

CAPITOLO III

NOTE DI GO

a cura di Gionata Soletti

CENNI DI STRATEGIA I-A SENTE/GOTE

Sente: la possibilità di poter scegliere dove giocare la propria mossa.

Questa semplice parola racchiude in sé l'anima del gioco.

Una partita di *Go* è un po' come un incontro di *Sumo* nel quale i giocatori si spingono a vicenda per conquistare il ring. Nel *Go* chi ha il *Sente* decide il luogo e le modalità dello scontro mentre l'avversario è costretto a sottomettersi attendendo il momento propizio per conquistare a sua volta l'iniziativa.

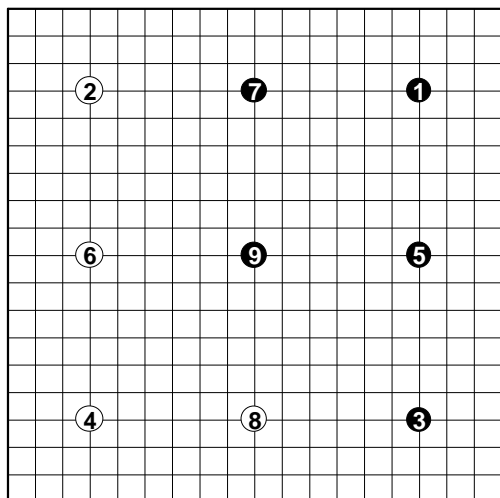
"Il giocatore che inizia ha il *Sente*". Questa affermazione, pur sembrando banale, va compresa bene. Chi inizia parte con un vantaggio e deve mantenerlo; se il giocatore non intuisce ciò e spreca il *Sente* si avvia verso una sicura sconfitta. Si consideri che nelle partite alla pari per compensare "il vantaggio della prima mossa" viene data a nero una penalità iniziale, detta *Komi* (normalmente il *Komi* è di cinque punti e mezzo ma può assumere anche altri valori).

Questo non vuol dire che il Nero, o colui che detiene il *Sente*, debba mantenere a tutti i costi e per tutta la partita l'iniziativa (cosa peraltro impossibile), ma significa che deve saper cedere il *Sente* nel modo e nel momento per lui più proficuo. Quando si fa una mossa che perde il *Sente* (muovendo o in un punto che non richiede risposte o in un punto ancora piccolo) si dice che la mossa è *Gote*.

Sente e *Gote* sono come lo *Ying* e lo *Yang*, opposti eppure contenuti l'uno nell'altro.

La partita di *Go* è un continuo prendere e cedere il *Sente*, l'iniziativa passa da un giocatore all'altro come in un dialogo.

Figura 1



Analizziamo ora l'inizio della partita riportata in figura 1 usando i concetti di *Sente/Gote*. Inizia il Nero (ha il *Sente*) e con la mossa 1 occupa l'angolo (mette un'ipoteca territoriale). Il Bianco lo contrasta con 2. Le mosse 3 e 4 terminano gli angoli disponibili. Con 5 il Nero, forte dell'iniziativa, occupa lo spazio tra le sue pietre creando così una struttura territoriale o *Moyo*. Il Bianco risponde con 6. Con 7 Nero si espande su un lato, e Bianco gli risponde sull'altro lato con 8. Ora con 9 il Nero, che ha ancora il *Sente*, occupa l'ultimo grosso punto strategico del *Goban* e cede il *Sente* a Bianco (ha fatto una mossa *Gote*). L'iniziativa è ora al Bianco.

E convenuto al Nero fare la mossa numero 9? La risposta è sì. Perché è vero che Nero ha ceduto l'iniziativa ma prima ha occupato tutti i punti strategicamente più proficui. Ovviamente ci sono altri punti vantaggiosi sul *Goban* ma dovendo cedere il *Sente* il Nero ha optato per il più grande.

Quando giocate dovete sempre domandarvi "Chi detiene il *Sente*?"

Se siete voi ad averlo dovete sfruttarlo al meglio facendo le mosse più grandi. In caso la mossa più grande implichi la perdita del *Sente*, o se la sequenza che volete impostare termina in *Gote*, allora vagliate bene i pro e i contro, e se conveniente giocatela, consci di tale perdita.

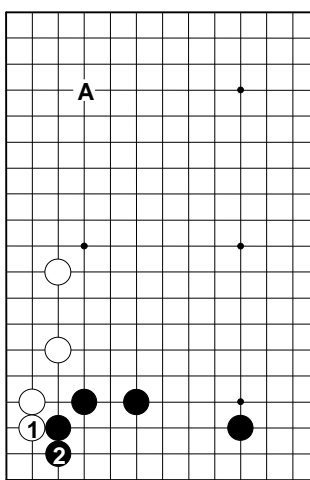
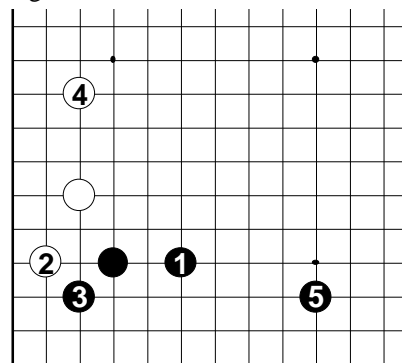
Se è il vostro avversario ad avere il *Sente*, prima di rispondere pensate sempre: "È *Sente*?" e se la risposta è no affrettatevi a conquistare l'iniziativa giocando una mossa forzante. Troppe partite sono state perse, semplicemente perché uno dei giocatori rispondeva all'avversario sempre e comunque.

Imparare a distinguere se una mossa è *Sente*, è un processo lungo, ciò è dovuto alla grandezza relativa delle mosse. Una mossa può non essere *Sente* in fase di *Fuseki* perché al momento è piccola e diventare *Sente* nel *Chuban* perché è la più grossa rimasta. Il tempo e l'esperienza formano le basi per la capacità di discernimento.

Nelle figure 2 e 3 vediamo due esempi di come *Sente* e *Gote* possano essere usati in modo corretto e no.

Iniziamo con la figura 2. Con 1 Nero protegge il lato (in *Gote*) ed il Bianco (ha *Sente*) attacca con 2 penetrando nell'angolo. Il Nero para con 3 (in *Gote*) ed il Bianco consolida la posizione (in *Gote*) con 4, il Nero fa lo stesso con 5. Tale scambio equo (*Joseki*) è finito con il Bianco in possesso del *Sente*. Infatti il Bianco ha sì terminato la sequenza in *Gote*, ma dato che anche il Nero ha fatto una successiva mossa *Gote*, il *Sente* torna al Bianco.

Figura 2



Nella figura 3 vediamo lo stesso *Joseki* con una continuazione (mosse 1 e 2). La 1 per il contesto strategico non è *Sente*. È una mossa grande perché occupa quasi tutto l'angolo, ma ci sono sul *Goban* mosse ben più grandi come ad esempio la conquista dell'angolo A. Il Nero, rispondendo con 2, non fa che peggiorare la sua situazione globale poiché risponde ad una mossa che non è *Sente*, cioè ad una mossa ancora troppo piccola in questo stadio della partita. Se Nero invece di giocare 2 avesse giocato A, avrebbe punito l'arroganza di Bianco prendendosi il punto più proficuo in questo momento e forse si sarebbe anche avviato a vincere la partita.

Notate che la chiusura nel punto 2 diventerà necessaria in seguito. Prendendo il *Sente* con A il Nero si è già lasciato alle spalle una chiusura che sarà *Gote*.

Figura 3

Come si prende il *Sente*?

Semplicemente giocando in un punto più grande di quanto non abbia fatto il proprio avversario, costringendolo così a rispondere. Ovviamente la mossa dovrà essere "sensata".

Una gravissima minaccia, come la mossa 1 nella figura 4, darà sicuramente origine ad una contromossa. Così facendo però, il Bianco non guadagna punti ma si preclude possibili "minacce *Ko*". La mossa oltre che inutile è anche svantaggiosa.

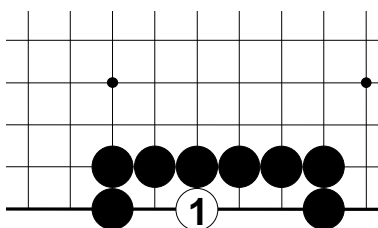


Figura 4

Al momento di prendere il *Sente* bisogna essere consci di doverlo prima o poi cedere. Non attaccatevi morbosamente ad esso, rischiereste di fare solo danni. Tutto è flusso e riflusso, anche il *Sente* sarà a suo tempo riconquistato.

Un cenno al gioco a handicap: qui è il Bianco ad iniziare e ad avere il *Sente* dato che la prima mossa di Nero è il posizionamento degli handicap. In questo tipo di partite il Nero non deve permettere a Bianco di imporre la propria strategia. Ricordate che anche se Bianco ha l'iniziativa, strategicamente è migliore la posizione di Nero che ha già gli handicap.

In conclusione ricordo che queste regole sono generalizzazioni, vi sono sempre dei casi particolari. Anche se ad un metalivello tutto il *Go* è *Sente/Gote*.

STRATEGIA I-B LE LINEE ED IL LORO SIGNIFICATO

"Che differenza può fare una linea più su o più giù, il Goban è così grande!"

Questa è una delle prime domande che si pone il neofita. Che cosa cambia nel giocare in terza o in quarta linea? Ebbene tenterò qui di dare delle brevi linee generali di condotta, che spieghino il significato sia tattico che strategico di ogni linea. Spesso in questo capitolo parlerò di influenza, con ciò intendo il potenziale che la singola pietra, o un gruppo, ha di fare territorio e/o di condizionare l'andamento della partita dal punto di vista tattico-strategico nella zona in cui è situata.

Voglio però ricordare ancora che: questi cenni vogliono solo essere una guida al *Go*. Le posizioni qui indicate sono dei casi ideali, nella realtà del gioco si deve tener conto della situazione tattica e del progetto strategico che si vuole attuare.

Inizierò con il prendere in considerazione il lato, vedremo più tardi cosa succede in presenza dell'angolo.

La prima linea: Non ha significato strategico, una pietra ivi posizionata non copre territorio né ha grossa influenza. Si gioca in prima linea solo per motivi tattici come erodere il territorio del "nemico". In figura 5 si vede il "salto della scimmia" come esempio di erosione in prima linea (così chiamato per una lontana similitudine visiva tra la configurazione stessa e l'immagine di una scimmia che dondola da una liana).

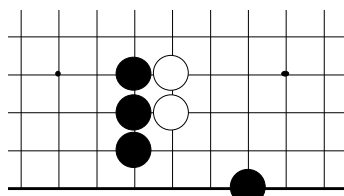


Figura 5

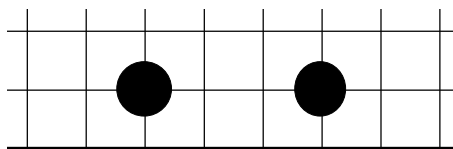


Figura 6

La seconda linea: Una pietra ivi posizionata non esercita grossa influenza sulle intersezioni circostanti, essa però racchiude in modo "forte" la linea sottostante. Un'estensione in seconda linea è usata quando si vuole fare un occhio. La figura 6 mostra un'estensione standard in seconda linea che serve per creare una base per un futuro gruppo nero.

La terza linea: È la linea di confine tra attacco e difesa. Una pietra in terza linea racchiude in modo quasi sicuro il territorio sotto ad essa, proiettando allo stesso tempo una buona influenza nel suo intorno. È ancora bassa per un discorso di pura influenza strategica. In figura 7 vediamo i possibili approcci alla pietra. Le mosse A e B sono di contenimento sul lato, mentre le mosse C e D sono di influenza. Il tipo di approccio è dettato dalla situazione tattica e dal disegno strategico.

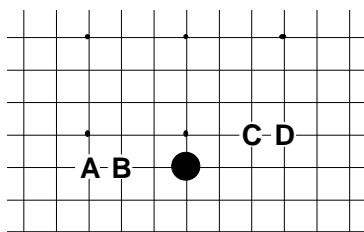


Figura 7

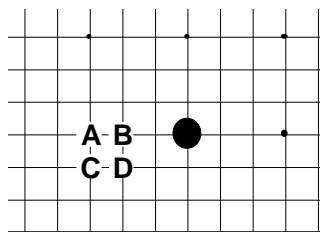


Figura 8

La quarta linea: È quella più sfruttata. Una pietra ivi posizionata esercita una influenza su una grande area del *Goban*, pur mantenendo una buona presa sul territorio sotto ad essa. Nella figura 8 partendo dai punti A, B, C e D è possibile infiltrarsi al disotto della pietra.

La quinta linea: È puramente di influenza. Non racchiude un territorio se non lavorando con altre pietre; è usata puramente per motivi strategici.

È inutile analizzare le altre linee, esse non hanno un senso definito, acquistano significato solo come posizioni in un contesto di gioco.

Sin qui abbiamo trattato il caso di una pietra su un lato ma il *Goban* ha anche degli angoli. Anticipo perciò alcuni cenni sul posizionamento di una pietra nell'angolo.

Partiamo da una regola empirica: "*Negli angoli i discorsi tattici e strategici fatti sul lato valgono il doppio*".

Chiarirò meglio: la pietra in 3-3 racchiude in modo quasi definitivo il territorio nell'angolo esercitando però una scarsa influenza sull'esterno.

La pietra in 4-4 esercita una buona influenza sull'esterno ma racchiude in modo "debole" l'angolo che può essere invaso giocando in 3-3; in figura 9 il *Joseki* più usato.

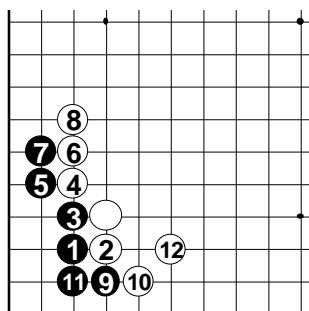


Figura 9

Tutti gli altri punti simmetrici seguono questo discorso, ciò vuol dire che non si inizia mai la partita giocando in 1-1 o in 2-2 e raramente in 5-5. Altri punti di simmetria sono reputati troppo eterei. Può capitare un inizio in 10-10. Lì il discorso è puramente strategico. La pietra al centro del *Goban* è di attesa e di influenza, non ha nessun senso tattico, salvo il discorso sulle scale, vedi il cap. T IA.

"E i punti asimmetrici?" In questo caso si fa un doppio ragionamento a secondo del lato considerato.

Una pietra in 3-4 esercita influenza sul lato dove occupa la quarta linea ed annulla l'importanza strategica del lato di terza linea. Per quanto riguarda la chiusura dell'angolo si può pensare come ad una via di mezzo tra il punto 3-3 e il punto 4-4. Dà protezione solo parziale all'angolo ed esercita un'influenza "polarizzata".

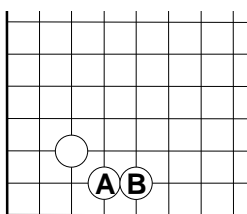


Figura 10

La pietra in un punto asimmetrico ha uno sviluppo naturale e cioè lungo il suo lato di influenza. In figura 10 indico con A e B i punti più usati. È lì che gioca il Bianco per chiudere l'angolo ed è lì che attaccherà il Nero per iniziare la riconquista dell'angolo. In caso di difesa le due pietre formano uno "*Shimari*", nel caso di attacco si ha un "*Kakari*".

Le sequenze di mosse canoniche negli angoli vengono dette *Joseki*, mentre la combinazione di questi assieme, e più in generale l'apertura in genere, viene detta *Fuseki*.

CENNI DI TATTICA I - A IL GETA E LO SHICHO

I due metodi di cattura più comuni sono lo *Shicho* ed il *Geta*. Il *Geta* è "locale" mentre lo *Shicho* è "globale" essendo influenzato dalla presenza di pietre lungo il suo percorso.

Analizziamo i due sistemi in profondità:

1) Il *Geta*

Come già detto il *Geta* è un metodo di cattura puramente locale perchè non ha alcuna importanza la situazione globale del *Goban*.

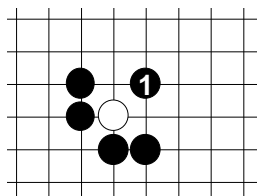


Figura 11

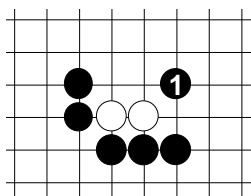


Figura 12

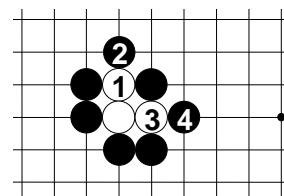


Figura 13

Il più semplice esempio di *Geta* è raffigurato in figura 11. La mossa 1 è il *Geta*. In figura 13 vediamo cosa succede quando Bianco tenta la fuga. Si noti che la mossa 1 della figura 11 non è a contatto del Bianco ma, al contrario, ne rimane distante catturandolo in una "rete". Il concetto alla base del *Geta* è quello di giocare a distanza intrappolando il gruppo in una morsa mortale. Riporto in figura 12 un altro esempio di *Geta*, anche qui non si gioca a contatto ma a distanza per poi catturare tutto quando tenta la fuga.

Una curiosità; il termine "*Geta*" deriva dal nome di una calzatura giapponese: si deve immaginare il gruppo prigioniero come un "piede" e la mossa *Geta* come "fibbia".

2) Lo *Shicho*

Lo *Shicho* è un metodo di cattura concettualmente molto semplice ma la sua attuazione presenta alcune difficoltà. Il termine viene spesso tradotto in italiano goistico con "scala" e possiamo subito vedere il perché nel diagramma sotto.

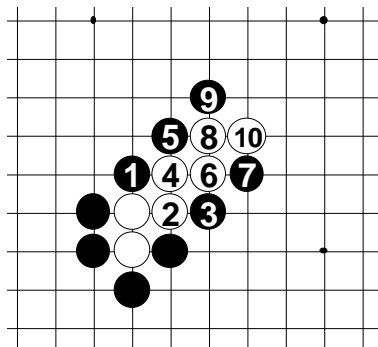


Figura 14

Il concetto base è di tenere costantemente in *Atari* (situazione in cui l'insieme di pietre possiede una sola libertà e può dunque essere catturato alla mossa successiva) il gruppo avversario spingendolo verso un vicolo cieco. Ciò si esegue quasi meccanicamente iniziando la successione di mosse e proseguendo diagonalmente lungo il *Goban* sino alla risoluzione dello *Shicho*. In figura 14 esempio di inizio della sequenza di *Shicho*.

Come si è detto lo *Shicho* ha carattere globale, questo implica che non sempre il gruppo inseguito viene catturato. Talvolta riesce a fuggire e ciò dipende interamente dalle condizioni di contorno. Se non ci sono pietre lungo il percorso o sono dello stesso colore di colui che ha iniziato lo *Shicho* il risultato sarà la cattura delle pietre dell'avversario. Se invece le pietre che si trovano sul percorso sono del colore di colui che "è preso" nello *Shicho* risulterà per lui una sicura fuga. Inoltre se sono presenti pietre di ambedue i colori bisognerà leggere la situazione con cura mossa per mossa.

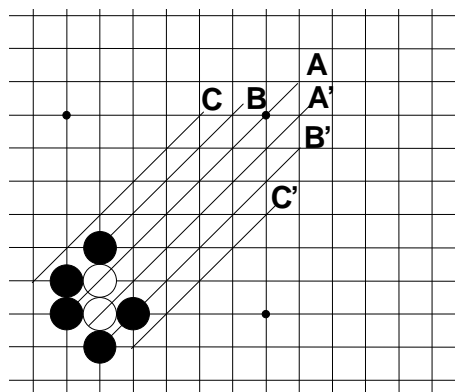


Figura 15

Nel caso ci siano pietre sul percorso lo *Shicho* non funziona perchè il gruppo "in cattura" riesce ad ottenere più di due libertà anche se con due modalità diverse (figura 15).

La prima: (linee A, A' e B, B') perchè viene meno la ricorsività dell'*Atari* dato che il gruppo connettendosi con la pietra acquista più di due libertà.

La seconda: (linee C e C') perchè lo *Shicho* nel suo evolversi pone in *Atari* alcune pietre avversarie. Tali pietre di "ostruzione" vengono chiamate *Shicho breakers*.

La conoscenza di tali situazioni è molto importante. Se avete un gruppo catturato in *Shicho* e volete liberarlo potete giocare uno *Shicho breaker* (minaccia per lo *Shicho*). Se la mossa è *Sente* (naturalmente per una situazione non riguardante lo *Shicho*) l'avversario sarà costretto a rispondere, e voi potrete giocare lo *Shicho* sicuri di vincere. Se però il vostro avversario risponde con un altro *Shicho breaker* e non considera la vostra mossa *Sente* Voi potete benissimo lasciare il gruppo preso nello *Shicho* perchè avete ottenuto un grandissimo beneficio nell'altra situazione e cioè di poter giocare due mosse nello stesso contesto tattico: la minaccia per lo *Shicho* (appena giocata) e la mossa immediatamente seguente.

Il giocare o no *Shicho breakers* dipende dall'importanza strategica del gruppo preso in *Shicho* e dalle possibilità tattiche presenti sul *Goban*.

Leggere correttamente uno *Shicho* è importantissimo, la vita di interi gruppi può essere decisa da uno *Shicho* e quasi mai lo spazio "di manovra" è sgombro da pietre. Vale perciò la pena allenarsi alla lettura degli *Shicho*.

Inoltre può capitare che uno *Shicho* "giri", ciò è dovuto a peculiarità tattiche della configurazione delle pietre, ricordatevi che non cambia nulla è solo un pò più complesso da leggere.

Perchè, si studiano i metodi di cattura ?

Per due motivi: Il primo ovviamente è per catturare i gruppi avversari; Il secondo, forse meno intuitivo, è per sapere dove si deve giocare per difendere i propri gruppi.

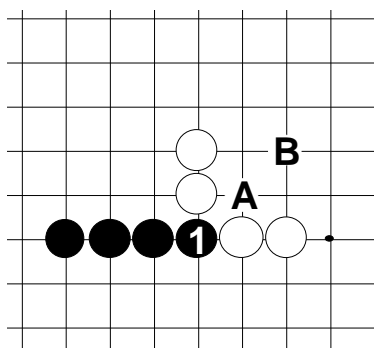


Figura 16

In figura 16 se il Nero minaccia di tagliare Bianco giocando in A dopo 1 il Bianco deve obbligatoriamente difendere? La risposta è **NO!** Tale protezione è inutile perchè la pietra nera di taglio in A verrebbe subito catturata in *Geta*.

Abbiamo così visto come una mossa a prima vista *Sente* non lo sia affatto. Sapere ciò implica una maggior padronanza del gioco. Sapere ciò implica una maggiore padronanza del gioco e una maggiore comprensione dei concetti di *Sente* e *Gote*.