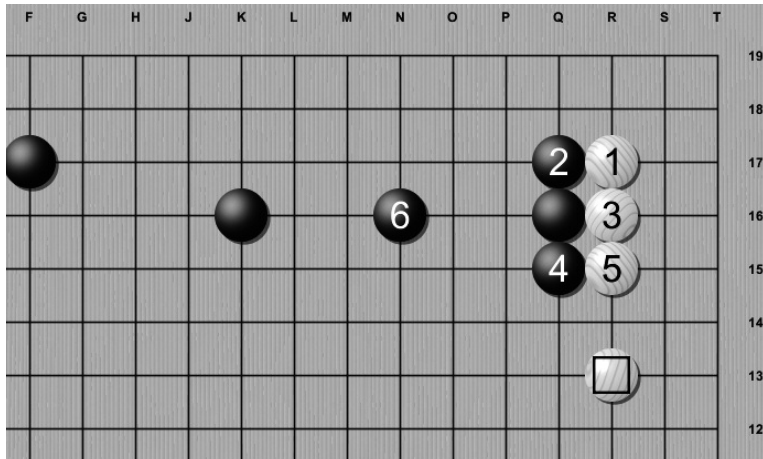
Negres simplement no poden permetre que això passi, a canvi d'uns quants punts al costat dret...



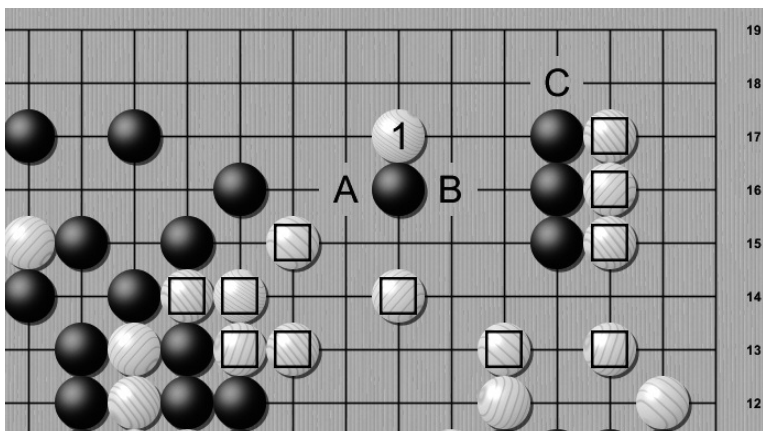
Així, Negres no juguen en **A** i juguen l'aproximació de doble cantonada en el **moviment 1**. Blanques juguen l'extensió diagonal en el **moviment 2**, de manera que no s'envolten i Negres juguen el moviment del cavaller gran al **3** per tal de crear un base i amenacen amb aprofitar els punts de tall a la formació de Blanques a **B** i **C**.

Blanques arribaran a jugar a **A** i causaran problemes importants a Negres, però almenys Negres van impedir la creació d'un marc enorme. No és una decisió fàcil i cap dels jugadors pot saber en aquest moment del joc si va ser correcte o no.

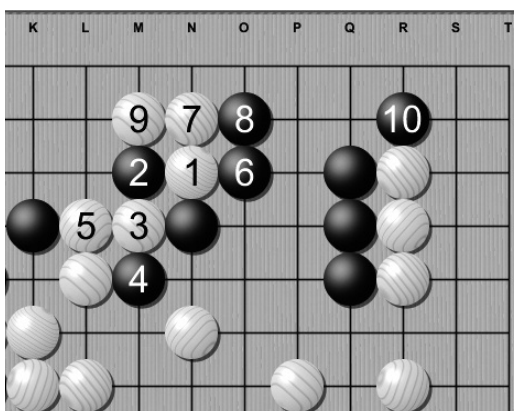
El tauler està canviant constantment i les àrees que consideràvem segures i resoltes poden arribar a ser perilloses. Continuant amb la idea de la reavaluació de tot el tauler en cada jugada, sempre hem de tenir en compte que les invasions que semblen impossibles en un moment inicial del joc, poden ser molt factibles a mesura que avança el joc i es col·loquen més pedres. En aquest sentit, *no hauríem de jugar mai petits moviments de final de joc en les primeres etapes de la partida*, per tal de mantenir la major part de l'aji possible per al futur. Per exemple:



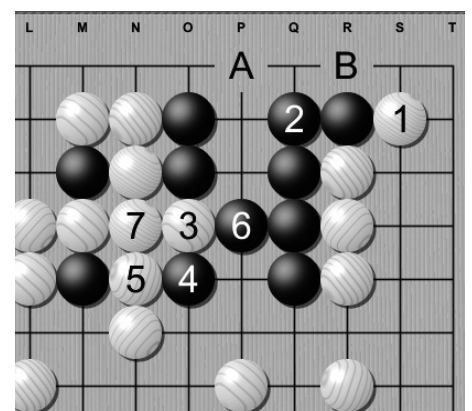
Aquesta és un altra partida on Negres van buscar la solució senzilla de la **pàgina 136**. En aquest cas no calia, ja que Negres ja tenen una altra pedra a prop del moviment 6 i està massa concentrat, però ara creu que tota aquesta part superior és un territori sòlid per ell. És cert, que ara per ara Blanques no poden contestar en absolut aquesta àrea, així que fa el que acabem de dir. *Blanques eviten jugar en aquesta àrea i ajuden Negres a acabar la feina*. Així doncs, Blanques juguen en un altre lloc del tauler i Negres mai troben una raó per reforçar aquestes pedres...



Però la partida continua i molts moviments després, les pedres de Negres senten la calor. Mireu les pedres blanques marcades i compareu la situació amb la imatge anterior. Negres mai van tenir temps de reforçar les pedres superiors a la dreta, ja que responia als moviments de Blanques, però en la seva ment aquella zona estava segura i resolta. Però ja no era així. Després del **moviment 1**, Blanques poden escapar aprofitant els punts febles a **A**, **B** o fins i tot **C**...



El que va seguir després va ser una situació complicada de vida o mort, que és el tema del següent capítol. Les imatges de la baralla es proporcionen només com a exemple i com a recordatori per què vam assenyalar que hem d'intentar mantenir les coses senzilles i evitar baralles complexes, fins que estiguem segurs que sabem què estem fent. Si opteu per estudiar la seqüència, alguns consells:



Imatge de l'esquerra: Negres intenten tallar amb el **moviment 2** i Blanques intenen connectar -se amb el **moviment 3**. Negres situa felicitament Blanques an atari amb el **moviment 4**, pràcticament ajudant -lo a jugar el **moviment 5** de forma gratuïta. Hauríeu d'evitar aquest tipus de moviments, però Negres ho torna a fer amb el **moviment 6**, cosa que obliga a Blanques a jugar el **moviment 7**. Negres empeny amb el **moviment 8** i es va adonar massa tard que la seva pedra a **2** es captura, després del **moviment 9**. De sobte s'adona que ja no té dos ulls i intenta crear més espai per viure amb el **moviment 10**.

Imatge de la dreta: el pla de Negres no funciona, malgrat els seus esforços per empenyer les pedres, acaba amb aquesta forma morta. Per què és mort però? És el torn Negres i **A** i **B** són **miai**.

Si Negres juga **A**, Blanques juga **B** i Negres només té un ull. El mateix és cert en el cas contrari, de manera que Negres ha **mort**.

El coneixement de les lluites de combat estretes i les formes que condueixen a la vida o a la mort és molt important a l'hora de planificar les vostres invasions o reduccions, per la qual cosa és exactament el que ens centrarem a continuació. **Vida i mort!**

►► **Sobre la vida y la mort**

La vida i la mort és el problema que apareix quan el vostre grup està viu o mort, després d'esclatar una baralla de contacte proper. Aquestes baralles es poden produir a qualsevol lloc del tauler, però normalment es troben a les cantonades i als costats, on es produeixen la majoria de les invasions.

Hi ha milers de problemes de vida o mort (anomenats **tsumego**) i hi ha llibres específicament dedicats a ells, ja que un bon coneixement de la vida i la mort es considera una de les habilitats més importants del joc. Es diu que una de les maneres de millorar ràpidament a Go és a través de l'estudi extens de tsumego. Tanmateix, hauríeu de desconfiar d'aquests consells, perquè l'enfocament total en els problemes de la vida i la mort locals us podria fer perdre la imatge més gran i calcular malament la situació de tot el tauler. Crec que el millor consell en aquest cas és l'equilibri i la moderació en tot.

Anteriorment vam parlar àmpliament de la forma de dues pedres i de moltes pedres en relació entre elles, però no ens vam preocupar massa pel tema de la forma en relació amb la forma d'ull que està creant i si aquesta forma pot crear dos ulls o no. *El nostre objectiu més bàsic per a la solució d'un tsumego és forçar l'oponent amb moviments **sente** a acabar amb una forma que no pot crear dos ulls.*

Abans d'aconseguir el nostre objectiu, és raonable dir que primer hem de saber com és aquest objectiu. En els tsumego, *hem de fer que cada moviment compti i cada moviment ha d'obligar l'oponent a jugar d'una manera particular.* Hem d'obligar el nostre oponent, pas a pas, a la seva perdició i, sovint, encara que tinguem una idea general del que volem jugar, *la seqüència dels moviments adequats pot marcar una diferència significativa* sobre si aconseguirem matar el grup del nostre oponent o no.

No us penseu, però, que això és només una lliçó d'atac extremadament agressiu. Lluny d'això. L'estudi dels problemes de vida o mort també és un gran exercici de defensa. Et trobaràs amb jugadors cobdiciosos que intentaran envair gairebé tots els espais del teu territori, independentment de com de fort siguis en una zona, i has de saber com afrontar-los. Atacar-los en aquest cas és en realitat una defensa forçada. També haureu de conèixer les formes vives habituals i els punts febles generals que apareixen en un problema de vida o mort al joc, per tal d'assegurar-vos que els vostres grups puguin suportar l'atac de l'oponent. En el Go, **el coneixement de l'atac és essencialment coneixement de defensa i viceversa.**

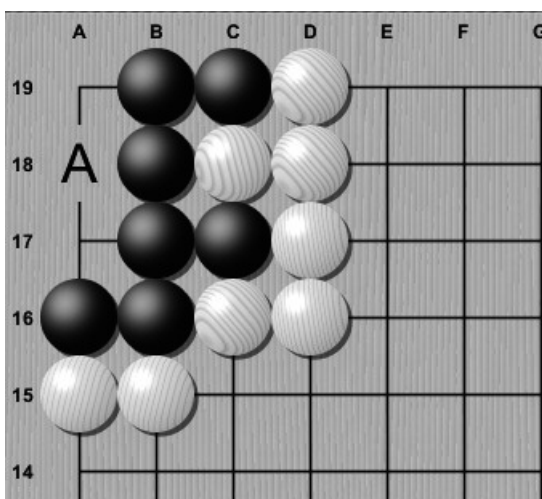
De vegades, la gent es queixa que els problemes de vida o mort són innecessàriament complexos i que alguns problemes particulars mai no apareixeran als jocs reals. De vegades també em sento així, així que, en aquest sentit, *tots els exemples i problemes presentats seran de jocs reals.*

► Formes vives i mortes

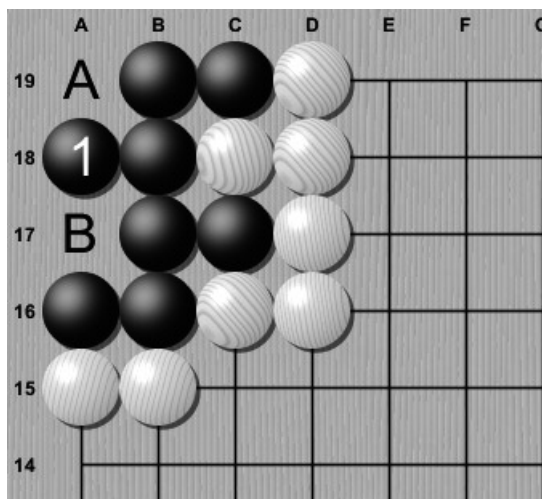
El nostre primer pas en el nostre estudi serà el coneixement de la majoria de formes vives i mortes. El nostre segon pas, després d'haver posat els ulls en el nostre objectiu, serà explicar algunes idees generals i les jugades hàbils (anomenades **tesuji**) com poden afectar aquestes formes tant en defensa com en atac. Comencem amb les diferents formes i espais.

Formes d'espais de tres punts

Els espais que consten de tres punts són vius o morts depenent de qui sigui el torn de jugar. Tenint en compte el petits que són, això vol dir que normalment acaben morts en el transcurs del joc, però això no vol dir que no puguis forçar el teu oponent a jugar en un altre lloc per tal d'assegurar-te el següent moviment crític. Vegem primer les formes possibles i veurem un exemple d'aquesta manipulació.

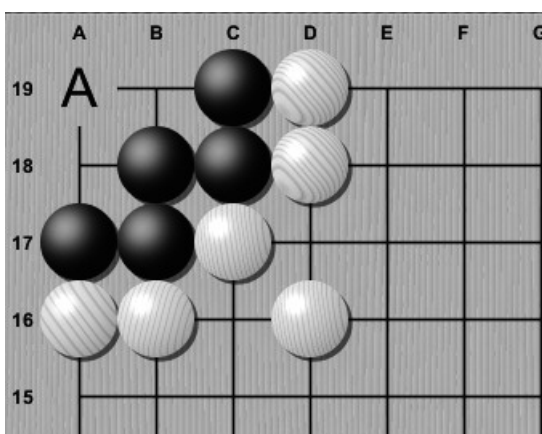
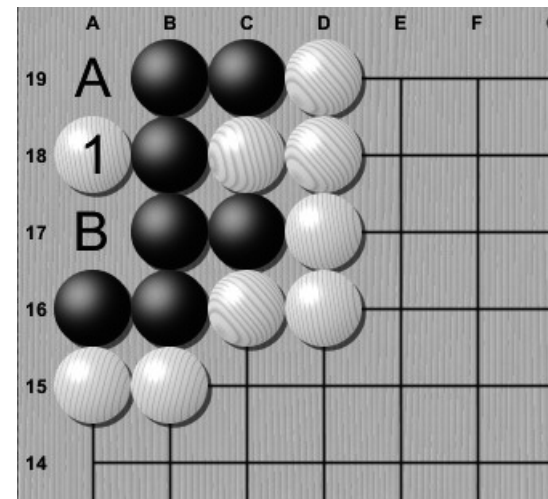


La primera forma és de tres punts en línia. El punt central en **A** és el punt vital en aquest cas...

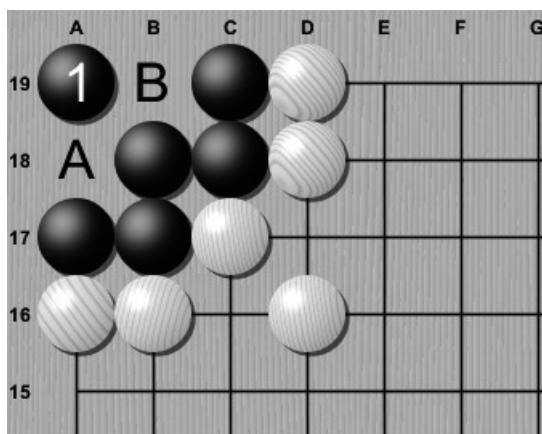


Imatge de l'esquerra: si Negres hi juguen primer, llavors és viu, ja que té dos ulls a **A** i **B**.

Imatge dreta: si Blanques juguen primer, llavors Negres només tenen un ull, ja que haurà d'omplir les llibertats a **A** i **B** per capturar Blanques.

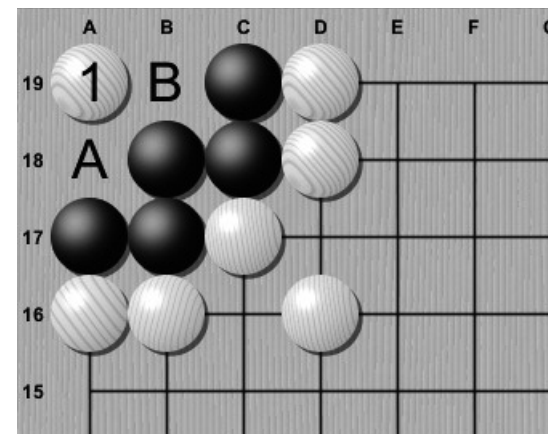


La segona forma és la formació en tres doblada. El centre a **A** torna a ser el punt vital...



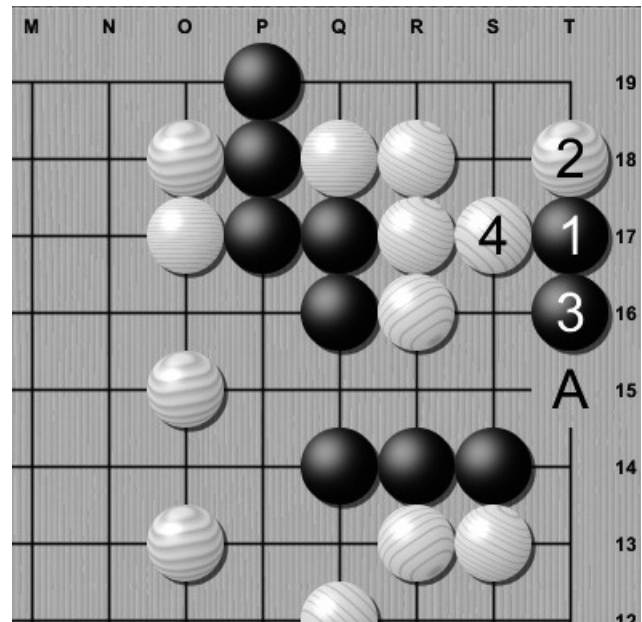
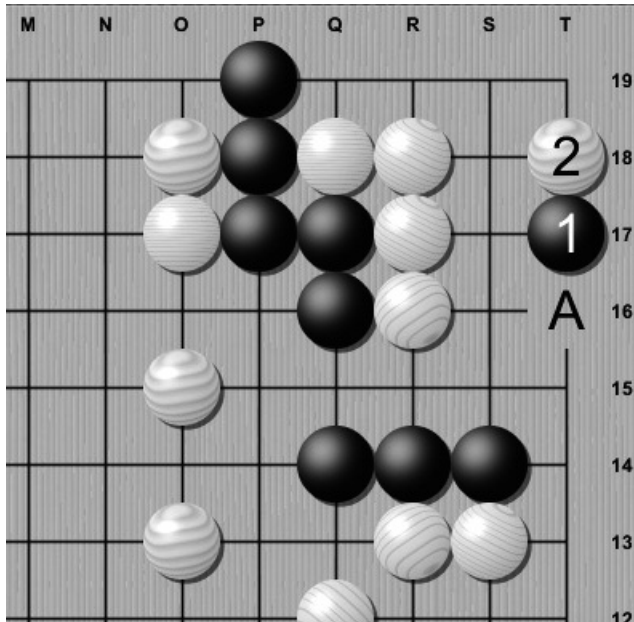
Imatge de l'esquerra: igual que en la forma anterior, si Negres hi juguen primer, aleshores és viu ja que té dos ulls a **A** i **B**.

Imatge dreta: si Blanques juguen primer, llavors Negres només tenen un ull.



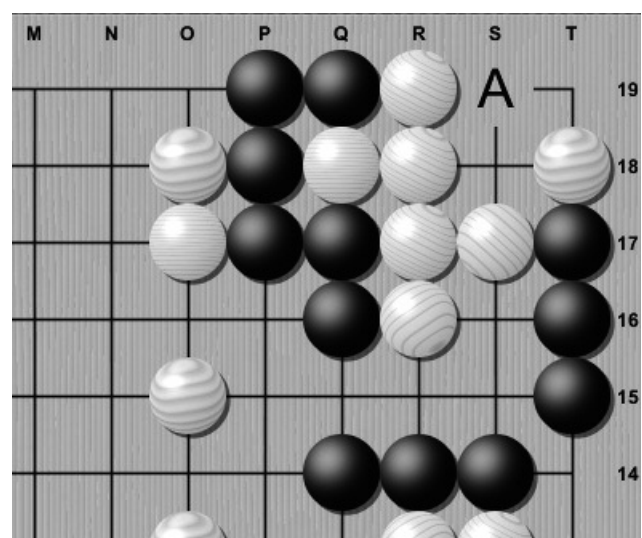
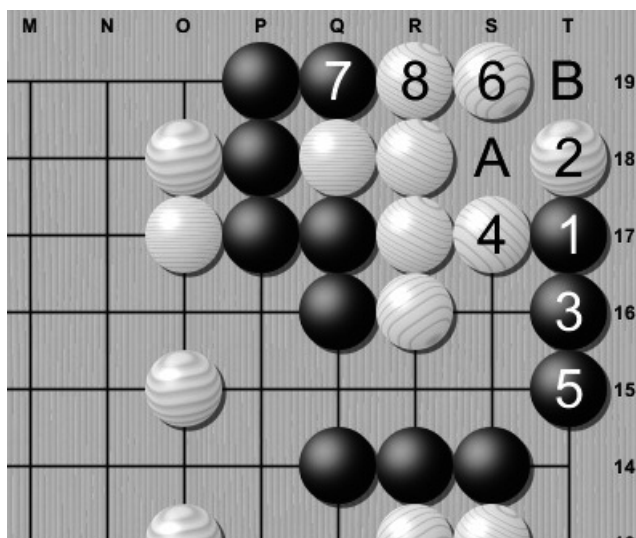
Consell útil: el centre de simetria de cada forma sol ser fonamental per a l'estat d'aquesta forma. El mateix s'aplica als punts al voltant de la posició on una forma deixa de ser simètrica. Normalment es poden trobar molts punts vitals buscant simetria al seu voltant.

Com dèiem, com que l'espai per fer ulls és massa petit, normalment el defensor està acabant no sent el que té l'última jugada que decideix el destí d'aquest grup, però a vegades, quan hi ha múltiples amenaces sobre la situació local, el defensor pot acabar amb sente en el moment crític. Vegem un exemple de joc real:



Imatge de l'esquerra: Blanques té Negres envoltat i Negres té el Blanques envoltat. Si Negres poden matar el grup blanc a la cantonada, llavors sobreviu. Si no, aleshores el grup negre no té ulls i mor. Per tant, Negres han de matar el grup blanc amb urgència, així que prova el salt del mico a l'1 i Blanques fan una resposta estàndard al **moviment 2**. Si Negres són atretes per jugar també l'extensió estàndard en A, llavors podria perdre la lluita.

Imatge dreta: si Negres s'estenen, Blanques simplement poden continuar amb el **moviment 4**. Ara Negres poden sentir que si no juguen a A, Blanques poden jugar-hi en el següent moviment i col·locar les pedres de Negres a l'atari, acabant efectivament la lluita a favor de Blanques.



Imatge de l'esquerra: si Negres segueixen la seqüència habitual de salts de mico i juga el moviment 5 per connectar les seves pedres, ara Blanques tenen sente i la forma en tres doblegada, així que juga el moviment 6 i s'assegura que el seu grup estigui viu. Fins i tot després de l'intercanvi dels moviments 7 i 8, res pot amenaçar els ulls a A i B. Blanques són vives i Negres se senten obligades a jugar moviments que no eren del seu millor interès. A la pàgina 153 coneixerem el tesuji de llançament que hauria proporcionat a Negres opcions diferents dels moviments estàndard de salt de mico que haurien acabat aquesta lluita a favor de Negres.

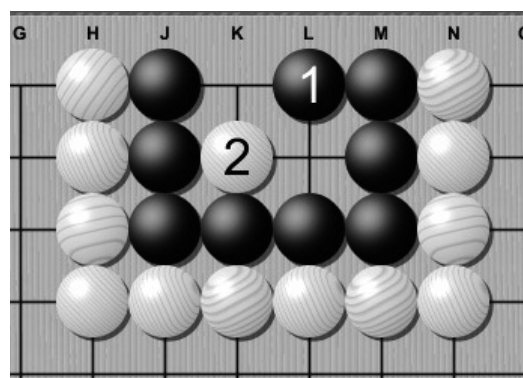
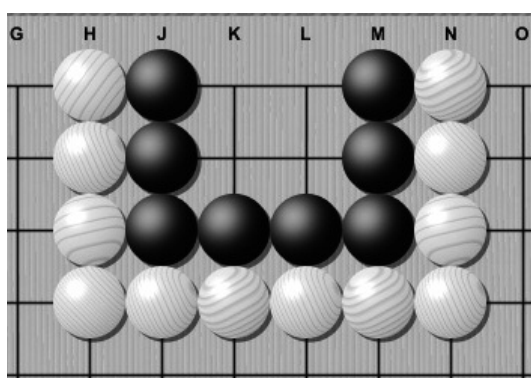
Imatge dreta: En cas que no sigui evident que tenim la forma en tres doblegada, en aquesta imatge és obvi que el resultat final és, de fet, la forma de tres doblegada, on Blanques van aconseguir guanyar sente i jugar en A primer.

Consell útil: Finding threats and sente moves in a local fight is the key to unlocking the problem, for both sides. If you find yourself being forced in responding to your opponent's moves in order to survive, then you can be certain that he has a trap waiting for you. Look carefully and try to avoid it!

Formes d'espais de quatre punts

L'estat de les formes que consten de quatre punts pot variar des de formes que estan **mortes**, fins a formes l'estat de les quals depèn de qui toca primer i formes que estan incondicionalment **vives**. Un d'ells fins i tot pot donar lloc a una baralla de ko, segons la situació i això fa que amb espais formats per quatre punts podem experimentar pràcticament tot l'espectre de possibilitats, pel que fa als resultats que es poden derivar d'un problema de vida o mort.

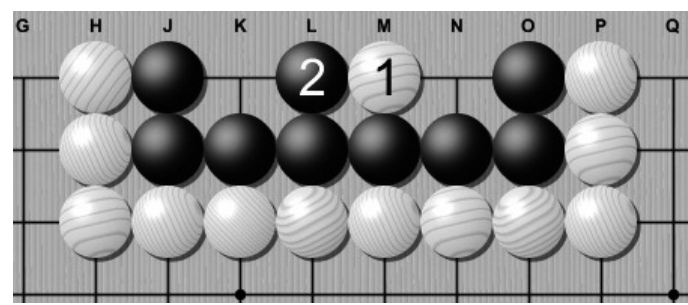
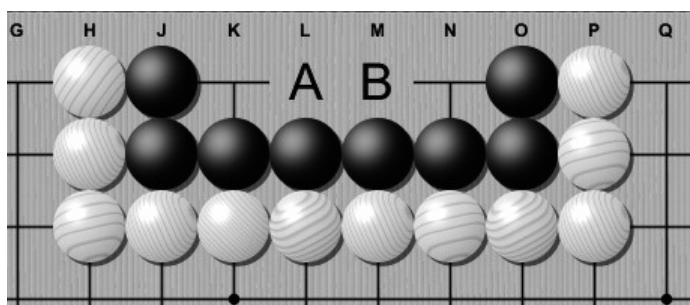
Amb les formes cada cop més complicades val la pena assenyalar que, de moment, estem revisant les formes amb totes les pedres totalment connectades. La complexitat afegida dels defectes de forma es comentarà més endavant a la pàgina **148**. Vegem les cinc formes i les seves característiques:



Forma 1 - quatre punts en un quadrat (mort incondicionalment)

Imatge de l'esquerra: aquesta forma és totalment simètrica i sempre porta a la forma en tres doblegada.

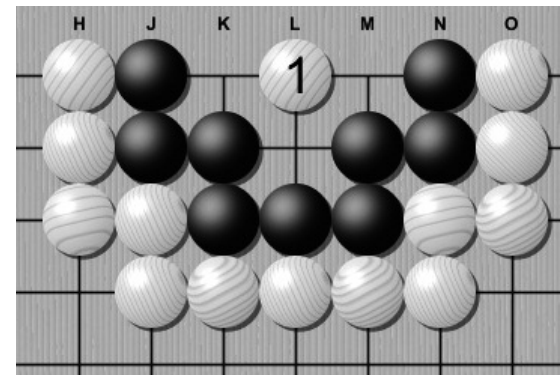
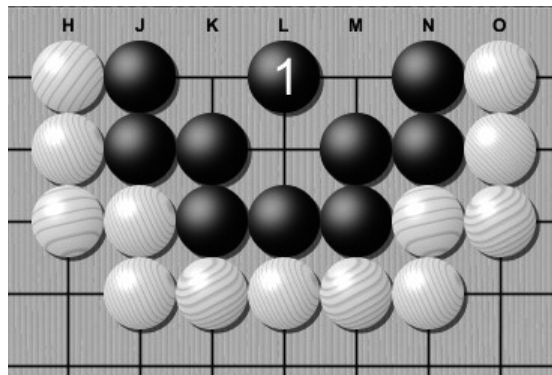
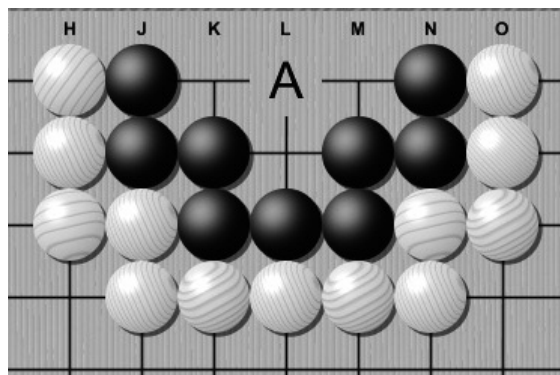
Imatge dreta: això vol dir que Blanques sempre arribaran a ocupar el punt vital de la formació de tres doblegada i matar les pedres de Negres, fins i tot si Negres juguen primer. Per tant, aquesta forma està morta.



Forma 2 - quatre punts en una línia (vius incondicionalment)

Imatge de l'esquerra: aquesta forma també és simètrica, però aquí tenim dos punts vitals A i B que són **miai**.

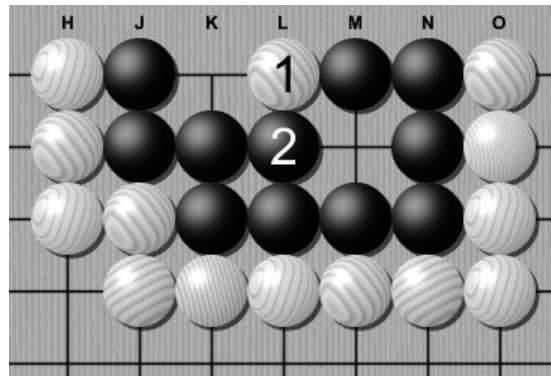
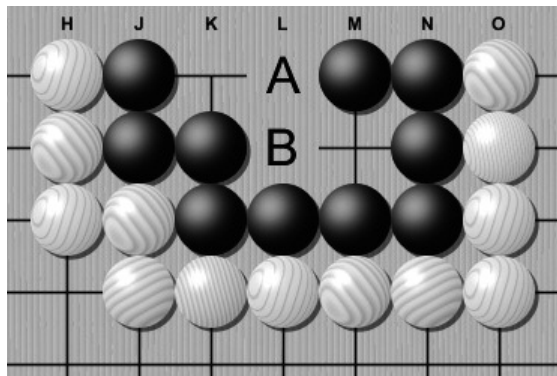
Imatge dreta: encara que Blanques arribin a jugar primer, Negres poden jugar a l'altre punt i fer dos ulls. Per tant, aquesta forma és **viva**.



Forma 3 - quatre punts disposats com a mitja creu (depèn de qui jugui primer)

Imatge de l'esquerra: aquesta forma també és simètrica, però aquí només tenim un punt vital a A.

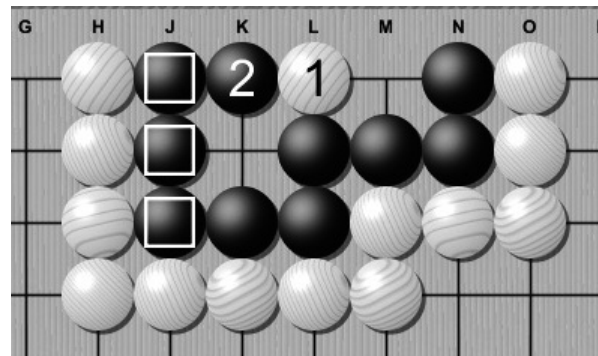
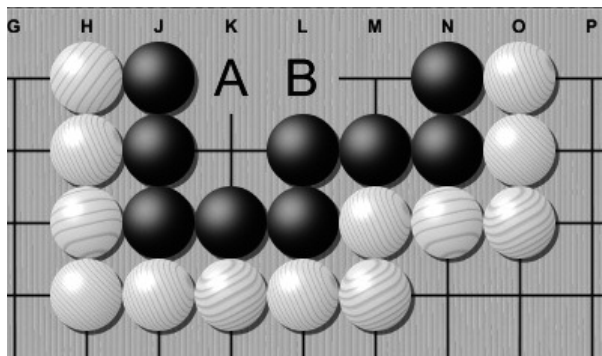
Center/Imatge dreta: segons qui jugui primer Negres poden tenir tres ulls i estar viu o només un ull i estar **mort** (ja que necessita omplir tots aquests punts per capturar la pedra blanca).



Forma 4 - quatre punts disposats com una escala (vius incondicionalment)

Imatge de l'esquerra: una altra forma simètrica amb dos punts vitals, on A i B són **miai**.

Imatge dreta: encara que Blanques arribin a jugar primer, Negres poden jugar a l'altre punt i fer dos ulls. Per tant, aquesta forma és **viva**.



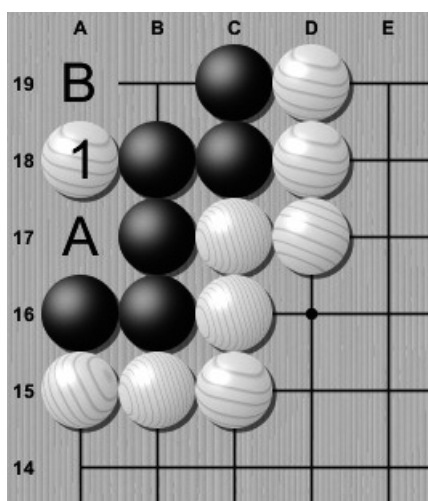
Forma 5 - quatre punts disposats en forma de L doblegada (viu o cas especial)

Imatge de l'esquerra: Aquesta forma no és simètrica, però malgrat això també té dos punts vitals A i B que són **miai**.

Imatge dreta: Això vol dir que aquesta forma és viva, igual que l'anterior, amb una sola excepció quan tenim un quatre doblegat a la cantonada. En aquest cas, falten les pedres marcades amb quadrat i es substitueixen per la vora del tauler, creant un resultat diferent en aquesta seqüència...

A les cantonades passen moltes coses interessants per tres motius:

- A causa de la proximitat a la vora del tauler, les llibertats acostumen a ser molt escasses i poden alterar significativament els paràmetres del problema.
 - Com que les cantonades són la intersecció dels dos costats del tauler, això crea punts vitals únics que es poden utilitzar per crear o destruir els ulls més fàcilment que qualsevol altre lloc del tauler.
 - Els dos costats del tauler substitueixen parets sòlides de pedres amigues en la creació de les formes relatives, que poden alterar dràsticament l'estat del grup.
- El quatre doblegat a la cantonada és creat per la tercera raó i és ideal per introduir-nos en aquestes propietats de les cantonades. Vegem com funcionen els seus casos:

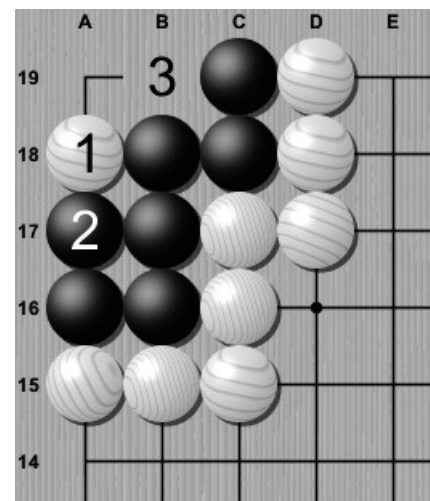


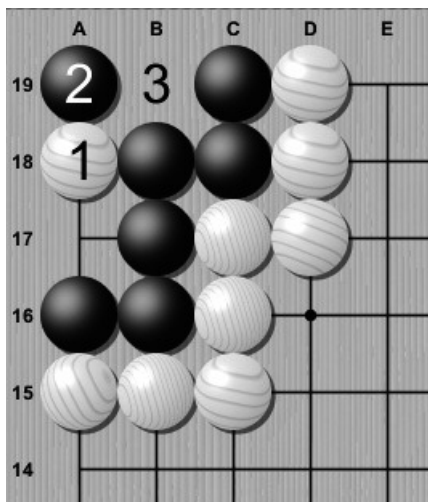
Cas 1

Forma de L doblegada a la cantonada amb zero o una llibertat exterior

Imatge de l'esquerra: si Blanques juguen al punt vital del **moviment 1**, ara Negres han de capturar aquesta pedra i només tenen A i B com a eleccions. Negres jugant a B condueixen a una baralla de *ko*.

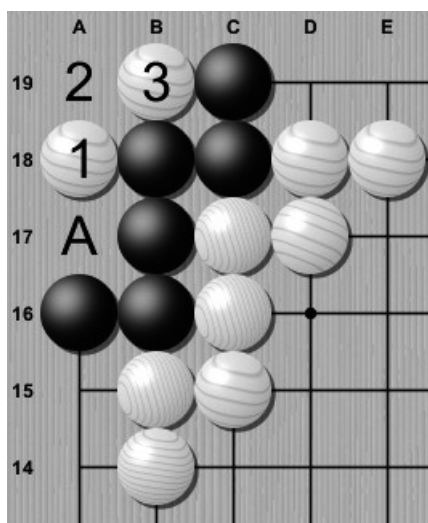
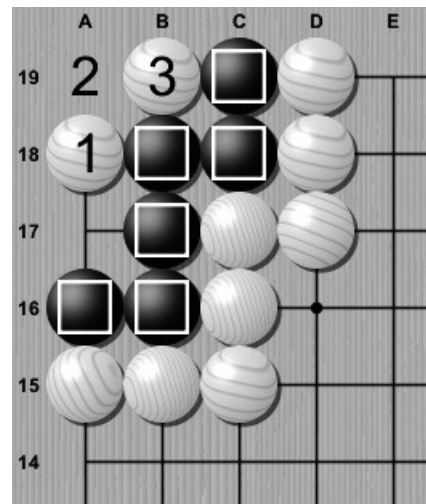
Imatge dreta: si Negres intenten atari la pedra blanca d'aquesta manera, també col·loca el seu propi grup a atari, així que si juga el **moviment 3**, Blanques capturarien totes les pedres negres...





Imatge de l'esquerra: Negres només poden jugar aquest **moviment 2**, però com que aquesta pedra es troba ara sola a la vora del tauler, això immediatament col·loca la pedra de Negres en atari i Blanques poden capturar-la amb el seu següent moviment.

Imatge dreta: De fet, **Blanques 3** captura la pedra negra i col·loca totes les pedres marcades amb quadrat a atari i comença un *ko*. Negres han de trobar una **amenança ko** per tenir l'oportunitat de recuperar la pedra de Blanques amb el **moviment 6**, tal com hem descrit a la **pàgina 13**.

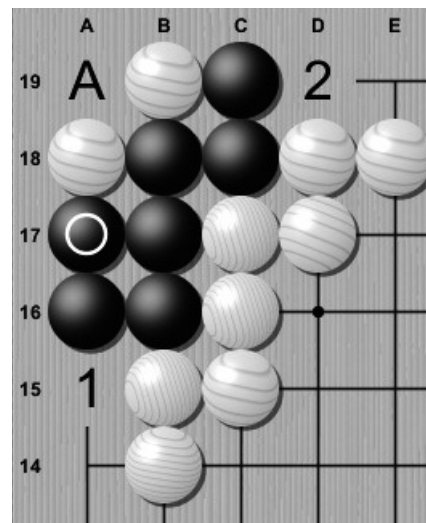


Cas 2

Forma de L doblada a la cantonada amb dues o més llibertats exteriors

Imatge de l'esquerra: si es juguen els mateixos moviments que abans, les llibertats exteriors addicionals donen a Negres la capacitat de viure amb el moviment interessant a **A**.

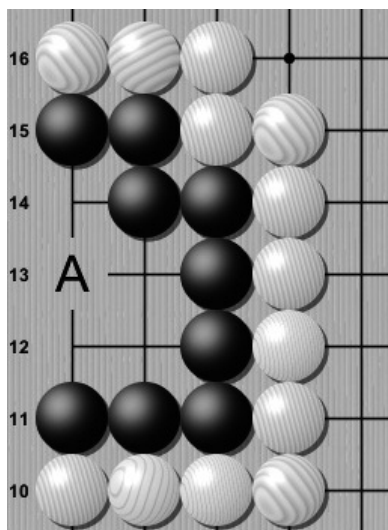
Imatge dreta: aquest és el resultat final. Blanques no poden jugar a **A** perquè és un suïcidi i no poden capturar Negres a causa de les dues llibertats marcades. Si Blanques omplen una d'aquestes llibertats, Negres capturen dues pedres a **A** i fa dos ulls!



Dada interessant: les regles japoneses consideren que la forma de L doblada a la cantonada és morta de facto, tot i que clarament pot sobreviure en alguns casos. Hi ha certa controvèrsia al voltant d'aquesta decisió, sobretot perquè altres conjunts de regles, com les regles xineses, declaren que el ko s'ha de jugar perquè les pedres es considerin mortes, però no entrarem en cap detall en aquest debat.

Formes amb espai de cinc punts

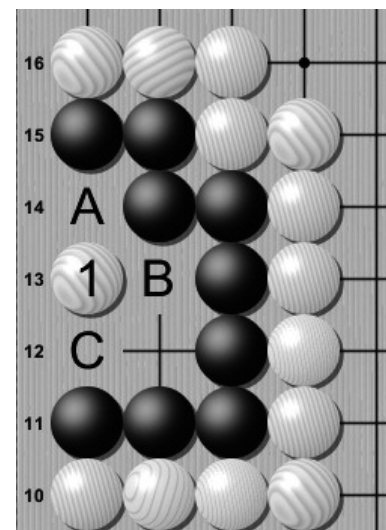
És intuïtiu que com més grans siguin els espais, més fàcil serà que es considerin vius incondicionalment. Això és cert per a la majoria de les formes fetes de cinc punts, però encara hauríem de ser molt prudents amb dues formes particulars que sorgeixen d'afegir un altre punt a espais de quatre punts que anteriorment estaven compromesos. Per exemple, els quatre punts d'un quadrat estan morts incondicionalment. Si afegim un altre punt a aquesta forma, ara s'anomena "cinc voluminosos", però ara estarà viu i quin és l'altre espai de cinc punts pel qual ens hem de preocupar? Vegem les respostes a aquestes preguntes:

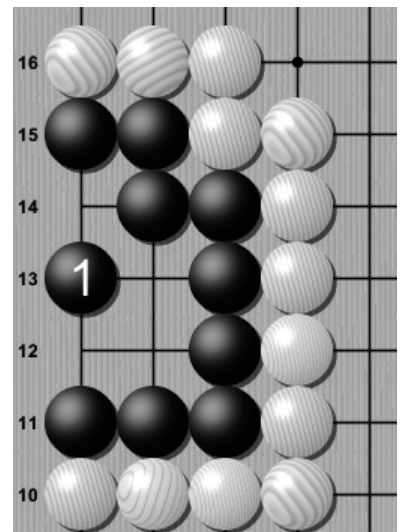
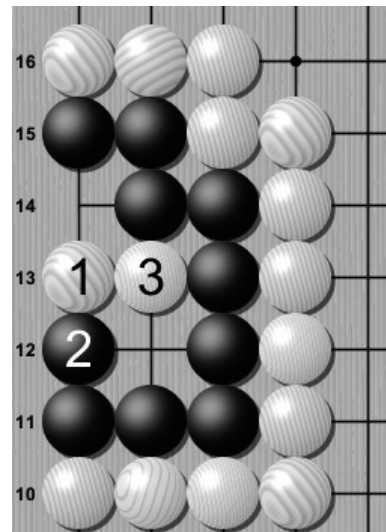
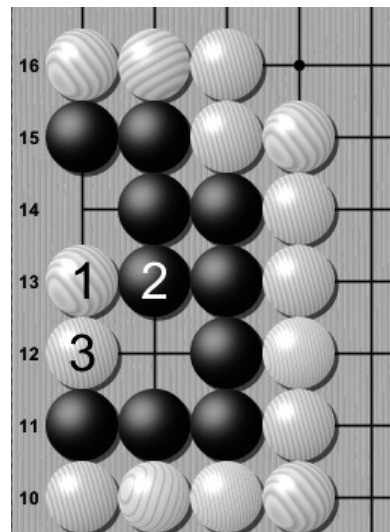
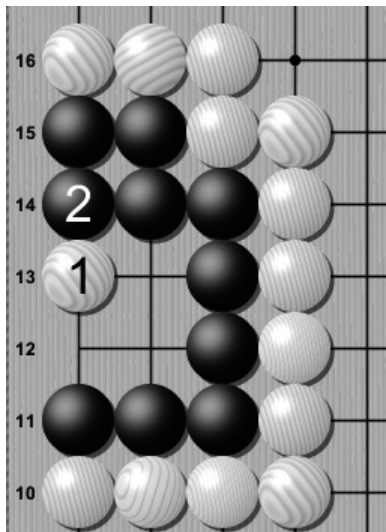


Forma 1: els "cinc voluminosos" (depèn de qui juga primer)

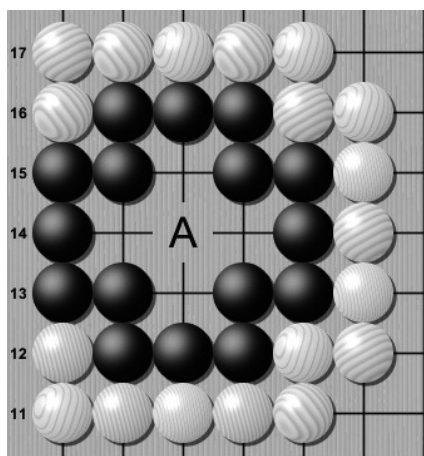
Imatge de l'esquerra: Com hem vist amb el quadrat de quatre punts, no hi havia punts vitals que poguessin ajudar a viure aquesta forma, però l'addició d'un punt crea un lloc on la simetria es trenca i ara tenim un punt vital a **A**.

Imatge dreta: si Negres juguen primer en el punt vital, llavors és obvi que té dos ulls, però si Blanques juguen primer, Negres l'han de capturar i omplir les seves pròpies llibertats. Les opcions **A**, **B** i **C** no funcionen...





No hi ha res que Negres pugui fer per fer dos ulls. L'única manera de viure és jugar primer en el punt vital.

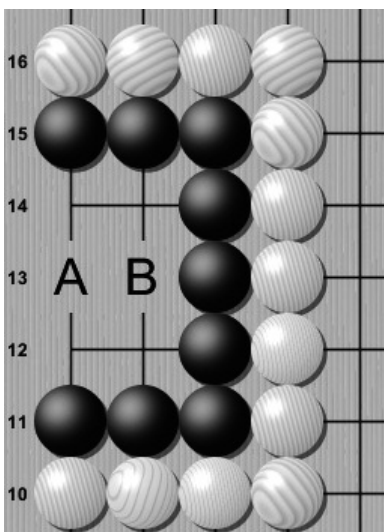


Forma 2 Cinc punts disposats en creu (depèn de qui juga primer)

Si afegim un punt a la forma de mitja creu de la **pàgina 144** i creem una forma de creu completa, observem que el punt vital no es mou des del centre de simetria. Això vol dir que l'estat de vida i mort d'aquest tipus de forma és totalment el mateix fins i tot amb el punt afegit i depèn totalment de qui tingui sente i juga el següent moviment al punt vital a **A**.

Formes d'espais de sis punts

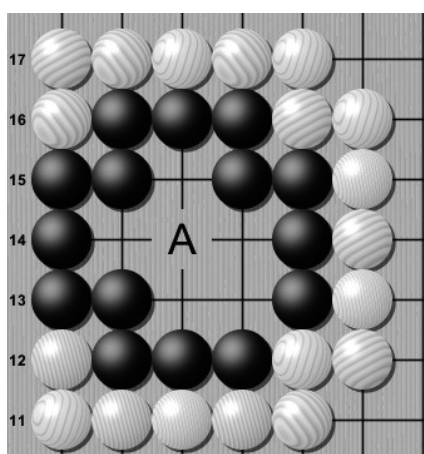
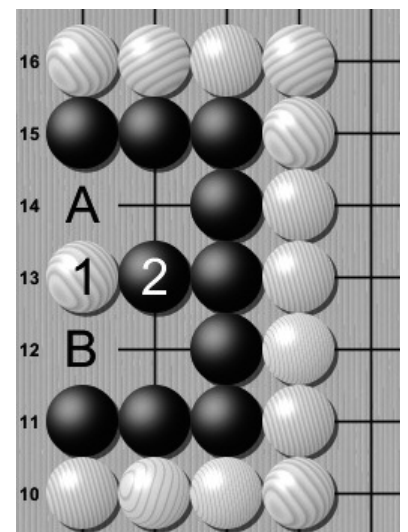
Amb sis punts, la quantitat de formes i la seguretat que poden proporcionar augmenta i les úniques formes perilloses sorgeixen afegint punts a formes que anteriorment tenien alguns problemes. Depenent de com sumem aquests punts, el grup pot estar viu condicionalment o incondicionalment.



Forma 1: els "sis rectangulars" (viu incondicionalment)

Imatge de l'esquerra: afegir un altre punt al "cinc voluminos" el fa simètric i condueix a la creació d'un altre punt vital. Ara que tenim dos punts vitals, **A** i **B**, i la simetria, aquests punts vitals són **miai**.

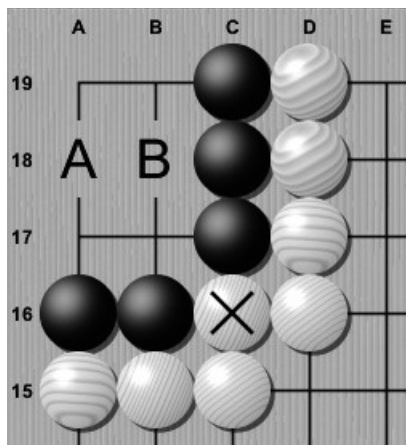
Imatge dreta: fins i tot si Blanques juguen primer en un moment, Negres poden jugar a l'altre punt fent una forma viva. **A** i **B** tornen a ser **miai**. Si Blanques juguen **A**, Negres fan dos ulls amb **B** i viceversa, de manera que aquesta forma és incondicionalment viva.



Forma 2: el "conill sis" (depèn de qui juga primer)

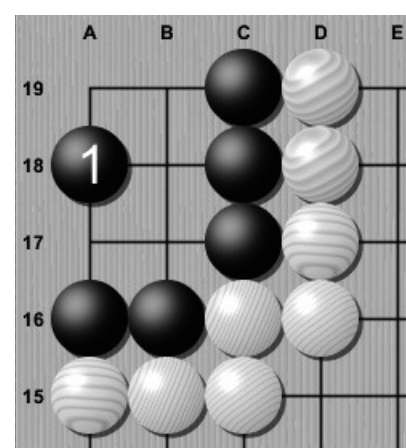
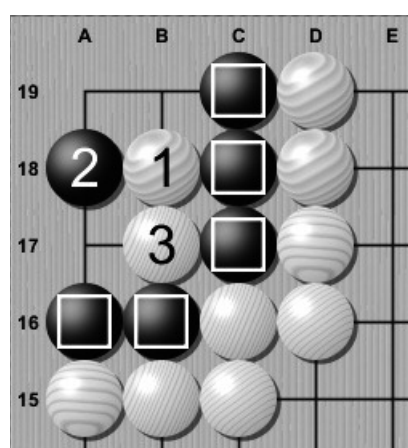
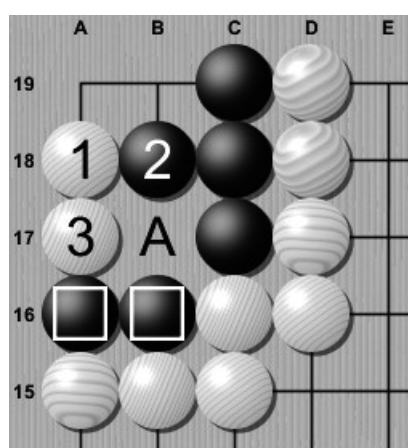
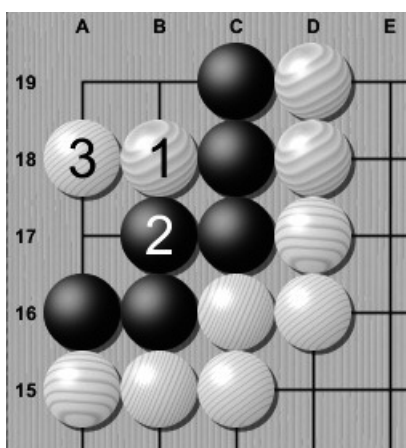
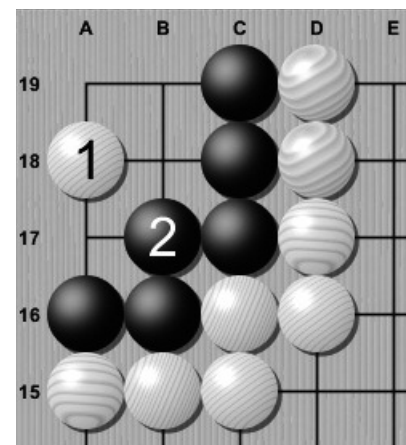
Observeu com és de semblant aquesta forma als cinc punts disposats en creu que hem esmentat anteriorment. L'addició d'aquest punt addicional és totalment irrellevant per a la simetria de la forma, de manera que el punt vital en **A** es manté sense canvis i qui hi jugui primer definirà l'estat d'aquest grup. Observeu que el concepte de simetria sembla ser un tema recurrent en la nostra línia de pensament sobre els problemes de la vida i la mort.

El sis rectangular és un bon exemple per introduir la idea de l'estat d'una forma viva que **té defectes en la seva formació**. Acabem de dir que el sis rectangular és viu incondicionalment, però això només és cert si la forma és totalment sòlida com en l'exemple senzill que es va proporcionar per explicar-ho. Malauradament, en els jocs reals, les formes rarament estan tan clarament definides i sòlides i poden tenir defectes. Per exemple:

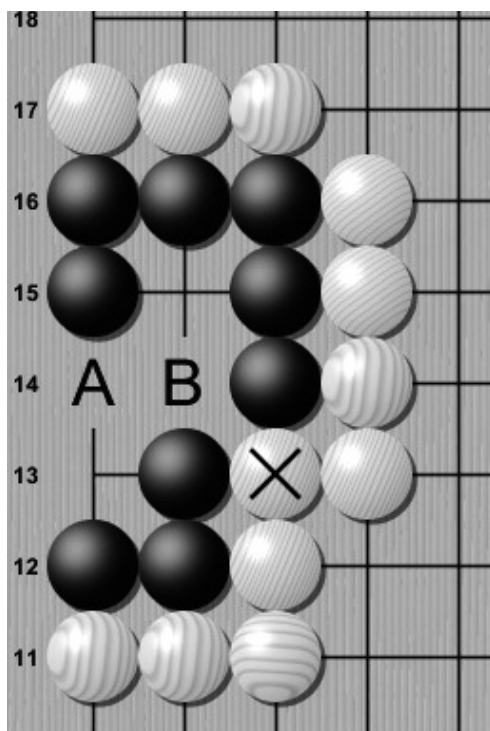


Imatge de l'esquerra: Sembla un sis rectangular amb els punts vitals habituals, però hi ha un defecte greu a la pedra marcada amb X. En la forma original, aquesta pedra hauria d'haver estat negra perquè aquesta forma tingués vida incondicional. Tal com està ara, l'estat d'aquest grup depèn de qui jugui a continuació.

Imatge dreta: si Blanques juguen a continuació en un dels punts vitals i Negres intenten connectar les seves pedres, tenim la forma "cinc voluminosa" que està morta aquí...

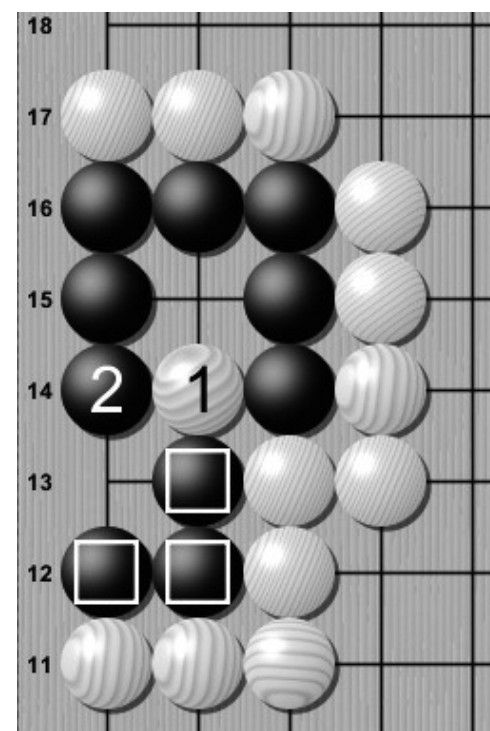


D'esquerra a dreta: si Negres intenten connectar les seves pedres, acaben amb el cinc voluminós. Si intenten jugar a l'altre punt vital, com passa amb la forma original, llavors acaba amb les pedres quadrades marcades en atari immediat i el seu grup mor. L'única solució és jugar primer al punt avital.



Imatge de l'esquerra: els mateixos problemes poden ocórrer en moltes formes vives. Aquí veiem una forma que vam declarar incondicionalment viva fa unes pàgines, però que ara té un defecte a la pedra marcada amb X. Igual que en el nostre exemple anterior, això canvia dràsticament la situació i l'estatus d'aquest grup passa de viu, a dependre de qui jugui a continuació.

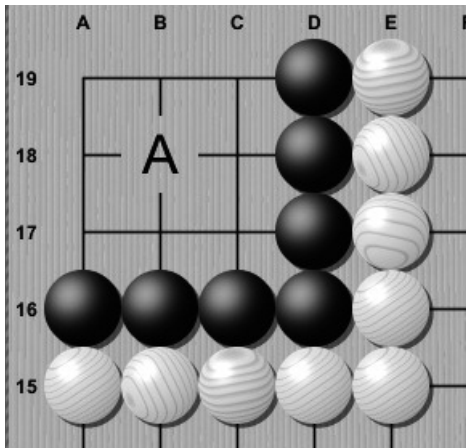
Imatge dreta: si Blanques juguen el **moviment 1** en aquesta posició, immediatament col·locaran totes les pedres marcades amb quadrats en atari. Negres ja no poden jugar el **moviment** normal a **2** i crear dos ulls, o salvar les seves pedres de qualsevol altra manera i així tot el grup està mort.



Consell útil: Les imperfeccions en les formes i possibles punts de tall o escassetat de llibertats, es troben entre els principals factors que tenen un paper important en els problemes de vida o mort.

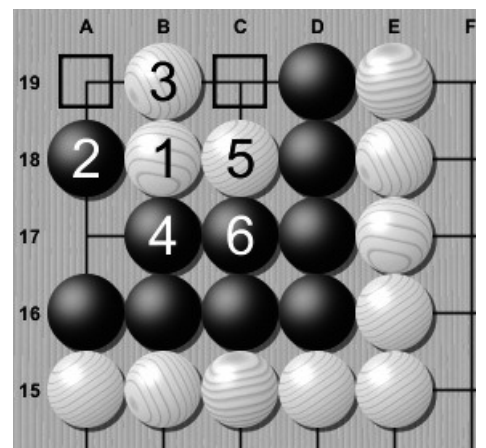
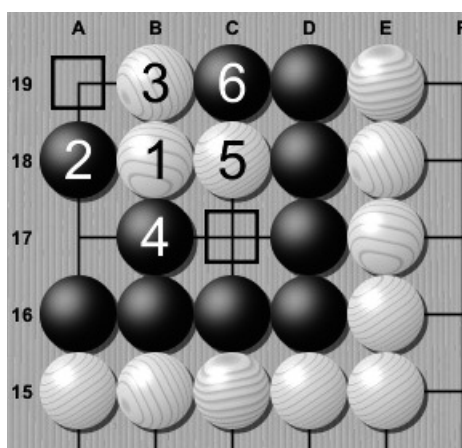
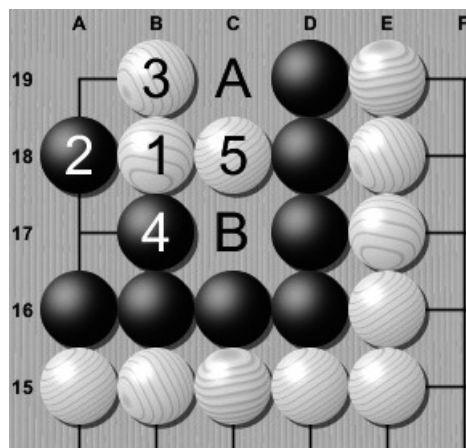
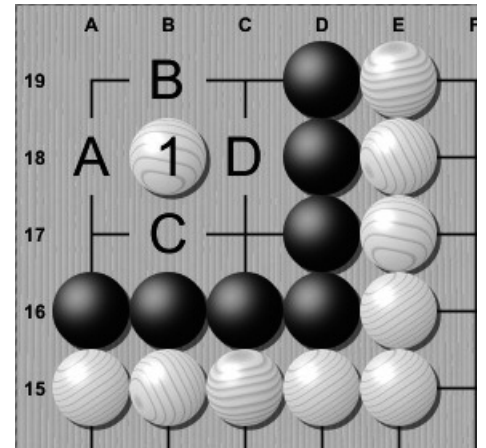
Formes de set o més espais de punts

Les formes amb tant espai generalment estan vives, però si la formació té defectes o no té llibertats exteriors, les coses poden arribar a ser complicades i conduir a un ko o un seki. Heu de tenir en compte tenir cura de la manera com estan connectades les vostres pedres en un problema de vida o mort i tenir en compte les vostres llibertats exteriors. Curiosament, una forma que és famosa per ficar-se en molts problemes si no té llibertats exteriors, té nou espais. Vegem com funciona:



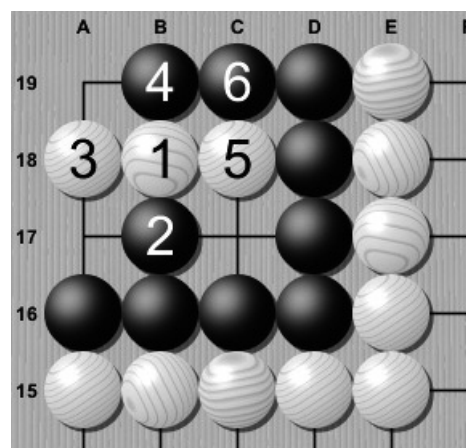
Imatge de l'esquerra: com era d'esperar, només una forma quadrada totalment simètrica podria ser tan fràgil fins i tot amb tanta quantitat de punts. El punt vital és, com és habitual, el centre de simetria en **A**.

Imatge dreta: si Blanques juguen primer, llavors si Negres intenten capturar aquesta pedra, totes les opcions de la **A** a la **D** són **miai** i totes condueixen a un resultat favorable per a Blanques.

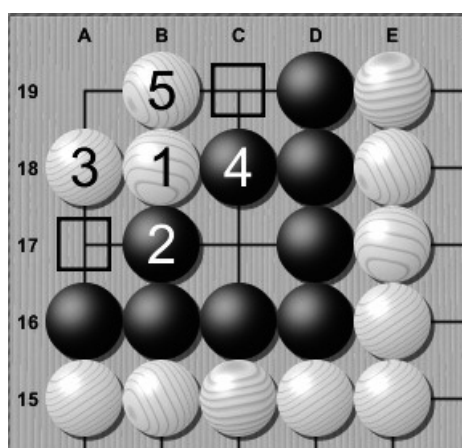


Si Negres intenten aquesta seqüència, ara **A** i **B** són els seus únics moviments següents, però tots dos acaben amb **vida mutua (seki)**...

Si Negres juguen el **moviment 6** en **A** o **B** del diagrama anterior, això vol dir que Blanques no poden ser capturades, perquè Negres no poden jugar als punts marcats a les imatges, sense posar les seves pròpies pedres en **atari**! Així que tenim **seki**.

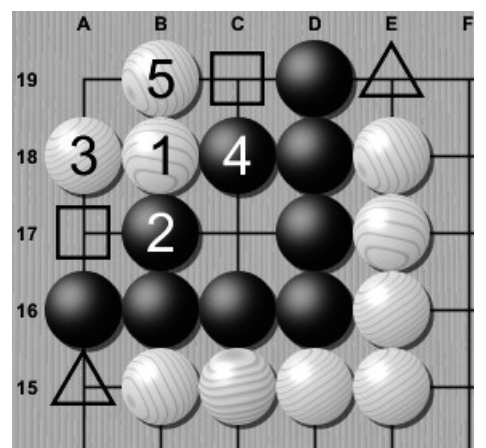


Si Negres intenten alguna cosa fantàstica com el **moviment 4**, aleshores aquesta situació resulta ser una forma de **seki**.



Imatge de l'esquerra: si Negres intenten crear un ull, llavors tenim **seki** ja que estarà a **atari** si omple els punts marcats amb quadrats

Imatge dreta: si tanmateix Negres té dues llibertats exteriors, com en aquest cas, llavors Negres poden omplir els punts marcats sense estar a **atari**, de manera que Negres estan vius ara.



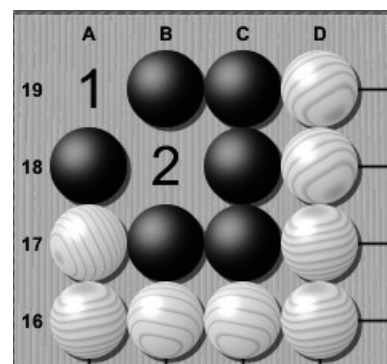
Recordeu: intenteu no estar completament envoltat. Si no pots evitar-ho, intenta crear ulls amb formes vives que no tinguin defectes greus que puguin situar el teu grup a **atari**.

►► Tesuji

En primer lloc, què és un tesuji? Un moviment hàbil o una sèrie de moviments que tenen com a objectiu aconseguir un objectiu particular i difícil s'anomena tesuji. De vegades els moviments poden ser tan senzills com jugar un moviment en diagonal o estendre lleugerament un grup i altres vegades poden ser seqüències més llargues que acaben convertint una situació al teu favor. No totes les jugades són tesujis. Com hem comentat, la situació ha de tenir una certa dificultat i exigir una reflexió per tal que un moviment, per senzill que pugui semblar després, es consideri un tesuji. Els objectius principals d'un tesuji són:

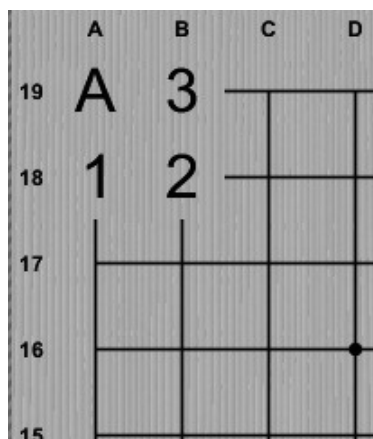
- A) Per reduir les llibertats d'un grup contrari o ajudar-vos a crear dos ulls
- B) Connectar dos grups i portar un grup en perill d'extinció a la seguretat
- C) Capturar o desconnectar els grups de l'adversari

Ja hem vist alguns tesujis, com l'escala a la **pàgina 28** i el salt del mico a la **pàgina 58**. En aquest capítol ens centrarem en els tesuji que apareixen amb més freqüència i ens ajudaran a reduir llibertats o capturar els nostres oponents, per tal d'aconseguir l'avantatge en una lluita a vida o mort. De cap manera es poden tractar tots en aquest llibre, per la qual cosa és molt recomanable que estudeu un llibre dedicat a tesuji, en algun moment posterior. Abans de començar amb el nou tesuji, una petita nota sobre els **punts vitals** de la cantonada. Esmentàvem a la **pàgina 145** que la cantonada té la propietat única de ser una intersecció de dos murs, per la qual cosa és més fàcil crear-hi ulls. De fet, el racó és només el lloc on un grup de només sis pedres pot fer dos ulls.



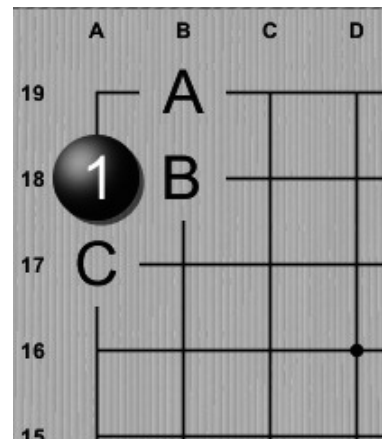
Sis pedres amb dos ulls

Això crea un camp de batalla molt especial que no es pot replicar en cap altre lloc del tauler. Seràs frustrat o salvat moltes vegades per aquesta propietat particular de les cantonades i és el principal motiu pel qual l'obertura del joc comença amb les cantonades. Perquè són el lloc més fàcil per fer grups vius. Així, doncs, en les situacions difícils de problemes de vida o mort, la cantonada sol contenir tres punts vitals dels quals hem de desconfiar tant en defensa com en atac i sempre hem de provar algunes seqüències relacionades amb aquests punts vitals de la nostra ment i veure com juguen fora.



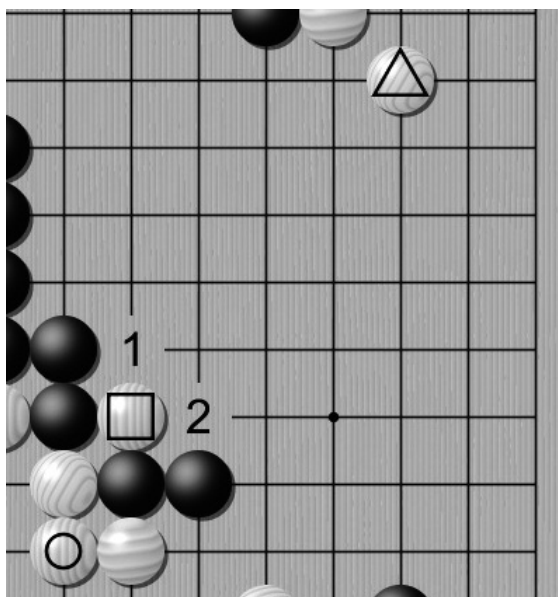
Imatge de l'esquerra: els tres punts vitals de la cantonada són els **moviments 1, 2 i 3**. L'amenaça principal és la creació d'un ull o una lluita ko al punt A com hem vist a la **pàgina 146**. El més crític d'aquests punts són els punts **1 i 3**, ja que solen ser **miai**.

Imatge dreta: en la majoria dels casos quan el nostre oponent juga el **moviment 1** durant una baralla, normalment volem ocupar el punt miai a **A** per evitar un ko, o intentar envoltar i capturar la pedra contrària a **B** o **C**. Quina opció és correcta depèn totalment de les pedres del voltant.



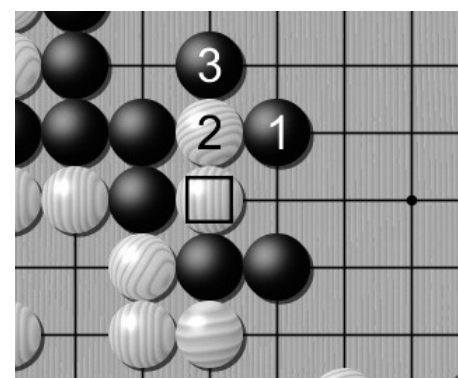
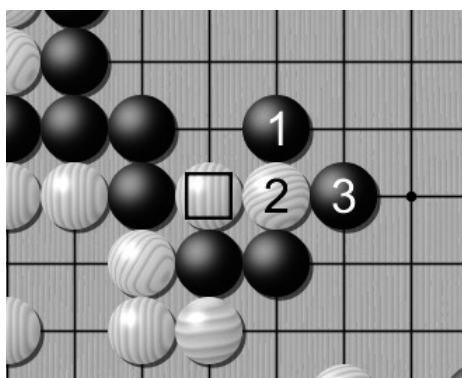
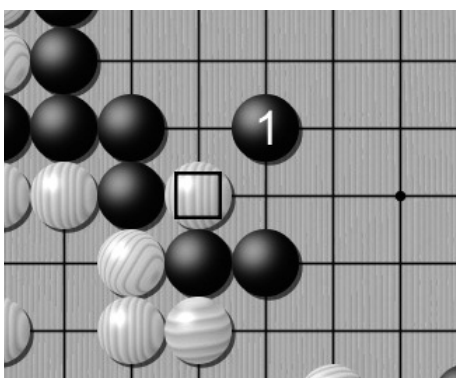
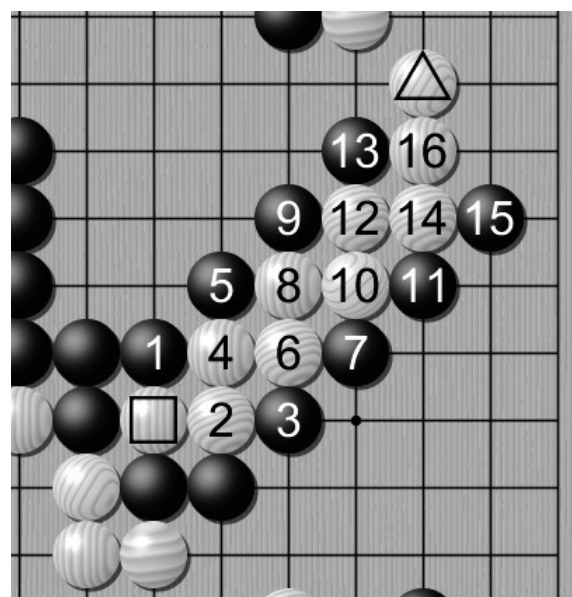
La xarxa

Un tesuji senzill s'utilitza principalment per capturar les pedres de tall del teu oponent i per anul·lar el possible aji que aquestes pedres de tall podrien tenir a la resta del joc. La idea és tallar i capturar una pedra indirectament, en lloc d'enganxar-hi i col·locar-la directament a l'atari. La forma típica per vigilar quan es vol utilitzar una xarxa és un grup de pedres amigues que formen un angle de 90 graus i que estan separades per una o més pedres oposades.



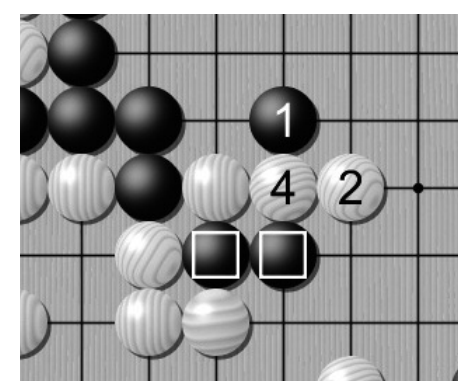
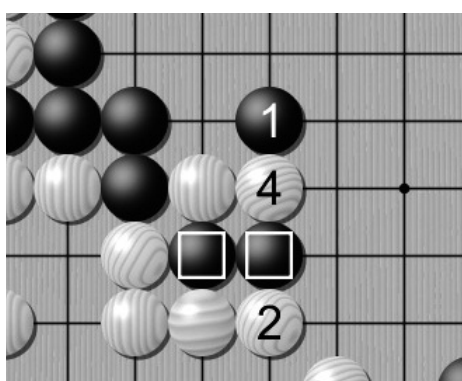
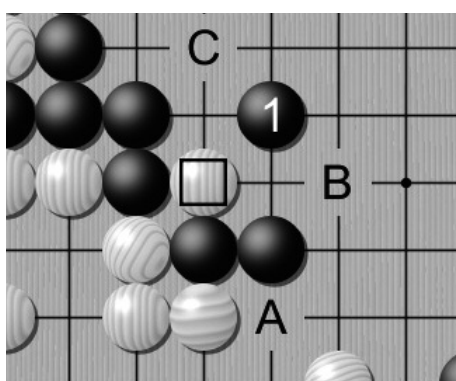
A l'exemple de la imatge de l'esquerra, la pedra marcada amb un quadrat blanc està tallant Negres en dos grups. A no ser que Blanques faci alguna cosa per la pedra de tall, les seves dues pedres podrien tenir problemes més tard.

Però què pot fer Negres? Si juga **l'escala** a **1** o **2** per capturar la pedra de tall, aleshores la pedra marcada amb un triangle és un **trencador d'escala** com podem veure a la imatge de la dreta...



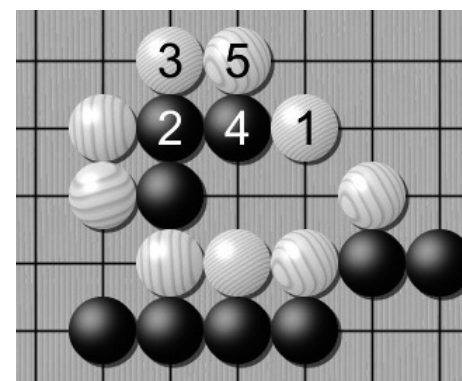
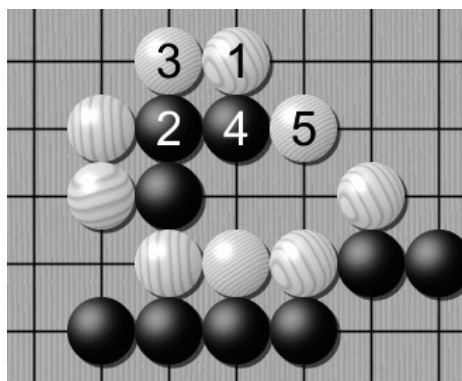
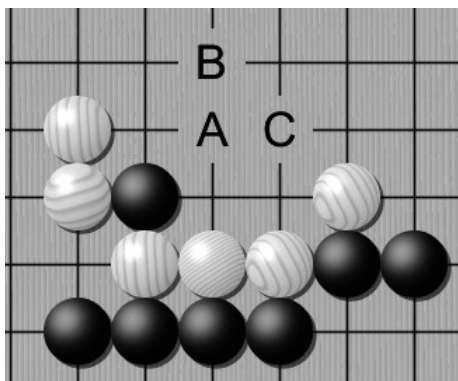
Imatge de l'esquerra: la resposta correcta és el tesuji e la xarxa al **moviment 1**. Aquesta és una **forma de xarxa** molt típica i captura la pedra de Blanques sense importar cap a quina direcció Blanques intenten fugir.

Imatge del centre i la dreta: de fet, si Blanques intenten resistir-se, no hi ha cap trencador d'escala que el pugui ajudar aquesta vegada, ja que la xarxa és un contrari directe a aquesta tàctica en reduir les llibertats del grup de Blanques i col·locar-lo immediatament en atari mentre ho intenta fugir.



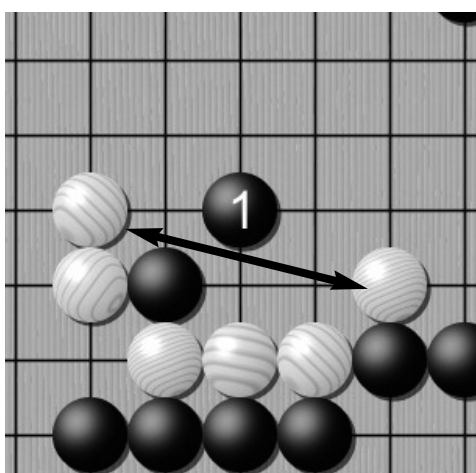
Imatge de l'esquerra: Cal tenir en compte que la xarxa, tot i que és molt eficaç en el que fa, no és perfecta i deixa enrere els moviments forçats i aji. En aquest cas, els **moviments A, B i C** són tots sente, perquè si Negres no responen, llavors la pedra de tall de Blanques es pot salvar.

Imatge del centre i la dreta: si Negres juguen el **moviment 3** en un altre lloc, Blanques poden travessar la xarxa amenaçant amb capturar les pedres marcades amb un quadrat. La xarxa és un poderós tesuji, però hauríeu d'evitar utilitzar-lo si els moviments forçats que deixa enrere us causarien massa problemes al vostre tauler..



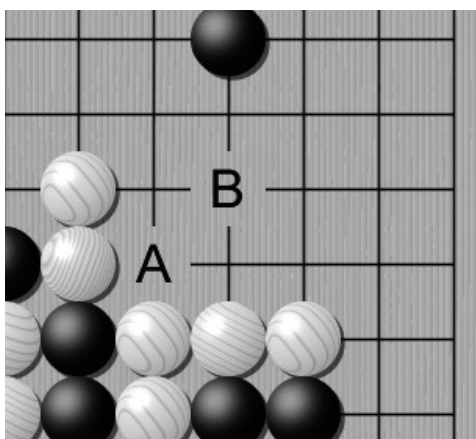
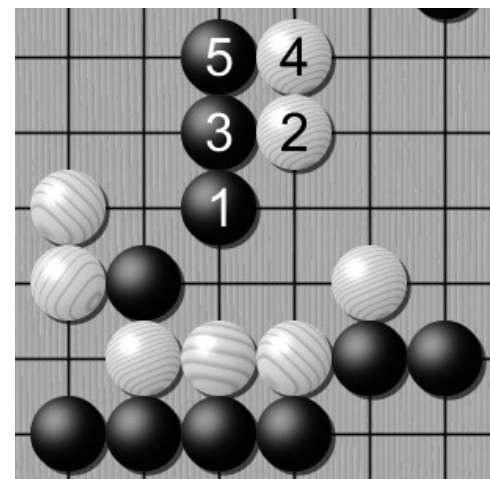
Imatge de l'esquerra: Com més llargs siguin els grups de les nostres pedres de suport, més fàcil serà atrapar una pedra. En aquest exemple, com que Bblanques tenen més pedres a l'àrea, pot compensar la pedra negra no només amb el moviment típic a **A**, sinó també amb **B** i **C**. En particular, el moviment del cavaller a **B** és un moviment molt comú per a un xarxa, mentre que **C** és una mica més situacional.

Imatge del centre i la dreta: com podeu veure, en ambdós casos, si Negres intenten resistir i sortir de la xarxa, el resultat és totalment el mateix. L'únic que canvia és la seqüència dels moviments.



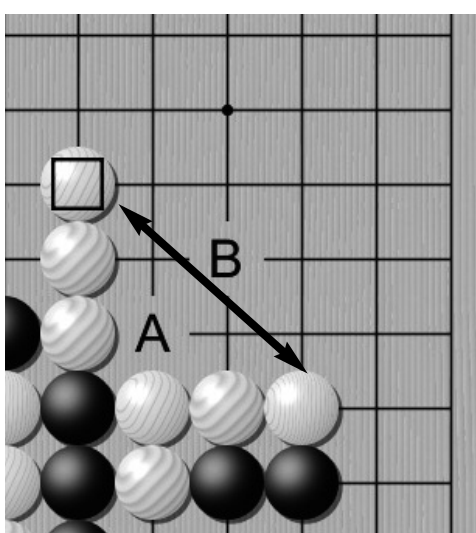
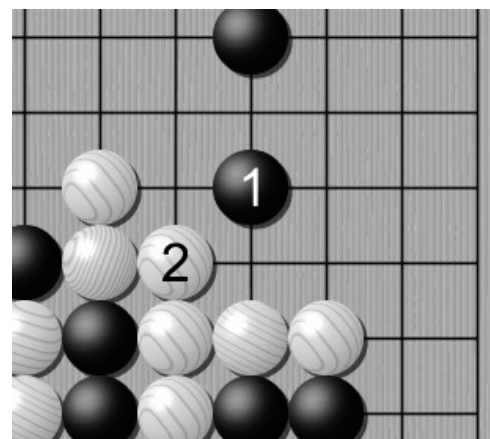
Imatge de l'esquerra: Si Blanques no juguen a la xarxa, la línia del sector és massa curta i Negres poden sortir fàcilment amb la **jugada 1**. Com diu la dita: "El punt vital del meu rival, és un punt vital per a mi"

Imatge dreta: si Blanques intenten atrapar les pedres de Negres amb el moviment del cavaller a **2**, esbrinarà que això ja no és possible. Depenent de tot el tauler, això podria no ser un problema, però en aquest cas la xarxa falla.



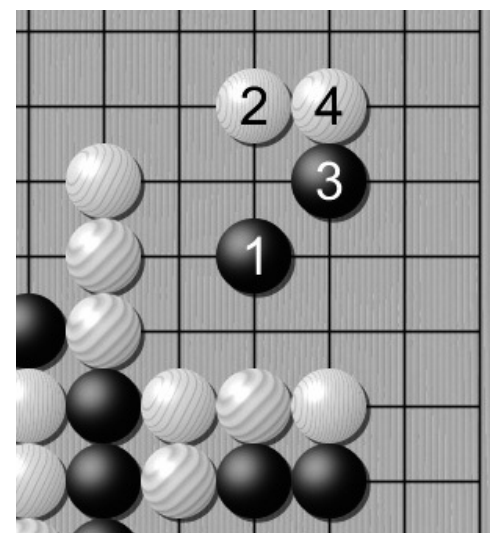
Imatge de l'esquerra: quan es donen les condicions per crear una xarxa, podeu sentir que un punt de tall està protegit per l'amenaça de la xarxa. Per exemple aquí, Negres no poden tallar a **A** a causa de la xarxa a **B**.

Imatge dreta: però Negres poden jugar primer en el punt vital del **moviment 1** i forçar Blanques a connectar les seves pedres amb el **moviment 2**. Quants menys moviments forçats ofereixis al teu oponent, millor.



Imatge de l'esquerra: combinant els dos casos anteriors, si les pedres defensores són masses, Negres no poden sortir ni jugant al punt vital de **B**, perquè la línia del sector és més gran i Blanques encara poden atrapar les pedres de tall.

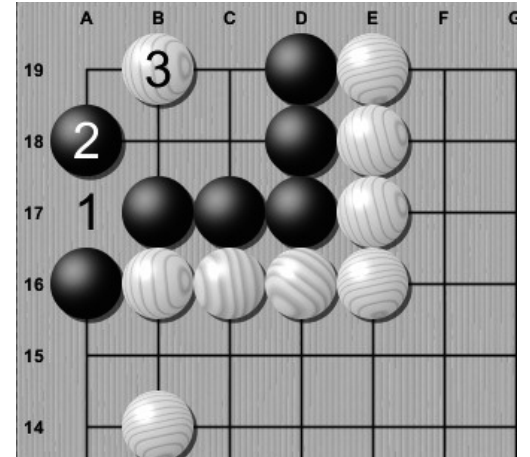
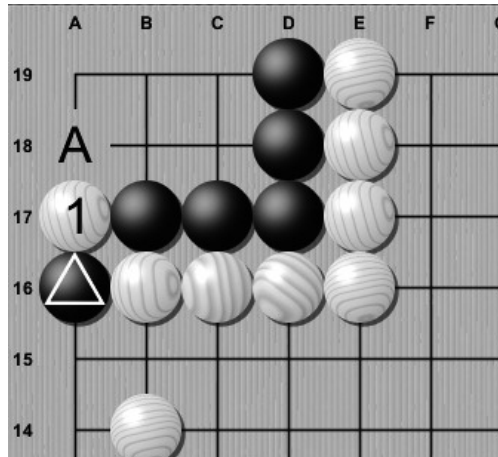
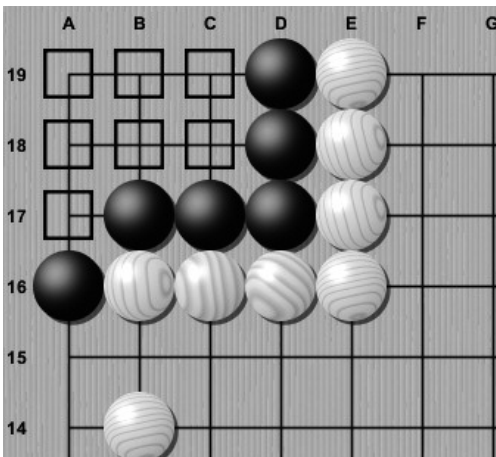
Imatge dreta: si Negres intenten amenaçar amb el tall amb el **moviment 1**, Blanques simplement poden atrapar les pedres de nou a una escala més àmplia a **2**. Si Negres intenten sortir amb el **moviment 3**, Blanques simplement poden bloquejar amb el **moviment 4** i estar segures, ja que Negres no poden viure-hi.



Recorda: la xarxa és un tesuji molt potent, però sempre has de ser conscient dels moviments forçats que dóna al teu oponent i jugar al punt vital en el moment adequat.

El llançament

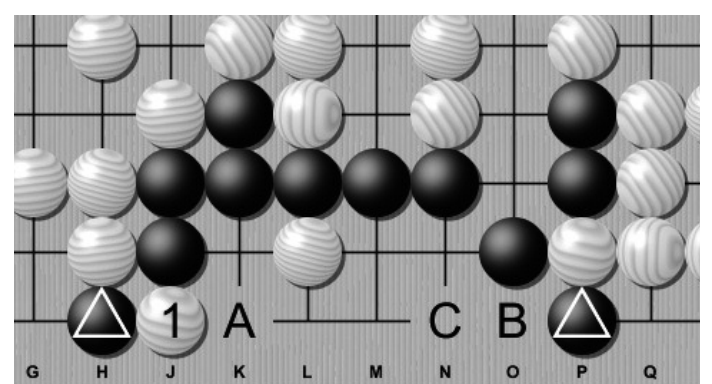
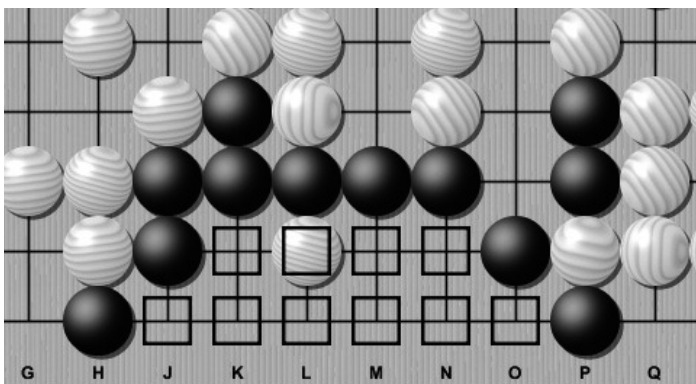
El llançament és un tesuji utilitzat per reduir les llibertats d'un grup contrari. La idea és col·locar una pedra darrere de les línies enemigues i obligar l'oponent a capturar la pedra o perdre el grup. Normalment, un llançament col·loca el grup de l'oponent en un atari immediat, fent que la captura de la pedra de llançament sigui una jugada obligatòria, però aquesta és la situació ideal i un llançament pot funcionar només amb l'amenaça implícita, fins i tot si no hi ha atari immediat. A diferència de la xarxa, aquest tesuji és més versàtil i té més aplicacions, però primer comencem per la més senzilla:



Imatge de l'esquerra: al principi aquest grup de Negres sembla ser un sis rectangular i, per tant, hauria d'estar viu, sobretot si és el torn de Negres i connecta les seves pedres.

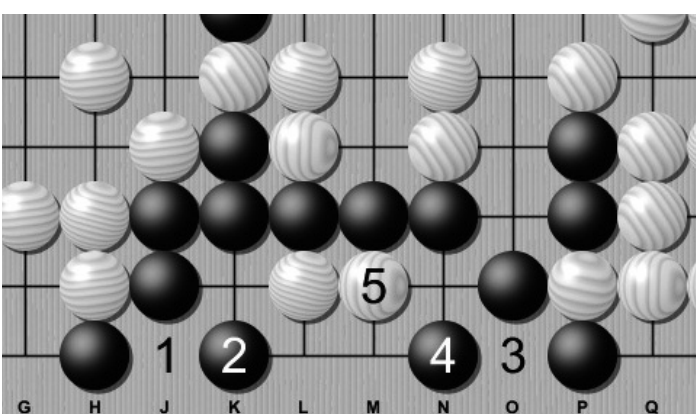
Imatge central: però si és el torn de Blanques les coses són totalment diferents. El **moviment 1** és un llançament, ja que col·loca la pedra marcada amb un triangle en atari, obligant Negres a jugar **A** per capturar la pedra de Blanques.

Imatge dreta: un cop capturada la seva pedra, la forma és ara un cinc voluminós i el **moviment 3** és tot el que es necessita per matar el grup!



Imatge de l'esquerra: els llançaments poden molestar grups encara més grans. En aquesta imatge, Negres sembla tenir una àrea de deu espais i una pedra blanca capturada, però hi ha molts defectes en la seva forma.

Imatge dreta: Blanques fa el llançament al **moviment 1** i col·loca la pedra marcada amb un triangle en atari, obligant Negres a jugar **A** per capturar aquesta pedra. Blanques poden fer el mateix amb un llançament a **B**...

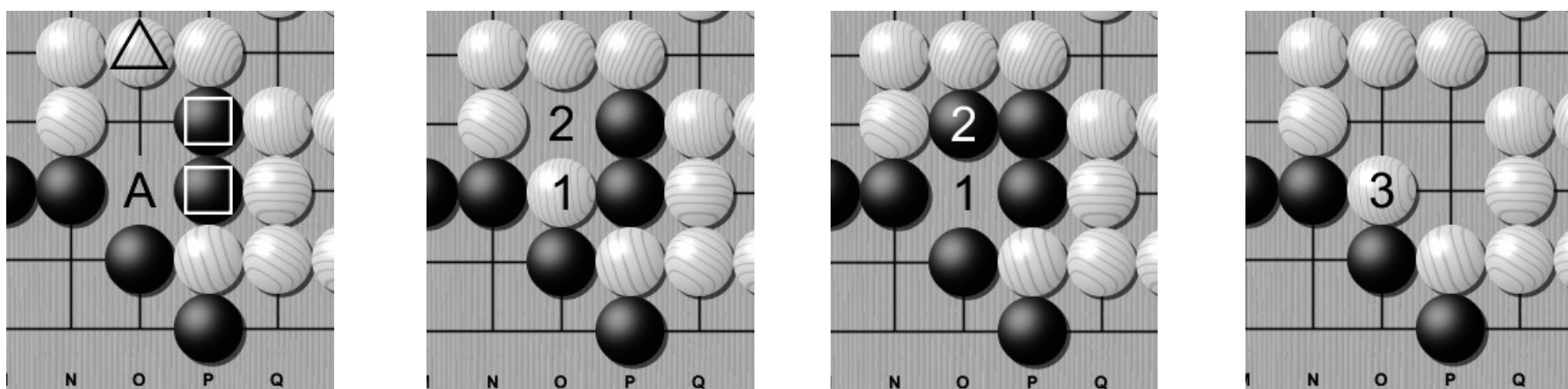


Després dels dos llançaments i de les captures "obligatòries" de Negres, la forma que queda dins de l'àrea negra és molt semblant a un **cinc voluminós**, però amb sis espais i dos punts vitals, dels quals Blanques ja n'havien ocupat un. En jugar el **moviment 5**, Blanques ara ocupen els dos punts vitals d'aquesta forma i Negres estan mortes. Per sobreviure, Negres haurien d'haver jugat primer al punt vital del **moviment 5**, en lloc de capturar als **moviments 2 i 4**.

Fixeu-vos que els punts **1 i 3** no són ulls, ja que Blanques posen en atari les pedres de Negres i les obliguen a omplir aquests punts.

El snapback

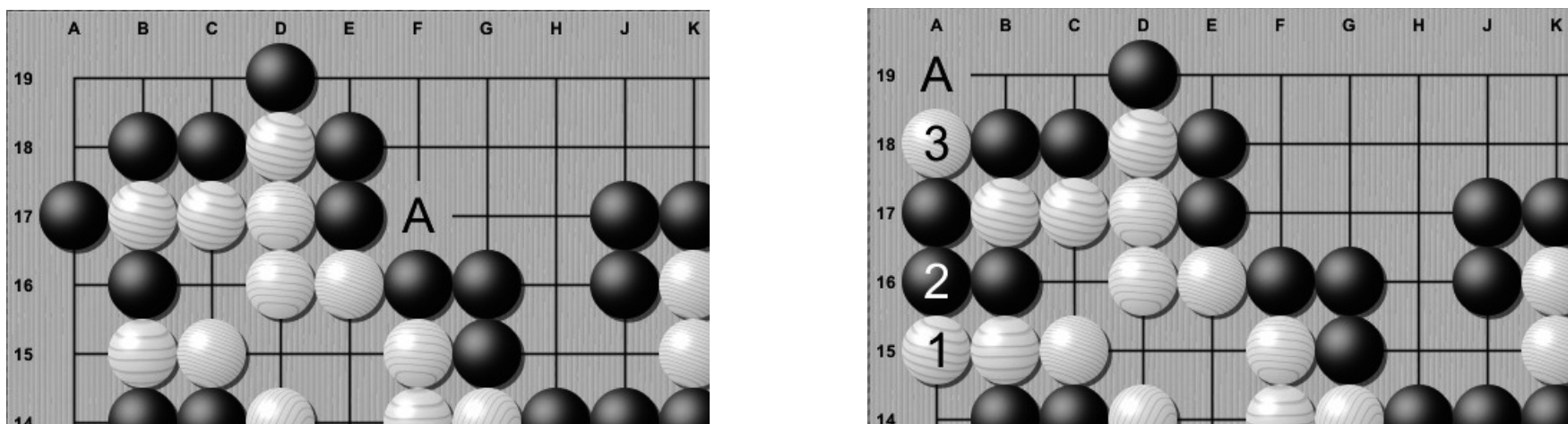
El snapback és un ús especial per a un llançament, però com que el resultat és molt específic es considera com un tesuji diferent. La idea d'un snapback és tirar una pedra que col·loqui el grup de l'oponent en atari, de manera que haurà de capturar la teva pedra, però capturant aquesta pedra està escurçant les seves pròpies llibertats i col·loca el seu grup en atari. de nou. A diferència del simple llançament, el snapback és un tesuji que mata directament un grup i sona molt complicat i rar, però uns quants exemples ajudaran a aclarir les coses. El més important a tenir en compte quan intenteu fer, o evitar, un snapback, són els grups que comencen a estar totalment envoltats.



D'esquerra a dreta: l'exemple de snapback més fàcil es pot crear a partir de les imatges anteriors si afegim la pedra marcada en triangle al tauler. Ara, tret que Negres es connectin a **A**, les pedres marcades amb quadrat estan mortes a causa d'un snapback. Però com?

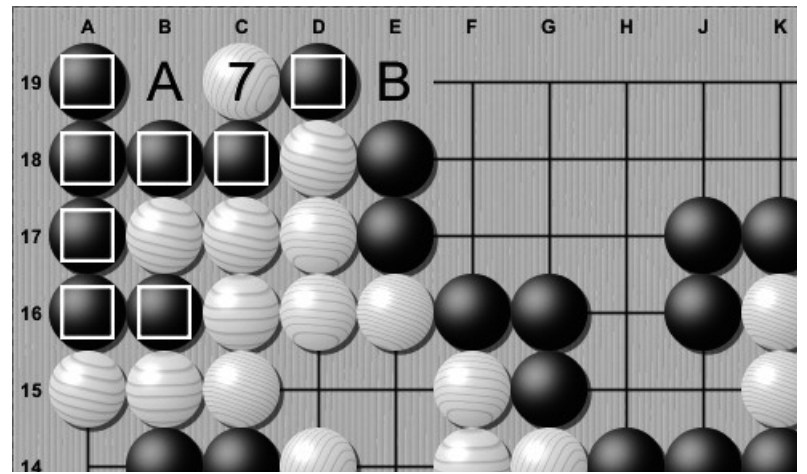
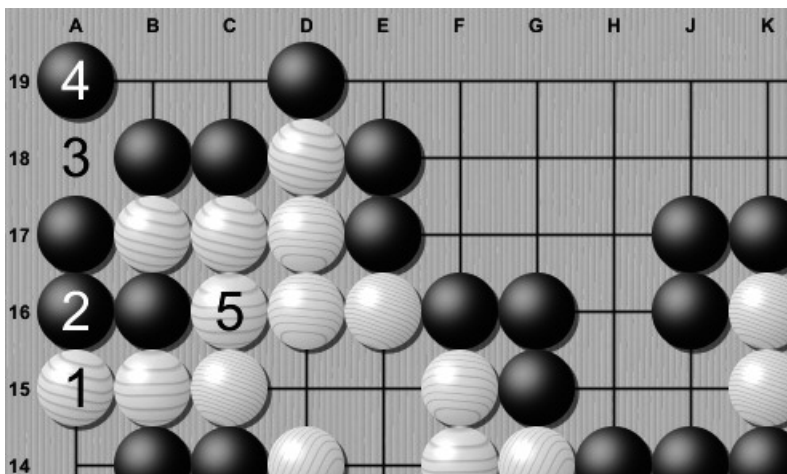
Si Blanques juguen el llançament en el **moviment 1**, Negres simplement poden capturar la pedra blanca immediatament. Però una vegada que Negres capturen la pedra blanca amb el **moviment 2**, torna a ser atari. La pedra negra afegida que es necessitava per capturar la pedra blanca també està reduint les llibertats del grup a una sola. Així que ara Blanques simplement poden jugar el **moviment 3** i capturar totes les pedres.

El principal problema amb el snapback és que de vegades pot ser difícil d'adonar-se i que els grups que semblen perfectament segurs podrien caure-hi, després d'una sèrie de moviments i llançaments. Vegem una combinació dels dos tesuji:



Imatge de l'esquerra: Negres creuen que està perfectament segures a la cantonada superior esquerra. L'únic punt feble sembla ser el tall a **A**, però com que està tan a prop de la vora del tauler, Negres poden defensar el tall amb una xarxa o una escala. Tot sembla bé.

Imatge dreta: quan Blanques s'estenen amb el **moviment 1**, Negres simplement connecten amb el **moviment 2** per mantenir la seva pedra. Blanques juguen un llançament a la **jugada 3**, però Negres encara no estan preocupades, ja que poden capturar aquesta pedra jugant a **A**. Tot sembla bé...

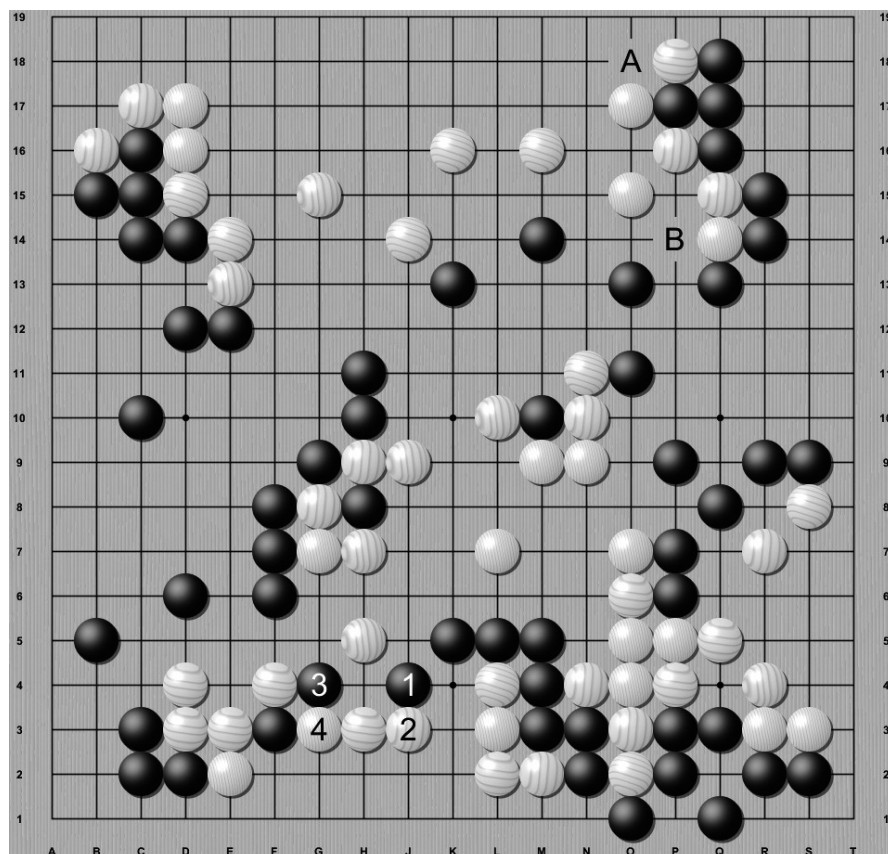


Imatge de l'esquerra: el Negres 4 captura la pedra blanca al 3 i després Blanques simplement juga l'atari al moviment 5. Negres només necessiten omplir aquesta llibertat als 3 i està bé, oi?

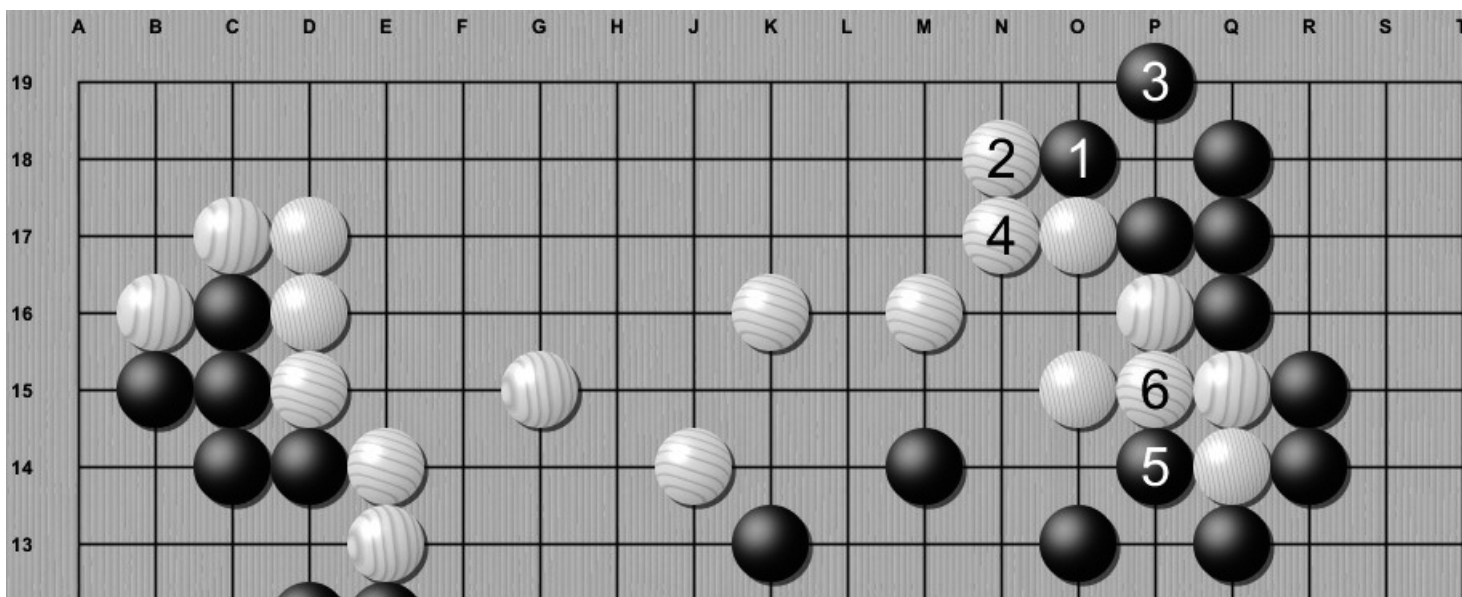
Imatge dreta: incorrecta. El llançament final al moviment 7 és un snapback. Col·loca totes les pedres marcades al quadrat en atari i si Negres captura la pedra blanca en A, encara està en atari i perd totes les seves pedres en el següent moviment. Les pedres de Negres estan capturades i el millor que pot fer ara és salvar el que pot connectant-se a B.

Aquesta reducció metòdica de les llibertats d'un grup contrari s'anomena encertadament una **restricció**. En el millor dels casos, acaba en un snapback, com acabem de veure aquí, però normalment acaba amb el grup contrari semblant un troç sense forma o una roca que s'assenta al tauler sense aportar cap punt ni influència útil.

No hi ha cap manera particular d'aconseguir una restricció, de manera que només heu de tenir cura de la possibilitat d'una sèrie de moviments forçats o ataris que puguin destruir la forma del vostre oponent. Si, al final d'aquest procés, heu aconseguit envoltar completament el vostre oponent, és possible que tingueu l'oportunitat de fer un snapback. Anem a analitzar lentament un cas més complex, començant per aquesta posició del tauler:



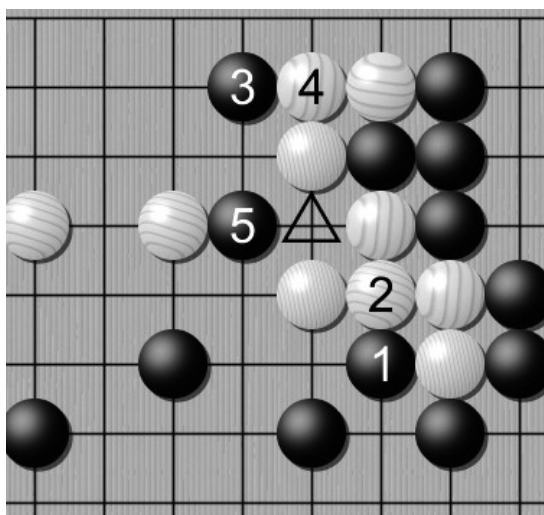
Els dos jugadors semblen concentrats a la part inferior del tauler, i la part superior sembla força segura per a Blanques. Hi ha dos ataris a A i B, però Blanques simplement els considera una lleugera possible reducció de la seva àrea, ja que pot salvar fàcilment les seves pedres si Negres hi juguen...



Aquesta és la seqüència de moviments més possible que Blanques tenen en ment, en cas que Negres arribin a jugar als dos ataris de la imatge anterior.

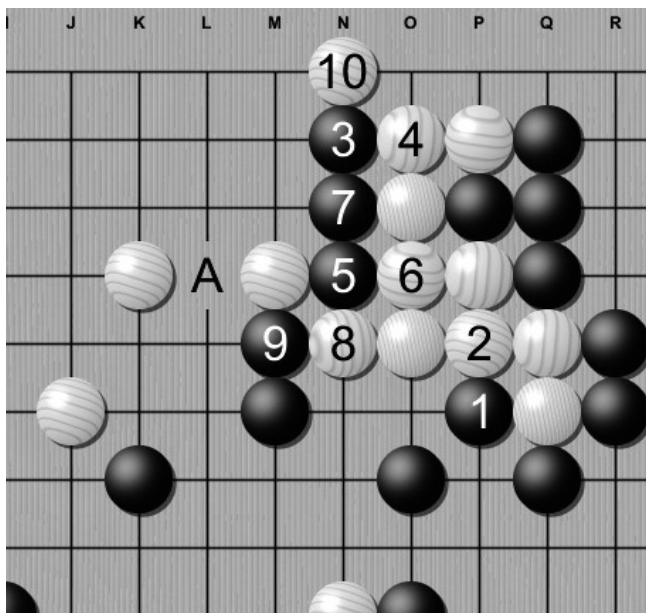
Aquesta és una expectativa molt raonable i la pèrdua d'una pedra i dos o tres punts a la part superior no és una amenaça ni per a la viabilitat d'un grup tan gran ni una pèrdua significativa tenint en compte l'enorme que és actualment la part superior per a Blanques, tal com podeu veure a la imatge.

Així doncs, Blanques es consideren força segures i decideixen correctament no desapropiar cap moviment per defensar una àrea que considera seva. Amb aquesta premissa, l'elecció és certament correcta, però la suposició de seguretat resulta ser falsa, ja que Negres posen en marxa el seu pla. Hauríeu de notar que la part superior és el dipòsit de punts més gran de Blanques, per la qual cosa ha de preservar-lo a qualsevol preu...



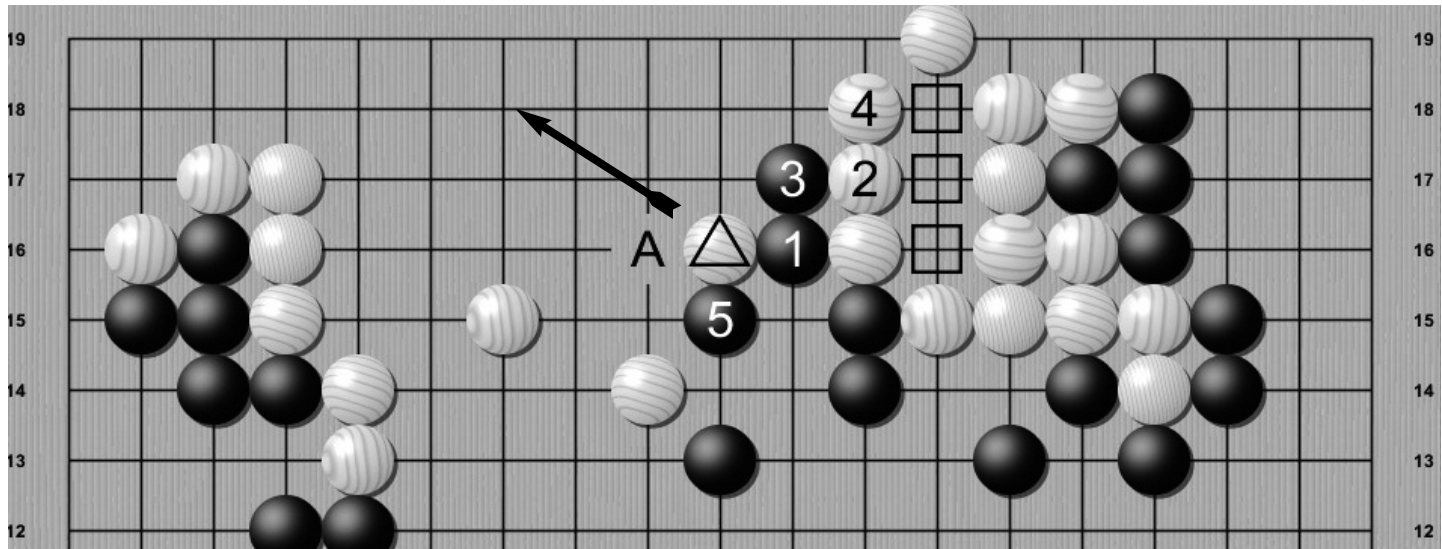
Negres comencen amb l'atari al **moviment 1** i Blanques reproduïxen la resposta que estava planejant tot el temps, al **moviment 2** i fins ara tot sembla normal. Però per al **moviment 3**, Negres no juguen l'atari que esperaven les Blanques.

En canvi, Negres juguen un punt a l'esquerra, amenaçant amb jugar l'atari en el següent moviment i creuar sota les pedres de Blanques, reduint la seva àrea en molts punts. Això fa que el **moviment 3** sigui pràcticament sente i la resposta al **moviment 4** sigui obligatòria. Obligar el teu oponent a jugar moviments que no espera o que no li agraden sol ser una molt bona idea, sobretot si tens un objectiu en ment, com en aquest cas. Negres segueixen molestes i juguen el **moviment 5** per amenaçar amb tallar el punt feble de la boca del tigre marcat amb el triangle...

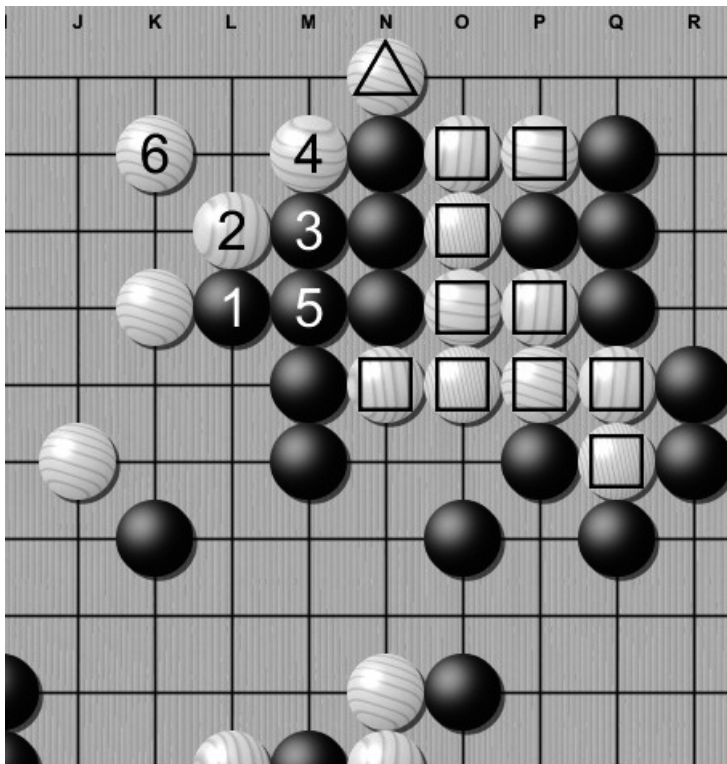


És molt estrany que algú no es connecti després de fer un cop d'ull a la boca del tigre, de manera que Blanques fan el **moviment 6** per connectar les seves pedres. Negres també connecten amb el **moviment 7** per guanyar més llibertats i amb els **moviments 8** i **9** tots dos jugadors tallen els grups dels altres, dividint-los de manera efectiva.

No obstant això, és el torn de Blanques i el **moviment 10** sembla resoldre la lluita. El grup de Blanques té quatre llibertats, mentre que Negres només en tenen dues. Blanques confien que poden capturar el feble grup negre i tornar a connectar totes les seves pedres. Sigui com sigui, Negres té l'atari a **A** i no és un moviment fàcil d'enfrontar, tenint en compte tota la situació, com veurem a la pàgina següent. Observeu que la pedra blanca a la dreta ja no té una forma particular. Són només un tros de pedres sense ulls ni potencial, així que s'han restringit amb èxit...



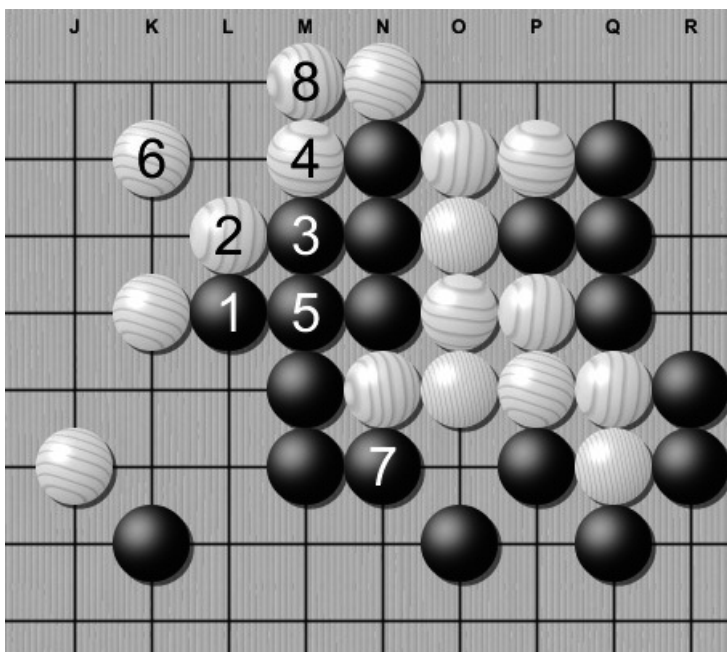
Reiniciem el comptador de moviments. Si Negres juguen l'atari en el **moviment 1**, la solució òbvia seria que Blanques continuïn estenent-se i capturen les tres pedres negres que es trobaven als punts marcats. No obstant això, fent un moviment estàndard, això vol dir que Negres jugaran a continuació i si juga el seu següent moviment en **A**, la pedra marcada amb un triangle queda capturada en una escala i la major part de la part superior que era sòlid territori blanc, ara desapareixerà! *Blanques no poden jugar d'aquesta manera*, de manera que Negres saben que el **moviment 1** és un altre moviment sente del seu arsenal...



De tornada al joc, Negres juguen l'atari en el **moviment 1** i Blanques volen evitar el resultat anterior, sacrifiquen una pedra i juguen el moviment de lluita directa jugant també amb l'atari, en el **moviment 2**.

Negres captura amb molt de gust la pedra blanca amb el **moviment 3** i el **Blanques 4** torna a col·locar totes les pedres de Negra en atari, de manera que Negres necessita omplir l'espai que acaba de capturar amb el **moviment 5**.

Blanques finalment han tornat a sente i juguen el **moviment 6**, creant dues boques de tigre i defensant tots els seus punts de tall. Blanques es troben segures amb les seves pedres marcades amb quadrats restringides, perquè s'ha connectat amb elles sota les pedres negres, amb la pedra marcada en triangle. *Aquesta sol ser una bona tàctica, però si un dels grups connectats d'aquesta manera es pot col·locar a atari, pot conduir en un snapback*. Els grups totalment envoltats solen ser una indicació d'un possible snapback...

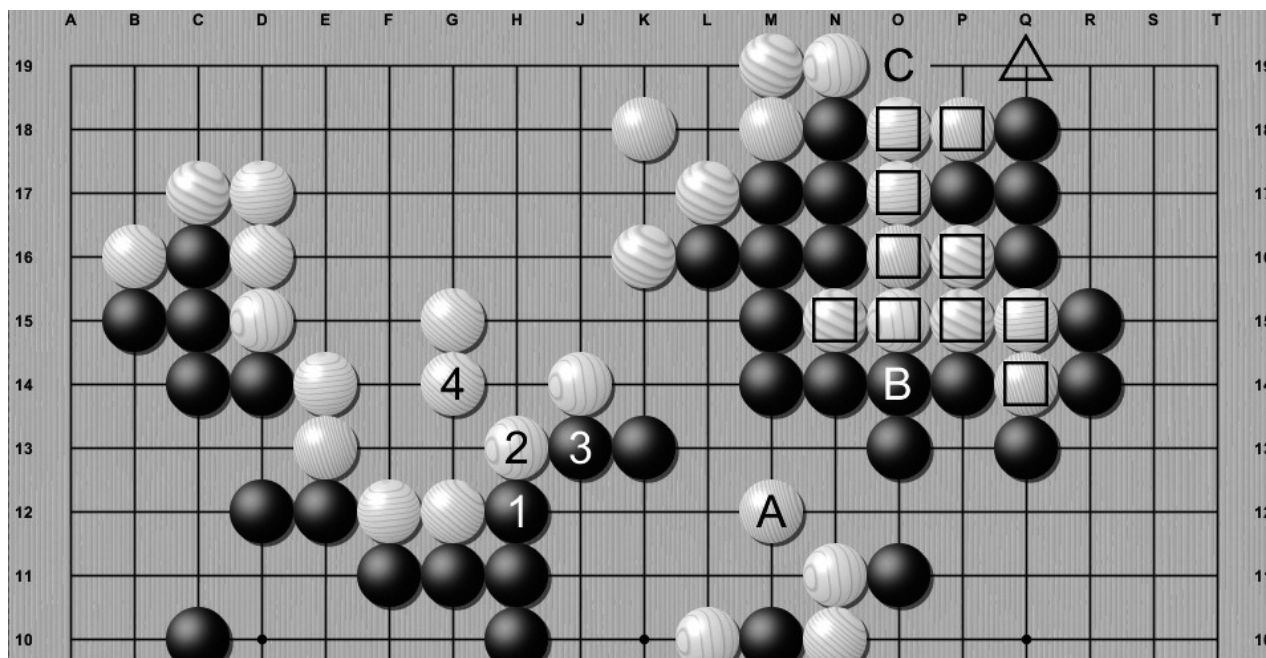


Negres han tor en a tenir sente i només juga el **moviment 7** per assegurar-se que aquestes pedres blanques no puguin sortir de cap manera i reduir les llibertats d'aquest grup blanc a tres.

Blanques volen mantenir-se per davant de qualsevol problema potencial i juga el **moviment 8** i finalment se sent segur que les seves pedres estan connectades.

De fet, tal com estan les coses ara mateix, Negres no poden continuar el seu atac, però estan molt contents pel resultat. El que abans era una àrea que Blanques consideraven territori es va reduir en una quantitat important de punts, un grup blanc va ser restringit i les noves defenses que Blanques van col·locar a la manera de Negres són molt semblants a les que van aconseguir ser apretades abans. La paciència és una virtut i Negres giren cap a un altre lloc per mantenir Blanques tranquil·les.

Com hem dit anteriorment en molts casos, si la situació al tauler canvia, allò que abans era segur podria acabar en perill...



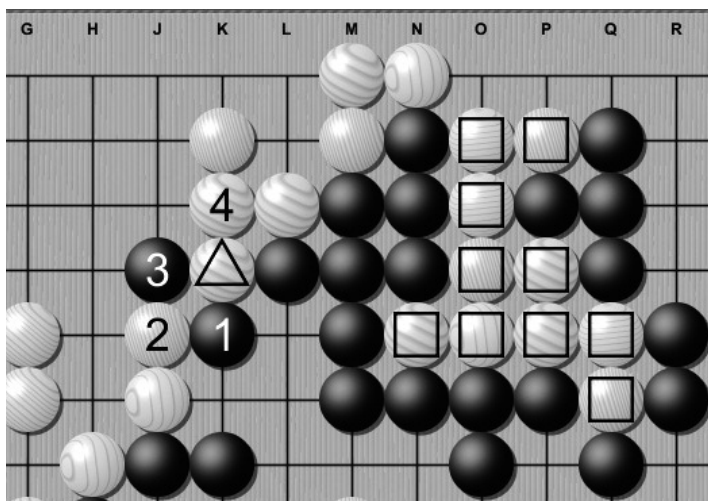
En aquest cas no calia canviar moltes coses perquè Blanques tornessin a tenir problemes. Després d'intercanviar alguns moviments en altres llocs del tauler, en algun moment Blanques van amenaçar amb tallar la pedra de Negres amb **A** i Negres van aconseguir reduir una altra llibertat del grup marcat jugant **B** per defensar i connectar les seves pedres.

Blanques no es preocupen en absolut per la seguretat de les pedres marcades, perquè no hi ha cap snapback, ja que Negres li falta una pedra al punt marcat amb un triangle. Per tant, Blanques saben que, tal com estan les coses ara mateix, no ha de perdre cap moviment per connectar el seu grup i si Negres col·loquen aquest grup en atari, Blanques poden simplement capturar la pedra atacant o connectar-se a **C**.

Quan intenteu configurar un tesuji, heu d'intentar ser subtils i evitar moviments evidents com jugar al punt marcat amb el triangle. La majoria dels oponents notaran la intenció d'aquest moviment i connectaran les seves pedres, fent-te perdre l'oportunitat. Així, en comptes de jugar allà quan Negres finalment van aconseguir recuperar el sente, simplement van jugar el **moviment 1** d'aspecte innocent. El bloqueig al **moviment 2** sembla natural per a Blanques, l'extensió al **moviment 3** també és força estàndard i amb el **moviment 4** Blanques fan una mica més de bona forma amb la doble boca de tigre de nou. Tot sembla bé per a Blanques, no hi esteu d'acord?

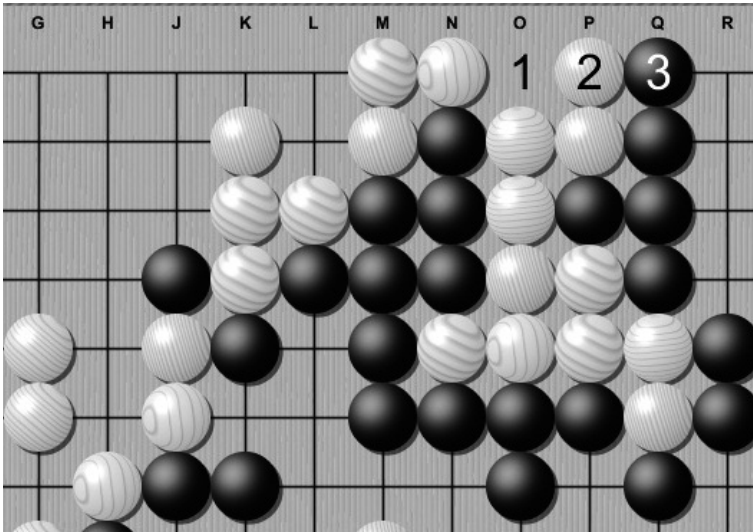
Recorda: intenta jugar moviments que tinguin múltiples efectes. Moltes vegades els moviments jugats a prop d'una àrea creen lentament pressió a llocs que l'oponent va pensar segurs durant tant de temps que podria ser mal dirigit per allò que és localment raonable i perdre el que és perillós a tot el tauler.

Aneu amb compte: sempre que el nostre oponent ens obligui a jugar qualsevol jugada per defensar-nos, tingueu sempre en compte que pot tenir un motiu ocult, fins i tot si els moviments que ens veiem obligats a jugar semblen bastant bons i segurs, o més aviat, sobretot si semblen segurs. La majoria de la gent no voldria ajudar-nos a arreglar la nostra forma i defensar-nos, perquè ho farien? Estigueu sempre preparat per a un truc proper.



Negres juguen el **moviment 1** que sembla només una amenaça d'atari per la pedra marcada amb el triangle. Si Blanques no fossin tan fortes en aquesta àrea, podria haver jugat de manera passiva i simplement estenent aquella pedra jugant on es troba el **moviment 3** de Negres a la imatge, però hem de recordar que la part superior és la principal font de punts de les Blanques, així que no pot ser. laxa sobre això.

A més el que està malament en deixar que Negres facin atari a la pedra. Com podeu veure a la imatge, el **moviment 2** crea una articulació de bambú i talla la pedra negra encara que Negres talli i faci atari (cosa que va fer amb el **moviment 3**), Blanques simplement poden connectar amb el **moviment 4**. Però **Negres 3** és una pedra ubicada de manera molt insidiosa...

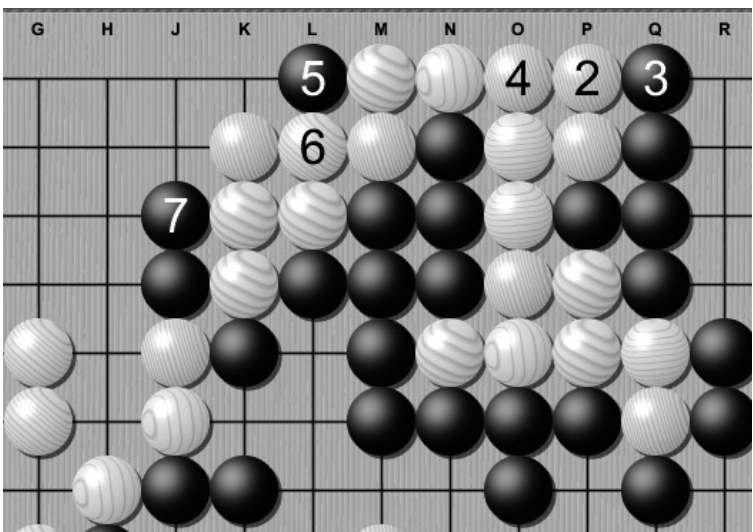


Negres finalment estan preparades per a l'última etapa d'aquest pla llarg i juga l'atari de llançament al **moviment 1**. Blanques, com ja hem dit, ja sap d'aquesta possibilitat, però no existeix cap snapback, així que simplement captura la pedra amb el **moviment 2**.

Negres tornen a col·locar tot el grup blanc en atari, jugant el **moviment 3**.

Blanques simplement han de connectar jugant el **moviment 4** on hi havia el **moviment 1** i encara tenen dues llibertats i la capacitat de connectar les seves pedres amb un altre grup amb més llibertats.

Però un grup amb només dues llibertats sempre pot ser una font de perill, així que...

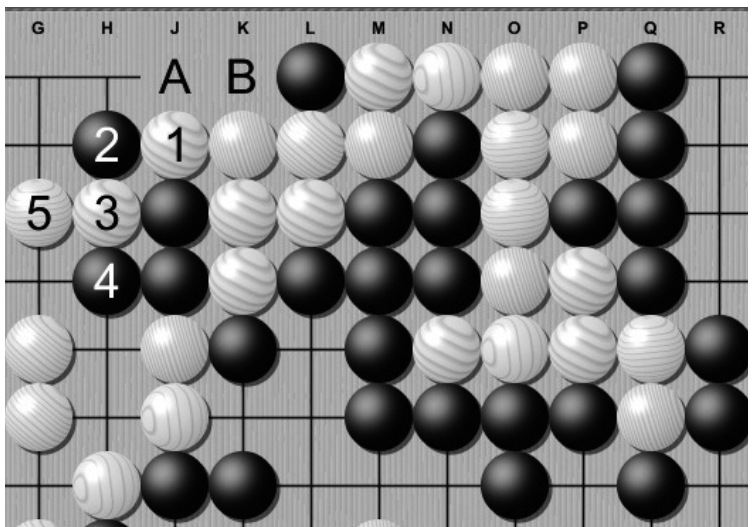


Negres tornen a jugar l'atari del llançament al **moviment 5**. Blanques no poden capturar la pedra directament, així que simplement connecta totes les seves pedres amb el **moviment 6**.

I ara la pedra que Negres van fer tant d'esforç per col·locar abans, jugant moviments que semblaven ajudar Blanques a defensar les seves pedres, mostra la seva força amb l'extensió al **moviment 7**.

Ara les pedres de Negres tenen tres llibertats i les de Blanques només en tenen dues!

Però és el torn de Blanques i potser Blanques podrien escapar de la mort, però amb el llançament al **moviment 5** reduint les seves llibertats, l'enorme grup de les blanques està mort. Però per què ha mort Blanques? Anem a veure...



Si Blanques s'estenen, llavors **Negres 2** redueixen les llibertats del grup blanc a només dues.

La seqüència del **moviment 3** al **moviment 5** és una sèrie local d'ataris perquè Blanques intentin reduir també a dos les llibertats de Negres i ara és el torn de Negres.

Si Negres juga a l'atari a **B**, llavors Blanques simplement juga a **A** i captura les dues pedres de Negres i, per tant, acaba amb un ull i tres llibertats, guanyant la carrera de captura fàcilment.

Però si Negres juguen l'atari a **A** i el Blanques capturen la pedra negra única a **B**, aleshores el grup de Blanques torna a estar en atari i tenim l'esperat snapback que guanya aquesta lluita per a Negres.

Recordeu: el llançament, la restricció i el snapback són tesuji molt importants que trobareu i utilitzareu amb molta freqüència en situacions de combat cos a cos o en problemes de vida o mort que es produeixen en jocs reals. Aneu sempre amb compte amb:

- Grups que no estan vius localment i que eventualment poden envoltar-se totalment
- Una pedra, o un petit grup de pedres, que es pot col·locar a en atari i, finalment, et farà perdre els ulls obligant-te a connectar-te o a perdre les teves pedres.
- Connexions penjants, especialment moviments de cavallers, ulls de tigre o nusos de bambú sense acabar, que es poden colpejar i obligar-te a connectar o jugar en punts que mai no ho faries normalment.

Una idea errònia comuna és que aquests tesuji s'utilitzen principalment a la vora del tauler on crear una manca de llibertats és més fàcil, però el fet és que poden ser útils en tots els punts del tauler, però els requisits previs per a ells només necessiten més pedres per aconseguir-ho. Estigueu atents!

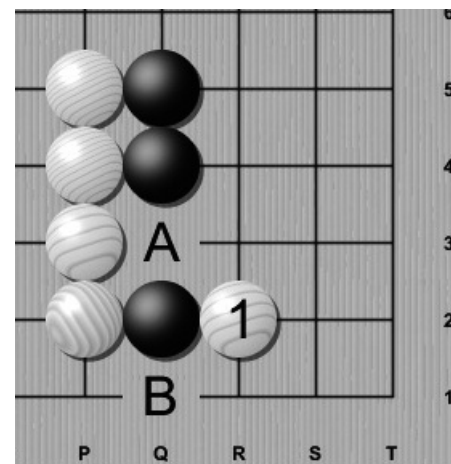
La pinça i l'encreuament sota les pedres

La **pinça** és un tesuji que es pot utilitzar a tot arreu del tauler, però normalment apareix a prop de la vora del tauler. Simplement consisteix en un enllaç directe a una pedra/grup contrari, des del costat totalment oposat al qual ja estan enganxades les teves altres pedres. Això pot semblar complicat, però en realitat és tan senzill com l'exemple de la imatge de la dreta.

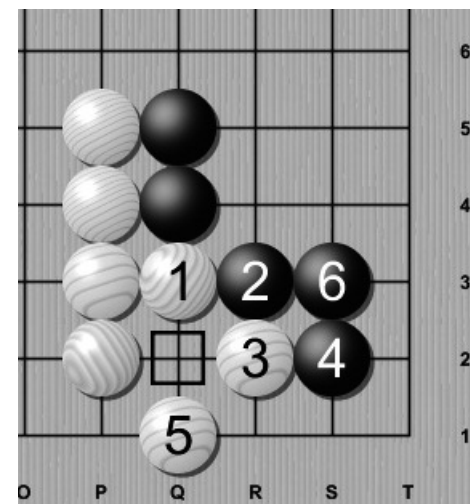
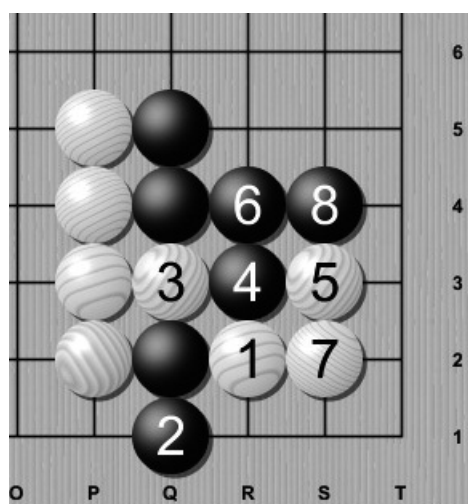
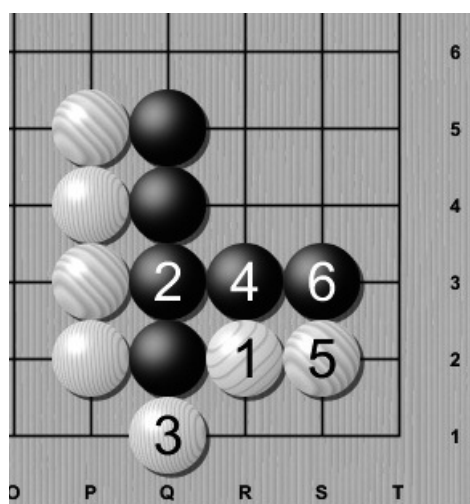
També podeu pensar en una pinça com un salt d'un punt, però amb una pedra oposada ja en el camí, tallant el vostre punt vital. Això fa que soni com una pedra que sembla estar molt precàriament col·locada, així que quan la fem servir i com ens beneficia?

En el seu ús més senzill, s'utilitza una pinça, per creuar sota les pedres de l'adversari, aprofitant o bé una formació fluixa, com en l'exemple, o una possible escassetat de llibertats, com veurem aviat.

Però com ho fa? Quin va ser el problema de l'exemple, que haurem de tenir en compte a l'hora d'utilitzar o enfrontar-nos a la possibilitat d'una pinça?



Una pinça típica. Com que les pedres de les Blanques són fortes, la pinça del **moviment 1** fa que **A** i **B** siguin un miai...



Imatge de l'esquerra: Si Negres intenten defensar a **A**, aquest és el resultat més habitual i Blanques creuen sota les pedres de Negres amb el **moviment 3** i redueixen la cantonada de Negres mantenint sente.

Imatge central: Si Negres intenten defensar a **B** aquest és el resultat més habitual i Blanques tallen Negres per la meitat i captura les seves dues pedres, tot mantenint sente.

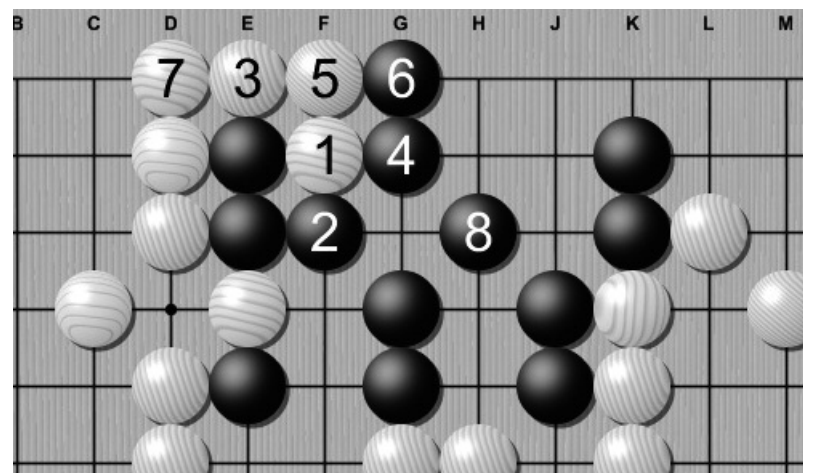
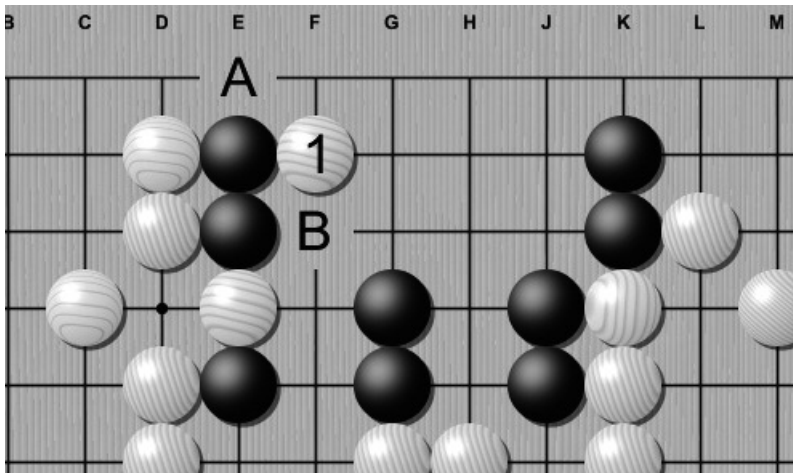
Imatge dreta: compareu els dos resultats de la pinça, amb simplement Blanques empenyent-se amb el **moviment 1** i només capturant una pedra en el procés. La pinça era molt més efectiva.

Sembla que els signes més habituals de la possibilitat d'una pinça són:

- a) Tenir un grup fort de pedres que no corren perill de contra-atac, unit a una pedra/grup contrari que té un defecte de forma
- b) Ser capaç de crear una situació miai tocant la pinça. D'aquesta manera tu eventualment pot connectar amb la teva pedra i guanyar la lluita.

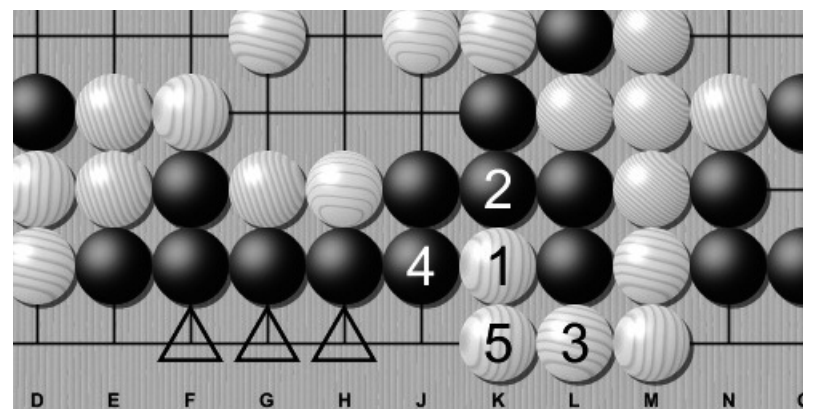
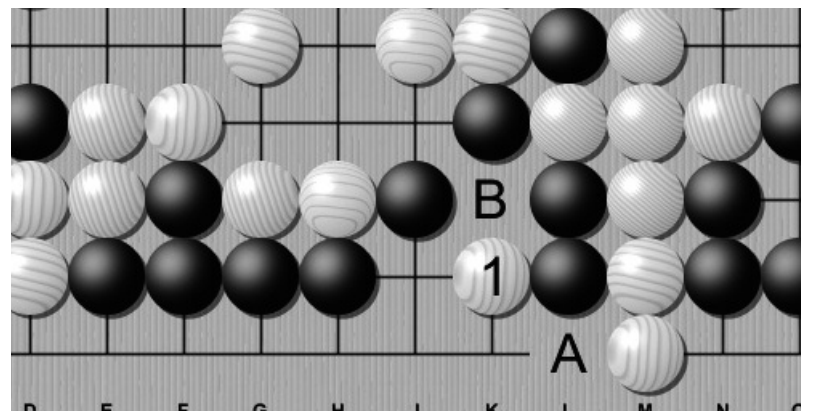
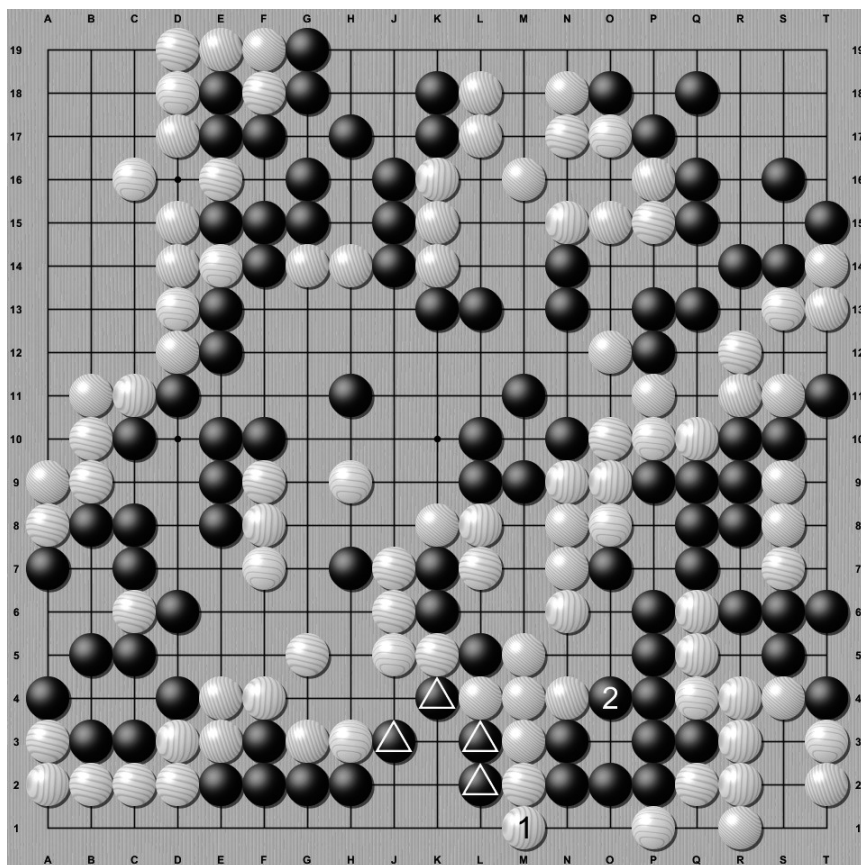
Aquests signes són una mica vagues, però, en aquest moment. En el nostre exemple, la pedra de Negres tenia tres llibertats. És l'únic cas d'una pinça? És clar que no...

El perill més gran normalment no es planteja contra les pedres solitàries que tenen tres llibertats, *sinó grups més grans de pedres que tenen escassetat de llibertats o mala forma i poden estar lluitant per la vida*. Perdre una pedra no és el final de la partida, però tenir un grup sencer mort, sobretot més endavant en el joc, pot portar a la rendició. Vegem alguns exemples per entendre com funciona això. Recordeu que la idea principal és crear una situació miai al vostre benefici:



Imatge de l'esquerra: el grup Negres sembla prou gran com per fer dos ulls fàcilment, però les pedres negres de l'esquerra tenen problemes i no estan realment connectades amb la resta de pedres del grup envoltat. Blanques fan la pinça al **moviment 1** i **A** i **B** ara són **miai**. Si Negres juguen en **A**, Blanques jugaran amb **B** i capturaran aquestes pedres i mataran el grup de Negres. Per tant, Negres només poden jugar a **B** i amb prou feines sobreviuen.

Imatge dreta: després d'una sèrie d'ataris (**moviments 4 i 6**) Negres aconsegueixen contenir el dany i crear dos ulls amb el **moviment 8**. Però més endavant en la mateixa partida no tindrà tanta sort...

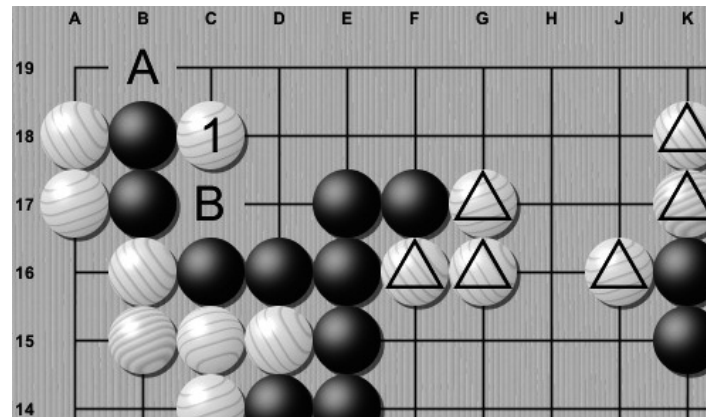
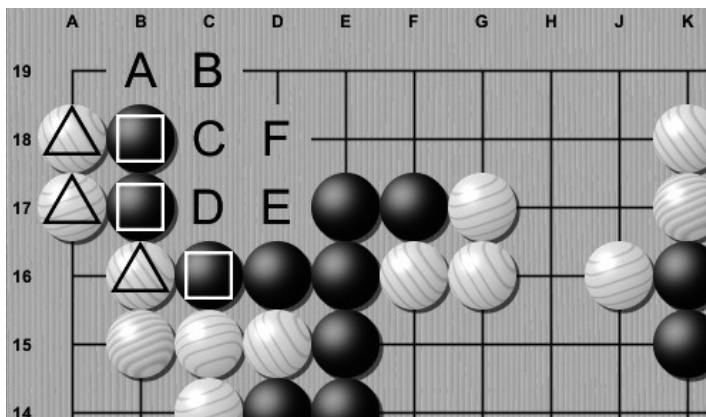


Imatge de l'esquerra: mentre atacava el grup de Negres a la dreta, Blanques van aconseguir forçar l'intercanvi del **moviment 1** amb el **moviment 2**, ja que Negres realment necessitaven un ull més per sobreviure, però ara les pedres marcades amb el triangle estan en problemes profunds. Recordeu sempre que allò que abans semblava segur, pot acabar en perill més endavant!

Top Imatge dreta: Blanques veuen la pinça al moviment 1 i una vegada més **A** i **B** són **miai**. Negres no poden jugar **A** perquè Blanques jugant **B** mata totes les seves pedres immediatament, així que Negres connecten una vegada més...

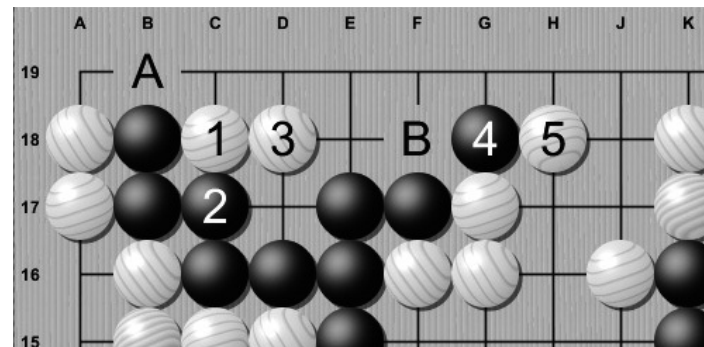
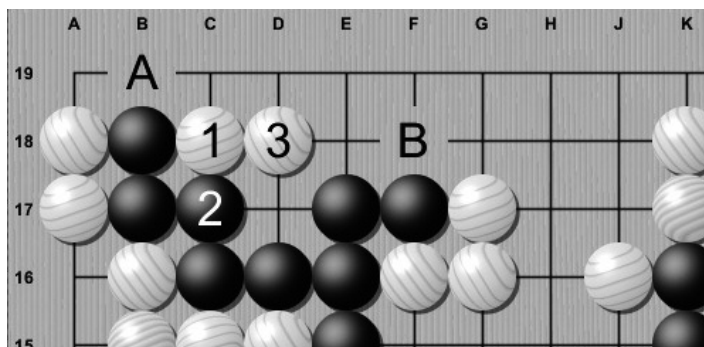
Imatge inferior dreta: però després d'acabar la defensa aquesta vegada els punts restants marcats no són suficients per crear dos ulls. El grup de Negres ha mort i, per tant, es va rendir.

Tenir una pedra per sobre de dues o tres pedres de la del teu oponent (que s'anomena encertadament "colpejar les pedres al cap") és una forma notòriament bona per a tu i horrible per al teu oponent. És una forma clàssica per a una pinça i un cop formada aquesta forma (generalment en els primers 50-70 moviments) saps que finalment t'enganxaràs, així que has d'estalviar un moviment addicional per defensar-te, o patir les conseqüències, que de vegades pot ser terrible.



Imatge de l'esquerra: Aquí teniu la nostra bonica forma formada novament per les pedres marcades. Negres creuen que estan segures, així que no juga un moviment addicional per defensar les seves pedres. Qualsevol moviment a les opcions **A** a **F** hauria significat que aquest grup està viu incondicionalment, però en el joc real que Negres van jugar en un altre lloc (tenuki).

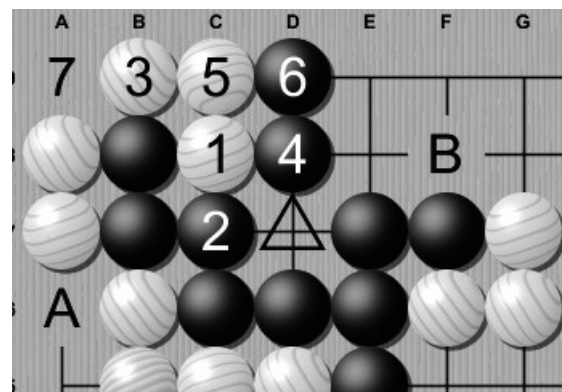
Imatge dreta: finalment es reproduïx la **pinça** del **moviment 1** i es crea la clàssica situació **miai**. **A** i **B** són igualment efectius per a Blanques i Negres només es poden connectar a **B**, però en aquest cas, les pedres marcades en triangle a la dreta, proporcionen seguiments addicionals i ajuden per als següents moviments per a Blanques...



Imatge de l'esquerra: Negres reproduïxen la resposta clàssica al **moviment 2** i es sorprenen amb el **moviment 3** de Blanques, que fa que **A** i **B** tornin a a ser **miai**, ja que Blanques tenen pedres d'ajuda a prop i poden connectar-se de dues maneres.

Imatge dreta: Negres no poden defensar-se dels dos perills amb un moviment, així que trien un bàndol amb el **moviment 4**. Blanques defensen amb calma amb el **moviment 5** i ara la connexió a **A** i l'atari a **B** tornen a ser **miai**. Negres ha mort i abandona. *Però, per què Negres pensava que estava segur en primer lloc?*

Negres van cometre el clàssic error d'esperar els moviments habituals després de la pinça. Com hem vist a la pàgina anterior, Negres connecten, Blanques creuen sota les seves pedres i Negres defensa lentament el seu grup. Negres creuen que tindrà un ull en el punt marcat. Blanques ni tan sols no poden connectar-se a les 7 perquè falta una pedra a **A** i el seu grup tornarà a estar en atari. Encara que Blanques poguessin connectar, Negres podrien fer un altre ull fàcilment a **B** amb el **moviment 8**. La seqüència de moviments que es veu a la imatge de la dreta és estàndard, però Go és un joc d'imaginació i adaptació. *Passen coses extraordinàries a Go!*



Esperar els moviments estàndard és la manera més ràpida de perdre. Eviteu aquest error! (Per ser clar: amb aquesta afirmació NO estic criticant a un altre jugador. En **tots** els exemples de les pàgines **161** i **162**, el jugador negre moribund/renunciant sóc jo mateix. Aprendre dels nostres errors és crucial.

►► Resolució de problemes

Vam parlar àmpliament de formes i tesuji i durant aquelles pàgines hi havia molts exemples pràctics de vida i mort, però crec que tota aquesta abundància d'informació podria haver-nos fet allunyar-nos una mica massa del nostre objectiu original, que en realitat era **presentar un mètode de resoldre els problemes** que ens trobarem en el joc.

Vull deixar clar que no hi ha un camí cert per resoldre tots els problemes (ho tornaré a dir, en el Go passen coses extraordinàries i això és el que el fa tan divertit i interessant) i el que suggereixo és un mètode que òbviament s'aplica al nostre rang de força en el joc. A més, la millor manera d'afrontar un problema de vida o mort és evitar que passi en primer lloc. Si ets la persona que defensa has d'aprendre a cuidar els teus grups. Tenint tot això clar, els passos que hem de tenir en compte quan apareix un problema de vida o mort són els següents en cada cas:

Problemes de vida o mort quan estem atacant

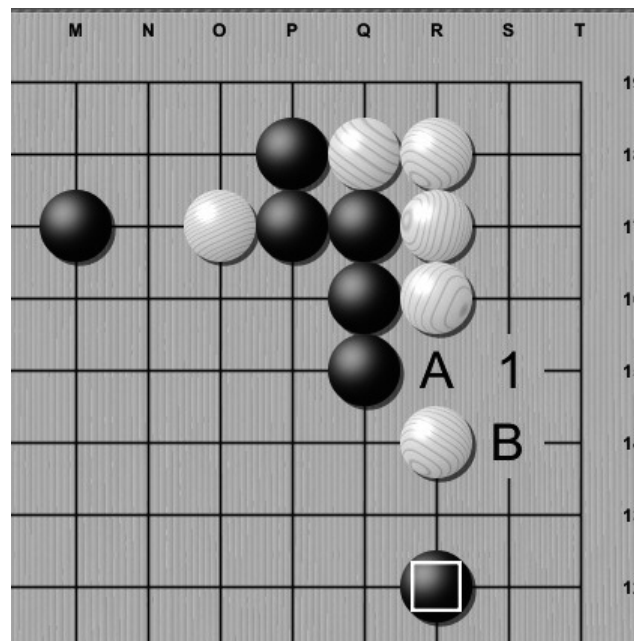
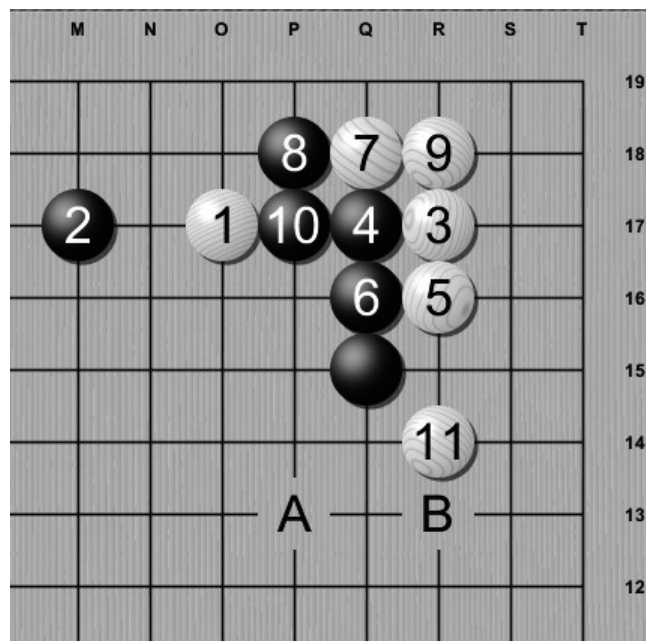
- Busca punts de forma crucials o formes incompletes. Les formes vives esmentades en aquest capítol juntament amb les formes generals esmentades anteriorment són molt importants. Una forma que no està ben connectada és una forma que pot ser atacada i forçada a una forma no viva.
- Si les formes esmentades no existeixen, intenteu trobar una manera de jugar moviments forçats i crear-los.
- Sigues conscient del possible tesuji o connectar i jugar sota les pedres del teu oponent i crear situacions de miai.
- "Hi ha mort al hane" (com diu el proverbi) i a les pedres de llançament (m'atreuria a afegir).
- Si la lluita és a la cantonada, els punts de cantonada esmentats a la pàgina 150 solen ser la clau per escurçar les llibertats del grup contrari.
- Intenta envoltar totalment el grup contrari. No només això pot crear una oportunitat per matar-lo, com és la pàgina 149, sinó que també us donarà benefici/influència fins i tot si el grup de l'oponent sobreviu.
- Si no pots envoltar, almenys no deixis que el teu oponent es connecti a un grup proper i salvi les seves pedres. Si un grup no es pot desconnectar, no pot ser atacat, no hi malgastis els teus moviments.

Problemes de vida o mort quan estem defensant

- El teu objectiu principal és crear dos ulls. En cas contrari, heu d'intentar connectar el vostre grup amb un altre grup que estigui viu
- No tinguis por de sacrificar pedres o deixar enrere part del teu grup, per tal de crear dos ulls o connectar amb seguretat. Algunes pedres vives són millors que cap.
- Apunta als punts de forma. En particular, intenteu trobar els punts de forma que protegeixen tants dels vostres defectes de forma com sigui possible. És més probable que els moviments polivalents us assegurin els ulls i la vida.
- Compte amb qualsevol possible tesuji, especialment la pinça i el llançament com a la **pàgina 153**.
- De vegades, fins i tot el mal estat pot portar a la vida. Si veieu una manera de sobreviure, no dubteu a prendre-la, encara que la forma resultant sigui dolenta. En situacions de vida o mort, el resultat és el que més importa.
- Sempre que puguis, intenta fer alguns moviments forçats propis, encara que això signifiqui ignorar els moviments forçats del teu oponent.

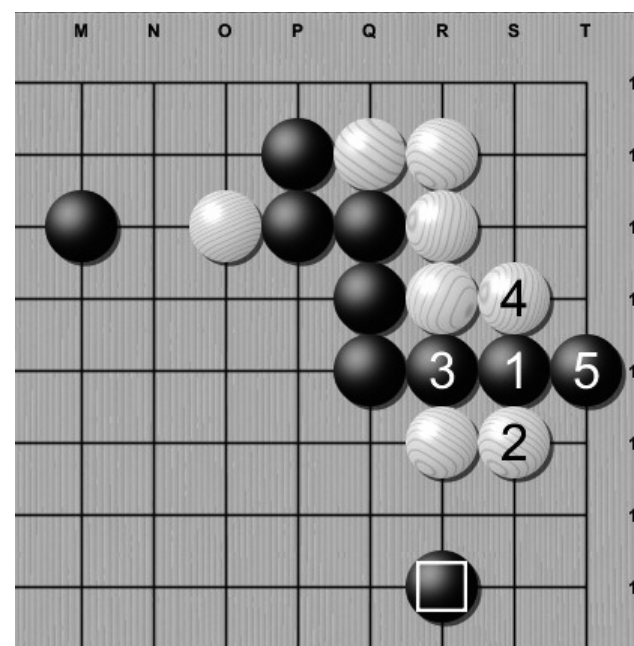
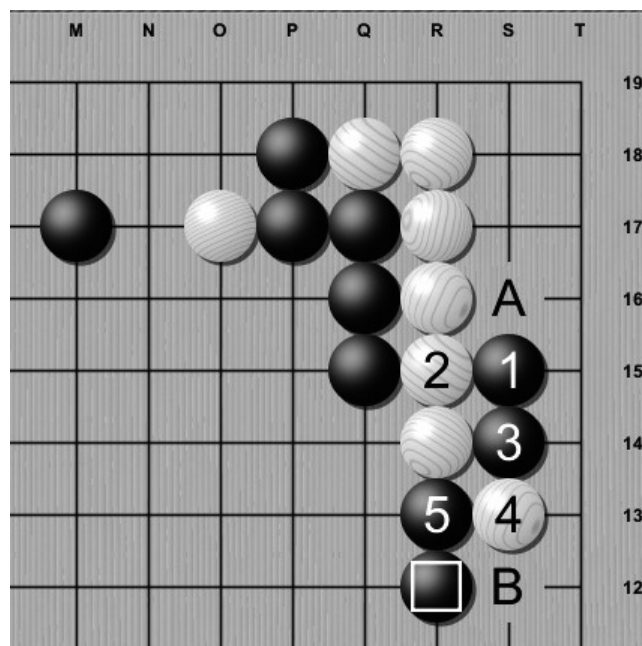
Ara que finalment tenim un mètode escrit, és possible que noteu que la majoria dels exemples anteriors que hem examinat segueixen la majoria d'aquestes directrius. Per repassar tot el procés he guardat un exemple de joc real en particular per al final, ja que un joseki molt pràctic normalment porta a aquesta posició, i la possible amenaça per a la vida del grup format, és molt habitual i molt interessant.

Tornem a visitar un joseki molt comú que ja hem analitzat a la **pàgina 77**:



Imatge de l'esquerra: Aquest és el joseki habitual quan **Blanques 1** s'acosten a la cantonada i Negres responen amb una pinça al **moviment 2**. Notareu que en comparació amb el joseki complet de la **pàgina 77** falta l'intercanvi d'**A** i **B**. La majoria de jugadors avui dia deixen el joseki inacabat així...

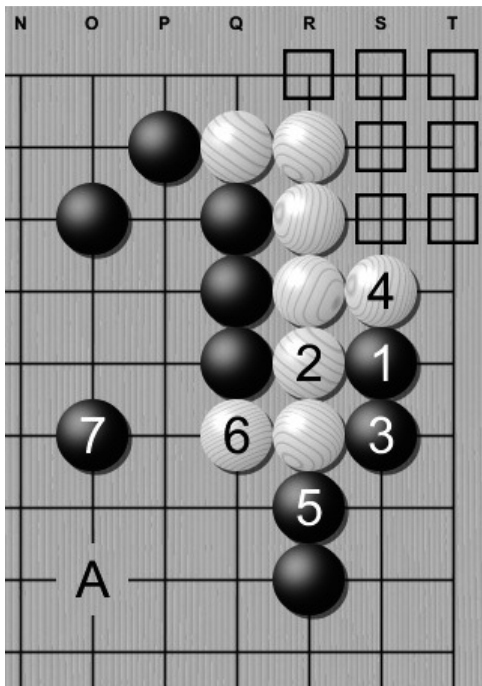
Imatge dreta: el motiu és que més endavant en el joc, si Negres poden col·locar la pedra marcada en aquesta posició, Negres tenen una seriosa amenaça futura en el **moviment 1**, perquè **A** i **B** són **miai**...



Imatge de l'esquerra: si Blanques connecten amb el **moviment 2**, Negres simplement s'estenen cap a la pedra marcada amb el **moviment 3**. Blanques no poden aturar aquesta connexió encara que juguin el tall amb el **moviment 4**. Una vegada que Negres responen amb el **moviment 5**, la pedra de les Blanques té dues llibertats i el grup de Negres té tres llibertats. Blanques no poden estendre's a **B**, ja que només fa que el seu grup tingui tres llibertats, però serà el torn de Negres, de manera que Blanques solen defensar el seu grup a **A**.

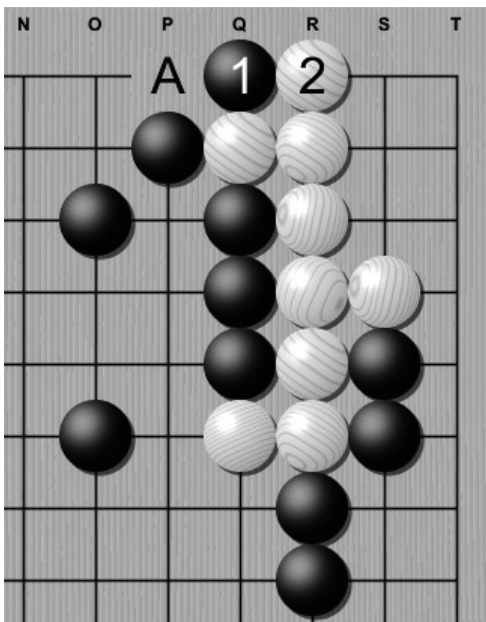
Imatge dreta: si Blanques intenten evitar que Negres es connectin amb la pedra marcada, llavors Negres simplement connecten directament amb el seu grup més gran i envolta completament el grup blanc.

Fins i tot en la millor de les dues opcions, però, el defensor segueix en greus problemes. Anem a un exemple de joc real molt similar i veiem com van anar les coses:



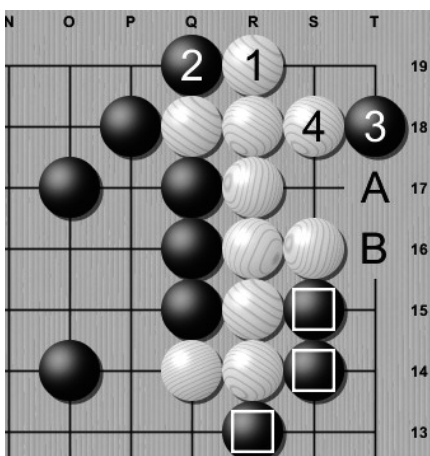
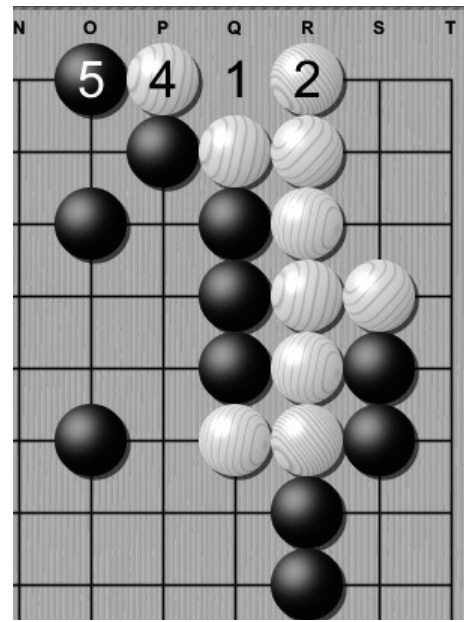
Aquest és un exemple d'un a partida real. La posició no es crea directament a partir del joseki habitual, però la situació és molt semblant i Blanques tenen la mateixa forma per defensar i Negres tenen exactament la mateixa amenaça per executar. Així, s'intercanvien els **moviments de l'1 al 3**, però Blanques saben que el tall és inútil i defensa el seu grup amb el **moviment 4** i amenaça amb executar el tall en el següent moviment si Negres no responen.

Negres, per descomptat, responen i juguen els **moviments 5** per completar la seva amenaça. Blanques intenten evitar quedar-se totalment envoltades i piquen fora i tallen les pedres de Negres amb el **moviment 6**, però Negres defensen amb el **moviment 7**, donant-li l'opció de marcar el grup de Blanques i connectar les seves pedres amb **A** si Blanques intenten alguna cosa. En aquest punt Blanques consideren que la posició està resolta de moment i juguen en un altre lloc. L'espai per fer ulls marcat amb quadrats sembla prou gran per sobreviure, però aquest espai en particular quan està totalment envoltat a la cantonada es pot convertir en una forma morta si es deixa sol...



Imatge de l'esquerra: Si Blanques juguen en un altre lloc, Negres poden començar el procés de matar el grup jugant hane en el **moviment 1**. Blanques, per descomptat, bloquejaran amb el **moviment 2**, però a Negres no li importa l'atari i la captura de la seva pedra en **A**. L'objectiu real del hane era convertir l'espai dels ulls de set punts en un espai de sis punts.

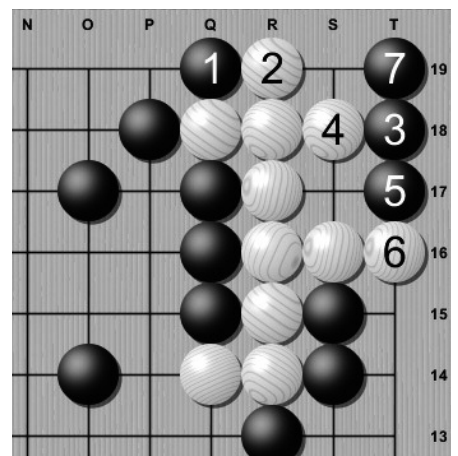
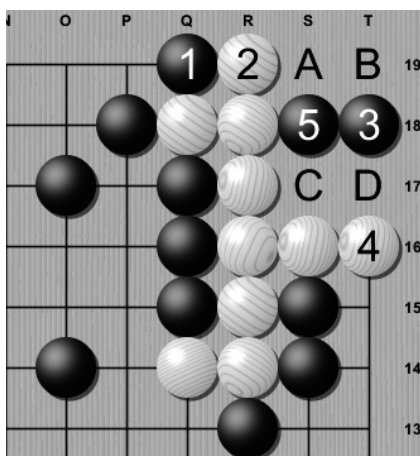
Imatge dreta: Fins i tot si Negres juguessin en un altre lloc i Blanques capturessin la seva pedra, Negres simplement podrien bloquejar amb el **moviment 5** i Blanques tindrien un ull fals a **1** i un espai per fer ulls de sis punts.



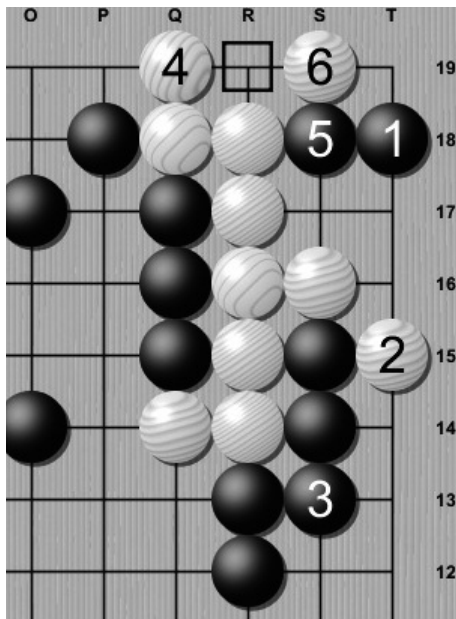
Imatge de l'esquerra: Per descomptat, Negres no tindran tenuki i seguiran intentant matar el grup amb el **moviment 3**, que també és un punt de forma de simetria i un dels punts especials de les cantonades i amenaça de connectar-se amb les pedres marcades amb un quadrat en **A** o **B**. Blanques no poden defensar-se de totes aquestes múltiples amenaces, així que també juga al centre de la simetria, per intentar fer dos ulls.

Imatge central: Blanques no poden jugar el **moviment 4** allà i tallar les pedres de Negres perquè llavors Negres ocuparan els dos punts de simetria en el "sis rectangular". Això vol dir que tots els moviments possibles que intentin Blanques de l'**A** al **D**, per capturar aquestes pedres convertiran aquesta forma en un cinc voluminós mort.

Imatge dreta: tornant al joc real, Negres s'estén amb el **moviment 5** i Blanques han d'impedir-li que connecti aquesta vegada amb el **moviment 6**, però ara Negres simplement poden jugar el **moviment 7** i matar el grup de les Blanques, perquè Blanques estan envoltades i haurà de fer-ho. reduir el seu propi espai per fer ulls a tres punts en **gote** per capturar les pedres de Negres. En el millor dels casos, és un quatre doblegat a la cantonada. Sigui com sigui, Blanques estan mortes.

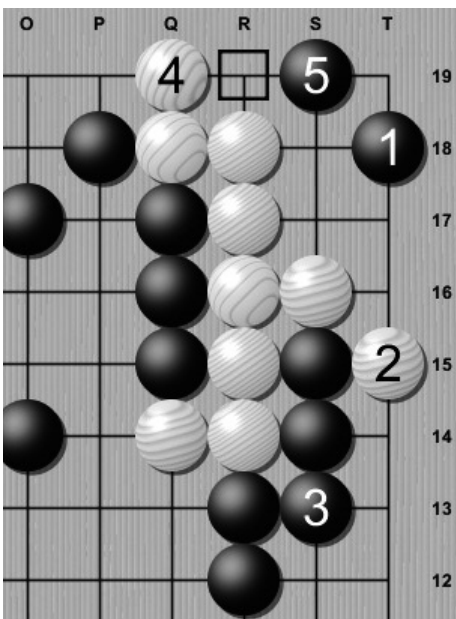
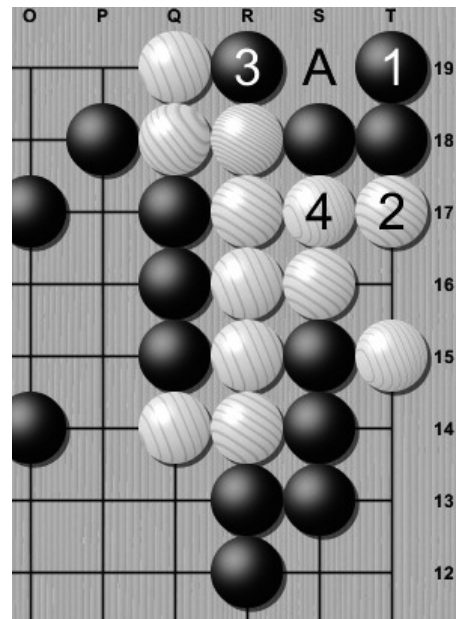


Aquesta situació particular és un molt bon exemple de la importància de la seqüència dels moviments. És realment important canviar la forma i la mida de l'espai potencial per fer ulls **abans** d'intentar col·locar-hi pedres. En aquest cas les coses haurien estat molt diferents, si Negres intentessin matar Blanques directament:



Imatge de l'esquerra: si Negres intenten matar sense reduir primer l'espai per fer ulls, el **moviment 4** crea un ull potencial al punt marcat. Si **Negres 5** va pel punt de forma, Blanques ara poden formar dos ulls en qualsevol cas.

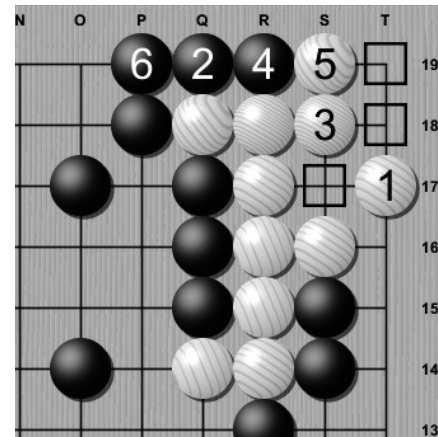
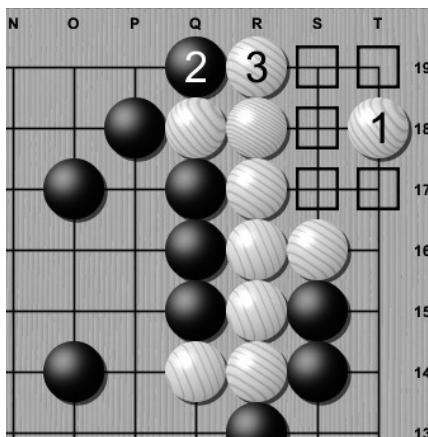
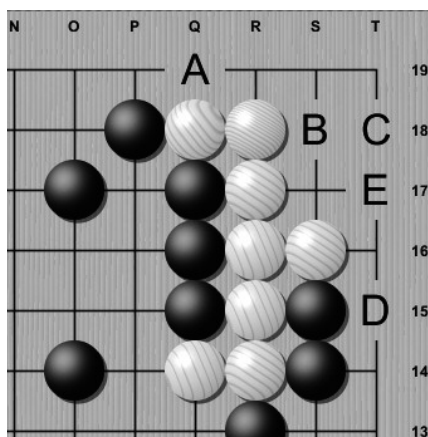
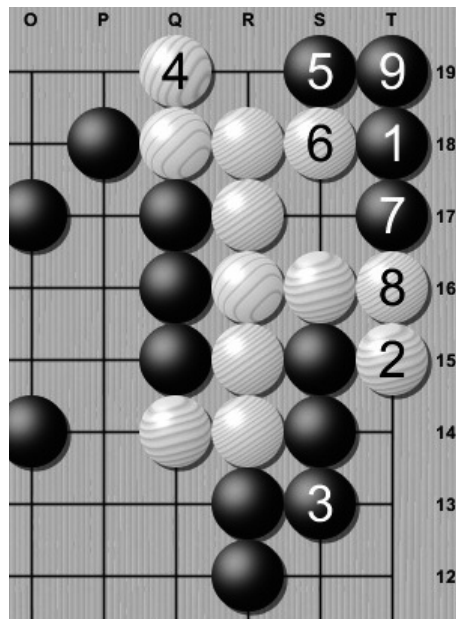
Imatge dreta: Negres ja no poden matar el grup de Blanques. Si intenten capturar la pedra solitària de Blanques, Negres s'envolta i captura. Després de l'intercanvi, Blanques poden tornar a formar dos ulls jugant a **A** i capturant totes les pedres negres. Si el grup blanc estava completament envoltat, llavors Blanques no podrien tocar aquesta variació perquè tot el seu grup estaria en atari al **moviment 4**.



Imatge de l'esquerra: si Negres intenten eliminar l'ull possible al punt marcat i el destrueix amb el **moviment 5**, Blanques poden aconseguir una pedra a l'altre punt de simetria de la forma...

Imatge dreta: aquest és el millor que poden fer Negres després que les **Blanques 6** prenguin el punt de simetria.

El **moviment 7** amenaça el tall, el **Blanques 8** connecta i **Negres 9** crea una forma de L i espera envoltar totalment Blanques i apuntar a la vida dual. En aquest cas, el grup de Blanques té dues llibertats exteriors i sente, de manera que Blanques poden començar a capturar el grup de Negres abans que estigui en cap amenaça de fer-se ell mateix un atari al seu grup. Blanques viuen.



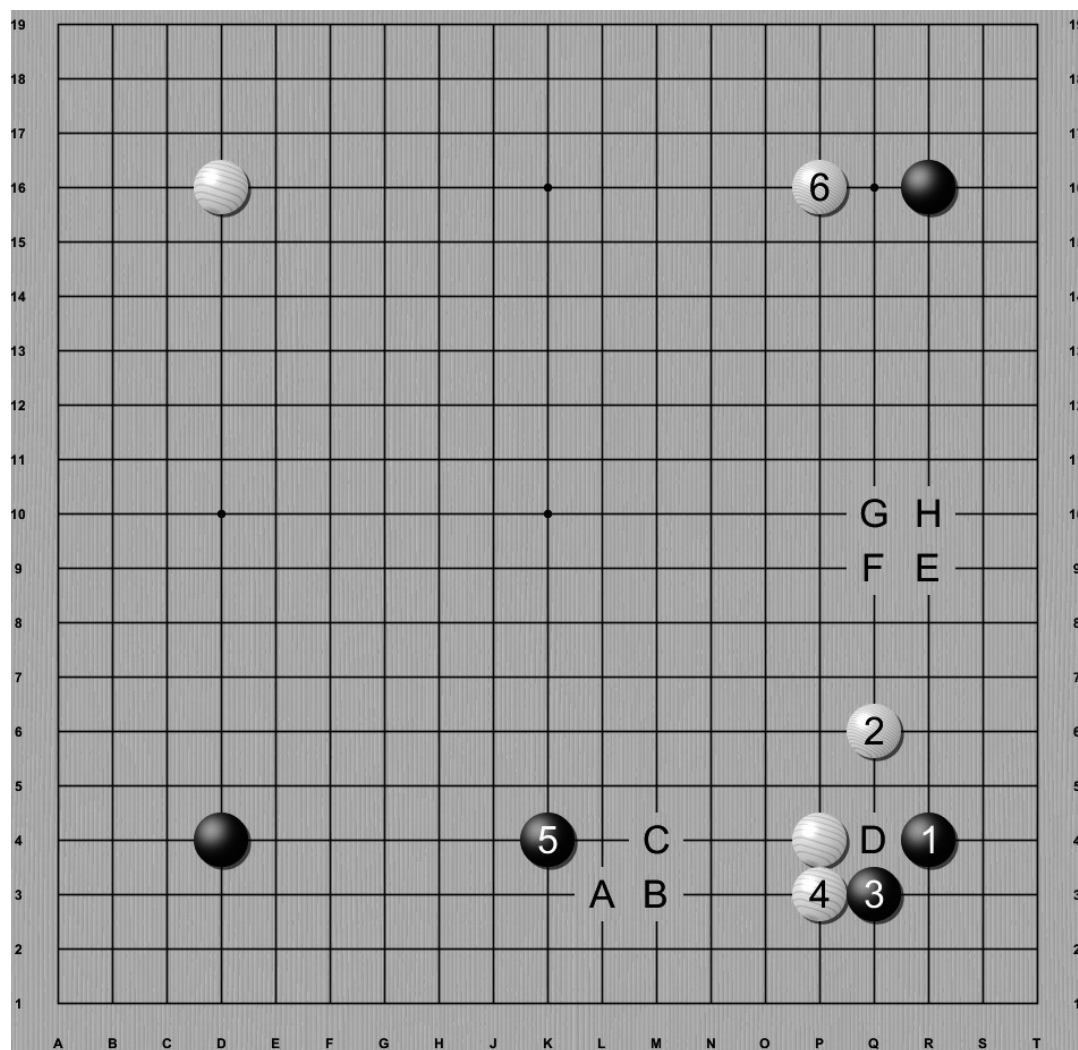
D'esquerra a dreta: Blanques també poden viure simplement invertint en un moviment en un punt de **A** a **E**. En les dues variacions d'exemple presentades, Blanques poden defensar fàcilment el seu espai per fer ulls amb l'ajuda del moviment addicional.

Aneu amb compte! De vegades, els problemes de vida i mort només consisteixen en convertir una forma aparentment viva amb molt d'espai per fer ulls, en un espai per fer ulls més petit i mort, aprofitant els seus defectes, **abans de col·locar pedres per matar**. No puc subratllar prou aquest aspecte i passa tot el temps en partides reals.

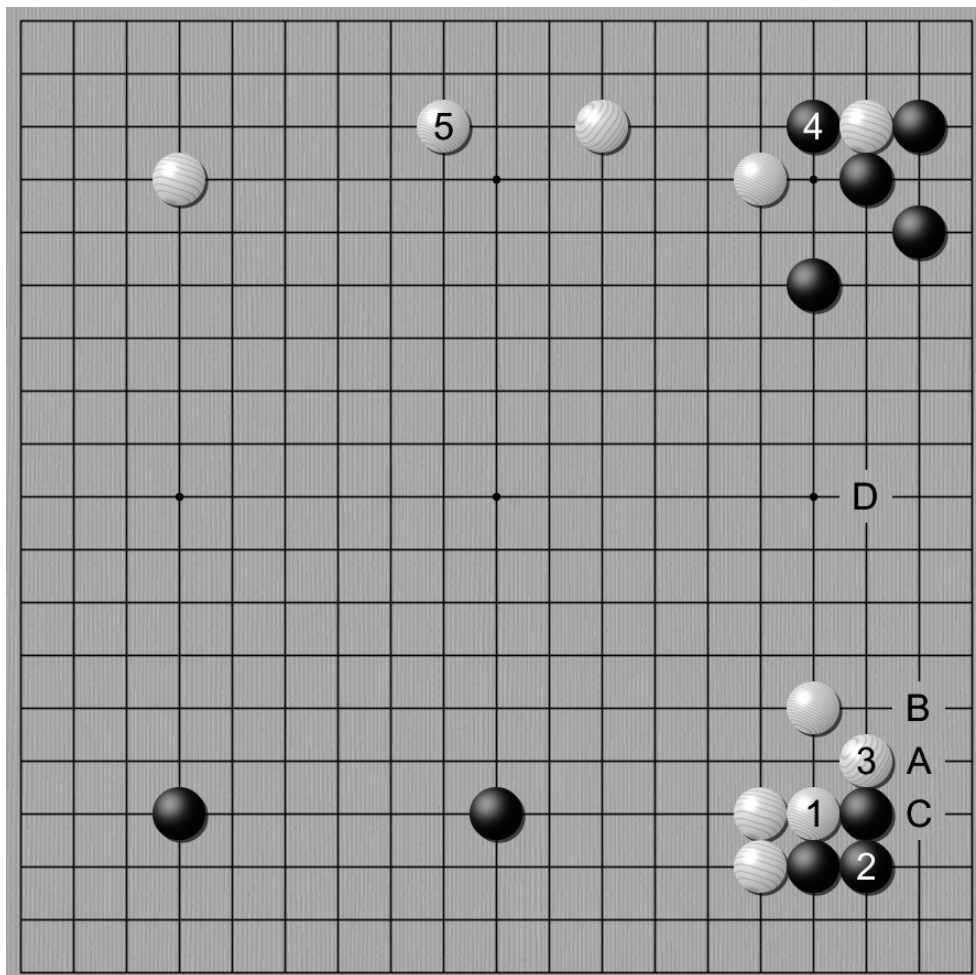
La forma anterior és una variació de formes anomenada **grup L** (perquè les pedres que formen el cas més bàsic semblen una "L" invertida) i té moltes variacions depenent de lleugers canvis de mida i espai, que no passaran, però són molt interessants per a futurs estudis. Segons els casos, un grup L pot tenir molts resultats, però si el defensor té sente, el grup L és viu i això sol ser el cas en què es forma a les partides reals.

Hi ha una categoria de forma similar anomenada **grup J** que també té moltes variacions, però en el seu cas normalment acaba morta perquè moltes vegades com es forma durant el joc, el defensor forma aquest grup en **gote**.

És una forma molt comuna i molta gent del nostre nivell pensa que està viva i no saben com matar-la, fins i tot en partides de kyu d'un sol dígit, així que crec que és molt interessant veure un exemple real de joc de com es forma i com i per què acaba mort si el defensor no sap que de facto no està viu. Vegem i analitzem què va passar:

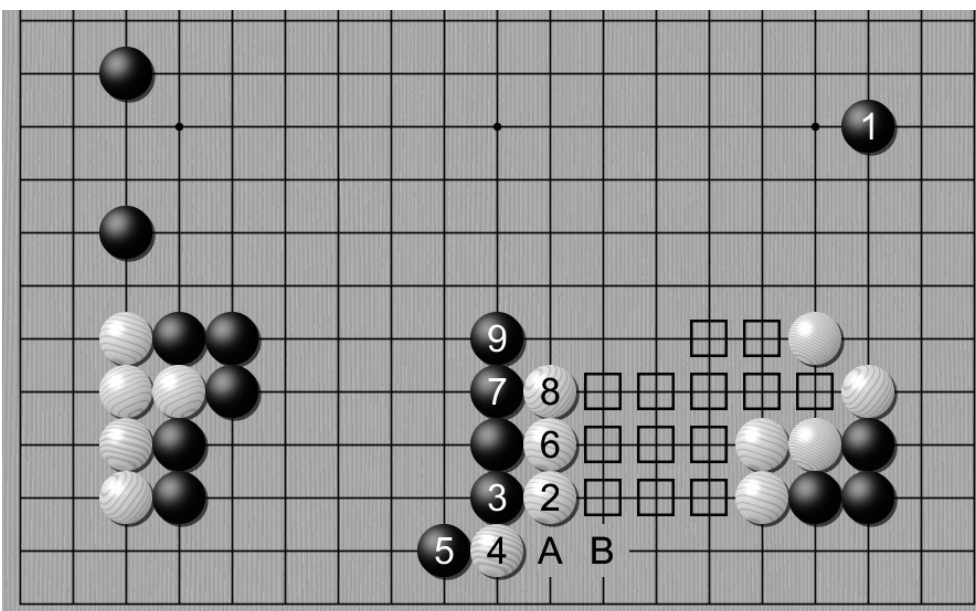


El **grup J** apareixerà a la cantonada inferior dreta. Després dels quatre primers moviments inicials que van reclamar la cantonada per a cada jugador, Negres s'aproximen al **moviment 1**. Blanques juguen el moviment pacífic del cavaller al moviment 2 cedint la cantonada a Negres per guanyar influència externa i **Negres 3** reclama la cantonada que encara que és un moviment que realment no es considera joseki. Blanques juguen el **moviment 4** per ampliar la seva influència exterior i apuntar a un moviment al voltant de **A**, després que Negres responguin a la cantonada, però Negres intenten frustrar aquest pla jugant el **moviment 5**, intentant negar la influència de Blanques. Fer frustrar els plans de l'oponent és, com ja hem dit abans, una gran idea, però la seguretat també hauria de ser primer. Les pedres de la cantonada de Negres no són tan segures com creuen Negres i Negres hi deuen un moviment. Blanques també saben que qualsevol **moviment d'A a H** li donaria prou aire respirable per viure o córrer, així que s'acosta a una altra cantonada amb el **moviment 6**...



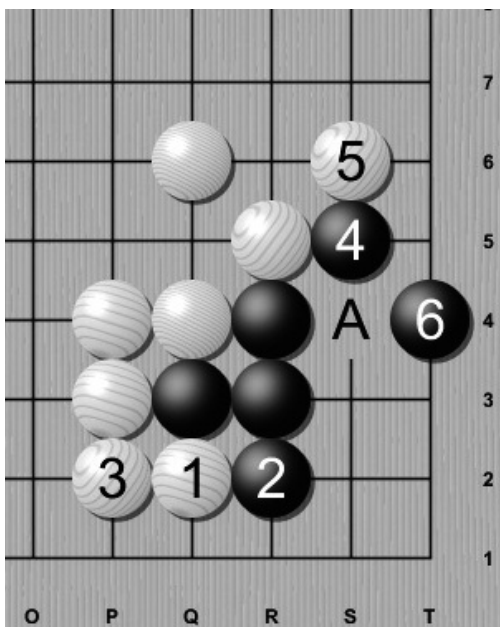
Després d'un intercanvi semi-joseki a la cantonada superior dreta, Blanques decideixen que hauria d'assentar una mica més la seva forma a la cantonada inferior, així que fa l'intercanvi en sente del **moviment 1** amb Negres defensant-se de l'atari i tallant amb el **moviment 2**. Aleshores Blanques passen a jugar la **jugada 3** pensant que és sente i apuntant al següent intercanvi Negres **A**, Blanques **B**, Negres **C**, Blanques **D**, que hauria donat una base sòlida al grup de Blanques, molt de territori i influència i hauria reduït un molt del potencial del grup Negres a la cantonada superior dreta.

Era un bon pla, però Negres confien que les seves tres pedres tenen molt espai per als ulls a la seguretat de la cantonada, així que torna a jugar fora, frustrant el pla de Blanques capturant una pedra blanca amb el **moviment 4** i forçant Blanques a allargar-se al **moviment 5** per estar segur i expandir-te alhora.



Molts moviments després i sense cap acció al costat dret, Negres decideixen pressionar les pedres de la cantonada inferior dreta de Blanques i expandir-se des de la seva cantonada superior amb el **moviment 1**.

Blanques ara senten el cap lentament, així que ignoren la pedra de Negres i fa l'intercanvi dels moviments del **2 al 9** a la part inferior del tauler per crear un espai per fer ulls per a si mateix als punts marcats. Empènyer per darrere amb els moviments **6 i 8** normalment no és bo, però en aquest cas era necessari, i Negres encara deuen un moviment a la cantonada...

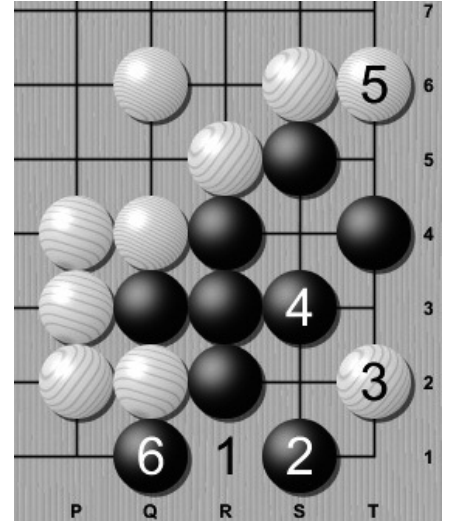
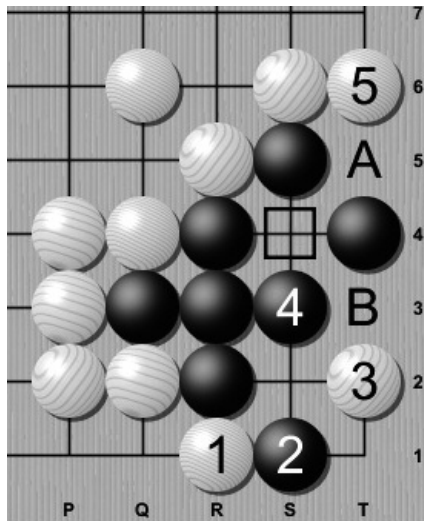
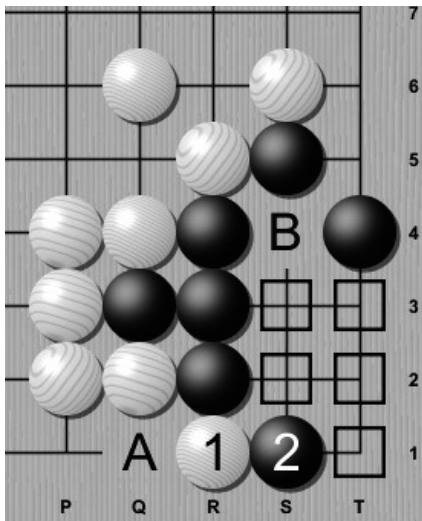


Ara que el grup de Blanques està segur, és el moment ideal perquè es formi el **grup J**. Blanques juguen el hane en el **moviment 1** i Negres bloqueja, formant la forma de dos triangles buits units, amb el **moviment 2**.

Aleshores, Blanques defensen la seva pedra d'entrar a l'atari amb el **moviment 3** i sembla que renuncia al sente, així que Negres creuen que finalment hauria d'ampliar una mica l'espai per fer ulls i juguen el **moviment 4**, però Blanques tenen la forma perfecta per bloquejar aquesta expansió amb el **moviment 5** que forma la boca doble del tigre.

Igual que Blanques abans, Negres no volen que la seva pedra estigui en atari, cosa que delmaria l'espai per fer ulls i mataria aquest grup, així que ha de defensar el punt feble a **A**, però a diferència de Blanques vol mantenir la possibilitat de formar un ull allà en el futur així que també juga allà la "connexió" de la boca del tigre, amb el **moviment 6**. Blanques ja no poden jugar directament a **A**, però van aconseguir el que desitjaven. **Aquesta és**

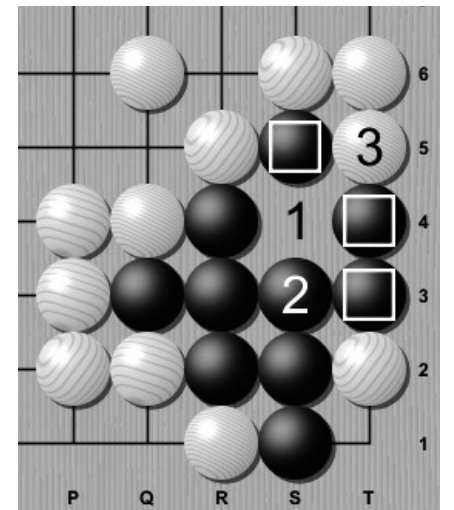
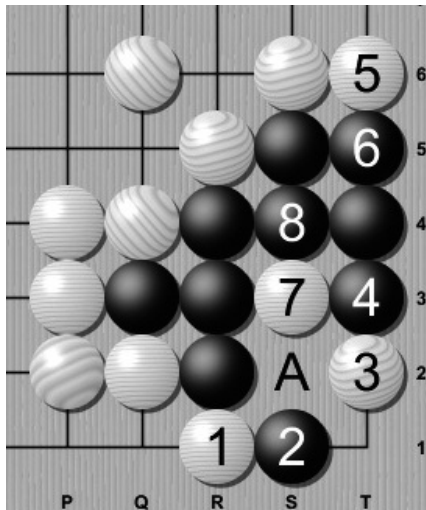
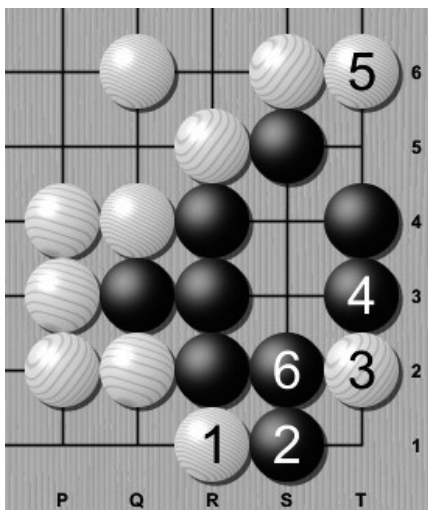
una forma de grup J de llibre de text i és el torn de Blanques, així que Negres està mort, com veurem a la pàgina següent...



Imatge de l'esquerra: primer ve el moviment que altera la forma, en aquest cas el hane al **moviment 1**. Negres estan gairebé obligades a defensar al **moviment 2** per retenir una mica de potencial d'espai per fer ulls, però com podeu veure, si Blanques poden falsificar el possible ull a **B**, llavors l'espai marcat és el cinc voluminós, que és una forma que pot morir si Blanques poden jugar primer al punt vital...

Imatge central: I aquest punt vital és exactament el que juguen Blanques a la **jugada 3** per evitar que Negres visquin i amenacen amb atari la pedra a la **jugada 2**. La variació habitual no és la que es juga a la partida, però les Negres van intentar defensar-ho tot amb el **moviment 4**, ja que sembla un punt de simetria i que ajuda a formar un ull en el punt marcat del quadrat, però el **moviment 5** posa fi a aquesta possibilitat fent que **A i B miai**. Si Negres juguen a **A**, llavors Blanques jugaven a **B** i posaven les tres pedres en atari i Negres necessitaran omplir el punt marcat, destruint el seu propi ull. Si Negres juguen **B**, llavors Blanques juguen **A** i posen la pedra única en atari, falsificant aquest ull. Així, Negres ara només tenen un espai per als ulls i el punt vital ja està ocupat pel seu oponent. **Negres ha mort** i, com que almenys ara té sente, hauria de jugar a un altre lloc i intentar compensar la seva pèrdua en un altre lloc.

Imatge dreta: Però a la partida Negres van fer la captura al **moviment 6**. Això no canvia res, ja que Negres estan totalment envoltades. **El punt 1 no és un ull** com hem vist en casos anteriors, ja que Blanques poden fer atari a la pedra jugada al **moviment 6** i obligar les Negres a omplir el punt 1. No malgastis els teus moviments de **sente**. Quan el teu grup mori, accepta la pèrdua i passa a una altra part del tauler.

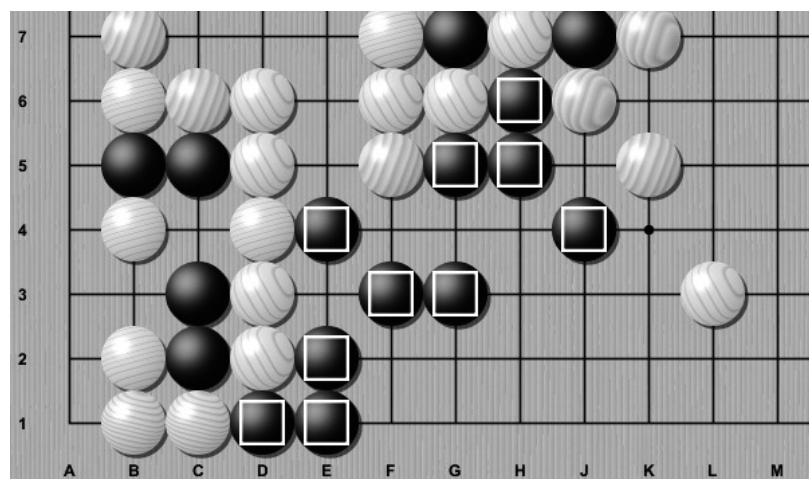
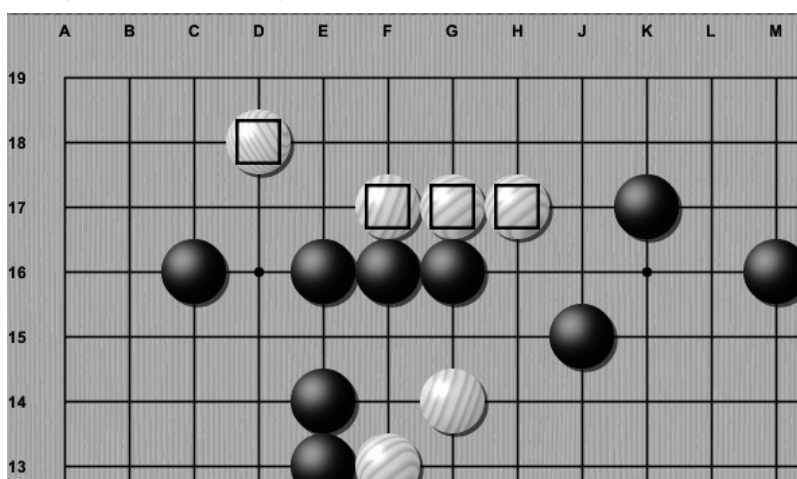


Imatge de l'esquerra: després de l'intercanvi de moviments de l'**1 al 3**, aquesta és la variació més habitual i la més difícil de matar. El **moviment 4** de Negres té com a objectiu la creació de dos espais per fer ulls diferents que, inevitablement, conduirien a dos ulls, però Blanques van per davant d'aquest objectiu i han de tornar a jugar el **moviment 5** per amenaçar amb falsificar l'espai de fer ulls col·locant la pedra solitaria en atari. Negres juguen el **moviment 6** per assegurar-se que un dels dos espais per fer ulls és segur i crea el primer ull.

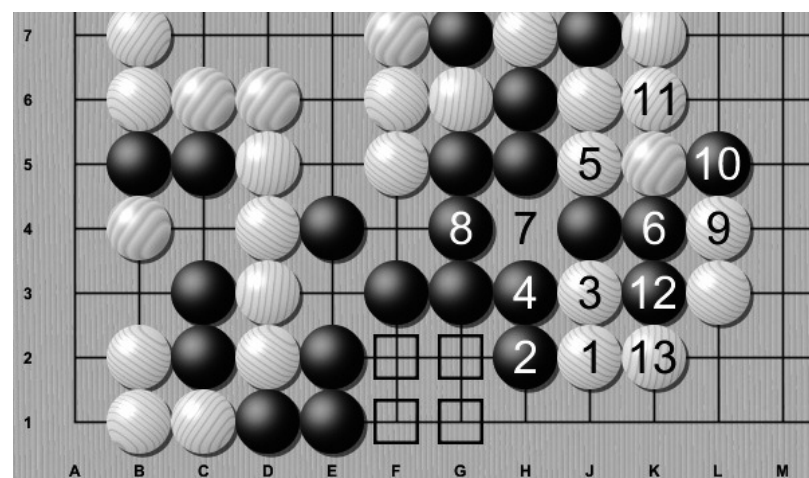
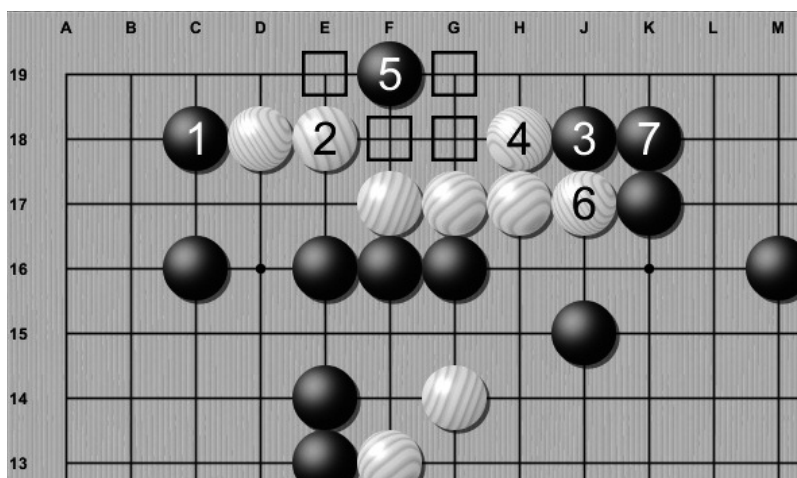
Imatge central: Negres no poden jugar el **moviment 6** per defensar l'altre espai de fer ulls, a causa d'aquesta sèrie d'ataris. Negres es veuen obligades a connectar amb el **moviment 8**. Tot el seu grup està ara en atari i Blanques poden capturar a **A**.

Imatge dreta: ara ve la part difícil, així que reiniciem el comptador des de la imatge de l'esquerra. Blanques juguen el llançament al **moviment 1** i Negres es veuen obligades a jugar el **moviment 2** i connectar o arriscar-se a perdre les pedres marcades. Aleshores Blanques juguen el **moviment 3** i falsifiquen l'ull potencial de Negres. *Negres han tornat a morir.*

Aquests dos grups de formes, el **grup L** i el **grup J**, i les seves variacions són un bon tema d'estudi futur per a tu. Com sempre, la idea no és memoritzar moviments, sinó entendre el seu significat, de manera que puguem aplicar aquestes idees en altres llocs i, de fet, sembla que el mètode/directrius que hem utilitzat tenen mèrits i es poden utilitzar àmpliament en problemes de vida o mort. Per tant, per últim, però no menys important, vull acabar aquest capítol assenyalant de nou que es tracta d'un joc d'encerclar i que estar totalment envoltat sol ser l'inici de la majoria dels problemes de la vida o la mort. No els analitzarem jugada a jugada, són exemples una mica més avançats que el que m'hagués agradat pel nivell d'aquest llibre, però crec que val la pena mirar-los. Si us plau, mireu els dos exemples següents de jocs reals i *penseu si els grups marcats envoltats són vius*.



Sembla que estan bé i amb molt d'espai per fer dos ulls, però el fet que estiguin totalment envoltats ofereix als atacants l'opció de fer moviments atrevits que, d'altra manera, no funcionarien tan bé. Ambdós grups van acabar morint en els jocs reals amb les següents seqüències...



Imatge de l'esquerra: si Negres no haguessin estat tan fortes a l'àrea i Blanques no haguessin estat totalment envoltades, un atac atrevit com el **moviment 1** no hauria funcionat mai, però aquí les Blanques no poden tallar les pedres de Negres i es veuen obligades a defensar al **moviment 2** i després d'un altre canvi de forma amb els **moviments 3 i 4**, Negres juguen al punt vital dels cinc voluminosos. Blanques intenten moure's, però estan totalment envoltades.

Imatge dreta: un exemple molt més complicat, ja que empra el tesuji de llançament al **moviment 7** que obliga a Negres a capturar aquella pedra i pràcticament destruir-hi el seu propi ull. Després de tots aquests moviments, Negres només es queden amb el quatre rectangular, que ara sabem que està mort encara que Blanques no juguin cap moviment dins de l'espai per fer ulls per matar-lo. Les pedres blanques que envolten el grup negre són les que li donen la base sòlida per fer moviments agressius que redueixen la forma de Negres.

Recordau: encara que aquest capítol us hagi semblat una mica prepotent, us recomano que almenys sempre tingueu presents aquestes tres idees importants: no us deixeu envoltar, tingueu cura de la vostra forma, tingueu cura de les cantonades.

▶▶ Això només és el començament

Creieu-ho o no, totes les pàgines fins ara només parlen dels conceptes bàsics del joc i ni tan sols els estem explorant totalment en la seva totalitat. Hi ha tants conceptes per explorar a Go i tants àmbits en els quals es pot centrar i millorar. Estudia més teoria d'obertura i joseki, tesujis més elaborats, millora llegint seqüències i visualitzant els moviments i variacions entrants, atacant, defensant, construint o destruint influències, reduint o ampliant el territori, matant o salvant grups de pedres. Tots aquests són temes dels quals hem parlat, però hi ha moltes més coses per aprendre sobre ells jugant, divertint-nos i, per descomptat, estudiant.

Segons la meva estimació, si almenys has llegit i ho has entès tot fins ara, aleshores tens els coneixements bàsics necessaris per ser un jugador de kyu d'un dígit alt i com més apliques aquests coneixements als jocs, milloraràs cada cop més i et divertiràs transferint aquests coneixements a l'experiència pràctica. Aviat tindreu els vostres propis jocs per mirar enrere, revisar-los i descobrir com funcionen els conceptes bàsics i on vosaltres o el vostre oponent heu posat una pedra incorrectament. *El camí per millorar i divertir-te està obert per a tu*, encara que no tinguis moltes ganes d'estudiar més sobre el joc. Això és cert per a mi mateix. *Com més entenc els conceptes bàsics, millor em faig, més em diverteixo*. No us preocupeu massa per les classificacions. Si continues jugant i t'ho passes bé i tens els ulls posats a tornar a avaluar els conceptes bàsics, la força que acumularàs acabarà reflectint-te en la teva valoració.

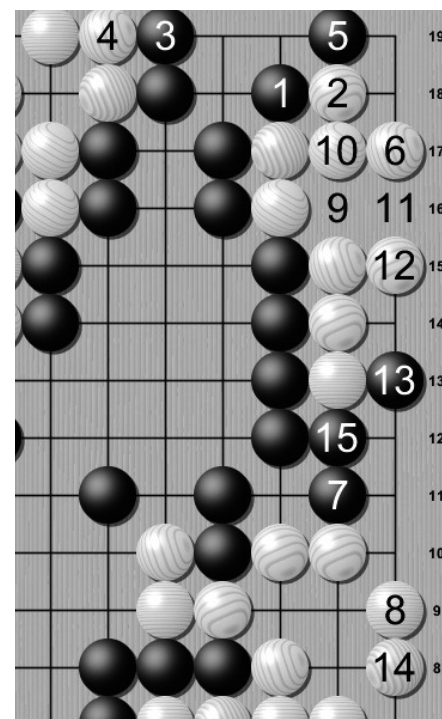
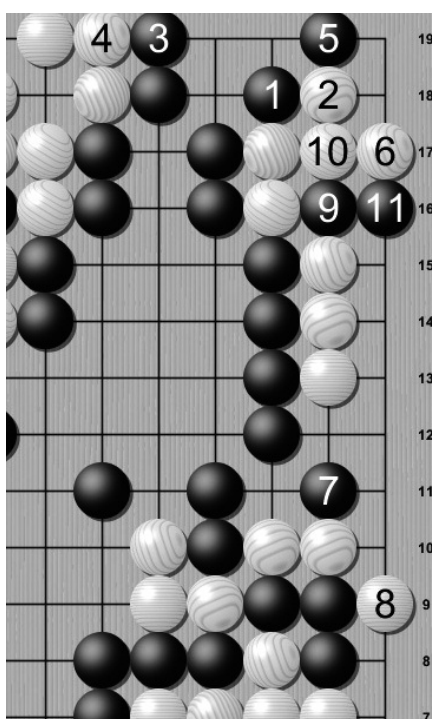
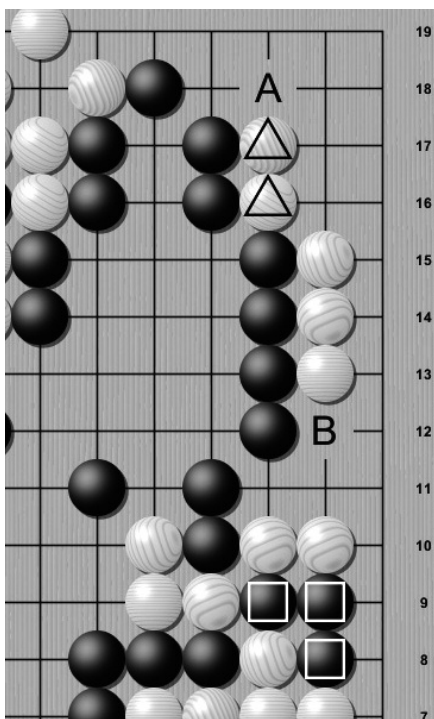
Ara bé, aquest darrer capítol tracta d'alguns temes avançats que crec que tots hauríem de tenir presents per dos motius. En primer lloc perquè aprendre és divertit i interessant. La segona raó és que alguns oponents poden intentar confondre'ns amb alguns moviments que poden semblar estranys i hauríem de ser capaços d'identificar aquests moviments pel que són, encara que només sigui per aprendre d'ells.

Darrerament em trobo jugant fins i tot a partides amb oponents molt més forts, només per veure com pensen i funcionen i com a vegades s'enfronten a situacions amb moviments que no pensaria ni jugaria. Aquests jugadors gairebé sempre guanyen contra mi, és clar, però m'estic divertint i aprenc coses noves. Però per aprendre, almenys heu de reconèixer quin és aquest concepte que s'acaba d'utilitzar en contra vostre. Quina idea s'amaga darrere d'un moviment. Per què alguna cosa que vas jugar o pensaves que era bona no la juguen els millors jugadors. Com es pot evitar alguna cosa i com es pot castigar una jugada cobdiciosa. Totes aquestes coses i més es poden respondre enfrontant-se a adversaris més forts, no tant amb l'objectiu de guanyar, sinó amb l'objectiu d'observar i aprendre i divertir-se. He descobert que aquesta mentalitat despreocupada em fa jugar millor i millorar més ràpidament.

►► Aprèn a deixar anar

De vegades volem que totes i cadascuna de les pedres que hem jugat es quedin al tauler. Sentim la necessitat de salvar-la de ser capturada, és “la nostra preciosa”, la nostra pròpia pedra o petit grup de pedres. No podem deixar-les anar, no podem deixar-les caure en mans de l'enemic. Altres vegades pensem que hem enganxat tot un grup de pedres i com que mai deixariem algunes pedres, ens sorprèn quan l'oponent només ens deixa agafar només una petita cua d'aquest grup, mentre ell fuig amb la resta de les seves pedres envers la seguretat.

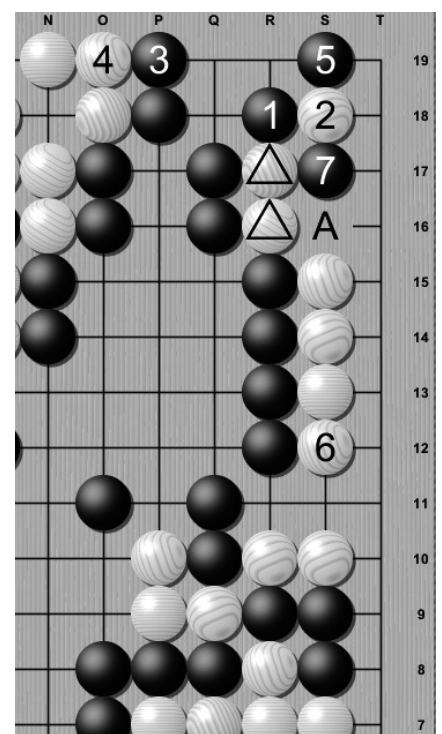
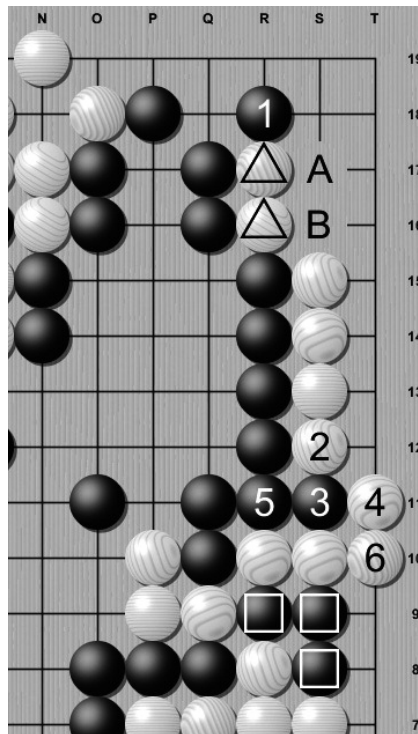
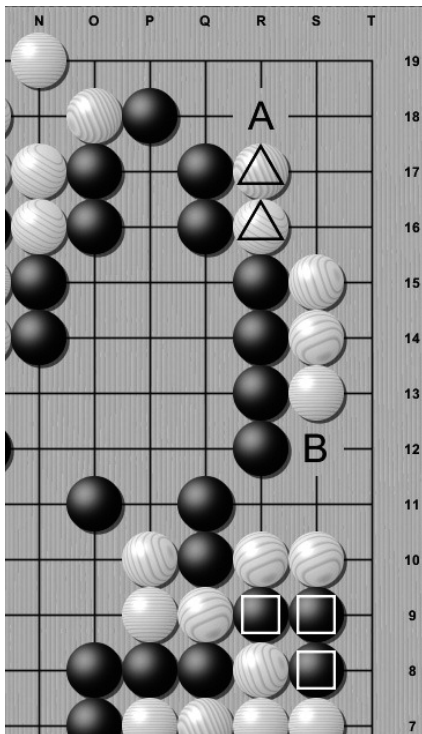
Aprendre a deixar anar algunes de les nostres pedres que han servit al seu propòsit o han esdevingut perjudicials o encadenen els nostres grups, és molt important. També vam parlar de pedres "pesades" i "lleugeres" a la pàgina 50, però trobar quines pedres són "pesades" i que posen en perill els nostres grups i quines pedres són "lleugeres" i que es poden descartar sense cap dany real rarament és fàcil d'aconseguir. Però primer hem d'entendre com funciona tot aquest concepte. Per què voldríem deixar anar les nostres pedres? Sembla una idea estranya, així que alguns exemples ens ajudaran a familiaritzar-nos amb ella.



Imatge esquerra: aquesta és una altra situació de vida o mort d'una partida real. Les pedres de Negres marcades amb un quadrat estan actualment mortes perquè tenen dues llibertats, mentre que els grups de Blanques en tenen tres, però l'existència d'aquestes pedres encara no està determinada. Mentre estiguin al tauler, proporcionen **aji** per a Negres. El grup de Blanques pot viure fàcilment ampliant-se a **A** o connectant-se amb l'altre grup de Blanques a **B**, de manera que Blanques creuen que estan bastant segures. (No analitzarem els detalls de la vida o la mort, ja que el nostre enfocament és diferent aquesta vegada, però és un bon exercici provar cada moviment pel vostre compte com vam fer al capítol anterior)

Imatge central: Negres comencen el seu atac i estan alterant lentament la forma dels ulls del grup blanc, com hauria de fer, i Blanques es defensen pensant que encara poden connectar-se si es troba amb problemes, però el **moviment 7** redueix un grup blanc a dues llibertats en sente i obliga Blanques a jugar el **moviment 8** per mantenir aquestes tres pedres negres capturades. Blanques ja no es poden connectar ara, ha de viure.

Imatge de la dreta: però és impossible en un espai tan petit. Negres continuen l'atac i amb el **moviment 14** Blanques renuncien al seu grup a canvi de **sente**. Totes les pedres de Blanques estan mortes. Podria haver aconseguit un millor resultat si hagués après a deixar anar algunes pedres? *En aquest cas, la resposta és sí...*



Imatge esquerra: Tornant a la posició original del 'error de Blanques és que creu que té dues maneres diferents de viure, **A** i **B**. El que no detecta és que en aquest cas són **miai** així que passa a ser cobdiciós i intenta defensar totes les seves pedres i, com hem vist, ho perd tot. La solució és tractar aquest cas amb la urgència que demana.

Imatge central: doncs, una vegada que Negres juguen el **moviment 1**, si Blanques immediatament juguen el **moviment 2** i la tracten com una situació real, Blanques estan connectades i vives com podeu veure, ja que les pedres negres marcades amb un quadrat encara estan mortes en aquesta seqüència. Fins i tot si Negres juguen a **A** per intentar posar en atari les dues pedres marcades amb un triangle, Blanques poden connectar-se a **B**, encara que realment no és necessari. Ara que Negres han reduït tant la cantonada amb èxit, aquestes dues pedres no tenen sentit pel que fa al territori, de manera que intercanviar dues pedres sense valor per obtenir **sente dues vegades** (una vegada per a Negres jugant **A** i una segona vegada per a Negres jugant **B**) és una gran perspectiva per a Blanques, si Negres ho fan.

Si Blanques només deixa anar aquestes pedres, aleshores guanyarà molt més beneficis en altres llocs del tauler, en comparació amb els quatre punts que representen aquestes pedres (dos punts de territori i dos punts per a les pedres capturades).

Aneu amb compte: això òbviament funciona en les dues maneres! Intenta oferir pedres sense valor al teu oponent i guanya en un altre lloc mentre malgasta moviments per capturar-les, però al mateix temps no hauries de fer moviments addicionals per capturar pedres que l'oponent va descartar o oferir a canvi.

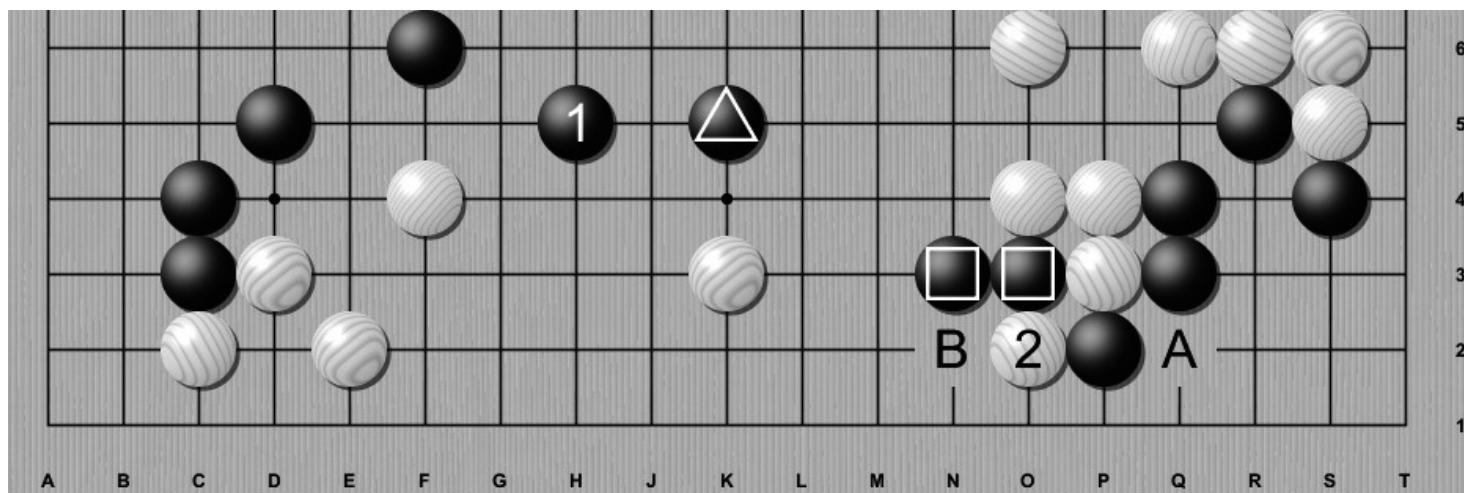
Imatge de la dreta: fins i tot durant l'atac de Negres, Blanques tenen una altra oportunitat d'arreglar el seu error i encara guanyar un **dobte sente**. Després del **moviment 5**, Blanques només haurien de connectar amb el **moviment 6** i cedir les tres pedres de la part superior. Si Negres juguen el **moviment 7** per col·locar les pedres de Blanques en doble atari, Blanques poden ignorar Negres i guanyar sente en un altre lloc i si Negres segellen l'acord amb un moviment a **A**, Blanques tornaran a tenir sente.

Sembla que Negres han destruït una cantonada de Blanques i han guanyat algunes pedres, però donar sente dues vegades al teu oponent és un avantatge sorprenent que podria significar que Blanques podrien haver guanyat encara més punts en qualsevol altre lloc, depenent del joc i del que farien Blanques amb aquesta sente.

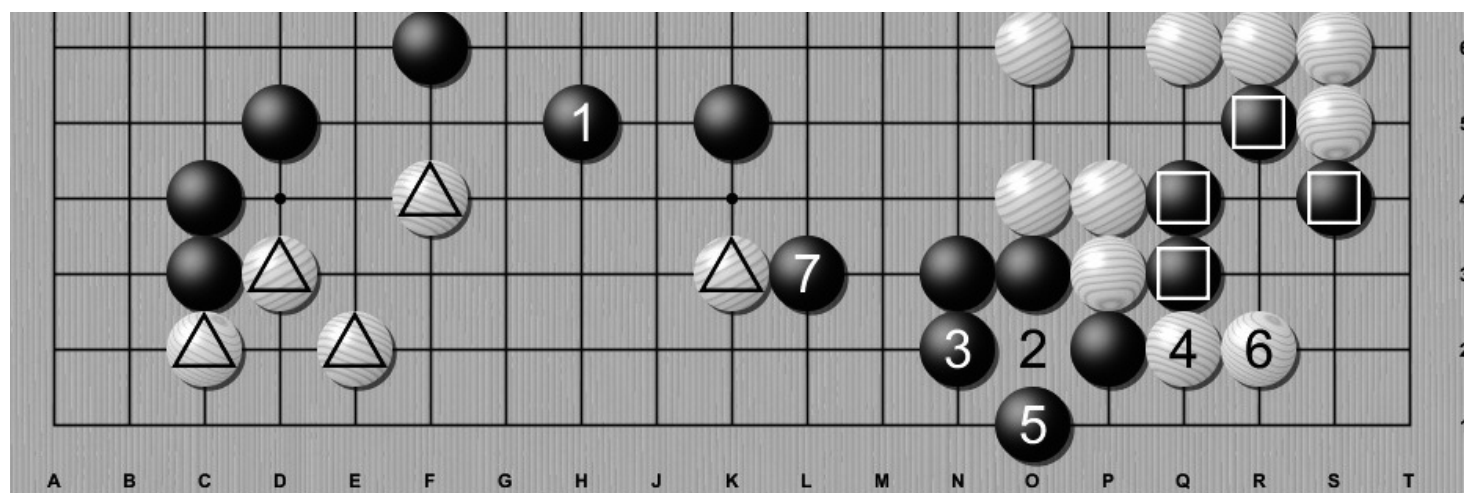
Aneu amb compte: un intercanvi que us exigeix renunciar al **sente** ha de fer-vos una pausa i pensar si val la pena la molèstia, però un intercanvi que us exigeix donar sente dues vegades és un intercanvi del qual hauríeu de fugir. Al mateix temps, si podeu crear activament una situació en què el vostre oponent pugui estar temptat d'intentar-ho en contra vostre, **hauríeu de considerar seriosament abandonar algunes pedres** si això és el que cal.

Com més jugueu, més us adonareu que sovint el jugador que "malgasta" més moviments per obtenir petits guanys sol ser el jugador que perd la partida. **Intenta pensar a gran escala, juga grans moviments, mantingues el sente i no juguis petits moviments.** Això, per descomptat, és més fàcil de dir que de fer, però és bo tenir aquests objectius en ment.

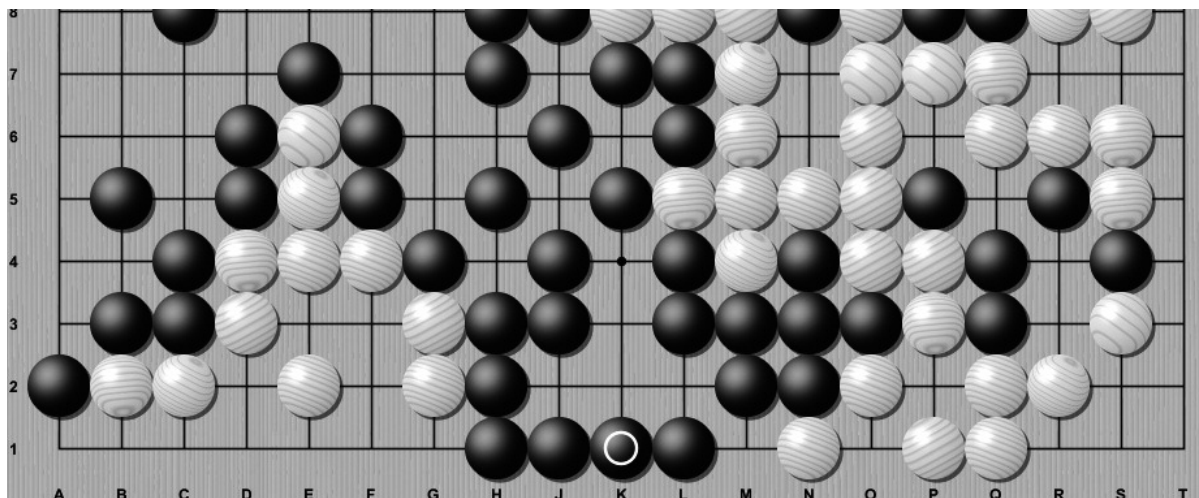
De vegades s'ofereix un intercanvi per part del nostre contrincant de bon grat o per error i podem guanyar més, renunciant a les pedres que ja tenim. Aquestes possibilitats no succeeixen massa sovint, però és una oportunitat de la qual hem de ser conscients i gestionar que hem d'intentar superar la nostra tendència natural a protegir totes i cadascuna de les pedres. Per exemple:



Negres intenten amenaçar el grup de Blanques a l'esquerra amb el **moviment 1**, però Blanques ignoren l'amenaça i opten per tallar en el **moviment 2**. Normalment, Negres simplement connectarien a **A** i defensarien la seva cantonada i Blanques jugarien a **B** i amenaçarien amb capturar les dues pedres marcades amb quadrats, mentre que aquelles que fugien cap a la pedra negra marcada amb un triangle, donant benefici a Blanques. Però ara que Blanques ignoraven una amenaça a l'esquerra, Negres poden tractar **A** i **B** com a **miai** i sacrificar la cantonada per amenaçar el costat esquerre i inferior...



Així, Negres defensen a l'altre costat i el següent intercanvi es juga de manera natural. Negres capturen una pedra amb el **moviment 5** i Blanques maten qualsevol potencial de fer ulls que poguessin tenir les quatre pedres Negres marcades. Però amb el **moviment 7**, Negres comencen un atac complet contra el grup de Blanques marcat amb un triangle que ara està totalment envoltat i encara no té dos ulls. Negres van cedir la cantonada, però va fer aquest intercanvi per amenaçar de guanyar molts més punts en altres llocs...



Aquest és el resultat final, just abans d'acabar la partida.

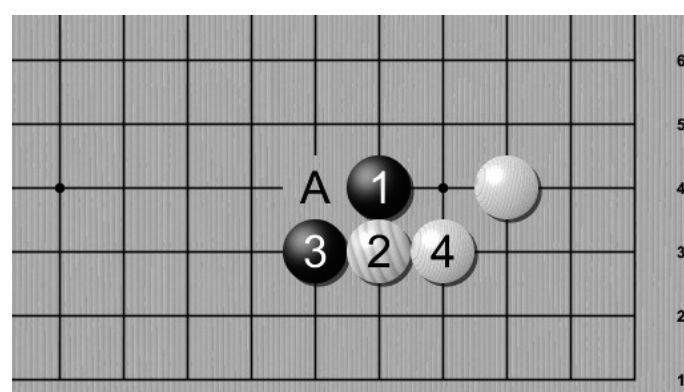
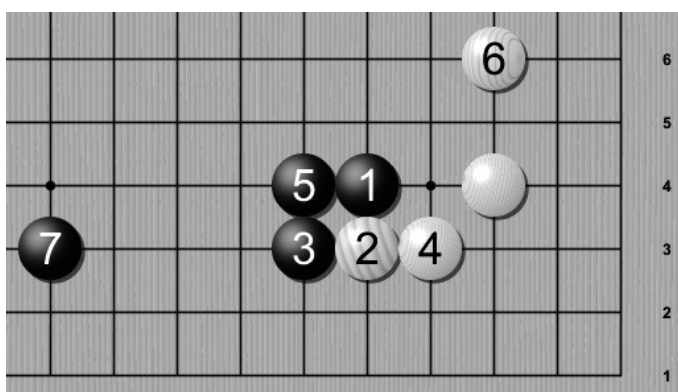
Blanques amb prou feines vivien a la banda esquerra i, si compares aquesta imatge amb la lluita primerenca, Negres semblen que han guanyat més punts que els que va renunciar a la cantonada.

Decidir quin grup de pedres és "**pesat**" i quin és "**lleuger**", depèn totalment de la situació i de les pedres properes del nostre oponent, però en general hi ha tres criteris que ens poden dir si un grup és pesat:

- A) Totes les pedres estan connectades directament?
- B) Es toquen les pedres com una inversió directa per assegurar aquesta zona?
- C) És possible que ens envoltin o ens privin del nostre espai per fer ulls i al final has de fugir per sobreviure?

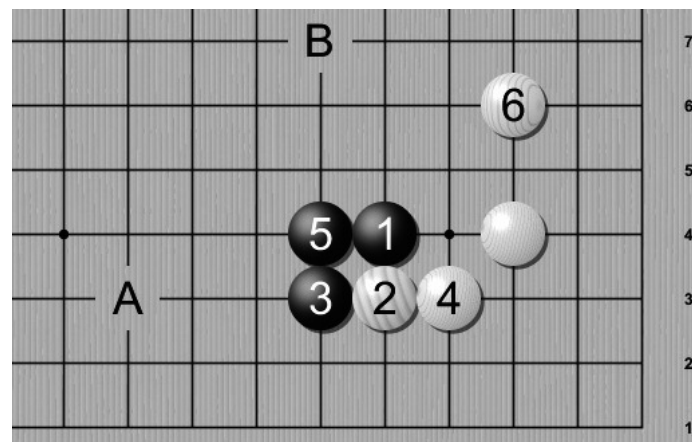
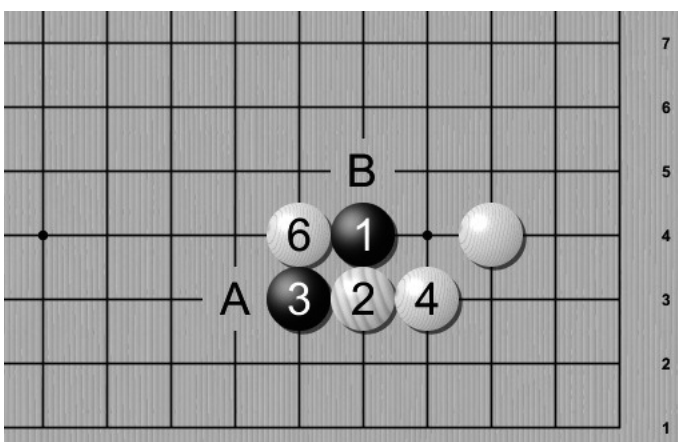
Del que hem vist en els exemples anteriors, això no sempre és fàcil de decidir i esdevé sobretot una qüestió d'experiència. Per empitjorar les coses, de vegades només una o dues pedres canvien la decisió de si el grup es pot tractar com a lleuger o pesat i això pot afegir encara més complexitat al problema.

Amb quina quantitat de pedres el nostre grup deixa de ser lleuger i ha traspassat el llindar per ser pesat? Un cas clàssic és una cosa que podeu veure en jocs més avançats on els jugadors comencen a deixar joseki sense acabar. Un bon exemple és el clàssic joseki que vam veure a la **pàgina 84**:



Imatge esquerra: Aquest és el joseki que esperem normalment.

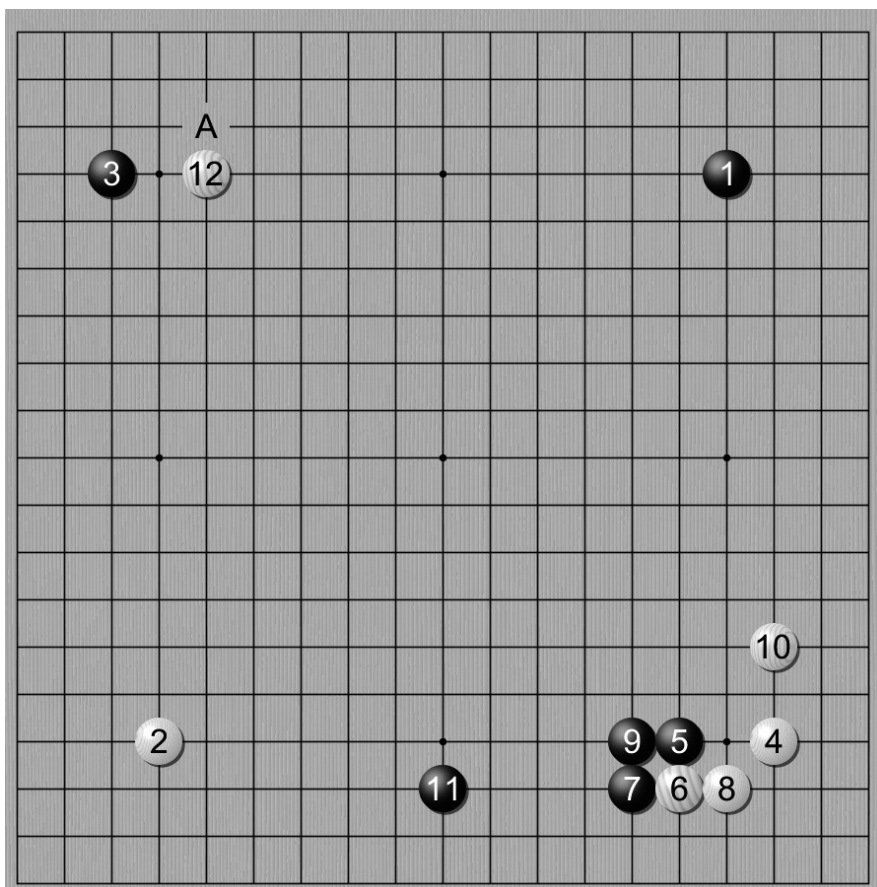
Imatge de la dreta: Negres poden decidir que després del **moviment 4** les seves pedres no necessiten més ajuda en aquell moment i poden ser tractades com a lleugeres, si Blanques decideixen jugar el tall obvi a **A**. Així que Negres juguen el **moviment 5** en un altre lloc per guanyar avantatge en algun altre zona del tauler. Per tant, aquestes pedres es consideren lleugeres. Però perquè?



Imatge esquerra: fins i tot si **Blanques 6** talla les seves pedres, qualsevol d'elles encara pot escapar per **A** o **B**, de manera que no es perden totalment. Són flexibles, tenen aji. Tenen mal estat, però no estan mortes. No. Per matar aquestes pedres, Blanques necessiten jugar en **A** normalment. Per tant, Blanques han d'invertir sis pedres per aconseguir una cantonada, en comparació amb les dues pedres de Negres. Per tant, el negre té un moviment lliure a un altre lloc i almenys algunes de les seves pedres encara són vives. És per això que les seves pedres són lleugeres i pot fer tenuki al **moviment 5**.

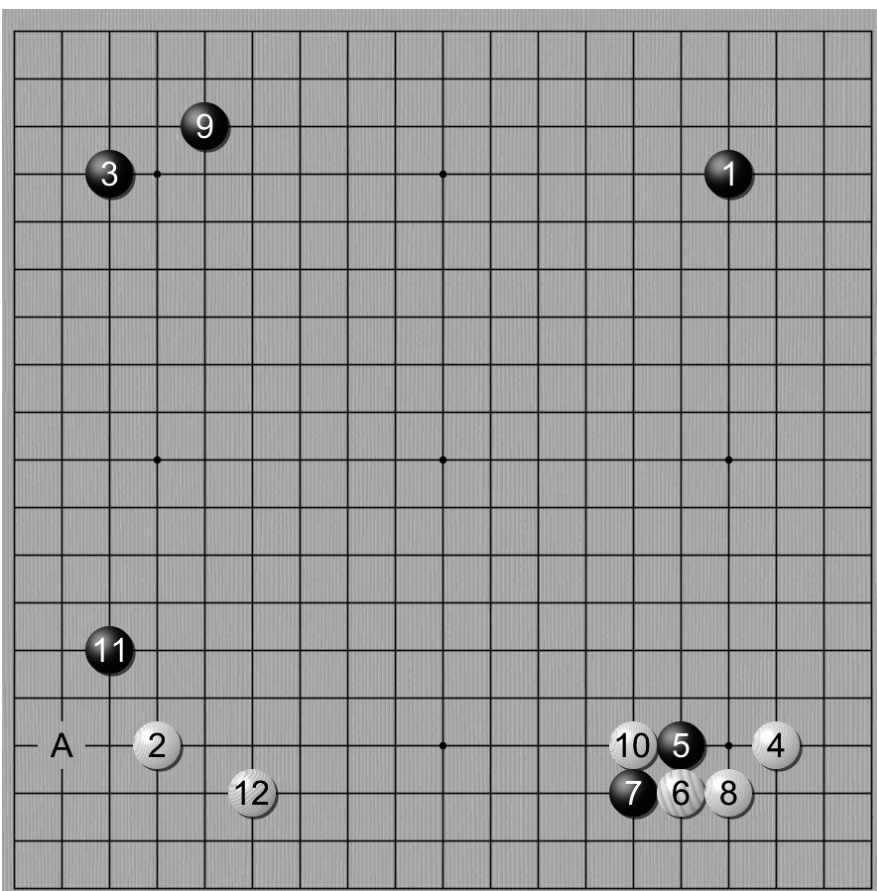
Imatge de la dreta: però, si Negres inverteixen fins i tot una pedra més, el seu grup ara és **pesat**! Les negres no poden fer tenuki al **moviment 7**, sinó Blanques el pinçaran a **A**, robant-li la base. Ara Negres no té base, les seves pedres estan totes connectades i ja no són flexibles. El negre no pot sacrificar una pedra i viure amb l'altra. Totes les seves pedres han de fugir a **B** o morir. **Negres són un grup pesat**.

Per tant, les pedres que són lleugeres semblen ser pedres flexibles. Pedres que podem sacrificar per una causa més gran o pedres que ens sentim còmodes perdre, per tal d'aconseguir avantatges en altres llocs. Una altra manera de veure el tema de forma pesada o bé d'lleugera és si amb la mateixa quantitat de moviments podem estendre les nostres pedres de manera més ràpida i eficaç, a costa d'alguna seguretat nostra. Tornem al nostre exemple anterior i tinguem en compte tot el tauler. Quin dels dos taulers consideraries millor per a Negres:



Tauler 1 - La seqüència clàssica

Aquest és un tauler típic per al nostre nivell de joc. Els dos jugadors segueixen la teoria inicial centrant-se primer en les cantonades i acabant el seu joseki. Com podeu veure, hi ha un cert equilibri al tauler. Sembla que tots dos jugadors tenen una participació igual a les cantonades i als costats (Negres a la part inferior, Blanques a la dreta). Després que el joseki s'hagi completat a la cantonada inferior dreta, Blanques tenen sente i s'acosten a la cantonada superior esquerra i és el torn de Negres de defensar, possiblement en **A** o potser amb algun moviment de pinça a causa de l'existència del **moviment 1**. Sigui com sigui, el **moviment 13** de Negres serà una **jugada defensiva**...



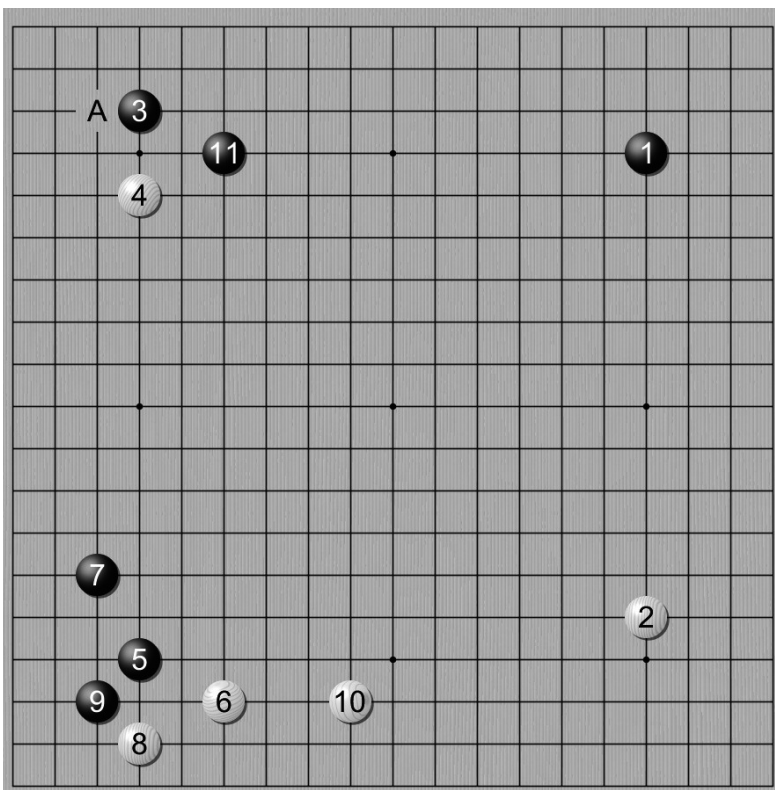
Tauler 2 - Tractar les pedres amb lleugeresa

En aquest tauler, Negres no van utilitzar el **moviment 9** per completar el joseki a la cantonada inferior dreta, sinó que ho va fer servir per tancar el recinte a la cantonada superior esquerra. El **moviment 10** de Blanques va dividir les pedres de Negres donant-li a Negres l'oportunitat d'apropar-se a una altra cantonada de Blanques amb el **moviment 11** i Blanques defensen de manera natural al **moviment 12**.

En aquest tauler, el **moviment 13** de Negres probablement estarà al voltant de **A** i serà un **moviment ofensiu**.

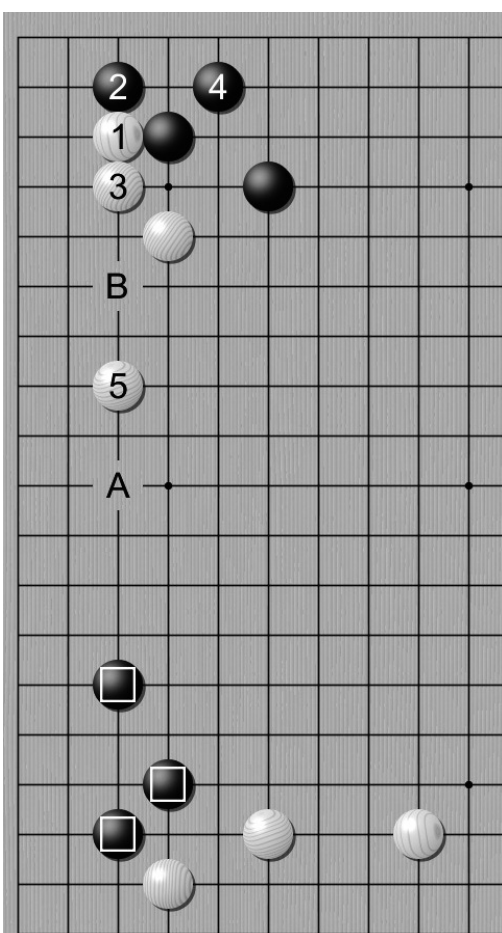
Aquesta és una diferència significativa amb el tauler anterior. A més d'això, el tauler ja no s'equilibrava. Negres semblen tenir una gran aposta a la part superior i a l'esquerra. També Negres han tancat la cantonada superior esquerra, Blanques la part inferior esquerra, però Blanques **no tenen aji** a la cantonada de Negres, mentre que Negres tenen dues pedres a la cantonada de les Blanques que poden causar problemes. Negres estan més satisfetes amb aquest tauler...

Aquesta actitud cap a les pedres lleugeres i obtenir moviments addicionals al tauler és molt poderosa. Desaconsellaria utilitzar-lo en les primeres etapes d'aprenentatge del joc, perquè si es fa de manera incorrecta, l'oponent pot castigar-te severament, però una vegada que tinguis per la mà del joc, per descomptat, dóna la idea d'utilitzar pedres lleugeres en moltes ocasions. És molt satisfactori planificar amb antelació les possibilitats que ofereixen les pedres lleugeres i la possibilitat d'alterar lleugerament l'aspecte del tauler a favor teu, però les coses poques vegades surten com s'havia previst. Crec que un altre exemple ens serviria bé per il·lustrar els beneficis i perills d'aquesta idea:



Aquest és un tauler una mica peculiar, a causa del **moviment 2** de Blanques. No és gaire habitual avui dia, sobretot ara a l'era AlphaGo, però té algun mèrit teòric. Blanques estan intentant que Negres no s'apropin aviat a aquesta cantonada, fent que aquest costat sigui més petit i, per tant, menys rendible, a causa dels principis de la teoria de l'obertura i **la direcció del joc**, la qual cosa ens suggereix que ens apropem primer al costat/cantonada més gran.

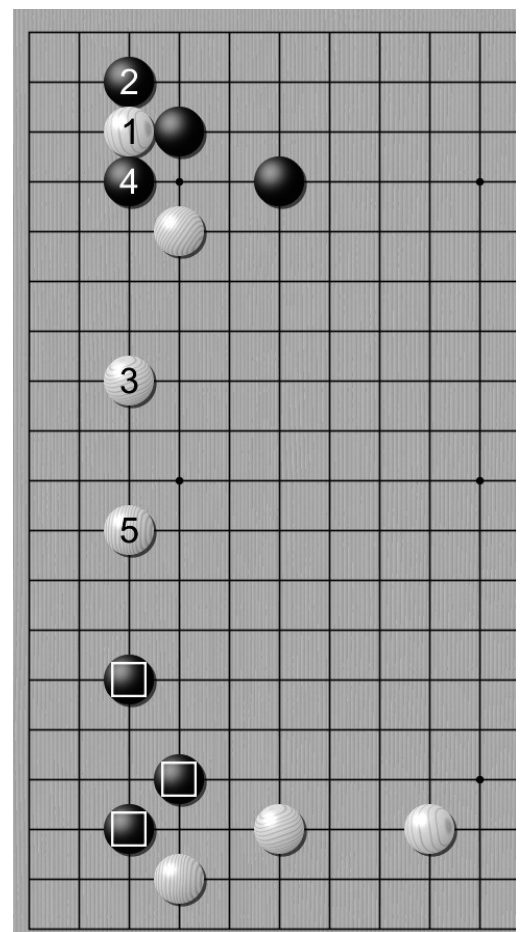
Després de **Negres 3**, Blanques no busquen la cantonada inferior esquerra oberta, sinó que opten per l'aproximació al **moviment 4** pensant que tractaria la defensa de Negres amb lleugeresa, com acabem de veure a les pàgines anteriors, i després ignoraria el tall i utilitzaria aquest moviment addicional per obtenir també la cantonada inferior esquerra. Però Negres són conscients de la possibilitat i agafa aquesta cantonada amb la **jugada 5**. Després d'això, els dos jugadors segueixen el joseki i, per tant, per a la **jugada 12** s'espera que Blanques juguin a **A**...

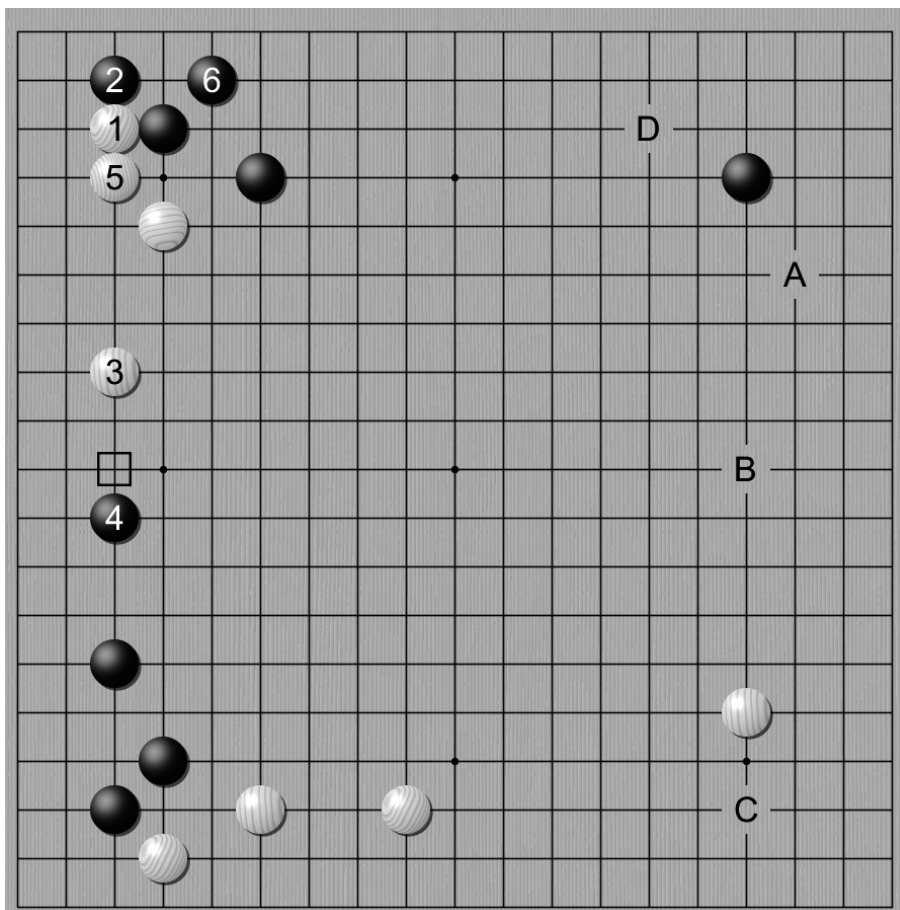


Imatge esquerra: aquest és el joseki normal. A Blanques no li agrada que Negres després puguin ampliar el seu grup marcat jugant **A**, perquè aquest moviment també permet a Negres algunes possibles invasions perilloses més tard a **B**...

Imatge de la dreta: Així doncs, Blanques té previst tractar la seva pedra en el **moviment 1** amb lleugeresa i oferir-lo com a sacrifici a Negres i jugar un joseki diferent i poc utilitzat. Tingueu en compte que el **moviment 3** d'aquesta imatge es troba a la mateixa posició que el **moviment 5** de la imatge de l'esquerra

Després que Negres s'empassa la pedra de Blanques amb el **moviment 4**, llavors Blanques tenen la intenció de jugar el **moviment 5** i dominar el costat i aquesta vegada serà ell qui pressionarà el grup de Negres. En el joc real, però, Negres tornaven a ser conscients dels plans de Blanques...





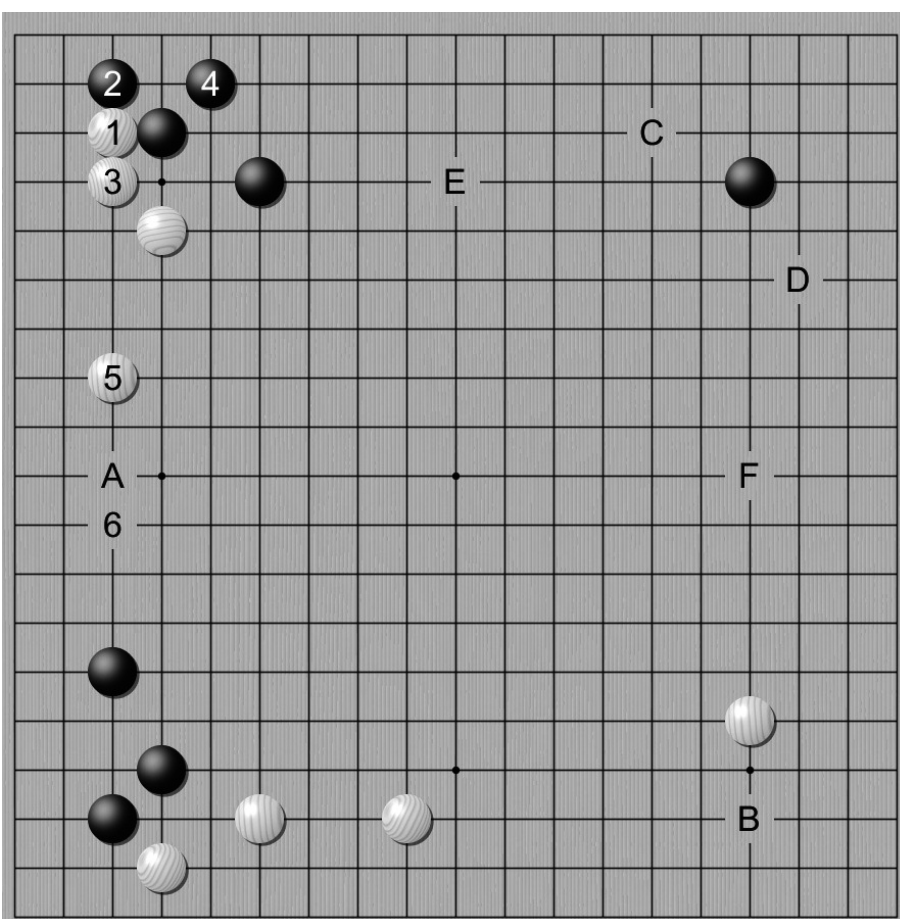
Què va passar realment

Negres saben què pensen Blanques, així que s'estén amb seguretat des del seu grup inferior esquerre amb un salt de dos punts al **moviment 4**. Tenint els seus plans interromputs de nou, Blanques tornen a jugar el juseki habitual amb el **moviment 5** i Negres completen el juseki amb el **moviment 6**.

Encara que el pla original de Blanques fracassés, Blanques estan contentes amb el resultat perquè ara li toca jugar i té sente. Si hagués jugat el juseki normal de seguida, ara hauria estat el torn de Negres, com veurem a la següent imatge.

Blanques ara són lliures de jugar primer en diversos punts grans del tauler de la **A** a la **D**.

Un altre avantatge és que Blanques van fer que Negres juguessin un punt per sota. Com dèiem a la pàgina anterior, el punt correcte de pressió de Negres al grup de Blanques és al punt marcat, no pas el **moviment 4**...



Comparació amb els moviments més estàndard

Si Blanques simplement haguessin jugat el juseki normal, com podem veure, ara és el torn de Negres de jugar i hi ha moltes àrees i punts més grans al tauler de moment en lloc de **A**. Encara que Negres esculli **A** no haguessin triat la **jugada 6** marcada aquí, que es va jugar realment en la partida. Els moviments més raonables per a Negres són el moviment **B** per apropar-se a la cantonada oberta, un tancament a **C** o **D** o una extensió lateral a **E** o **F**. El moviment **A** és molt petit i massa concentrat en un costat on ja ha tingut massa moviments jugat allà, en comparació amb la resta del tauler.

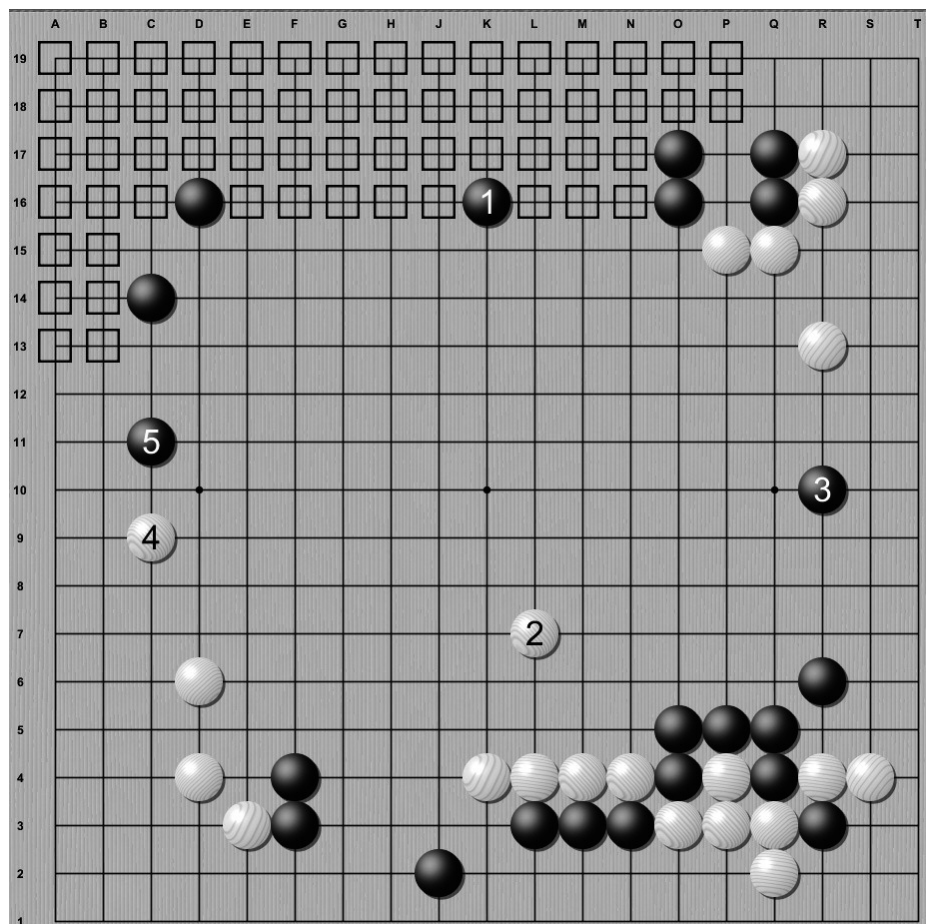
Així doncs, Blanques estan contentes perquè van obtenir sente i van atraure Negres a jugar en una posició que no hauria triat jugar pel seu compte en aquell moment de la partida.

Nota important: mentre apreneu el joc, és molt recomanable que us atengueu al juseki normal i entengueu com funcionen i per què es juguen aquests moviments concrets. Canviar la seqüència dels moviments en un juseki o fins i tot oferir intercanvis és una tàctica molt eficaç, però el seu ús hauria de venir després d'haver dominat els conceptes bàsics i saber exactament què estàs fent i què estàs arriscant al tauler. Aquests guanys tan petits acabaran amb el pas del temps, però no hauríeu de ser complaent i fer moviments lents més tard i perdre el vostre avantatge guanyat amb esforç. (Blanques, a la nostra partida d'exemple, finalment va jugar uns quants moviments lents i va perdre la partida)

►► Sabaki

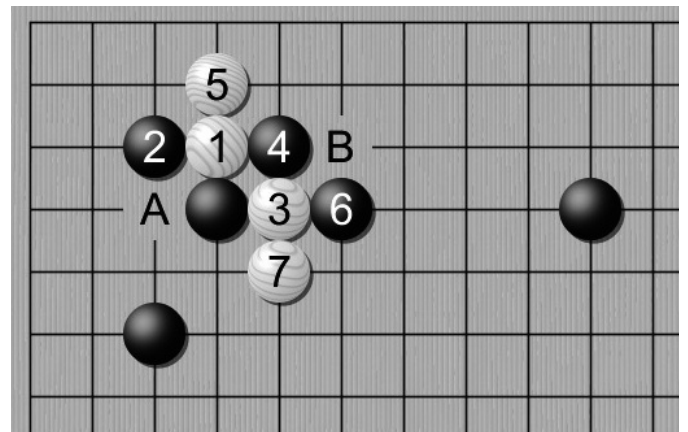
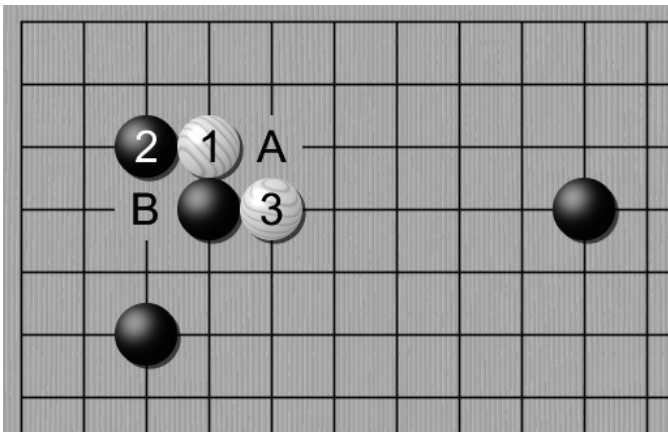
Donar una definició de sabaki és una mica difícil. Pràcticament és un hàbil intercanvi de moviments que posa una de les teves pedres en perill -o planeja sacrificar-la- per tal d'establir un grup dins del territori enemic o, en general, fer possibles invasions o reduccions molt dures. Sabaki es basa en gran mesura en la idea de deixar anar algunes pedres i té una gran varietat de casos que es poden considerar sabaki. La seva principal similitud és que la pedra que està sent sacrificada pel jugador que intenta fer sabaki és una amenaça important, de manera que obliga l'oponent a respondre a aquesta amenaça i fer possibles altres jugades properes.

Com sempre amb qüestions tan complexes, simplement parlar d'alguna cosa és crear confusió. Val a dir que el sabaki és una tècnica molt avançada que requereix experiència i una bona capacitat de lectura o molt temps de reflexió per poder tirar endavant. *En el nostre nivell de joc, realment no m'atreveria a afirmar que les tècniques de sabaki reals apareixen als nostres jocs o estan al nostre coneixement.* Això vol dir que és una tècnica de futur, però per millorar en alguna cosa hem de ser conscients d'ella o, almenys, dels seus esforços per fer-ho. Vegem dos exemples d'aquests esforços i intentem entendre com funciona el sabaki:



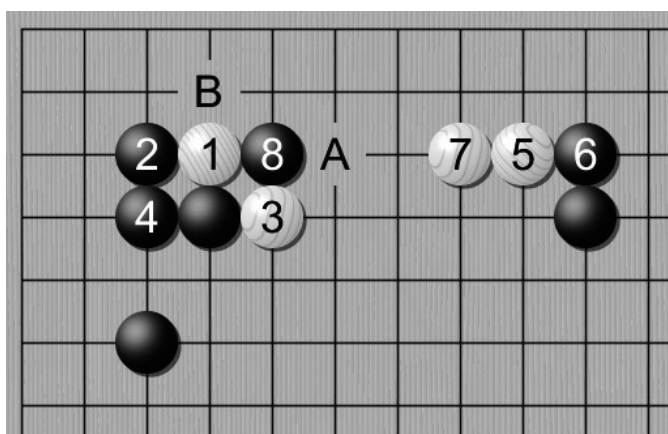
Tots dos jugadors intenten jugar a les últimes grans àrees restants del tauler. Negres 1 amplia la influència de Negres a la part superior, **Blanques 2** s'estén des d'un grup que necessita córrer cap al centre per sobreviure, per la qual cosa és un moviment urgent per a Blanques. **Negres 3** amplia el seu propi grup a la dreta i crea espai per a una base. Si Blanques s'ampliessin a **3**, el grup de Negres hauria tingut problemes. **Blanques 4** s'estén primer a l'últim costat obert i **Negres 5** s'estén cap a la mateixa zona, tancant les perspectives de Blanques a l'esquerra.

Els punts marcats amb quadrats estan preocupant al jugador blanc. Si Negres juguen un altre moviment a la part superior, qualsevol possible invasió seria molt difícil. Blanques senten que ara necessita jugar allà...

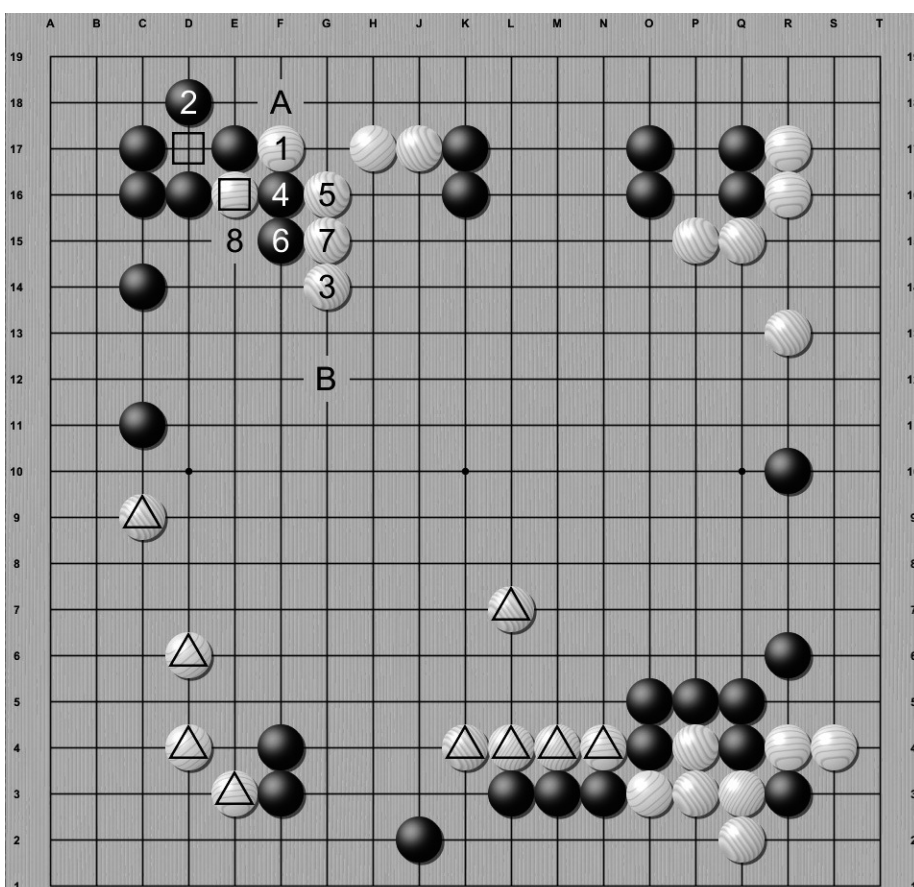


Imatge esquerra: Blanques decideixen l'adhesió directa al **moviment 1** (pàg. 110) i Negres són fortes en aquesta àrea, per la qual cosa respon amb el hane agressiu al **moviment 2**. Una resposta molt lleugera a això és el contra-hane que veiem al **moviment 3** de Blanques. Aquest moviment sembla un excés i Negres podrien tallar fàcilment a **A**, però el punt de tall que queda a **B** per a Negres és molt greu i ha de tornar i defensar-ho en algun moment, deixant el seu atac després del tall a A inacabat, amb potencialment resultats desastrosos.

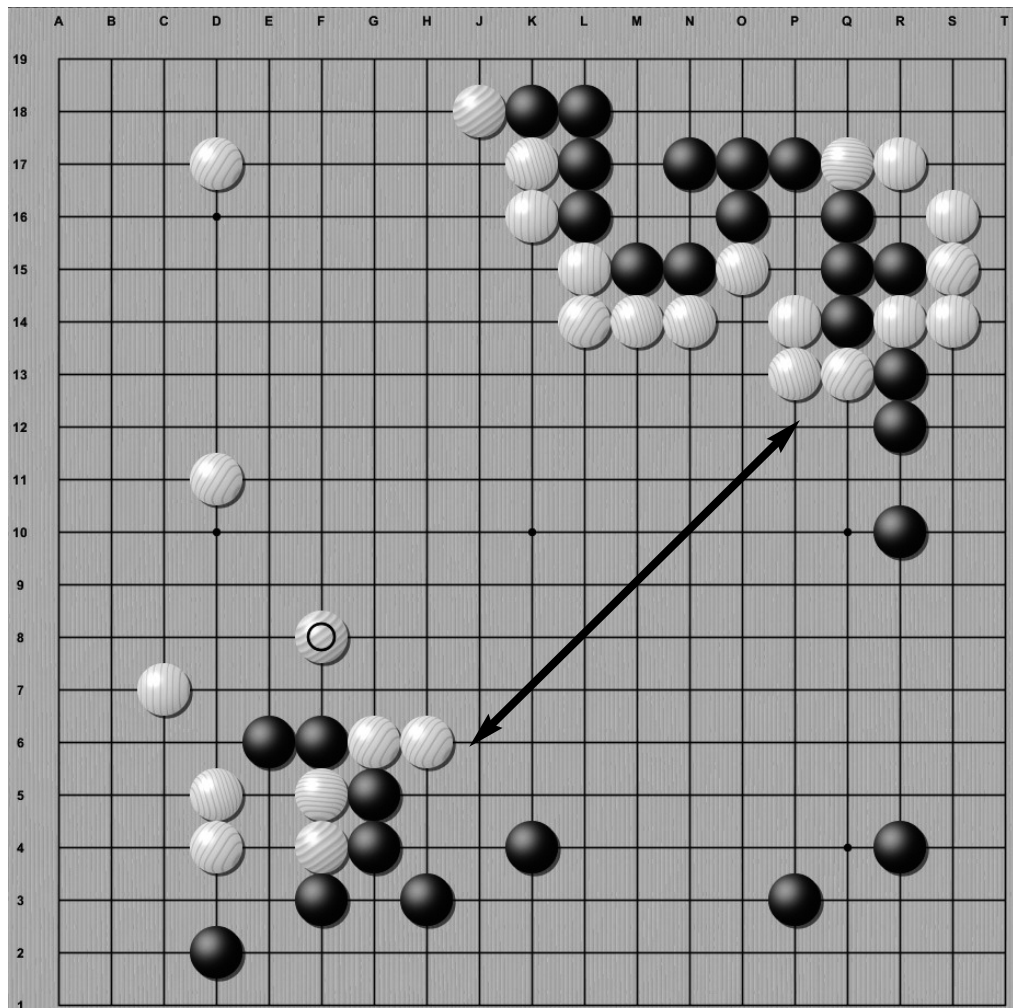
Imatge de la dreta: fins i tot si Negres tallen a **A** i van provar tots els moviments ataris i agressius al tauler, Blanques simplement estenent les seves pedres exposa l'agressió de Negres com una jugada excessiva. Ara Negres tenen dos punts de tall, **A** i **B** i defensar-los amb el següent moviment és impossible. Hi ha, és clar, altres variacions més moderades, però totes acaben amb un resultat acceptable per a Blanques, tenint en compte que va ser una invasió molt profunda. Per tant, Negres solen evitar jugar el tall immediatament sense defensar almenys una vegada...



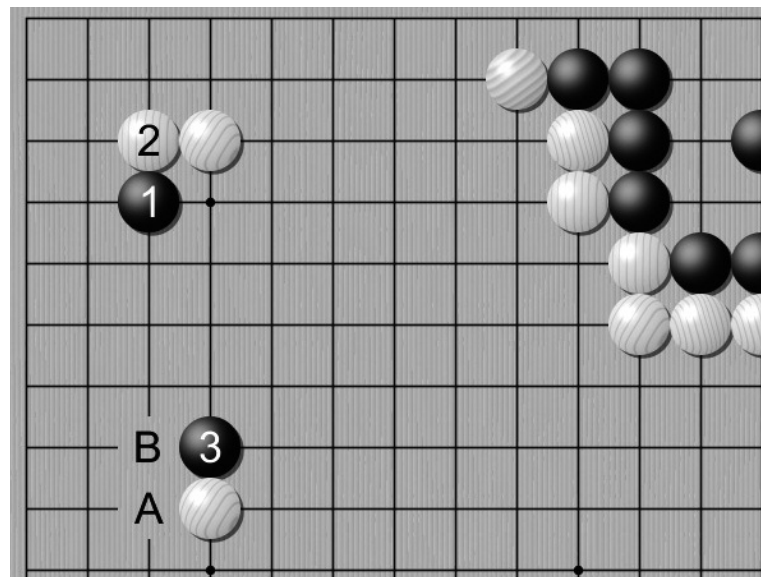
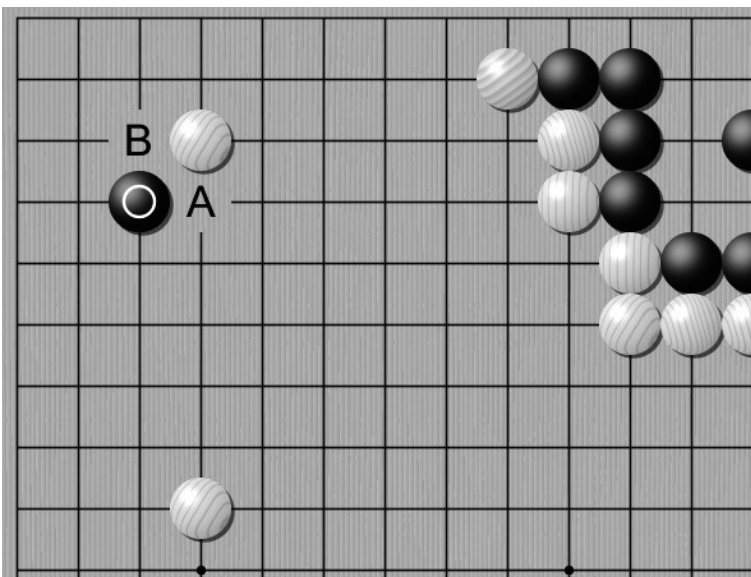
Per tant, el **moviment 4** defensa el tall i ara Negres estan a punt per atacar les pedres fràgils de Blanques, però Blanques sembla que ignoren les seves pedres i salta en un cop en diagonal amb el **moviment 5**. Negres no volen que Blanques s'arrossequin per sota de les seves pedres, així que respon amb el pilar de ferro al **moviment 6** i Blanques semblen que estan intentant crear una base amb l'extensió del **moviment 7**. Negres posen fi a aquesta perspectiva amb el **moviment 8**, pràcticament capturant la pedra blanca a l'**1**, però donant a Blanques un altre intercanvi. Si Blanques juguen **A** després, Negres hauran de jugar amb **B** i capturar la pedra de Blanques o fer moviments forçats...



Després de l'intercanvi dels **moviments 1 i 2**, Blanques ara tenen prou força per saltar al **moviment 3** i donar opcions a les seves pedres. En qualsevol moment, Blanques poden jugar a **A** i crear una base i viure sota la influència de Negres o poden seguir saltant amb **B**. Negres juguen el **moviment 4** per capturar una altra pedra blanca i amenaçar amb el tall, però el **moviment 5** simplement defensa d'aquesta amenaça i col·loca la pedra negra en atari. **Negres 6** s'estén i amenaça de tornar a tallar les pedres de Blanques i el **moviment 7** connecta sòlidament. En la partida, Negres capturen la pedra blanca a **8** per eliminar l'aji i Blanques es queden amb **A** i **B** sent **miai**. Blanques varen sacrificar les seves pedres inicials, però va aconseguir sobreviure a les profunditats del territori enemic mitjançant una sèrie d'amenaçes reals i deixant anar algunes de les seves pedres. Aquesta és una idea general i crua de sabaki.

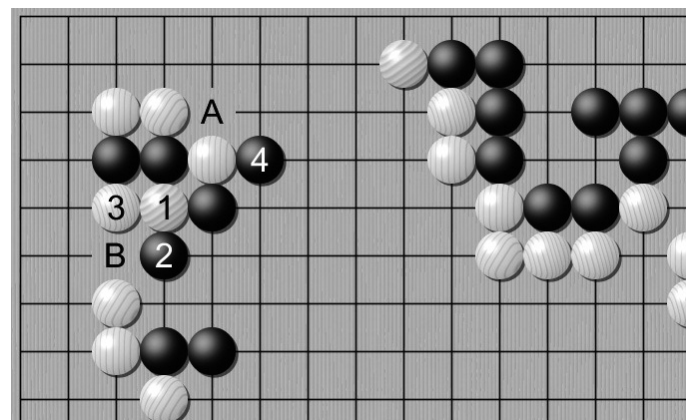
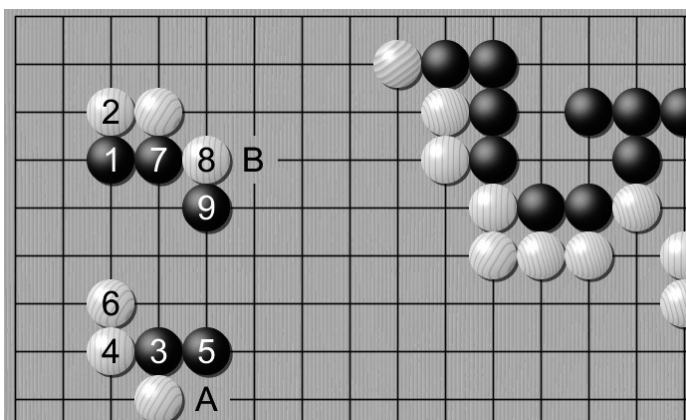


Veiem una altra aplicació de sabaki, aquesta vegada no només per fer viure un grup, sinó per reduir en un àmbit més ampli. Recordeu que la idea general és fer una jugada lleugera que amenaci amb fer molts danys, però que es pot sacrificar per una millor compensació, en comparació amb una jugada segura. En aquest cas, Negres tenen problemes profunds. Blanques tenen un marc magnífic al centre i la part superior i sembla poc probable una invasió directa. Una reducció tampoc serà gaire efectiva, tenint en compte on es troba actualment la línia sectorial de Blanques. Amb les dues opcions típiques fora del camí, Negres hauran de jugar alguna cosa lleugera i intentar sacrificar pedres per sobreviure i reduir Blanques.



Imatge esquerra: Observeu que l'àrea de Blanques està àmpliament envoltada, però molt gran i permet la possibilitat de fer ulls. Negres apunten a la zona més fàcil de viure, la cantonada. Si Blanques juguen **A**, llavors Negres jugaran **B** i tindrem un habitual **joseki** d'invasió de 3-3 on els moviments es van jugar en un ordre diferent. Blanques podrien fer-ho i convertir tot aquest marc de la part superior en territori, però seria una mica massa segur jugar aquest moviment contra una pedra que està tan solitària en el marc de Blanques. Per tant, Blanques en aquest cas tenen més probabilitats de jugar a **B** i intentar matar la pedra invasora. En aquest cas, Negres no poden respondre amb una jugada a **A** perquè Blanques simplement colpejaran les seves pedres al cap.

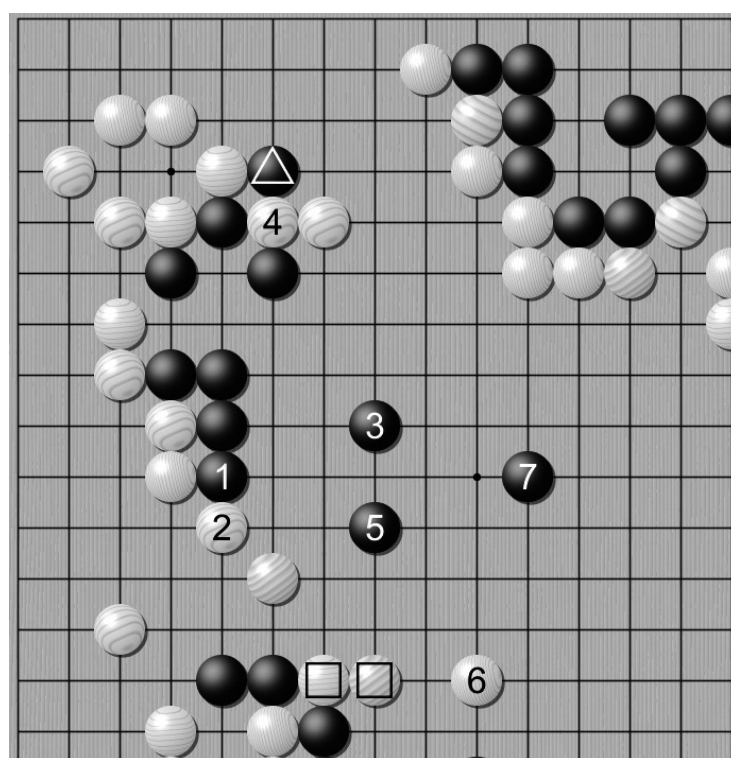
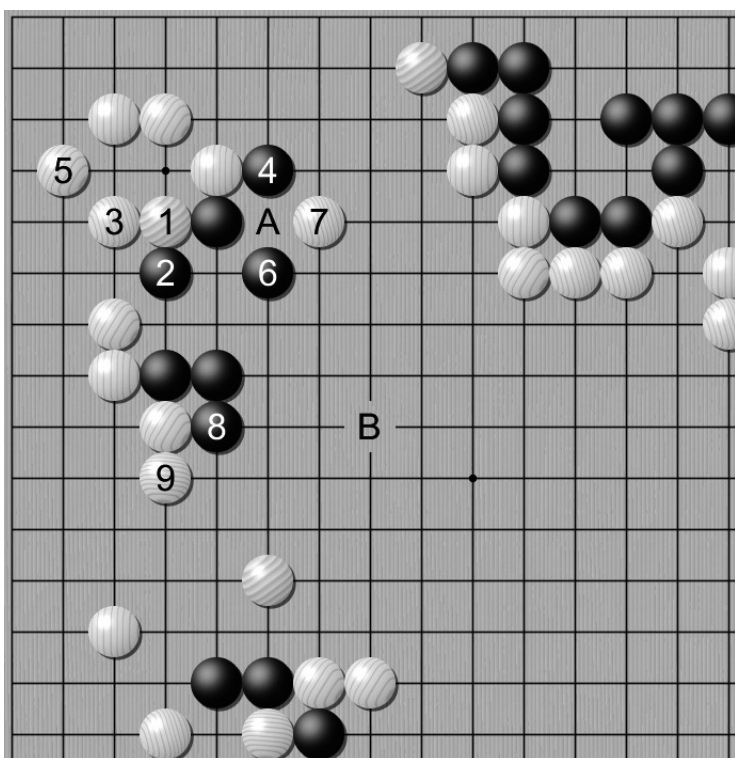
Imatge de la dreta: Per tant, Negres deixen la pedra original sola i s'uneixen a la pedra blanca més propera amb el **moviment 3**. Blanques no poden jugar **A** i permetre el moviment **B** de Negres, cosa que crearia una base perfecta per a Negres...



Imatge esquerra: Blanques es veuen pràcticament obligades a jugar el **moviment 4**. Negres s'estenen amb el **moviment 5** i intenten formar un espai per viure cap al costat i el centre i amenacen amb jugar el **moviment 6** si Blanques juguen **A**.

Això obliga Blanques a jugar el **moviment 6** i destruir la possible base de Negres cap al costat. Negres s'estenen amb el **moviment 7**, però aquesta vegada rebre un cop al cap amb el **moviment 8** és menys greu, perquè Negres ara tenen alguns aliats al seu voltant. **Negres 9** acompanya l'atac de Blanques, però Blanques no poden estendre's a **B** ara, ja que seria un moviment molt lent que permetria a Negres construir un espai per fer ulls al centre.

Imatge de la dreta: doncs, Blanques tallen al **moviment 1**, Negres juguen l'atari i fa una mica de forma en el **moviment 2**, Blanques s'estén i col·loquen les dues pedres negres en atari també i Negres ignoren aquesta aqseqüència, sacrifica les seves pedres per jugar el **moviment 4**. Blanques no es poden connectar a **A**, perquè això permetria a Negres jugar un altre moviment lliure amb l'atari a **B**, de manera que Blanques gairebé es veuen obligades a capturar les pedres negres...



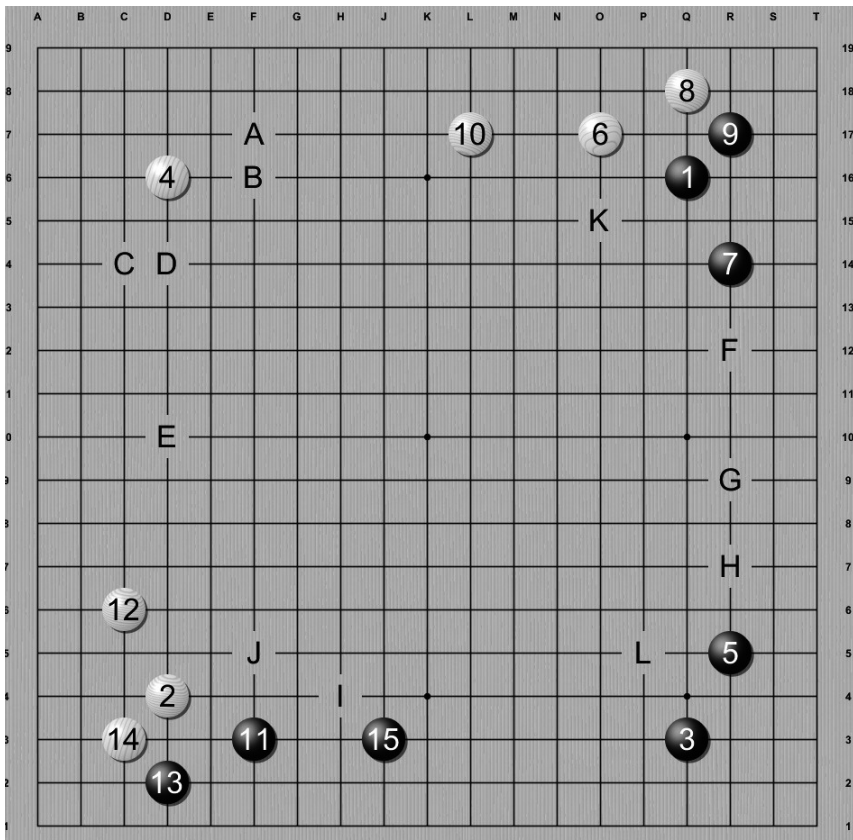
Imatge esquerra: **Blanques 5** és un moviment forçat i **Negres 6** fa la boca doble del tigre. Ara Negres semblen estar fent una bona forma amb només dues pedres! Blanques, però, no tenen res d'això i mira al **mov. 7**, amenaçant amb tallar a **A** i destruir part de l'espai potencial per fer ulls. Però el moviment a **A** és lent per als dos jugadors i, si Negres hi juguen, li preocupa que es segelli amb un moviment ample al voltant de **B**, de manera que segueix amenaçant Blanques amb el **moviment 8**. Blanques no poden permetre que Negres juguin l'atari en aquesta pedra així que, en lloc de jugar **A**, Blanques s'estenen al **moviment 9**.

Imatge de la dreta: Negres intenten tornar a empènyer amb el **moviment 1**, però les Blanques bloquegen amb el **moviment 2**. Negres salten al punt vital del **moviment 3** i ara finalment les Blanques tenen temps per jugar el tall al **moviment 4**, capturar la pedra marcada amb el triangle i posar en atari una altra pedra negra. **Blanques 4** és una jugada gran, però Negres només estan interessades a sobreviure i reduir, així que fa bona forma amb el **moviment 5** assegurant la seva supervivència i amenaçant les pedres blanques marcades amb un quadrat. Blanques salten al **moviment 6** per enfortir les seves pedres i Negres fan encara més espai per a crear ulls amb el **moviment 7**. Negres van sacrificar almenys tres pedres en el procés, però mireu quina part del marc de Blanques van aconseguir reduir.

► Eviteu crear massa grups

O també conegut per no ser massa cobdiciós i estendre les forces massa fines. A diferència de la majoria d'altres idees, aquesta és bastant comprensible. Go és un joc circumdant, de manera que si creeu massa grups petits, això vol dir que normalment són més fàcils d'envoltar o atacar o fins i tot capturar-los.

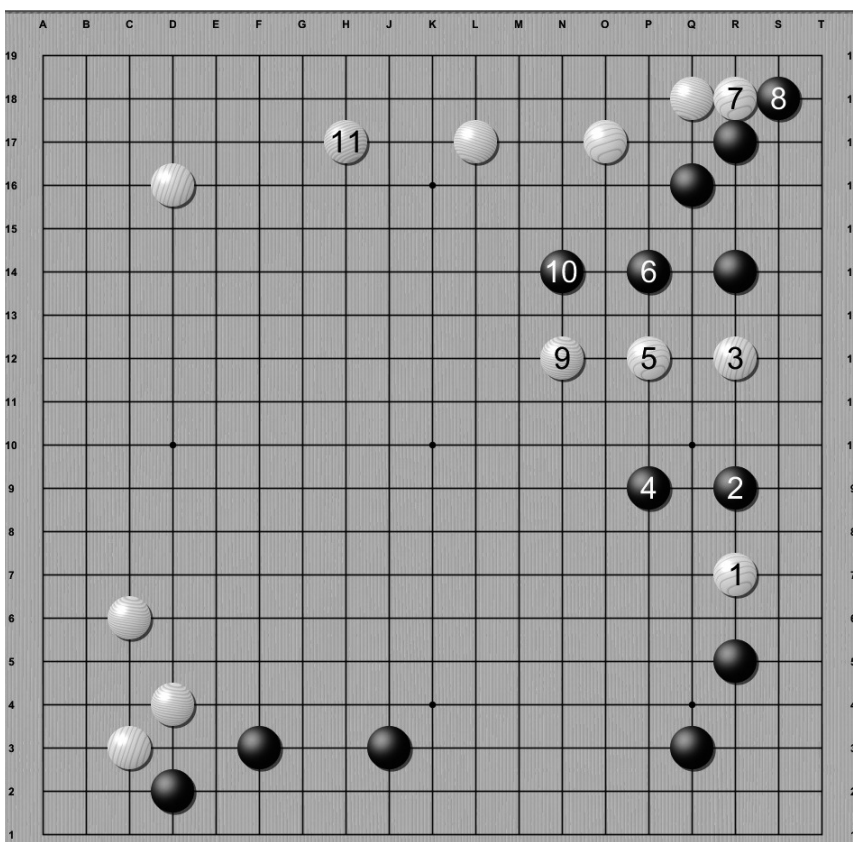
Potser una idea aparentment fàcil sembla redundant, però com més juguis, més sentiràs la necessitat de fer "un altre grup" aquí i allà. De vegades la temptació és massa gran. És per això que cal prendre precaució i alguns exemples pràctics de partides reals, per veure com podem acabar amb massa grups al tauler:



Aquest és un tauler d'obertura típic. Els dos jugadors van optar per seguir la teoria de l'obertura i es van apropar primer a les cantonades i van escollir la **direcció de joc** que els va fer expandir cap al costat més gran del tauler.

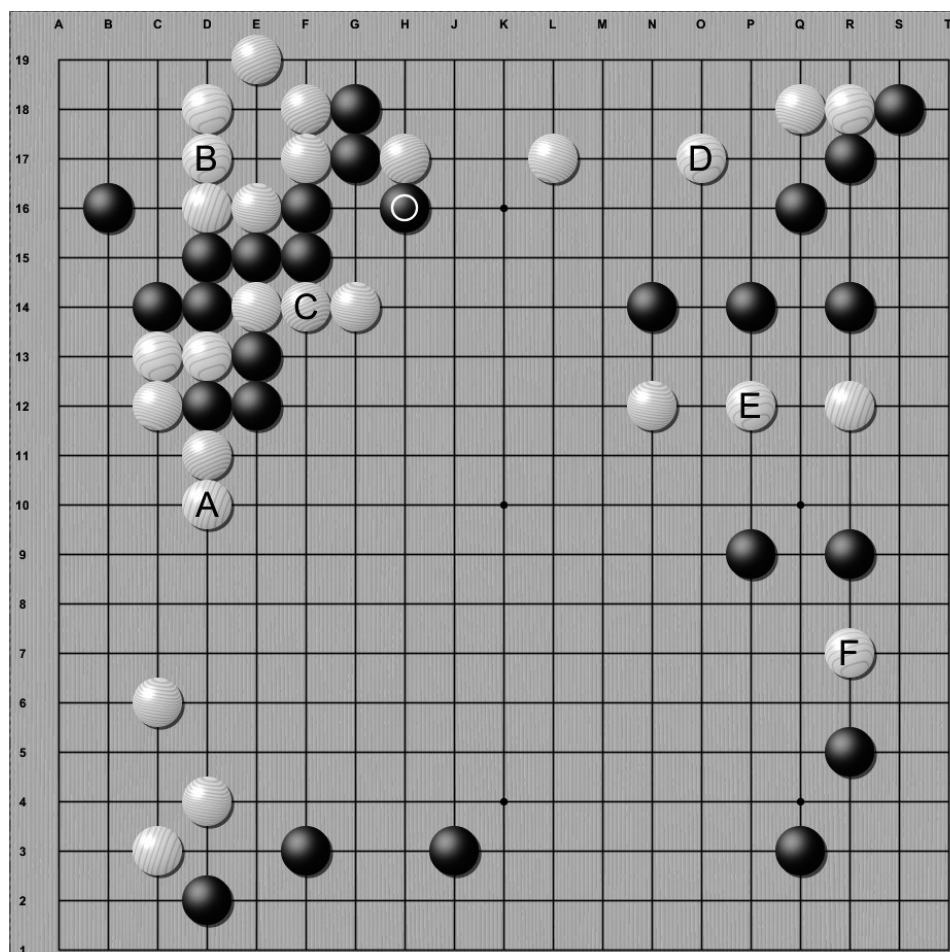
Sembla que el tauler està dividit en diagonal per la meitat. Tots dos jugadors semblen tenir un grup gran, amb el jugador blanc amb la part superior esquerra i el negre amb la part inferior dreta.

És el torn de Blanques i com podeu veure hi ha moltes opcions vàlides al tauler. Algunes de les opcions continuen jugant d'acord amb aquesta separació en diagonal dels dos jugadors, fent moviments pacífics que solidifiquen l'adherència de Blanques al seu propi costat del tauler, mentre que altres opcions pràcticament envaeixen el costat de Negres del tauler, començant efectivament la fase del mig joc.

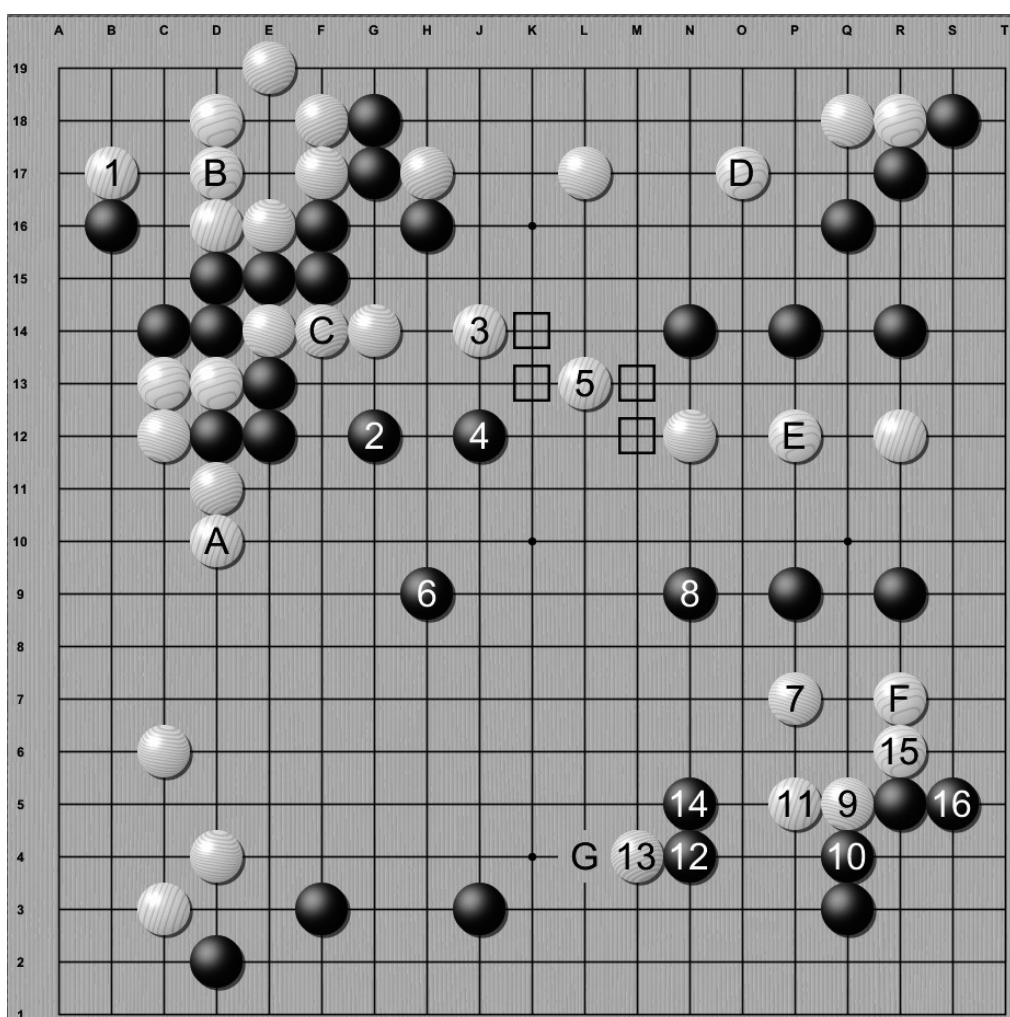


Blanques opten per començar el joc central i juguen el **moviment 1** dins del costat de les Negres. Negres que tenen tantes pedres al voltant, com era previsible, pinçan la pedra de les Blanques amb el **moviment 2**. En lloc de que Blanques saltin fora, Blanques creuen que les pedres de Negres estan massa separades i contra-pinça la pedra de Negres amb el **moviment 3**. Però **Blanques 3** ja està pinçada per ambdós costats, així que després que Negres saltin i disconnectin les pedres de Blanques, això vol dir que Blanques han creat dos nous grups de pedres que ha de defensar individualment i que tots dos estan darrere de les línies enemigues!

Una situació difícil de veritat i després d'intercanviar els moviments fins al **moviment 11**, els grups de Negres estan vius i segurs. En comparació, les tres pedres de Blanques no tenen una base i la pedra solitària del **moviment 1** està gairebé totalment envoltada i és el torn de Negres...



Negres deixen el costat dret sol i s'acosta al costat superior esquerre. Després d'una lluita molt complexa i poc ortodoxa per part dels dos jugadors, que no analitzarem, aquesta és la posició del tauler. És el torn de Blanques i ara tenen **sis grups diferents** al tauler (de la **A** a la **F**) dels quals només el **grup A** és totalment segur. El **grup B** només té un ull, el **grup C** no té ulls i està gairebé envoltat, la vora del **grup D** es pot capturar, el **grup E** es troba entre les pedres negres i el **grup F** també està gairebé totalment envoltat!

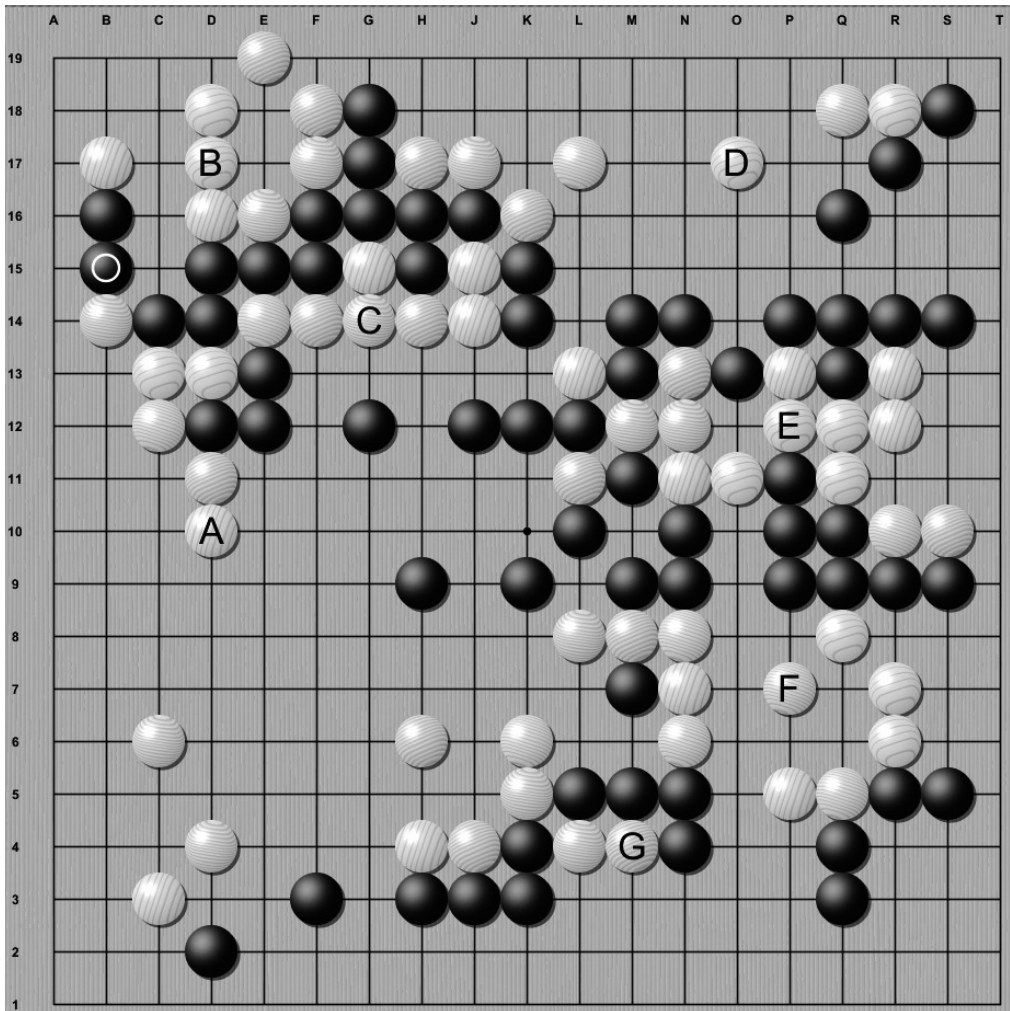


Anem a veure què passa després. Blanques han de començar a endreçar les coses. El **moviment 1** assegura que el **grup B** tingui dos ulls. Definitivament, un grup està segur ara, però això dóna a Negres el canvi per jugar l'intercanvi del **moviment 2** al **moviment 6**.

Ara el grup de tres pedres de Negres està resolt i Blanques creuen que el **grup C** i el **grup E** estan connectats, però el fet és que el moviment del cavaller té els punts de tall als punts marcats de la casella. Negres no poden tallar-hi immediatament, però més tard si té l'oportunitat, aquestes pedres es poden separar.

Ara que torna a ser el torn de Blanques, Blanques decideixen tenir cura de la pedra solitaria del **grup F** i intentar que creï dos ulls i visqui. Amb l'intercanvi de **moviments del 7 al moviment 15**, Blanques de fet aconseguen crear un ull per a les seves pedres, però encara no és viu, mentre que el moviment **8** de Negres s'està

preparant per a la desconexió del **grup E** del qual parlàvem abans. Encara pitjor és l'intercanvi de **moviments 13 i 14** que va crear un altre grup separat de pedres per a Blanques. Aquest és un grup que Blanques planegen sacrificar per crear un segon ull per al **grup F**, però li costarà molt a Blanques. Negres obtindran tota la part inferior a canvi d'un sol ull...

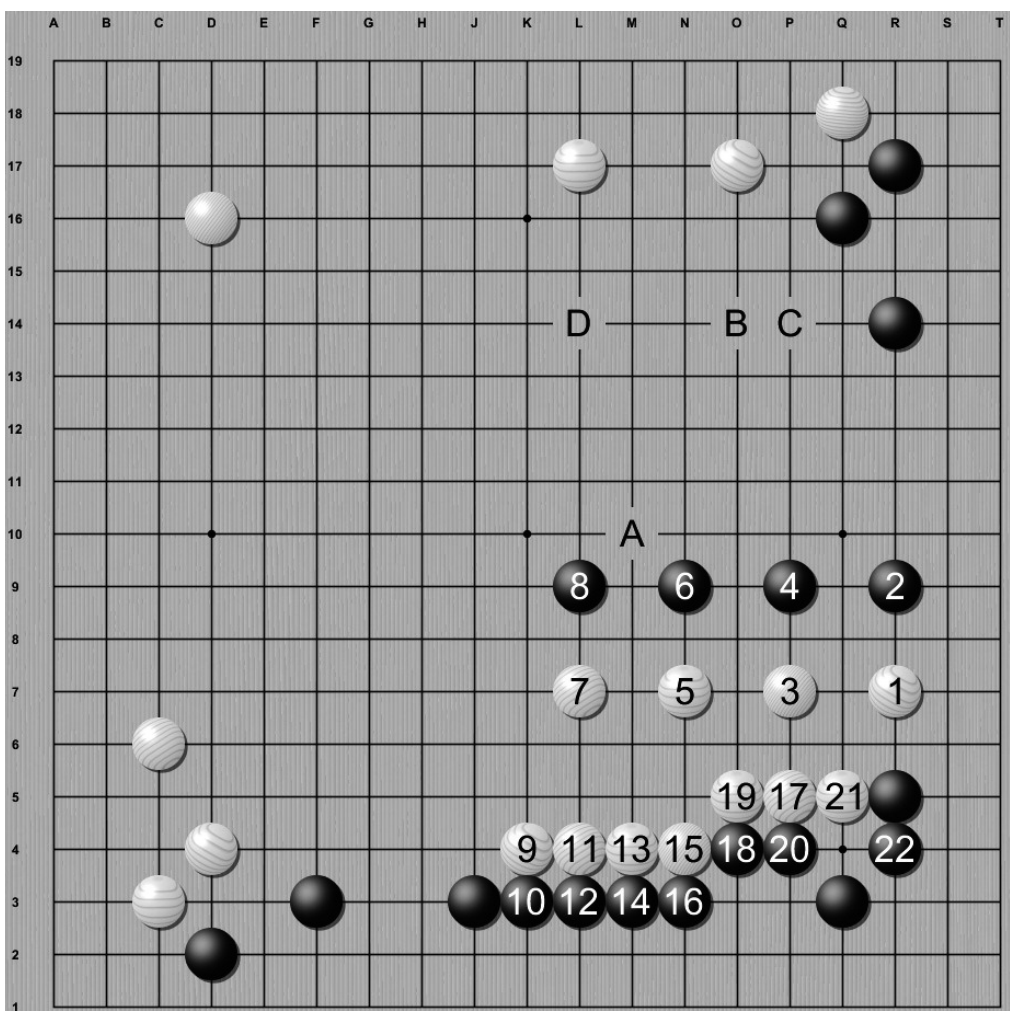


Aquest és el final de la partida.

Com dèiem, el **grup G** es va sacrificar perquè el **grup F** sobrevisqués i Negres van prendre la part inferior com a compensació. No va ser un intercanvi just per a Blanques, però no va poder deixar que el seu grup morís. El **grup C** i el grup E finalment es van desconnectar i **tots dos estan morts**. El **grup C** està envoltat i mort amb quatre llibertats contra el grup de Negres que té almenys cinc llibertats.

El **grup E** només té un ull i està totalment envoltat de grups de Negres que no es poden matar, de manera que no pot sobreviure ni salvar-se de cap manera.

Els **grups A** i **F** estan gairebé connectats, però tots dos estan vius en aquest punt, de manera que la seva connexió és ara insignificant. Dels cinc grups que estaven en perill, és raonable que Blanques no poguessin salvar-los a tots i que alguns morissin.

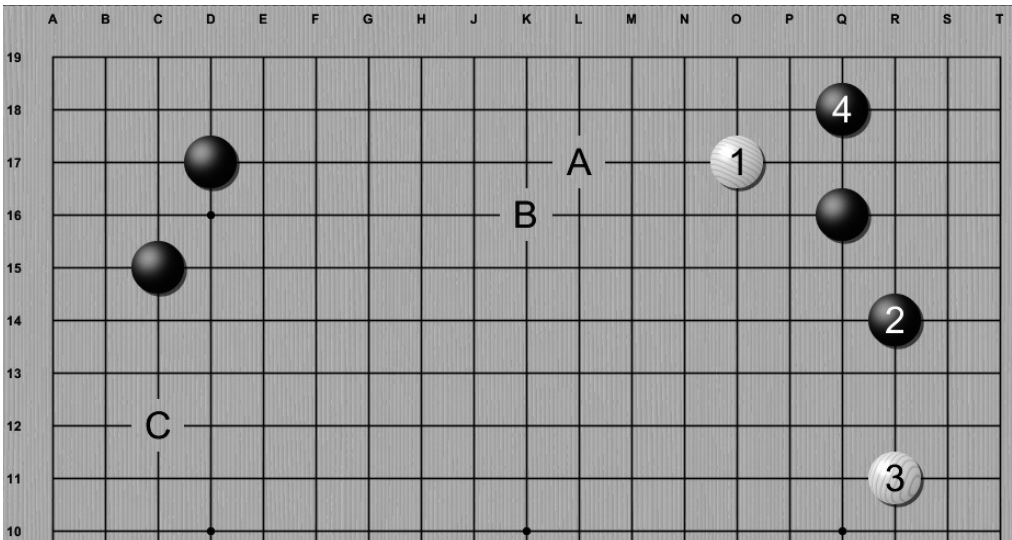


Un resultat molt més raonable per a Blanques hauria estat inicialment defensar la seva pedra pinçada saltant i convidant Negres a saltar també, per mantenir la pressió. Després d'això (moviments del **9** al **21**) Blanques haurien tingut prou espai per crear una bona forma per a les seves pedres i molt espai per als ulls per crear un grup viu i la imatge de l'esquerra és només una de les moltes opcions que es podien haver aconseguit.

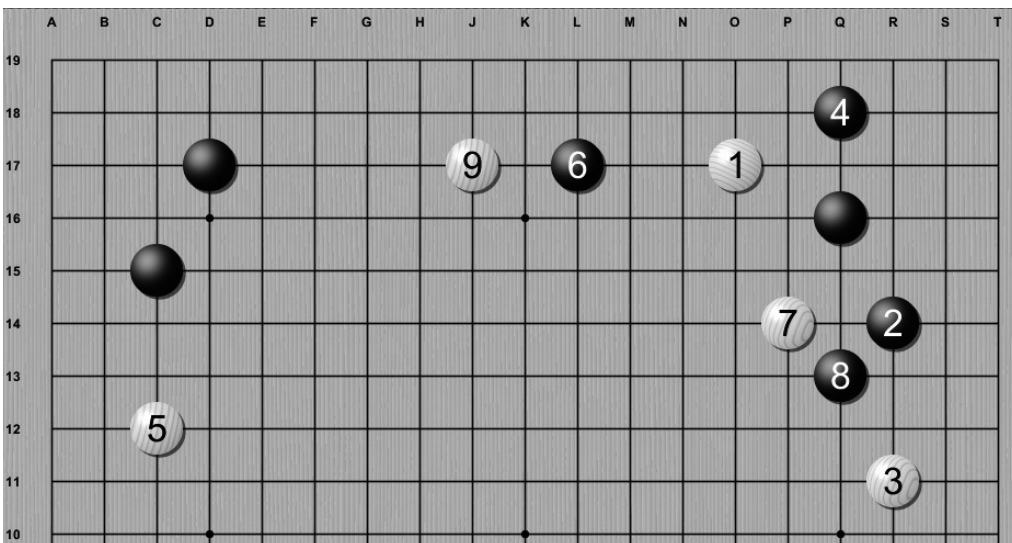
Negres van aconseguir molta influència al centre i al costat dret, però és a principis de la partida, així que hi ha moltes opcions perquè Blanques redueixin aquest marc. Per exemple, Blanques podrien jugar el **cop d'ull** a **A** per amenaçar el tall o **B**, **C** i **D** per començar directament a reduir el potencial de Negres.

El punt important, però, és que Blanques haurien creat un grup fort fort i no molts grups febles que poguessin ser atacats constantment.

Recordeu: no creeu massa grups. Si els vostres grups són forts i segurs, podeu atacar els grups del vostre oponent. Si els vostres grups són massa i febles, us perseguiran pel tauler. *Fins i tot si els vostres grups sobreviuen, la compensació que l'oponent obtindrà de la persecució normalment serà molt més gran que el valor del vostre grup* (igual que el que va passar amb el sacrifici del grup G a l'exemple).

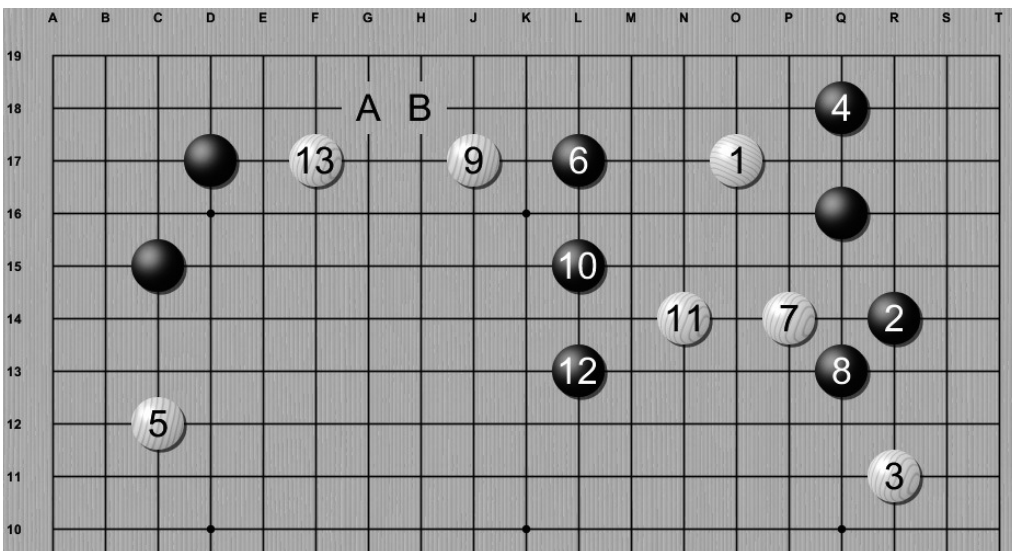


Un altre exemple de com pots acabar amb massa grups ve d'una altra partida i la seva fase d'obertura. Els **moviments 1 i 2** semblen normals, però, en comptes de seguir joseki, Blanques van invertir la direcció i es van apropar també des de l'altre costat amb el **moviment 3**. Negres van jugar el **moviment 4** per assegurar la cantonada i ara un moviment com **A** o **B** sembla raonable per a Blanques, per enfortir la seva pedra. Deixar la pedra a l'1 sola i jugar **C** és estirar les coses...



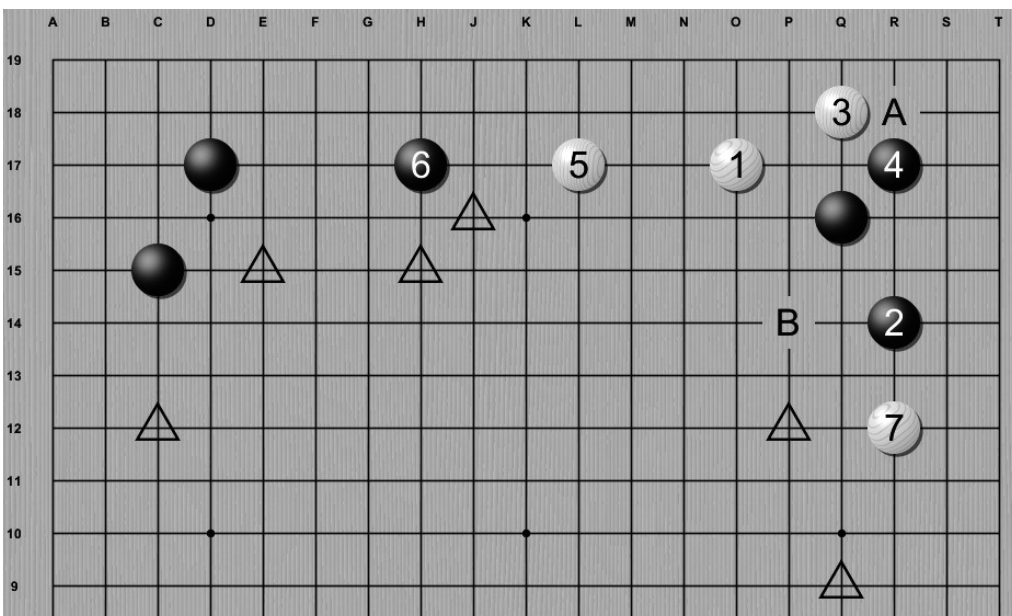
però això és el que fa les Blanques. **Negres 6** immediatament pinça la pedra de Blanques i la priva de qualsevol possibilitat de viure-hi. Això vol dir que Blanques han de córrer i connectar amb algun altre grup amb el **moviment 7**, però **Negres 8** intercepten aquesta possibilitat i divideixen els dos grups.

Blanques decideixen pujar la pressió i augmentar aquesta batalla, així que crea un altre grup de pedres jugant la contra-pinça al **moviment 9**. De sobte, en cinc moviments, Blanques van crear quatre grups!



Negres utilitzen el **moviment 10** per saltar previsiblement i pressionar els dos grups blancs alhora. Obligades a triar una o una altra per enfortir-se, Blanques opten per jugar el **moviment 11** per intentar restringir les pedres que salten de Negres.

Tanmateix, Negres són entre amics, així que tornen a saltar amb el **moviment 12**. Blanques també poden defensar el seu altre grup, amb el **moviment 13**. Però una base de dos espais envoltada pot ser atacada en **A** o **B** i ser privada d'espai per fer ulls.



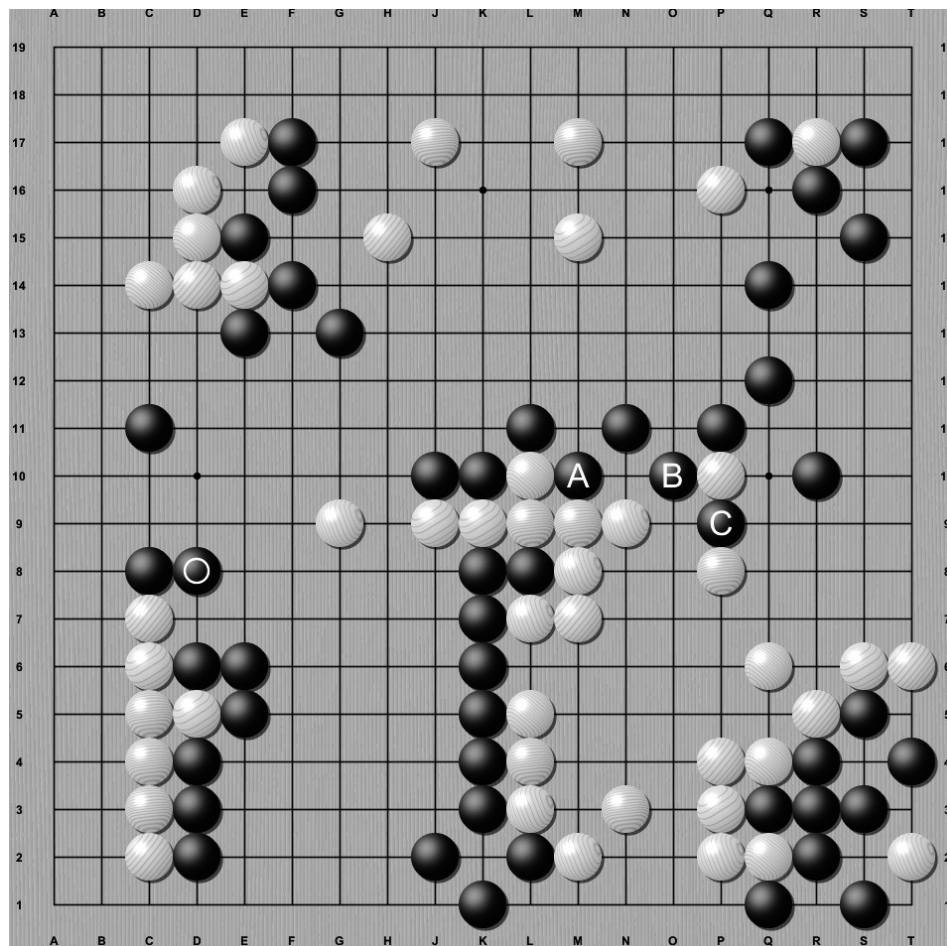
En lloc de crear diversos grups tan ràpid, Blanques podria haver establert un grup abans d'aventurar-se pel seu següent punt d'aproximació. Per exemple, després de seguir a joseki, Blanques podrien apropar-se al **moviment 7** que és sente (amenança de matar el grup de Negres més tard), de manera que Negres han de jugar **A** o **B** per estar segures. Després d'això, Blanques tenen tots els punts marcats per expandir-se amb seguretat. En primer lloc, no hi havia cap urgència per fer atacs multiplicats. Manténir-se fort, mantenir-se segur i **atacar des de posicions sòlides**.

►► No reduïu les vostres pròpies llibertats sense cap motiu

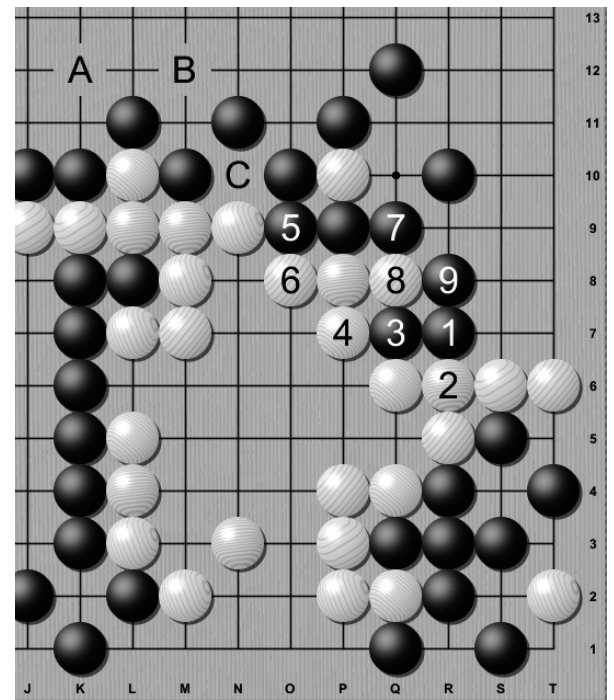
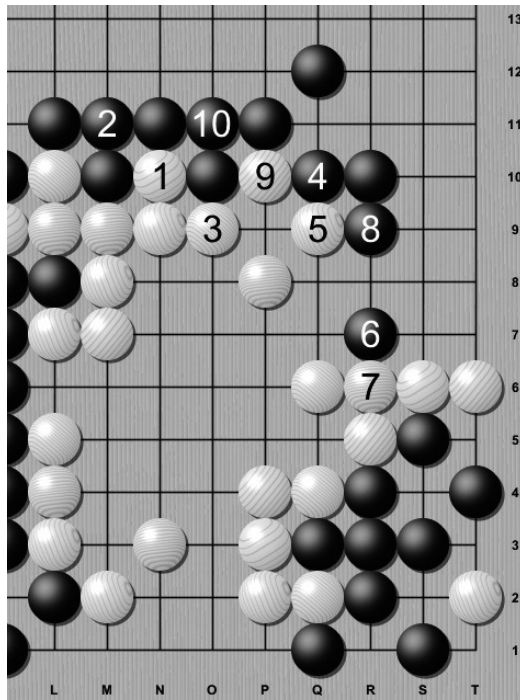
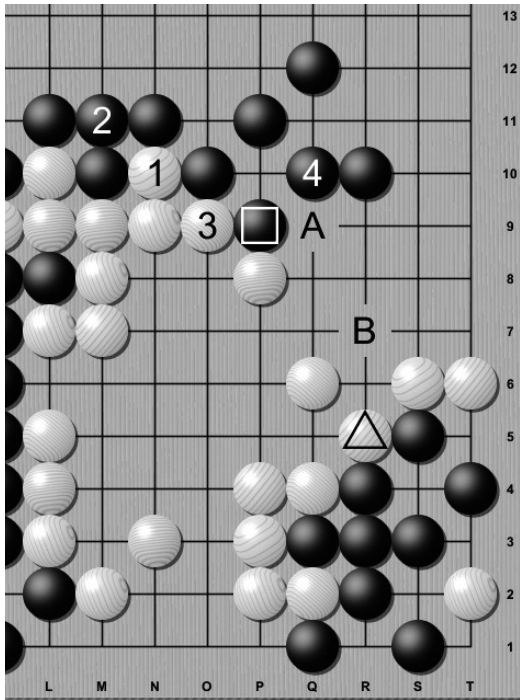
L'últim punt d'aquest llibre, però no menys important, és el consell d'evitar jugar moviments que redueixen les nostres llibertats, sense tenir un pla i un objectiu real que volguem assolir. Especialment en les patides de kyu de dos dígit, només perquè hi ha una bretxa entre dues pedres, un jugador sent la necessitat de jugar-hi, encara que no hi hagi cap possibilitat que un tall funcioni. Això no aconseguim res, excepte reduir les nostres pròpies llibertats i obligar al nostre oponent a defensar i corregir un problema en les seves defenses, pràcticament de manera gratuïta. És molt millor deixar aquest petit problema per a més tard. A mesura que canvia el tauler, el que inicialment és una petita font d'aji, es pot convertir en una gran amenaça que us pot permetre fer un atac devastador. O potser no acabi sent útil en absolut.

De qualsevol manera, és millor deixar enrere petits problemes a les defenses del teu oponent per possiblement explotar-los més tard, que jugar a la força a cada petita obertura intentant encaixar les teves pedres en llocs on no puguin anar.

Aleshores, com es veu aquesta idea al tauler? **Normalment hi ha dos casos**, un en què gastes moviments per ajudar el teu oponent a arreglar la seva forma i el segon, que és més greu, el cas en què redueixes les teves llibertats i poses en perill els teus propis grups. Comencem pel cas menys greu:



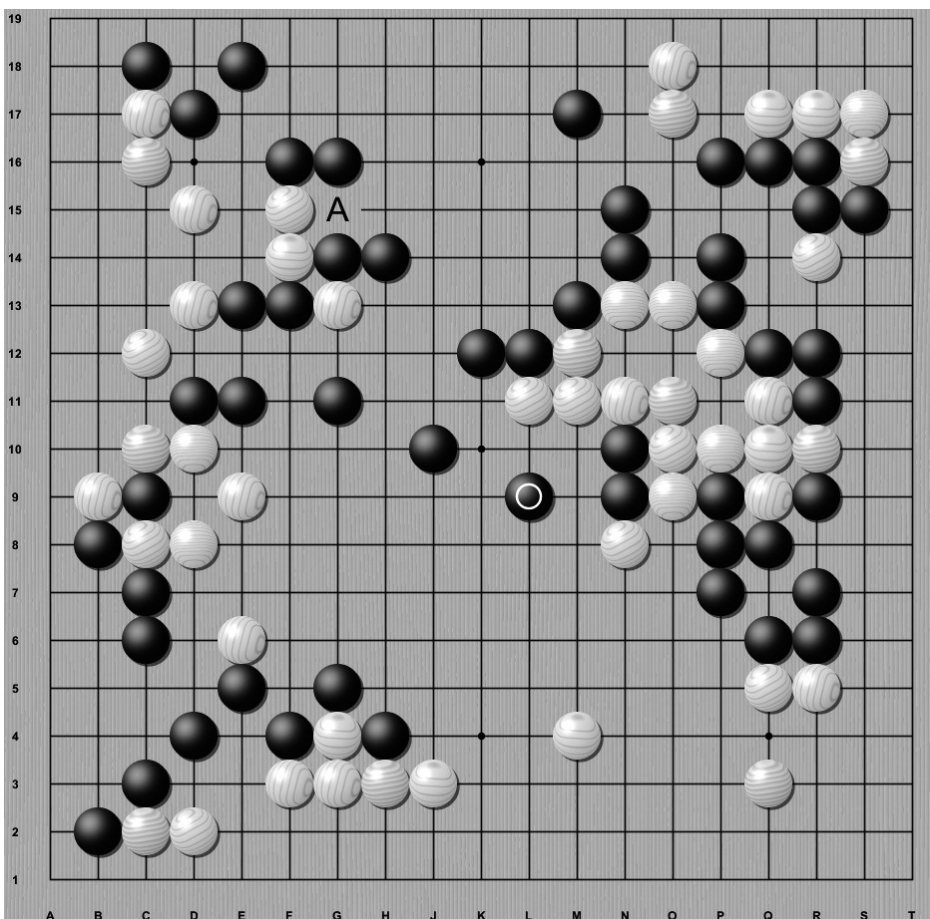
Potser recordeu aquesta partida de l'exemple inferior dret sobre matar el **grup J** a les pàgines 167-169. Aquest és el tauler molts moviments després i és el torn de jugar a Blanques. Com podeu veure, hi ha una sèrie d'ataris que poden ser jugats per Blanques a les pedres **A**, **B** i **C**. Col·locar pedres oposades a l'atari sempre és una perspectiva tentadora, però en aquest cas Blanques realment no guanyen res omplint llibertats per jugar aquests ataris. Blanques no poden capturar cap pedra que li doni cap avantatge significatiu i jugar als ataris ajudarà Negres a arreglar les seves connexions penjades i eradicar qualsevol aji de la zona. Vegem per què...



Imatge esquerra: si Blanques juguen l'atac en el **moviment 1**, Negres només es poden connectar al **moviment 2**. Si Blanques juguen l'atac doble en el **moviment 3**, Negres simplement poden capturar la pedra blanca que va fer possible el doble atac, amb el **moviment 4**. Encara que Blanques persisteixen i juguen un altre atac a **A**, Negres poden ignorar-lo i jugar l'amenaça amb sente a **B** perquè la pedra marcada amb quadrat no és important per a la forma de Negres després de la connexió sòlida del **moviment 2**. D'altra banda, Blanques no poden deixar que la pedra marcada amb un triangle es col.loqui en atari o, en cas contrari, el grup negre mort tornarà a la vida!

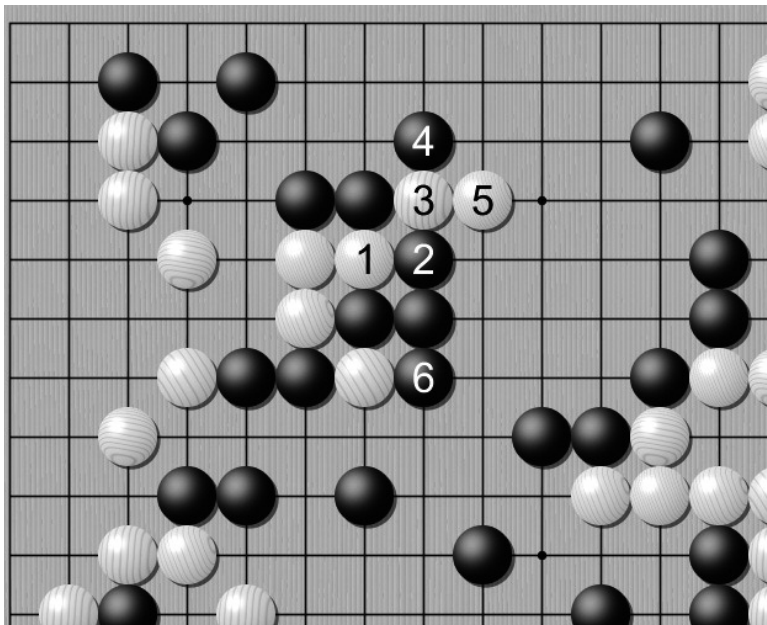
Imatge central: Aquí veiem el resultat final de l'intercanvi si Blanques són tossudes i juguen a l'atac al **moviment 5**. Com podeu veure fins i tot després que Blanques capturen la pedra al **moviment 9**, Negres poden connectar tranquil·lament totes les seves pedres amb el **moviment 10**.

Imatge de la dreta: aquest és el resultat si Blanques ignoren totalment aquesta àrea i fan servir el seu moviment en sente per obtenir avantatge en altres llocs del tauler. Negres una vegada més fan el cop d'ull i després segueixen amb alguns moviments reductors, però la defensa de Blanques és sòlida. La diferència entre el centre i la imatge dreta és només d'uns quants punts (uns quatre punts quan arribem al final) i Blanques encara conserven una mica d'ají contra Negres als punts **A**, **B** i **C**. Compara les dues imatges i pensa si val la pena que Blanques dediqui moviments en aquesta àrea en aquell moment, tenint en compte tot el tauler a la pàgina anterior.



En l'exemple anterior, encara que decidíu invertir alguns moviments per resoldre aquesta posició del tauler, no és la fi del món. Blanques pràcticament estan ajudant Negres a arreglar tots els seus defectes en la seva forma i la seva defensa, a canvi d'alguns punts i possiblement tenir sente més endavant, però no és cap desastre. En aquest cas, omplir les teves pròpies llibertats per jugar un atac no va ser un bon moviment. Però, com dèiem, hi ha el segon cas, on omplir llibertats i apostar per retallades que no existeixen ens pot costar l'estabilitat o fins i tot la vida del nostre propi grup. Un exemple d'aquest tipus és la imatge de l'esquerra i el possible empènyer i tallar a **A**.

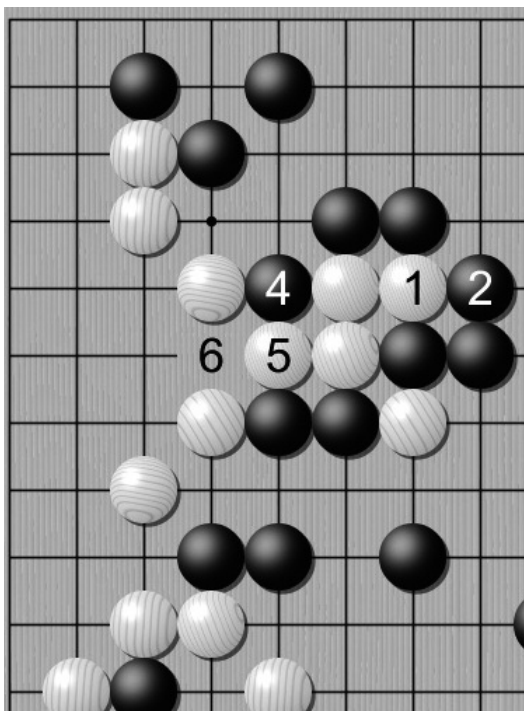
Els dos jugadors lluiten en un altre lloc en aquest moment, però Blanques es negaran a fer aquesta empenta que omplirà una de les seves llibertats fins al final del partit. Per què aquest moviment en particular és tan dolent per a elles?



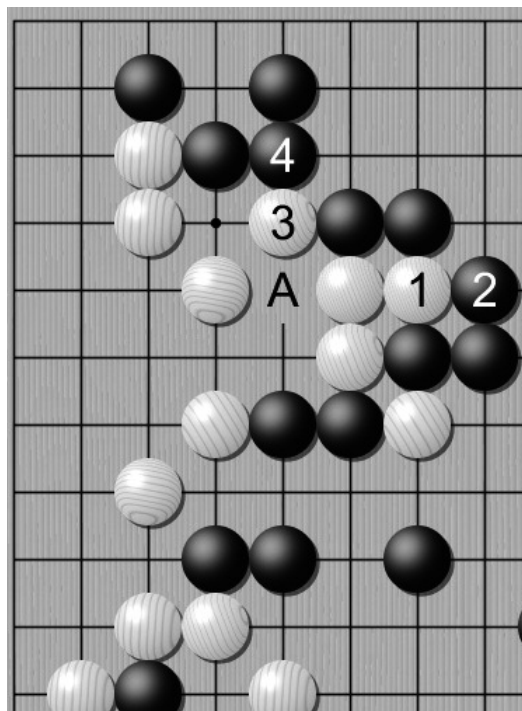
Si Blanques segueixen amb l'empenta amb el **moviment 1**, Negres definitivament només bloquejaran amb el **moviment 2**, però Negres tenen tantes pedres al voltant que no hi ha cap moviment de seguiment per a Blanques.

Tallar en el **moviment 3** no té sentit. En la seqüència resultant, Negres poden defensar fàcilment els seus pocs defectes i les dues pedres blanques no tenen cap possibilitat de viure dins d'un espai tan petit, totalment envoltades de pedres negres.

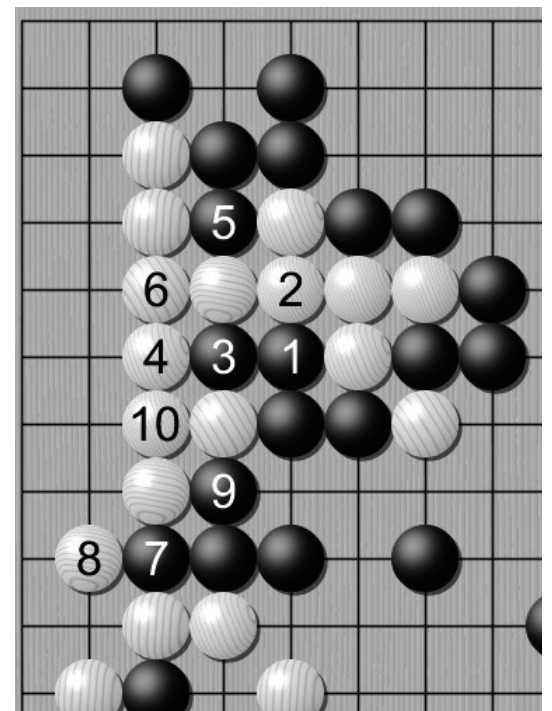
Es podria dir que el **moviment 1** és sente, ja que Negres han de respondre, així que sembla un moviment inofensiu per a Blanques que no li va costar res evident. És fàcil passar per alt que el grup de Blanques ara només té dues llibertats. Això és una cosa que Blanques van perdre i ara han de defensar el seu grup o perdre-ho directament davant Negres, si Blanques juguen fora...



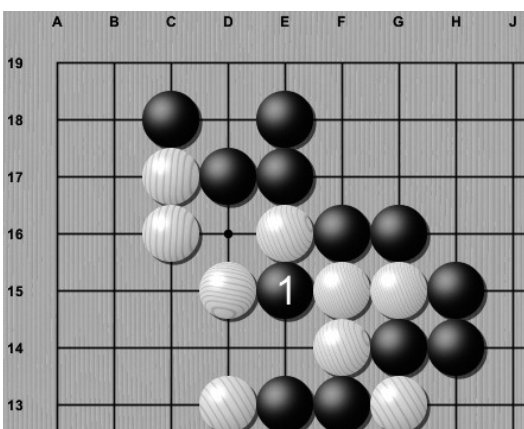
Imatge esquerra: si Blanques no defensen les seves pedres, aleshores el **moviment 4** mata el grup directament. El **moviment 5** no afegeix cap llibertat a les pedres blanques, de manera que **Negres 6** simplement capturen el grup.



Imatge central: encara que Blanques intentin defensar-se contra Negres **A**, mantenint sente, amb el **moviment 3**, això no és gaire efectiu. Si les Blanques creuen que ara estan a segures i juguen fora, encara corren el perill de reduir-se greument fins i tot amb moviments simples, mentre que Negres **A** segueixen sent una amenaça important.

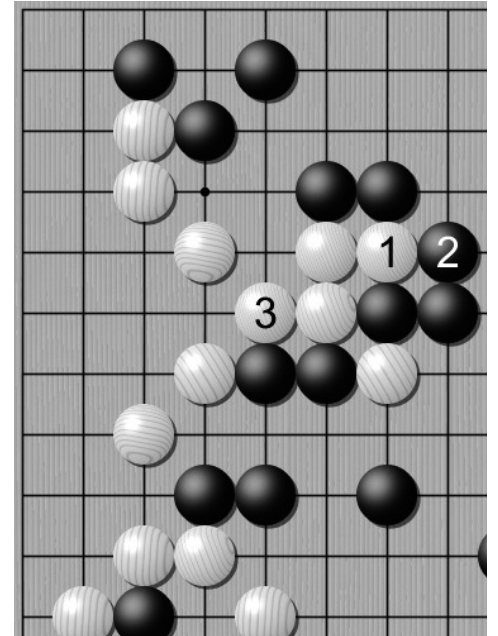
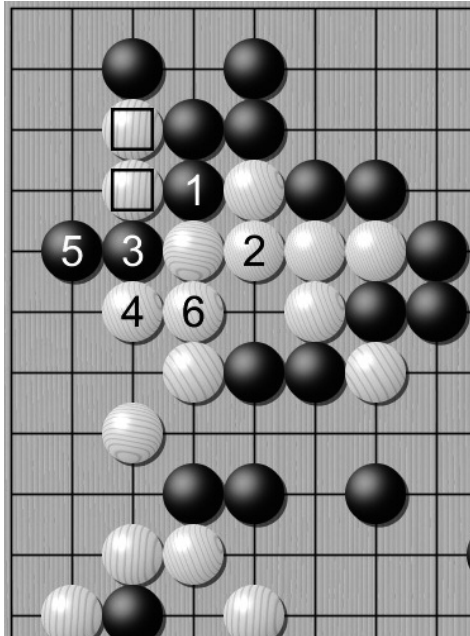
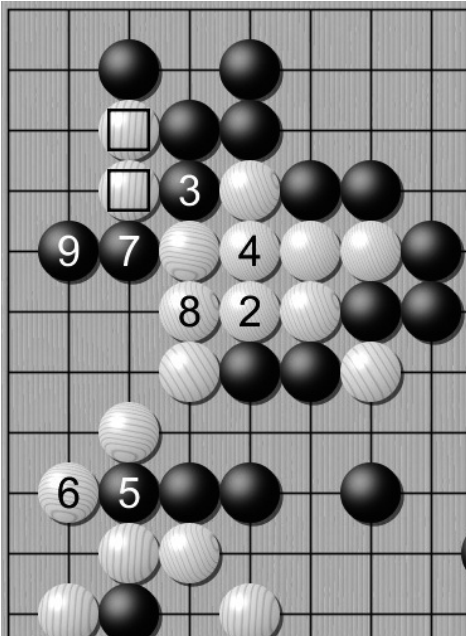


Imatge de la dreta: fins i tot si Negres fan l'empenta òbvia i lenta al **moviment 1** i segueixen amb tots els atari possibles en l'intercanvi de moviments fins al moviment 10, Blanques es redueixen i Negres es mantenen el sente. Aquesta no és una bona perspectiva per a Blanques i, per tant, el moviment original d'omplir aquella llibertat va ser contraproductiu a per Blanques...



Però, què passa si Negres intenten jugar el doble atari en el **moviment 1**, tal com es mostra a la imatge de l'esquerra?

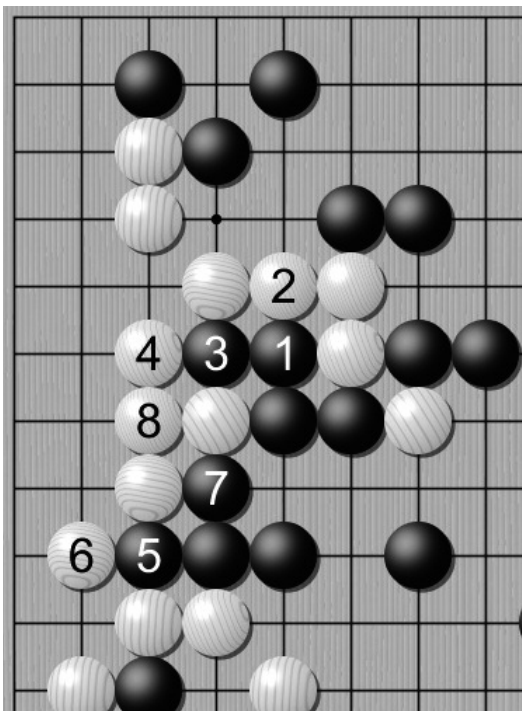
Blanques havien jugat l'intercanvi original amb la premissa que anava a guanyar alguna cosa, però fins ara l'únic que han aconseguit les blanques és posar en perill els seus propis grups. Si aquest moviment de Negres encara està sobre la taula, llavors l'intercanvi de moviments de Blanques i l'escassetat de llibertats que va crear, empitjora encara. Vegem què passa a la pàgina següent.



Imatge esquerra: aquest és el resultat si Blanques es troben amb un excés de confiança i decideixen intentar defensar tots els ataris. Després que **Blanques 2** capturin el llançament, **Negres 3** ataquen una altra pedra blanca i el **moviment 4** es connecta. L'intercanvi de **moviments 5 i 6** és sente perquè amenaça amb tallar Blanques per la meitat, però encara fa més pressió a la lluita després que **Negres 7** tornin a posar Blanques a atari. **Blanques 8** connecten i el **moviment 9** s'estén, capturant les pedres blanques marcades i destruint eficaçment tot l'espai per fer ulls de Blanques!

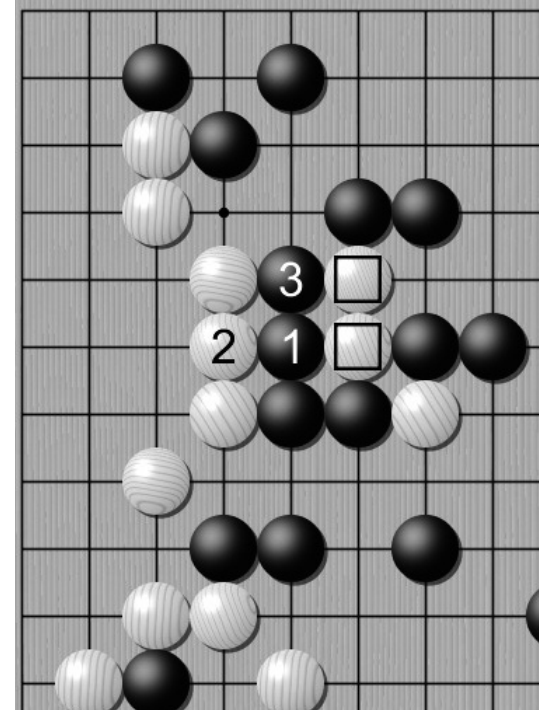
Imatge central: es podria aconseguir un resultat similar amb el tall al **moviment 3** sense un atari immediat, de manera que Blanques han de defensar aquest tall en lloc de córrer darrere de cada atari. En aquest cas, defensar a la **jugada 2** és un error. En resposta al **moviment 1**, Blanques simplement haurien de jugar el nus de bambú al **moviment 6** que uneix els seus dos grups i defensa el tall alhora, sacrificant una pedra. Negres, però, pot ignorar-ho i encara estendre's per capturar les dues pedres marcades.

Imatge de la dreta: això vol dir que, tornant a l'intercanvi original de moviments, Blanques haurien d'haver gastat un altre **moviment a 3** per defensar-se de tots els problemes de forma i llibertat que es deriven del **moviment 1**. Però estan perdent el sente per a aquesta àrea i aquests moviments valen la pena? Per respondre això hem de pensar quin seria el resultat al tauler si Negres juguessin primer en aquesta àrea...



Imatge esquerra: aquest és el resultat en cas que Negres juguin primer i Blanques decideixin defensar cada pedra. Com podeu veure, Negres mantenen el sente i, tot i que és una reducció menor que els casos anteriors, encara és important. Malgrat això...

Imatge de la dreta: si Blanques simplement renunciïn a les dues pedres marcades, la reducció és menor que el valor d'aquestes pedres i Blanques tenen sente! Amb un possible resultat com aquest, Blanques no necessiten jugar primeres en aquesta àrea.



Recordeu: no us estressiu amb cada pedra o grup petit. Una vegada que una pedra ha complert el seu propòsit, no sempre és una bona idea mantenir-la viva. Apreneu a deixar-vos anar, no apliqueu pressió a als espais que no representen una amenaça directa o un tall i tingueu sempre present la condició dels vostres propis grups i la quantitat de llibertats i ulls que els queden. Molt sovint, conservar o prendre el sente pot ser més preuat i important que perdre o guanyar una petita quantitat de punts en una situació local. Pensa més en gran, pensa en tot el taulell i després decideix.

►► **Epíleg i què ve després**

Aquest és el final d'aquest llibre, que conté la major part del meu coneixement de Go com a kyu d'un sol dígit. Per descomptat, l'aprenentatge, tant per a tu com per a mi, no s'aturarà mai, però no cal que sigui un procediment feixuc. L'objectiu principal per als jugadors aficionats és millorar i divertir-nos mentre juguem les nostres partides.

Per a algunes persones això podria significar cada cop més estudiar. Altres poden prendre-s'ho amb calma i intentar aprendre mentre juguen. Sigui el que sigui el que trieu, recordeu que els conceptes bàsics descrits en aquest llibre no s'esgoten de cap manera com a temes.

Hi ha tantes coses per aprendre, fins i tot en conceptes bàsics i senzills. Durant els molts mesos que em va costar escriure aquest llibre, vaig reduir el meu propi estudi al mínim per centrar-me a reordenar allò que ja sabia i explicar-ho de la millor manera possible. **Revisar aquests conceptes bàsics em va fer un millor jugador.** Quan vaig començar a escriure, era entre 4 i 5 kyu i havia topat amb una petita paret. Durant l'escriptura, finalment vaig trencar un petit forat a la barrera i vaig pujar a 3 kyu.

Ara estic centrat a desafiar jugadors de nivell dan a DGS i jugar contra ells constantment. Encara estic perdent tots aquestes partides, però m'estic divertint i sento que estic millorant a poc a poc, però segurament, només per la reavaluació dels meus coneixements que aquests millors jugadors m'obliguen a fer, per tal de presentar un repte real per a ells.

En aquest sentit, ara que has acabat el llibre, t'aconsellaria que tornis a llegir de nou el capítol amb la ressenya d'una partida real. Et garanteixo que hi veuràs molt més que quan vas començar a llegir aquest llibre. Per descomptat, tot i haver après i entès alguna cosa, això no vol dir que ho pugueu aplicar fàcilment. **Juga a Go, diverteix-te i prova d'experimentar** amb el que has après i el que entens del joc. De vegades, immediatament després de jugar una jugada, et penediràs i veuràs el teu error. No et preocupis per això, és part de la diversió. Em vaig trobar en una situació molt vergonyós on estava escrivint un exemple sobre la vida i la mort, vaig acabar les pàgines corresponents i just l'endemà em vaig equivocar en una posició molt semblant i vaig morir. **Això passa.**

Espero que aquest llibre us sigui útil. Estic segur que també milloraré, tant en el Go com en escriure, i la meva intenció és fer més llibres en el futur. Llibres útils, llibres gratuïts, llibres que es puguin llegir en la vostra llengua materna. Aquesta és la meva visió. Sé que es pot fer, sobretot amb la vostra ajuda.

Si puc arribar a un dan i puc escriure un llibre per ajudar-vos a aconseguir-ho també? Aquest és el meu somni. Espero que passi.

Gràcies pel vostre temps i paciència

►► Sobre l'autor



Va néixer i encara viu al camp a Grècia després d'acabar els estudis universitaris i el servei militar obligatori fa gairebé una dècada.

Té una àmplia experiència treballant com a tutor particular i com a tipògraf per al diari local i és un gran fan de la fantasia i la ciència-ficció anglesa.

Aquests camps de treball juntament amb el seu amor pels llibres i el seu hàbit d'escriure murs de text en diversos fòrums d'Internet li van proporcionar el coneixement i la idea d'intentar escriure una guia per a Go. Va conèixer el Go cap al 2005, però les seves obligacions no li van permetre actuar seriosament sobre la seva passió pel joc fins a l'agost del 2016. Des de llavors ha participat en tots els tornejos de Go a Grècia que s'han organitzat i està decidit a no perdre-se'n cap d'ells.

►► Sobre el traductor

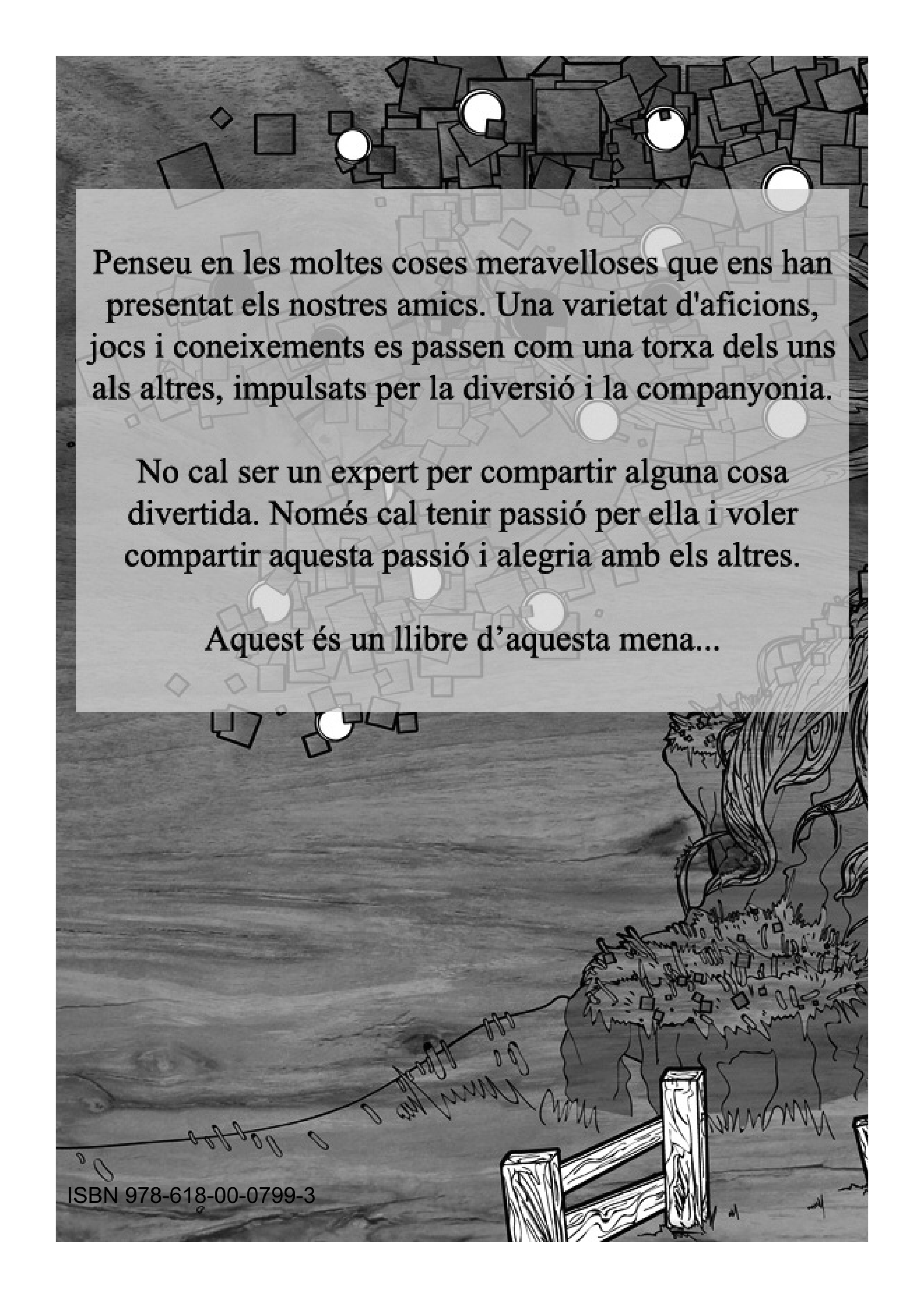


Em dic Joan Lluís i Rabassó. Vaig néixer a Barcelona. Sóc enginyer de telecomunicacions, però també m'agrada la filosofia. Vaig conèixer el Go l'any 1997, però amb prou feines hi vaig jugar. Tot i això, sempre m'ha fascinat per la seva bellesa i el que se n'aprèn en tots els contextos de la vida, sobretot com a element de recerca d'equilibri i resolució de conflictes.

He traduït al català el llibre escrit per en Haris Kapolos continuant la tasca iniciada per en Ferran Bassols. Ens vam conèixer gràcies a aquest llibre. Això va ser l'any 2022 i vam decidir crear una secció de Go a la Gran Penya de Vilanova i la Geltrú. Aquest llibre de Go en català és la nostra modesta contribució per ajudar a difondre aquest fascinant joc a la nostra terra.

Traduir aquest llibre ha estat una experiència personal molt gratificant, que m'ha permès revisar coses que ja sabia i alhora aprendre'n moltes de noves. Compartir-les amb tots vosaltres és la millor manera de consolidar-les. I, si trobeu alguns errors, mirarem de corregir-los.

Apreneu, jugueu, gaudiu.



Penseu en les moltes coses meravelloses que ens han presentat els nostres amics. Una varietat d'aficions, jocs i coneixements es passen com una torxa dels uns als altres, impulsats per la diversió i la companyonia.

No cal ser un expert per compartir alguna cosa divertida. Només cal tenir passió per ella i voler compartir aquesta passió i alegria amb els altres.

Aquest és un llibre d'aquesta mena...