

Figura 46

CENNI DI TATTICA II – B VITA E MORTE

Un gruppo è vivo quando:

- Ha almeno due occhi.
- Ha un territorio sempre riconducibile ad almeno due occhi.

In pratica tutto ciò che non può essere ucciso è considerato vivo (compreso il *Seki*).

Vediamo ora un breve sunto di come si uccidono i gruppi. Lo studio dell'uccisione dei gruppi serve anche a non farsi uccidere i propri. Tratterò tre metodi di uccisione: dall'interno, dall'esterno e sfruttando debolezze.

Per semplicità non tratterò casi "ibridi".

1) Morte dall'interno.

Dividiamo i gruppi in tre categorie: grandi, medi e piccoli usando come parametro di grandezza l'estensione territoriale.

- I gruppi grandi (20+ punti): sono la concretizzazione di *Moyo* (strutture territoriali) costruiti nel *Fuseki* (fase iniziale della partita), essi sono difficilmente attaccabili e l'unica possibilità di uccisione è data dal costruire un gruppo vivo all'interno del gruppo stesso, vanificando così il territorio ed annullando gli occhi.
- I gruppi medi (6-20 punti circa): a seconda della posizione tattica sul *Goban* si deve tentare di ricondurre il gruppo ad una forma più piccola e morta (vedi gruppi piccoli) giocando pietre all'interno, oppure si deve tendere al *Seki*.
- I gruppi piccoli (2-6 punti): a seconda della forma e della grandezza del territorio possono essere vivi, morti o instabili.

Vi sono undici forme elementari che vanno memorizzate perchè sono fondamentali. Le rimanenti forme piccole sono vive (come già detto non considero casi ibridi, cioè casi in cui si manifestano debolezze e/o possibili riduzioni dall'esterno).

Per esempio: la forma a quattro in linea (figura 25) è viva perchè ha due punti *Miai*. Ovviamente, per rimanere vivo, il gruppo deve rispondere alle eventuali minacce, altrimenti potrebbe essere ricondotto ad una "forma elementare" ed ivi ucciso.

La meccanica dell'uccisione deriva sempre dalle regole di cattura: il gruppo viene circondato dall'esterno mentre lo si riduce ad avere una libertà interna, fatto ciò lo si cattura.

Una nota: per classificare un gruppo si indica prima il numero di intersezioni che racchiude, e poi la sua forma (esempio "cinque a stella").

Nella tabella (figura 46) che segue riporto le undici forme elementari ed i loro nomi:

Dalla figura 46:

1) Il gruppo ha un occhio: è morto per definizione (per uccidere "fisicamente" prima circondare esternamente e poi giocare all'interno).

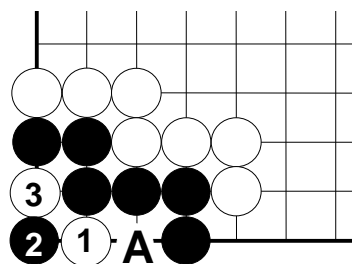
2) Il gruppo ha un occhio da due punti per cui è morto: lo stesso discorso fatto nel caso (1).

3) 3A - Vivo o morto a secondo di chi giocherà prima in A, per cui indeciso.
3B - Stesso discorso di 3A, indeciso.

4) 4A - Sempre morto: il Nero giocando arriverebbe ad avere la forma di "tre piegato" ed il Bianco (avendo la mossa) lo ucciderebbe.
4B - Vivo o morto, indeciso: il punto vitale è A.
4C - CASO PARTICOLARE: vivo sempre tranne nel caso in cui sia nell'angolo ed anche senza o con solo una libertà all'esterno (in quest'ultimo caso diventa *Ko*).

5) 5A - Vivo o morto, indeciso: il punto vitale è A.
5B - Vivo o morto, indeciso: il punto vitale è A.

6) 6A - CASO PARTICOLARE: stesse modalità del gruppo 4C.
6B - Vivo o morto, indeciso: il punto vitale è A.



Per chiarezza riporto in figura 47 le mosse che portano il gruppo 4C a diventare un *Ko*:

- mossa 1 nel punto vitale;
- mossa 2 inizio del *Ko*;
- mossa 3 si prende il *Ko*.

Figura 47

D'ora in poi Nero non può dare *Atari* in A altrimenti va' esso stesso in *Atari* e non può nemmeno permettere che Bianco connetta altrimenti la forma diventa 3B (forma incerta ma in questo caso morta per la previa presenza di pietre), e si trova perciò costretto a giocare il *Ko*.

A titolo di esempio mostro nella figura 48 come sia possibile catturare il gruppo 4B.

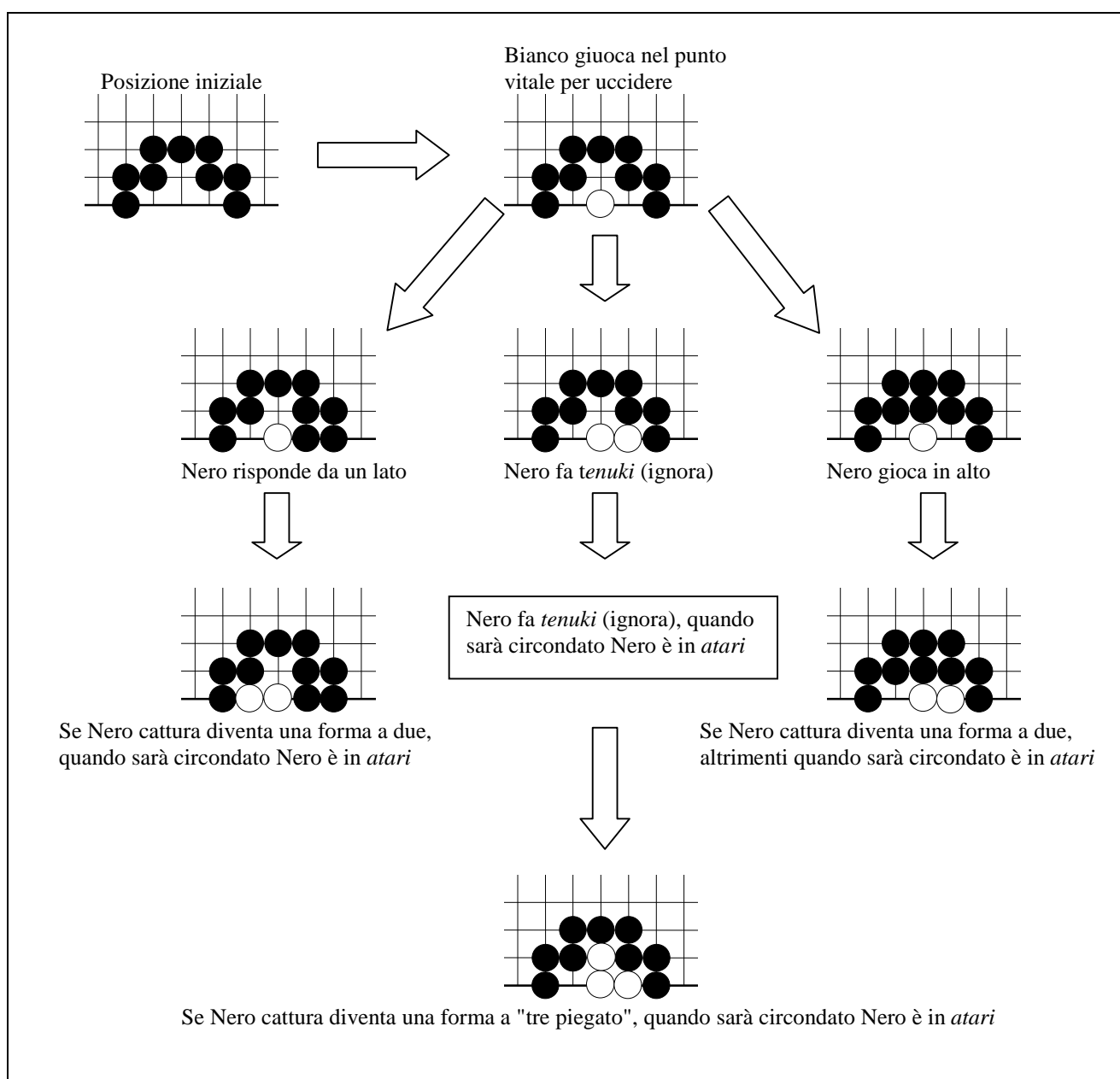


Figura 48

Riassumendo:

- forme sempre morte: 1, 2, 4A.
- forme "fluttuanti": 3A, 3B, 4B, 5A, 5B, 6B.
- forme particolari : 4C, 6A.

La logica che si trova dietro a queste forme può essere riassunta in due punti:

1. Le forme vengono ridotte passo dopo passo sino ad avere un solo occhio (forma 1).
2. Le potenzialità che hanno i gruppi di fare due occhi vengono annullate giocando nel "punto vitale", che funge da grande attrattore "condensando" su di sé tutte le libertà.

2) Morte sfruttando debolezze.

L'uccisione del gruppo viene effettuata sfruttando le sue debolezze. In questo caso è "solo" un problema di lettura.

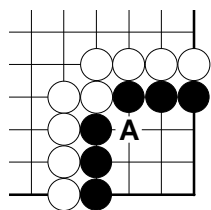


Figura 49

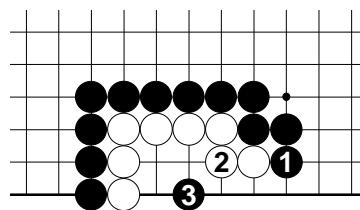


Figura 50

In figura 49 si può vedere come un gruppo a nove (normalmente vivo) abbia la sua debolezza nel taglio A. Infatti giocando in tale punto il Bianco cattura uno dei "rami" del gruppo uccidendo automaticamente così anche tutto.

È possibile che per mantenere il *Sente* non si difendano le debolezze del proprio gruppo, si deve però stare attenti alle possibili conseguenze.

3) Morte dall'esterno.

Il gruppo avversario viene "compresso" mediante una serie di mosse di riduzione *Sente* (mosse forzanti le quali se ignorate porterebbero alla sicura uccisione del gruppo) attuate dall'esterno sino al raggiungimento di una forma elementare e poi lo si uccide dall'interno.

In figura 50 la mossa 1 riduce il territorio Bianco, la mossa 2 tenta una difesa e la mossa tre uccide (gruppo a cinque). In questo tipo di uccisione è fondamentale l'uso del *Sente*. Se Bianco avesse avuto il *Sente* avrebbe giocato in 1 ottenendo così la vita per il suo gruppo.

Abbiamo qui trattato i principali metodi di cattura. Ricordo che nella realtà si usa una combinazione di tali tattiche per ottenere quanto prefissatosi. Vorrei dare lo stesso un consiglio che vi faccia da guida nella risoluzione di tali problemi:

"Se trovate difficoltà nell'attaccare o nel difendere provate..... a rovesciare il discorso".

Se c'è un punto debole esso normalmente è buono sia per l'attacco (come mossa) che per la difesa (come contromossa) e spesso è più facile vedere le mosse di attacco che non quelle di difesa (anche se sono coincidenti).

Non scordatevi che il *Go* non è solo attacco o solo difesa, ma l'equilibrio tra entrambe le cose.