

Traduzione dall'originale cinese e note a cura di Paolo Zanon

mserv17@bib.psico.unipd.it

## **II CLASSICO DEL WEIQI IN TREDICI CAPITOLI\***

### **INTRODUZIONE**

Testo scritto da Zhang Ni durante il periodo *Huangyou* (1049-1054) della dinastia *Song*.

Lo *Zuozhuan* afferma: “essere soddisfatti di mangiare per l'intera giornata, senza curarsi di null'altro, è davvero difficile! Ma non avete mai sentito parlare dei giocatori di *weiqi*? È meglio essere uno di loro che non far nulla”.

Huan Tan nel suo *Xinlun* scrisse: “Al tempo presente v'è un gioco detto *weiqi*, di cui taluni dicono sia una sorta di simulazione bellica. Il giocatore esperto, comprendendo appieno come attuare le disposizioni, pone le pedine in modo tale da accerchiare quelle avversarie e, così, trova il metodo che porta alla vittoria. Il giocatore medio, se

---

\* © 1997 Paolo Zanon. La riproduzione totale o parziale è consentita solo dietro autorizzazione scritta dell'autore.

La presente traduzione vuole essere solo uno stimolo ai giocatori italiani di *weiqi* per conoscere meglio la storia e la tradizione cinese di questo meraviglioso gioco. Per una trattazione più accurata, completa di note esaustive e scientifiche, nonché per una introduzione alla trasmissione del testo si faccia riferimento al mio articolo “*Qijing Shisanpian* (The Classic of *Weiqi* in Thirteen Chapters). Its History and Translation” in *Annali di Ca' Foscari, Serie Orientale*, Venezia, 1996, XXXV (3), pagg. 375-398. Per cogliere invece la profonda rivoluzione di atteggiamenti nei confronti del *weiqi* da parte dei letterati cinesi che questo testo produsse in epoca *Song* il rimando è ai miei articoli: “The Opposition of the *Literati* to the Game of *Weiqi* in Ancient China”, *Asian and African Studies*, Bratislava, 1996, V (1), pagg. 70-82 e “Philosophical Discussions on the Game of *Weiqi* in the Times of the Warring States and in the Han Dynasty” in *Ludica - Annali di storia e civiltà del gioco*, 1996 (2).

nel corso del combattimento aspira ad ottenere dei vantaggi, è in grado di dividere l'avversario. Perciò, che vinca o perda, deve comunque essere attento e circospetto, deve inoltre saper calcolare e valutare per esser certo di vincere. Il giocatore inesperto è sì, in grado di difendere i lati e gli angoli, ma, muovendosi in piccoli territori, semplicemente si limita a sopravvivere in piccole porzioni di territorio.”

Dal periodo delle Primavere e Autunni [770-454 a.C.] ogni epoca ha avuto giocatori di queste categorie, cosicchè la Via del *weiqi* ha sempre prosperato.

Ora si sono considerati i più importanti problemi riguardanti la vittoria e la sconfitta e sono stati divisi in tredici capitoli.

Talvolta passi presi dall'*Arte della guerra di Sunzi* sono stati interpolati nel testo.

## CAPITOLO PRIMO

### LE PEDINE E LA TAVOLA DA GIOCO

I numeri dei diecimila enti sono originati dall'Uno. Pertanto anche le trecentosessanta intersezioni sulla tavola da gioco hanno il loro Uno. L'Uno è il principio generatore dei numeri e la sua polarizzazione assiale produce i quattro punti cardinali.<sup>1</sup>

Le trecentosessanta intersezioni corrispondono al numero dei giorni dell'anno<sup>2</sup>; divise per i quattro angoli corrispondono alle quattro stagioni, avendo ciascun angolo novanta intersezioni corrispondenti ai giorni ciascuna stagione. Il numero delle intersezioni sui lati è di settantadue, come i *hou*<sup>3</sup> [↑<sup>TM</sup>] in un anno.

Le trecentosessanta pedine si dividono in bianche e nere, avendo come modello il dualismo *Yin -Yang* [ $\geq \pm \partial \clubsuit$ ].

---

<sup>1</sup> Dunque l'Uno deve considerarsi rappresentato - sulla tavola da gioco - dall'intersezione centrale, il punto da cui partono i punti cardinali. Infatti tradizionalmente i lati della tavola sono indicati con i nomi di Nord, Sud, Est e Ovest, mentre gli angoli sono chiamati Nordest, Nordovest e così via.

<sup>2</sup> L'anno solare cinese era formato da dodici mesi di trenta giorni ciascuno.

<sup>3</sup> Un *hou* corrispondeva a cinque giorni.

Le linee sulla tavola da gioco formano un reticolo chiamato *ping* [←┌], gli spazi da questo racchiusi sono detti *gua*<sup>4</sup> [↓η].

La tavola è quadrata e quieta, le pedine sono tonde e attive. Dall'antichità sino ai giorni nostri non c'è stato un solo giocatore che abbia ottenuto la medesima disposizione di pedine sulla tavola da gioco di una partita precedente. Lo *Zuozhuan* afferma: "ogni giorno è nuovo". Quindi occorre che il ragionamento vada in profondità e che l'analisi sia perfetta per cercare di conseguire i processi che portano alla vittoria e alla sconfitta e in tale modo raggiungere quanto gli altri non hanno ancora raggiunto.

## CAPITOLO SECONDO

### SUL CALCOLO

Il giocatore che combini in modo corretto le disposizioni, condizionerà l'avversario.

Perciò si fissi la strategia all'interno, affinché all'esterno<sup>5</sup> la disposizione sia ben completata.

Se, a partita ancora in corso, si è in grado di calcolare chi sia il vincitore, si è calcolato bene. Se non lo si conosce, si è calcolato poco<sup>6</sup>. Se, neppure a fine partita, non si sa chi sia il vincitore e chi lo sconfitto, non si è calcolato affatto!

Come è scritto nel *Sunzi Bingfa*: "Chi calcola molto, vince; chi calcola poco, perde; per non parlare di chi non calcola affatto!"<sup>7</sup>.

---

<sup>4</sup> Letteralmente: "piccolo spazio".

<sup>5</sup> Qui il dualismo interno-esterno rappresenta da un lato la mente del giocatore, dall'altro l'applicazione pratica sul tavolo da gioco.

<sup>6</sup> Questo passaggio ricalca *Sunzi*, che aprì il suo trattato sull'arte militare proprio col capitolo "Sul calcolo", dove si dice: "Chi, ancor prima del combattimento, ha calcolato che vincerà, ha calcolato bene; chi, nella medesima condizione, calcola invece che perderà, ha calcolato poco...ma che dire di chi non calcola affatto!?".

<sup>7</sup> Questa citazione proviene dal *Sunzi bingfa* citato sopra.

E' per questo motivo che occorre che tutto sia calcolato: per prevedere la vittoria e la sconfitta<sup>8</sup>.

## **CAPITOLO TERZO**

### **SUL CONTROLLO DEL TERRITORIO**

Per controllo del territorio si intende la necessità di conservare le linee generali del gioco durante la disposizione delle pedine.

All'inizio ci si dividono le posizioni stabilendosi ai quattro angoli, quindi si gioca deponendo obliquamente<sup>9</sup> saltando due intersezioni e ponendosi una sotto. Se si parte da due pedine contigue si può saltare di tre spazi; con tre pedine contigue gli spazi saranno quattro. Si può saltare di cinque, se si vuole così essere maggiormente vicini ad un'altra formazione; ma la vicinanza non sia una contiguità orizzontale, nè la distanza sia eccessiva.

Tutto ciò è stato oggetto di ricerca da parte degli antichi, e le regole sono state oggetto di studio da parte dei successori; che non le si accetti pertanto, e si cambi metodo, non si sa a quali risultati possa portare<sup>10</sup>.

Lo *Shijing* infatti recita: “Senza un buon inizio nulla va a buon fine”.

## **CAPITOLO QUARTO**

### **SULL'INGAGGIARE LO SCONTRO**

Nella Via del *weiqi* è importante essere prudenti e precisi.

---

<sup>8</sup> Anche questa espressione ricorre pressochè identica nel *Sunzi bingfa*.

<sup>9</sup> Questa descrizione si riferisce alle primissime fasi del gioco.

<sup>10</sup> Questa impostazione tutta confuciana sulla bontà e validità della tradizione e dei riti, oltre che avvalorare quanto detto, funge da introduzione alla successiva citazione dal *Classico della poesia*.

Il giocatore eccellente riesce [a fine partita] ad occupare il centro della tavola da gioco, il giocatore inesperto ne occupa i lati, quello di media bravura<sup>11</sup> si stabilisce negli angoli; questi sono metodi immutati tra i giocatori.

Di regola si sostiene che si possono anche perdere numerose pedine purchè non si perda l'iniziativa; infatti il perdere l'iniziativa la fa ottenere a chi non l'aveva.

Per attaccare a sinistra si osservi la destra; per invadere lo spazio dietro lo schieramento avversario, si osservi quanto sta davanti<sup>12</sup>.

Non è necessario tentare di dividere due gruppi in vita, infatti entrambi vivranno comunque, anche se non collegati.

La distanza tra le pedine non sia eccessiva, la vicinanza non sia contiguità.

Piuttosto che mantenere in vita delle pedine in pericolo, è meglio abbandonarle per conquistare nuove posizioni.

Invece che sforzarsi senza motivo nel fare mosse prive di valore, è meglio sfruttare l'occasione per rinforzarsi.

Quando in un dato territorio le pedine nemiche sono numerose e le proprie sono scarse, per prima cosa si deve meditare sulla propria sopravvivenza. Quando si presenta invece la situazione opposta, in cui le proprie pedine siano numerose ed il nemico in difficoltà, allora la si sfrutti allargando le proprie posizioni.

La miglior vittoria è quella ottenuta senza combattere, il miglior posizionamento, quindi, è quello che non provoca lo scontro<sup>13</sup>; comunque, chi combatte bene, non perde; e chi ha lo schieramento non in disordine, perde bene.

---

<sup>11</sup> Per un probabile errore di trascrizione del testo, i termini “giocatore inesperto” e “giocatore di media bravura” sono stati invertiti. La frase, così come è costruita, non avrebbe altrimenti senso logico per i motivi espressi sopra.

<sup>12</sup> Questa tecnica è descritta nel trattato di Sunzi in questi termini: “Un esercito distante dissimuli di essere vicino, un esercito vicino si mostri distante”.

<sup>13</sup> È con argomentazioni di questo tipo - considerare cioè lo scontro e la contesa bellica non fini a se stessi, ma come stadi di gioco inferiori rispetto ad una vittoria conseguita senza lotta - che l'autore controbatte implicitamente alle critiche volte al

Se, all'inizio di partita, le pedine devono essere disposte in accordo alle regole, alla fine occorrerà giocare invece di fantasia<sup>14</sup> per vincere.

Occorre assolutamente osservare in tutto e per tutto gli altrui territori: se saranno solidi non potranno essere travolti, ma, se si sorprenderà l'avversario con un'idea che egli non ha avuto<sup>15</sup>, lo si potrà travolgere dove è impreparato.

Chi si difende, senza che il suo avversario abbia fatto alcunchè, è segno che in realtà ha intenzione d'attaccare; chi, incurante dei piccoli territori, non vi gioca, ha in animo la conquista dei grandi.

Ma chi dispone a caso le pedine, è privo di strategia; chi non riflette e si limita a rispondere alle mosse avversarie, segue la via che conduce alla sconfitta. Come recita lo *Shijing*: “Tremar di paura sull'orlo del dirupo”<sup>16</sup>.

## CAPITOLO QUINTO

### SUL VUOTO E SUL PIENO

---

gioco, nelle quali l'accusa era di eccessiva contiguità con la guerra. Ma nel figurare un giocatore in grado di condizionare completamente il cambiamento, capace di far evolvere gli eventi in modo “naturale” verso i fini preposti, senza però forzature e scontri frontali, vi è forse un'eco delle teorie taoiste della scuola della Scienza Oscura, *Xuanxue*, in cui si immaginava un sovrano in grado di ordinare ed amministrare l'impero attraverso la sua non-azione, bensì in virtù delle sue naturali reazioni causa-effetto, prive di volontà soggettiva.

<sup>14</sup> Sunzi, nel capitolo quinto della sua opera raccomanda che: “In ogni battaglia si ingaggi lo scontro col nemico nella maniera ordinaria, ma per vincere si sfrutti la fantasia”.

<sup>15</sup> “Si attacchi il nemico dove non è preparato, si avanzi dove non può neppure pensarlo”: così esprimeva Sunzi questo concetto.

<sup>16</sup> Questa citazione va collegata con quanto è stato appena detto: reagire in modo irrazionale ad un avversario, deponendo pedine a casaccio per tentare di arginarlo, è paragonabile al lasciarsi scuotere dai tremiti delle vertigini in alta montagna. In entrambi i casi si rischia la morte.

Nel gioco del *weiqi*, se si seguono troppe strategie principali, il posizionamento si frazionerà ed una volta che il proprio posizionamento è frazionato è difficile salvarsi.

E' inoltre opportuno non giocare le proprie pedine troppo vicine a quelle avversarie, altrimenti, così facendo, si renderà solido l'avversario e vuoti se stessi.

Quando si è vuoti si è facilmente invasi, se si è solidi difficilmente si potrà essere travolti<sup>17</sup>.

Non si segua un solo schema, ma si cambi assecondando il momento. Infatti lo *Zuozhuan* raccomanda: “Se si vede che possibile l'avanzata, si avanzi! Se si incontrano difficoltà, ci si ritiri” e anche: “Se si afferra qualcosa, ma non si cambia poi metodo, alla fin fine si sarà afferrata una sola cosa”.

## CAPITOLO SESTO

### CONOSCERE SE STESSI

Il saggio è in grado di prevedere anche quanto non si è ancora sviluppato; lo stolto è cieco anche di fronte all'evidenza.

Cosicchè, chi conosce i propri punti deboli, e prefigura pertanto quanto può procurare vantaggio all'avversario, vince. Vincerà anche chi sa quando combattere e quando evitare il combattimento<sup>18</sup>; chi saprà calibrare l'intensità dei propri sforzi; chi,

---

<sup>17</sup> Concetti analoghi si incontrano nel sesto capitolo del testo di Sunzi, intitolato, come questo, “Sul vuoto e pieno”. Ivi si dice: “*La formazione dell'esercito sia analoga all'acqua: come l'acqua si allontana dai luoghi elevati e fluisce verso il basso, così la formazione militare eviti quanto è pieno e occupi il vuoto*”. Dove per “pieno” si intende un posto ben difeso e per “vuoto” un territorio privo di ostacoli. Peraltro la teoria che configura, come qui, il trapasso di un principio nel suo opposto, in un ciclo infinito, è propria del Taoismo.

<sup>18</sup> Nel terzo capitolo del *Sunzi bingfa* si legge, tra le “cinque cose da sapere per vincere”: “Chi sa quando combattere e quando evitare il combattimento, vince; chi sa calibrare gli sforzi, vince; chi sfrutta la propria preparazione per impedire all'avversario di essere preparato, vince”.

sfruttando la propria preparazione, impedirà all'altro di essere preparato; chi, per mezzo del proprio riposo, sfiancherà l'avversario; e chi, non combattendo, lo sottometterà.

Come è scritto nel *Laozi*: “Chi conosce se stesso, è illuminato!”<sup>19</sup>.

## **CAPITOLO SETTIMO**

### **OSSERVARE IL GIOCO**

Occorre che le strutture delle pedine siano reciprocamente connesse. Si cerchi pertanto di conseguire l'iniziativa e di mantenerla, mano dopo mano, dall'inizio alla fine.

Quando, scontrandosi sulla tavola da gioco, non è ancora chiaro chi sia il più forte e chi il più debole, non è ammissibile non prendere in considerazione anche i particolari più minuti. Se infatti dalla disposizione ci si accorge di stare vincendo, si presti attenzione nel mantener in vita le strutture; se, altrimenti, dalla disposizione si coglie di stare perdendo, occorre invadere con astuzia i territori più ampi.

Avanzare solo lungo i lati, per quanto permetta di mantenersi in vita, porta alla sconfitta. La sconfitta sarà ben maggiore se non ci si ritira quando si è in difficoltà: infatti l'affannarsi disperatamente per restare in vita porta a numerose sconfitte.

Se due formazioni si stanno accerchiando vicendevolmente, per prima cosa occorre stringere l'avversario dall'esterno; qualora, però, non vi siano formazioni vicine su cui appoggiarsi e la disposizione sia sfavorevole, non vi si depongano ulteriori pedine; in una situazione di pericolo, in cui l'avversario è penetrato in una struttura, ci si astenga parimenti dal giocarvi. Questi sarebbero infatti un deporre pedine che non è un deporre, e un giocare che non è giocare.

Di modi per commettere errori da soli ve ne sono molti, al contrario di vie che portano al successo ve n'è una e una sola: numerose vittorie arridono a colui il quale è in grado d'osservare il gioco<sup>20</sup>.

---

<sup>19</sup> Il trentatreesimo capitolo del *Laozi* inizia infatti con questa frase: “Chi conosce gli altri è saggio, ma chi conosce se stesso è illuminato”.

Nel *Yijing* è scritto: “Chi è privo di vie d’uscita deve cambiare, solo cambiando si connette<sup>21</sup>, e solo connettendo si dura a lungo”.

## CAPITOLO OTTAVO

### ANALIZZARE LE DISPOSIZIONI D’ANIMO

L’uomo alla nascita è calmo e i suoi sentimenti sono difficilmente discernibili; ma dopo aver ricevuto sensazioni esterne diventa attivo e, conseguentemente, i suoi stati d’animo possono essere distinguibili. Se applichiamo questa teoria al *weiqi* si potrà prevedere la vittoria o la sconfitta<sup>22</sup>.

Di regola chi è sicuro di sè e modesto spesso vince, chi è insicuro ed orgoglioso sovente perde. Vince chi è in grado di mantenere le posizioni senza combattere, mentre chi uccide continuamente senza curarsi d’altro di norma soccombe.

Chi, dopo essere stato sconfitto, si mette a riflettere sulle cause migliorerà in abilità; chi invece si inorgolisce delle vittorie perderà la propria abilità. Cercare dunque l’errore in se stessi e non addossarlo agli altri è una condotta vantaggiosa.

---

<sup>20</sup> Il consiglio è analogo a quello del primo capitolo del *Qijing* dove si raccomanda l’attenta osservazione del gioco specialmente nei momenti di scontro.

<sup>21</sup> Il verbo *tong* [≥θ] ha valore sia di “comunicare, mettere in contatto” che di “capire”, pertanto si è scelta la traduzione, volutamente ambigua, di “connettere”, che implica anche il mettere in contatto pedine tra loro amiche.

<sup>22</sup> L’autore chiarisce alla fine di questo capitolo il presente concetto: il manifestare chiaramente i propri turbamenti durante il gioco è non solo ineducato ma anche svantaggioso, poichè consente all’avversario di conoscere, e sfruttare, i propri piani. Il mantenere un aspetto calmo, come verrà ricordato anche nel tredicesimo capitolo unitamente alla raccomandazione di respirare in modo regolare, permette allora il ricongiungimento con quello “stato originario” che l’uomo possedrebbe nella propria infanzia. Il valore di questa regressione allo stato infantile fu sostenuto dal Taoismo; infatti nel capitolo cinquantacinquesimo del *Laozi* è scritto: “Chi ha il cuore imbevuto della più profonda Virtù è simile ad un infante”.

L'attaccare il nemico senza curarsi degli attacchi ch'egli a sua volta inferisce è svantaggioso.

Il pensiero è reso globale dall'osservazione attenta di tutto l'evolversi dello scontro sulla tavola da gioco; l'aver in mente altri affari porta a pensieri confusi.

Giocare considerando correttamente tutte le parti è da valenti, prepararsi invece al combattimento con superficialità o scorrettezza è cosa indegna.

Si è forti se si è davvero in grado d'intimorire l'avversario, mentre il mero vanagloriarsi dell'altrui impossibilità di raggiungere il proprio livello è sicura cagione di sconfitta. Si è molto dotati se si è in grado di fare associazioni d'idee, ma se si ha in mente un solo piano lo si è poco.

Non far commenti e rimanere impassibili non permetterà all'avversario di comprendere i propri piani e gli causerà difficoltà; essere invece agitati e poi tranquilli, senza riuscire a trovare un equilibrio, lo renderà indisposto.

Nello *Shijing* si afferma: “Se gli altri hanno in animo qualcosa, io cerco di scoprirla”.

## CAPITOLO NONO

### SULLA CORRETTEZZA E SCORRETTEZZA

Alcuni<sup>23</sup> hanno affermato: “Il *weiqi* considera il cambiamento e gli inganni come necessari, l'invasione ed l'uccisione come termini tecnici, forse che non è un falso *Dao?!?*”. Ma io rispondo: Assolutamente no!

Infatti nel *Yijing* leggiamo: “Quando l'esercito esce in missione ha necessità di regole certe, altrimenti è in pericolo”. L'esercito non deve assolutamente essere ingannato,

---

<sup>23</sup> Qui l'autore si riferisce ai confuciani che avanzarono aspre critiche al gioco, particolarmente a Wei Yao. Infatti la citazione che segue nel testo è una parafrasi del suo *Discorso sul weiqi* dove si legge: “Usare il cambiamento e l'inganno come metodo di gioco è disonesto e sleale, impiegare, poi, termini come “invasione” e “uccisione” è un principio che dimostra di essere privi di Umanità”.

infatti le parole ingannatrici e la via del tradimento sono proprie della dottrina “Orizzontale e Verticale”<sup>24</sup> e degli Stati Combattenti<sup>25</sup>.

Sebbene quello del *weiqi* sia un piccolo *Dao*<sup>26</sup>, esso è identico a quello del combattimento, perciò vi sono numerosi livelli di gioco e i giocatori non sono tutti uguali: quanti sono a livello più basso giocano senza pensare nè riflettere, ma agiscono solo per inganni. Taluni si aiutano indicando con le mani le posizioni delle pedine, talaltri parlano per far conoscere le proprie intenzioni.

Ma quanti hanno raggiunto un livello elevato non si comportano certo in tal maniera; anzi, pensano a tutto in profondità e meditano sulle conseguenze, sfruttando le possibilità offerte dalle forme e facendo viaggiare il pensiero sulla tavola da gioco prima di deporre una pedina. Si prefigurano come vincere, prima che sia reso manifesto, impedendo all'avversario di deporre dove non l'ha ancora fatto. Si basano forse costoro sul parlar troppo e gesticolar frenetico?!

Nello *Zuozhuan* è registrato: “Sii onesto e non scorretto!”, forse che non stiamo parlando proprio di questo?!

## CAPITOLO DECIMO

---

<sup>24</sup> Con questo termine vengono qui chiamate le teorie di Su Qin e di Zhang Yi.

<sup>25</sup> Dicendo questo l'autore intende differenziare il gioco dalle dottrine, condannate dal pensiero confuciano, che generalmente venivano associate al *weiqi*. In esse veniva colta come preponderante l'amoralità: l'indifferenza dei mezzi in vista dei fini, i quali a loro volta erano basati sul solo vantaggio personale. Obiettando che il *weiqi* non consente una totale libertà, ma sottopone anzi i giocatori ad una serie di leggi di cortesia non scritte - indicare le pedine colle mani, rendere noti i propri piani - e ad un rigoroso esame logico della situazione, l'autore conclude che il *weiqi* è corretto in sè, relegando i giocatori che non si attengono a tale etichetta ad un livello inferiore. Con questo ragionamento viene superato il più grosso scoglio culturale, ormai divenuto anacronistico, che tratteneva l'*élite* cinese dalla piena accettazione del gioco.

<sup>26</sup> Nel capitolo undicesimo del *Mengzi* si definisce il *weiqi*: “una piccola arte”. Mentre lì l'accento è posto sulla sua subalternità alle arti vere e proprie, qui si utilizza l'autorità di Mencio per far accettare il *weiqi* come *Dao* “sebbene piccolo”.

## OSSERVARE I PARTICOLARI

Giocando, talora si ritiene che vi sia un vantaggio dove c'è uno svantaggio, talaltra è lo svantaggio che viene preso per il suo opposto. Usualmente si considera vantaggioso invadere, ma vi sono invasioni che arrecano solo danni a chi le compie.

A volte il vantaggio è nel giocare a sinistra, a volte a destra; talora si ha l'iniziativa, talora la si subisce; alcune volte le pedine sono disposte in modo serrato, altre volte sono distanziate; quando si gioca un *zhan* [ $\sqrt{\Downarrow}$ ]<sup>27</sup> non [...] prima<sup>28</sup>; quando si abbandonano delle pedine si rifletta sulle conseguenze: talvolta si inizia col giocare vicino a certe pedine e si finisce molto distante, altre volte si hanno poche pedine in un dato posto e si finisce con molte.

Se si vuole che l'esterno sia rafforzato, per prima cosa si occupi l'interno; se si vuole essere solidi a Est, si attacchi a Ovest.

Pedine avversarie allineate non continuativamente che non formano ancora degli occhi, devono essere spezzate al più presto.

Qualora non sia dannoso per altri gruppi di pedine, si giochi pure un *jie* [ $\clubsuit T$ ]<sup>29</sup>.

Se l'avversario gioca con delle pedine di handicap si dispongano le pedine in modo ampio; chi gioca con handicap eviti il combattimento, ma estenda le posizioni.

Si invadano i territori dopo averli ben selezionati e, una volta accertato che siano privi di ostacoli, vi si penetri.

---

<sup>27</sup> Consiste nell'inserimento di una pedina tra due pedine amiche distanziate tra loro da un'intersezione, posizione questa, detta *guan*.

<sup>28</sup> Qui il testo è corrotto. Sembra maggiormente logica una interpretazione come: "non lo si giochi prima che sia divenuto strettamente necessario".

<sup>29</sup> Una mossa *jie* consiste nel giocare una pedina in una struttura avversaria con gli occhi ancora in formazione, in una intersezione di tipo *za*, tale cioè, per cui l'avversario possa ucciderla con una sola mossa, ma in modo che la pedina avversaria, una volta giocata, sia a sua volta in posizione *za*. Il corrispondente termine giapponese è *ko*.

Questi sopraelencati sono i più elevati tra i metodi usati dai giocatori e non possono non essere conosciuti.

Lo *Yijing* sostiene: “Se non il più intelligente ed elevato del mondo, chi potrebbe giungere a ciò?”.

## CAPITOLO UNDICESIMO SULLA TERMINOLOGIA

I giocatori di *weiqi* hanno dato nomi precisi a tutte le disposizioni. Alcune situazioni possono essere comprese dai nomi stessi come: “vita o morte” o “stabilirsi o scomparire”.

Essi sono: *wo* [≡Ω]<sup>30</sup>, *chuo* [≡|]<sup>31</sup>, *yue* [← ]]<sup>32</sup>, *fei* [↑÷]<sup>33</sup>, *guan* [⊗]<sup>34</sup>, *zha* [⊙Z]<sup>35</sup>, *zhan* [√↓]<sup>36</sup>, *ding* [≥≈]<sup>37</sup>, *qu* [∫∫]<sup>38</sup>, *men* [♠ ]]<sup>39</sup>, *da* [∞×]<sup>40</sup>, *duan* [R\_]<sup>41</sup>, *xing*

---

<sup>30</sup> In una situazione tale per cui l'avversario stia allineando le sue pedine una dopo l'altra (vedi: *xing*) a stretto contatto con una formazione amica, la mossa *wo* consiste nel deporre una linea di pedine al di là della formazione nemica, per creare un'altra struttura o aiutarne un già esistente.

<sup>31</sup> E' l'avanzare in diagonale entro un territorio nemico, mossa che permette una maggiore velocità di penetrazione rispetto ad un'avanzata per linee rette, ma molto pericolosa per la possibilità di essere tagliata, se contigua alle pedine avversarie.

<sup>32</sup> Mossa difensiva di sbarramento: deporre una pedina a contatto col nemico avanzante entro i propri territori per ostacolarne i movimenti.

<sup>33</sup> Deporre una pedina diagonalmente ad una intersezione di distanza da una pedina amica.

<sup>34</sup> *Guan* sono dette due pedine sulla stessa linea separate tra loro da un'intersezione vuota.

<sup>35</sup> E' il processo di accerchiamento di un gruppo finalizzato a privarlo di tutte le libertà esterne.

<sup>36</sup> La mossa *zhan* consiste nel deporre una pedina al centro di un *guan* amico, così da creare una linea continua di tre pedine.

[f( )<sup>42</sup>, li [∞↓]<sup>43</sup>, na [ |√ ]<sup>44</sup>, dian [℞I]<sup>45</sup>, ju [≈E]<sup>46</sup>, qiao [∅↓]<sup>47</sup>, jia [♣♦]<sup>48</sup>, za [∈↓]<sup>49</sup>, bai [ |A ]<sup>50</sup>, ci [ ♦ | ]<sup>51</sup>, le [ °∩ ]<sup>52</sup>, pu [ ...≥ ]<sup>53</sup>, zheng [ ♥≡ ]<sup>54</sup>, jie [ ♣T ]<sup>55</sup>, chi

<sup>37</sup> Sono tutte quelle mosse fatte per uscire da un tentativo avversario di accerchiamento di una formazione amica, sia che puntino verso territori ancora liberi, sia che vadano a connettersi con altri gruppi esterni amici in vita.

<sup>38</sup> Deporre una pedina davanti all'intersezione vuota di un *guan* avversario per costringerlo a fare un *zhan* difensivo.

<sup>39</sup> Pedina posta strategicamente distante da una o più pedine avversarie semiaccerciate, in modo da poter precludere loro qualsiasi via di fuga.

<sup>40</sup> Pedina posta a contatto con l'avversario che riduce ad una le libertà della pedina, se isolata, o del gruppo di pedine nemiche. Se l'avversario non reagisce, nella mano successiva si potrà ucciderlo con una sola pedina.

<sup>41</sup> Tagliare una linea di pedine nemiche disposte diagonalmente.

<sup>42</sup> Deporre una pedina lungo una linea orizzontale di pedine amiche, allungandola; detto anche dell'intero processo di creazione di una linea, purchè le mosse siano consecutive.

<sup>43</sup> Aggiungere ad una o più pedine amiche una pedina disposta verticalmente in direzione del bordo più vicino della tavola da gioco.

<sup>44</sup> Tutte quelle mosse fatte per contenere al massimo un *xing* avversario che si incunea in territori amici.

<sup>45</sup> Pedina giocata all'interno di una struttura nemica, ancora in formazione, per impedire che riesca a costruirsi due occhi e portarla alla morte.

<sup>46</sup> Giocare una o più pedine entro una struttura avversaria, in modo che, uccidendole, il nemico si privi da sè delle proprie libertà e muoia per autosaturazione.

<sup>47</sup> Pedina disposta sulla stessa linea di una fila di pedine amiche schiacciate dall'avversario vicino al bordo della tavola da gioco, ma distanziata di una intersezione. Serve per aumentare il territorio controllato ed evitare la morte del gruppo in difficoltà.

<sup>48</sup> Giocare in testa ad una pedina nemica isolata già a contatto con una pedina amica.

[↔]<sup>56</sup>, *sha* [±]<sup>57</sup>, *song* [♠⊖]<sup>58</sup> e *pan* [≡V]<sup>59</sup>. Sebbene i termini tecnici siano solo trentadue<sup>60</sup>, i giocatori devono pensare a diecimila variazioni; tuttavia i cambiamenti

---

<sup>49</sup> Giocare una pedina in una intersezione cui rimane solo una libertà. Nella mano successiva l'avversario potrà ucciderla immediatamente, è quindi giocata necessariamente con secondi fini.

<sup>50</sup> Sono così dette tutte le mosse che hanno il fine di fare pressione sull'avversario verso il lato per impedirgli di espandersi al centro.

<sup>51</sup> Giocare un *qu* per impedire all'avversario di chiudere un occhio.

<sup>52</sup> Si tratta di tutte quelle mosse volte ad impedire il congiungimento di un gruppo avversario in pericolo con altri gruppi avversari in vita.

<sup>53</sup> Consiste nel deporre una pedina all'interno di una struttura avversaria praticamente formata, senza possibilità di indebolirla, ma per far giocare lì la successiva mossa avversaria.

<sup>54</sup> Questa situazione si verifica quando due pedine allineate siano circondate da due pedine avversarie agli estremi e da tre sui due lati, così da lasciare una sola libertà. Se l'accerchiato tenta di uscirne, l'accerchiante sarà in grado di farlo costantemente in situazione *da*, ovvero sempre con una sola libertà, creando una colonna zigzagante di pedine in un vero e proprio percorso vizioso fino a che, giunti sul lato della tavola, l'accerchiato viene eliminato. L'unica possibilità è predisporre pedine in intersezioni presso le quali il *zheng* dovrà passare.

<sup>55</sup> Si veda la nota 29.

<sup>56</sup> Si verifica quando due gruppi avversari si avvolgono l'uno sull'altro, senza che nessuno abbia occhi nè possibilità di connettersi all'esterno: solo la morte dell'uno sarà la vita dell'altro. *Mors tua, vita mea*.

<sup>57</sup> Uccidere una o più pedine avversarie.

<sup>58</sup> Lasciar sopravvivere pedine avversarie rimaste entro i propri territori senza possibilità di formare degli occhi. Basta stendere un cordone sanitario per impedire che possano divenire pericolose e alla fine del gioco saranno rimosse come “prigionieri”.

<sup>59</sup> Giocare un *li* sul lato per iniziare la costruzione di un occhio o come mossa da fine-partita.

sulla tavola da gioco, in base a distanza e vicinanza, orizzontalità e verticalità, sono tali che io stesso non sono in grado di conoscerli tutti.

Comunque, combattendo per conseguire la vittoria, difficilmente questi termini non potranno non esser presi in considerazione. Se infatti nello *Zuozhuan* è scritto: “Certo v’è bisogno d’una rettificazione dei termini!”, forse che tale frase non è applicabile anche al *weiqi*?

## CAPITOLO DODICESIMO

### SUI LIVELLI MENTALI

I livelli mentali con cui si distinguono i giocatori sono nove: il primo è detto “essere nello spirito”, il secondo “seduti nell’illuminazione”, il terzo “concretezza”, il quarto “comprendere i cambiamenti”, il quinto “applicare la saggezza”, il sesto “abilità”, il settimo “forza”, l’ottavo “essere alquanto stolto”, l’ultimo e nono “essere davvero stupido”.

Livelli più bassi di questi non possono essere enumerati con successo e, non potendo entrare in questo elenco, non verranno qui trattati.

Come è scritto nello *Zuozhuan*: “Colui che sin dalla nascita possiede già una perfetta conoscenza, è superiore; chi la raggiunge solo dopo aver studiato, è un gradino più in basso; chi studia solo dopo aver incontrato delle difficoltà, è a loro inferiore”.

## CAPITOLO TREDICESIMO

### MISCELLANEA

Nella tavola da gioco il lato non è tanto valido come l’angolo, e l’angolo non è tanto valido come il centro. Giocare un *na* è meglio che giocare uno *yue*, ma giocare uno

---

<sup>60</sup> In realtà i termini tecnici sovraelencati sono solo trenta. I termini qui mancanti sono: *jian* [fψ], tagliare diagonalmente due pedine avversarie poste in diagonale, e *chong* [◆P], inserire una pedina all'interno di un *guan* avversario.

*bai* è meglio che giocare un *na*<sup>61</sup>. Se l'avversario gioca un *zhuo* spesso si risponde con uno *yue*<sup>62</sup>, se gioca un *za*, sovente la risposta è un *zhan*.

Un grande occhio può vincerne uno più piccolo<sup>63</sup>; una linea diagonale non è funzionale come una linea retta<sup>64</sup>. Se due *guan* si contrappongono, si giochi subito un *qu*. Non si intraprenda un *zheng* se nel percorso da fare vi sono ostacoli nemici.

Se un attacco non è completato con successo non è possibile giocare di nuovo subito nuovamente lì.

Un gruppo in *jiaopanqusi* [ $\blacklozenge / \mid \Lambda f \pm \infty$ ]<sup>65</sup> alla fine del gioco è certo morto, invece un *zhisi* [ $\spadesuit \mid \infty$ ]<sup>66</sup> e un *banliu* [ $\spadesuit O / \approx$ ]<sup>67</sup> avranno le pedine sicuramente salve.

Una formazione “a rosa”<sup>68</sup>, se viene centrata, praticamente non ha più vita. Se la formazione “a croce”<sup>69</sup> è in angolo, non si cerchi di catturare per primi.

---

<sup>61</sup> Dunque schiacciare il nemico verso il lato è la mossa migliore tra queste, perchè presuppone il mantenimento dell'iniziativa, oltre ad essere una mossa d'attacco; contenere il nemico ai lati è invece una mossa difensiva, migliore comunque di uno sbarramento rigido, in quanto, a differenza di questo, può permettere la riconquista dell'iniziativa.

<sup>62</sup>Costringendolo a difendersi, per non essere poi tagliato diagonalmente con un *jian*, e facendogli così perdere l'iniziativa.

<sup>63</sup>Si deve intendere che in una situazione in cui due strutture, tra loro avversarie, dotate di un solo occhio ciascuna e lottanti per la morte l'una dell'altra, sopravviverà quella dotata in partenza del maggior numero di libertà.

<sup>64</sup>In quanto, a differenza di questa, può essere spezzata.

<sup>65</sup>Indica quattro pedine disposte ad angolo su di un angolo della tavola da gioco, così da formare un territorio di due intersezioni.

<sup>66</sup>Sei pedine disposte sull'angolo della tavola da gioco in modo da racchiudere un territorio di quattro intersezioni.

<sup>67</sup>Tredici pedine disposte in modo da racchiudere un territorio di due linee di tre intersezioni ciascuna.

<sup>68</sup>Diciassette pedine che racchiudono cinque intersezioni di cui quella centrale è contigua a tutte le altre quattro.

Quando una pedina ad *handicap* è giocata al centro non si giochi un *jiaotu* [◆/≠] <sup>70</sup>.

Il *weiqi* non necessita di essere giocato molte volte di seguito, altrimenti si diventa esausti, ed una volta esausti non si gioca più bene. Non si giochi quando si è indisposti, perchè così facendo si dimenticheranno le mosse e si andrà incontro a numerose sconfitte.

Non ci si vanti della vittoria nè ci si lamenti per una sconfitta! E' proprio d'uno *junzi* [♣γ/λ] apparire modesto e generoso; manifestare invece espressioni colleriche e di rabbia è da persone volgari. E' bene che il giocatore valente non si esalti, che il principiante non sia pauroso, ma che si sia calmi e si respiri in modo regolare: così facendo si sta già vincendo; colui il quale ha il volto che denota turbamento d'animo sta già perdendo.

Non v'è peggior vergogna di quella dovuta al cambiamento d'animo, non c'è peggior bassezza dell'ingannare gli altri.

Non v'è modo migliore di gioco che il deporre in modo ampio, ma non v'è giocata più stupida che il ripetere un *jie* <sup>71</sup>.

Dopo aver allineato tre pedine occorre cambiare mossa; non è inoltre accettabile giocare un *fangjusi* [λ ≈E ∞] <sup>72</sup>.

<sup>69</sup>Quattro intersezioni disposte in quadrato occupate da quattro pedine, di cui due per ciascun colore, in modo che nessuna pedina sia contigua ad un'altra del suo stesso colore.

<sup>70</sup>Mossa sconosciuta; letteralmente: “figura ad angolo”.

<sup>71</sup>Cattura reciproca continuata di pedine poste nella stessa posizione. Attualmente non è possibile giocare questa mossa se non dopo un turno in cui si è giocato altrove. Dal testo non è chiaro se tale regola fosse o no in vigore al tempo, o se fosse sostituita dalla convenzione, qui esposta, che fosse un modo di gioco piuttosto volgare.

<sup>72</sup>Formazione come quella “a croce”, ma in cui tutte le pedine sono dello stesso colore: mossa inutile e riprovevole.

Vincere con uno scarto di molte intersezioni è detto *yinju* [⊗ ≠ ♣ | ], perdere senza avere neppure una intersezione è detto *shuchou* [↙ ⊗ ⊗].

Si ha la parità quando entrambi i giocatori hanno vinto una partita a testa, la partita è patta se il numero delle intersezioni è uguale per entrambi i giocatori. Che le gare non superino le tre partite!

Quando si contano le pedine non ci si preoccupi di sapere di quanto si ha vinto.

Il giocatore non può non essere a conoscenza che un *jie* può essere doppio o triplo, e che in tal caso si ha una figura alterna che porta ad una figura infinita.

Tutti<sup>73</sup> i giocatori hanno un pari livello: così che si dovrà talvolta concedere l'iniziativa o due, o cinque o sette, pedine di *handicap*<sup>74</sup>.

Non si può non osservare come nel *weiqi* la vita dell'uno sia la non-vita dell'altro, come il vicino ed il lontano si completino vicendevolmente, che la configurazione forte dell'uno corrisponda alla debolezza dell'altro e come il vantaggio sia l'altrui perdita e viceversa. Ciò permette la pace ma non la tranquillità, fa sì che si riesca a stabilirsi ma non a restare inattivi; infatti nella pace e nella tranquillità si cela il pericolo, nel restare inattivi è insito il proprio annientamento. Si ricordi di quanto è scritto nel *Yijing*: “Il *junzi* è in pace ma non dimentica il pericolo, si stabilisce ma non dimentica la possibilità di esser annientato!”.

---

<sup>73</sup>Il testo è corrotto, si deve leggere: “Non tutti...”.

<sup>74</sup>La prima notizia dell'esistenza di pedine concesse ad *handicap* ricorre nel testo storico *Nan shi* a riguardo del sovrano Ming (494 - 499 d.C.) della dinastia dei Ji Meridionali.