

CENNI DI TATTICA II - C - IL *SEMEAI*

Il *Semeai* è la lotta tra due (o più) gruppi nella quale ambedue i giocatori per vivere debbono catturare il gruppo avversario o parte di esso (per esempi di *Semeai* vedi figure 43, 44 e 45)

I *Semeai* sono molto difficili da gestire perchè si deve avere una buona tattica sia di insieme che di locale. Infatti la prima serve per visualizzare le eventuali vie di fuga e le debolezze dell'avversario; la seconda per sfruttare in modo ottimale ogni situazione locale.

Un *Semeai* è inevitabilmente legato alla gestione contingente della partita, mi limiterò così a dei semplici consigli per la gestione del *Semeai*:

- 1) Prima di concentrarvi su di un *Semeai* assicuratevi delle possibilità che voi o il vostro avversario avete di connettervi ad un gruppo vivo. Spesso i *Semeai* non sono "veri *Semeai*", dato che uno dei due contendenti può connettersi.
- 2) Cercate sempre di occupare tutti i grandi spazi ove si possono fare gli occhi. Se il vostro avversario fa due occhi dovrete farli anche voi o connettervi altrimenti perderete il *Semeai*.
- 3) È meglio salvare una parte che perdere tutto. Se fate mosse sicure (ma "lente"), se tentate di connettere ogni singola pietra fate attenzione a non perdere di vista il vostro scopo: **V I V E R E ! F U G G I R E ! !** Spesso per non perdere tre o quattro pietre se se perdono venti o trenta
- 4) Nel caso siate tagliati e non possiate vivere vagliate la possibilità di fare *Seki*. Troppo spesso i *Seki* scaturiscono dal "caso" invece che da un preciso disegno strategico.
- 5) Nel caso non sappiate dove giocare provate ad immedesimarvi nel vostro avversario. Capita spesso che le mosse grandi siano coincidenti per i due contendenti.
- 6) Se vedete che non avete possibilità di vincere il *Semeai*, non giocatelo, usate l'*Aji* del gruppo in presa.

Questi consigli vogliono essere delle tracce, teneteli sempre a mente quando giocate un *Semeai*, ma non fatevi limitare da essi.

CENNI DI STRATEGIA III - A COME USARE LE PIETRE: "L'EFFICIENZA"

Nel *Go* vi è una filosofia di gioco basata sull'uso corretto delle pietre. Partendo da un chiaro obbiettivo strategico la vostra partita deve evolversi in modo "naturale". Intendo dire con ciò che senza un chiaro obbiettivo in mente *Tesuji* e *Joseki* vi serviranno ben poco. L'evoluzione "naturale" della partita deriva dalle proprietà intrinseche del gioco, proprietà stabilite dalle regole.

Essendo il *Go* un gioco di posizione tutte le mosse sono "atti definitivi". Le incertezze e le titubanze rimangono indelebilmente sul *Goban* generando a loro volta errori/sbagli nel momento in cui si tenti di porre rimedio.

In un certo senso la partita di *Go* è già stata giocata prima di iniziare. Quando i due avversari si siedono le ansie, le strategie, l'umore, tutto è già stabilito, determinato. Il giocare la partita è solo l'ultimo atto "formale" di un processo più ampio, voi ed il vostro avversario non fate altro che ricostruire ciò che è già avvenuto secondo precise regole formali.

Veniamo ora alla chiave di lettura del *Go*: l'efficienza delle pietre. Tutti i concetti del gioco e tutte le sequenze canoniche (*Joseki*, *Tesuji*) mirano ad una sola cosa: l'uso migliore nel contesto globale. L'efficienza della pietra, il concetto perno di tutto il gioco.

Quando giocate una pietra dovete sempre farvi questa domanda: "è efficiente?"

Veniamo ora a definire cosa si intende per efficienza, teniamo sempre in mente la natura numerica del gioco, e cioè che vince colui che fa più punti. Tanto più bella/efficiente è una mossa tanto più essa:

- fa influenza (pone le basi per futuri punti),
- fa territorio,
- mantiene il *Sente* (Dando così al giocatore la possibilità di rigiocare),
- crea dell'*Aji* (permettendo future mosse forzanti nel contesto locale),
- è coerente (con ciò indico sia una sua "armonia" con le altre pietre sul *Goban*, sia un posizionamento logico rispetto alle altre pietre dello stesso colore presenti sul *Goban*; in altre parole auspico una strategia coerente).

CENNI DI STRATEGIA III - B QUATTRO CONCETTI BASE

Analizzeremo di seguito alcuni concetti base da tenere sempre in considerazione quando si gioca:

1) La logica dietro alla mossa.

Quando giocate una mossa chiedetevi sempre "Ho un motivo per giocare, l'intersezione in cui sto per posare la pietra ha un senso tattico/strategico? Cosa si propone di fare la mia pietra?"

Giocare "Perché, tocca a voi" è il modo migliore per perdere. Ogni mossa deve avere un senso che ne giustifichi il piazzamento. Se seguirete una condotta di gioco "ragionata" migliorerete certamente, le vostre ipotesi verranno messe alla prova "in vivo". Traendo esperienza da tale processo di selezione arriverete a comprendere lo spirito del *Go*, a tale proposito cito un famoso detto goistico giapponese:

Mille partite per diventare primo Dan

Un metodo pratico per capire se le mosse da voi fatte sono "logiche" è quello di segnare la partita. Se nella partita vi era una logica dovrete essere capaci di dedurre con buona (per non dire esatta) approssimazione l'evolversi mossa per mossa della situazione. Se viceversa non riuscite a trovare la giusta continuazione (e siete costretti a ricercare le mosse per tutto lo schema trascritto) allora c'è qualcosa che non va. Questo metodo oltre ad essere una "spia" della consistenza del vostro gioco permette anche delle analisi "a freddo", inconcepibili ed inattuabili nel mezzo di una partita.

2) L'influenza.

Così come ogni carica elettrica genera un campo di forza ogni pietra esercita dell'influenza. Usare correttamente questa influenza è fondamentale. Vediamo un esempio di come usare tale influenza nelle estensioni.

Poniamo di avere una struttura che generi una forte influenza, come un muro, inserita in un contesto di *Moyo* e vediamo in caso di una invasione il "comportamento" corretto.

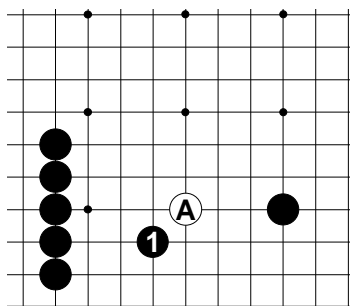


Figura 51

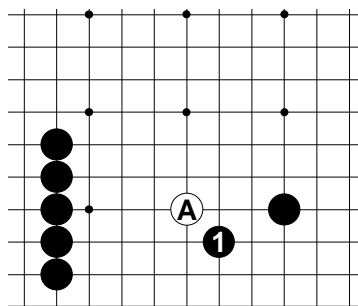


Figura 52

Nella figura 51 la pietra A invade la struttura territoriale nera. Se Nero risponde con 1 sbaglia e facciamo ora un confronto con la figura 52 che presenta una delle possibili risposte corrette:

in figura 51

Spinge bianco a giocare verso la parte debole dello schieramento.

Scherma parzialmente l'influenza del muro

Crea una sovracconcentrazione (vedi regola delle estensioni da un muro cap.IIA-4).

in figura 52

Spinge il gruppo bianco verso la nostra influenza

Rafforza la parte debole solidificando la posizione.

Schiaccia il bianco tra due poli di influenza.

Vedete come da questo esempio come il giocare sfruttando la posizione (e cioè l'Aji) ed il giocare a caso diano risultati molto diversi. In effetti tutta l'enfasi data all'influenza nelle prime fasi della partita ha un senso solo se la si concretizzerà in territorio in un secondo tempo. Non sfruttare l'influenza o, peggio ancora, distruggerla significa cancellare le fondamenta della vostra partita con ovvi riflessi sul risultato finale.

Usando una frase non mia: "Usate la forza !"

3) Divide et impera.

Anche nel *Go* come in guerra, chi riesce a dividere le forze nemiche ha grosse possibilità di vittoria. Cosa dedurre da ciò? A cosa ci porta? Ci porta a riflettere su come estendere (o ridurre) territori in presenza di pietre (o di influenza) avversaria. Si dovrà aver maggior cura a controllare il "grado di connessione" tra l'estensione e la sua base. Ciò implica altresì che in caso di attacco non dovremo dividere le nostre forze, ma partendo da basi sicure e con estensioni "ragionate", dovremo muovere contro l'avversario. L'unico caso in cui sarà opportuno dividere le nostre forze sarà in caso di sacrifici o per sfruttare l'eventuale *Aji*.

Un esempio: studiando la situazione di seguito riprodotta giudichiamo due estensioni, adottando i criteri sin qui esposti (la posizione di partenza è riportata in figura 53).

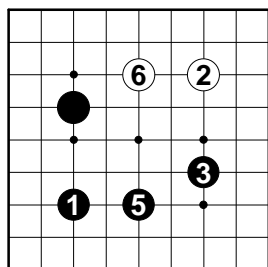


Figura 53

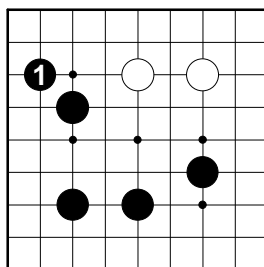


Figura 54

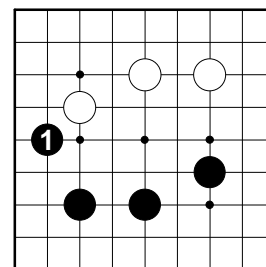


Figura 55

L'estensione 1 in figura 54 è sbagliata poiché contravviene al concetto di estensione da una base sicura, infatti la pietra bianca A è tra la base e l'estensione stessa ed inoltre dà un facile obiettivo per l'attacco bianco. Viceversa la mossa 1 in figura 55 è corretta; essa opera una riduzione, minacciando al contempo un'invasione in A, pur mantenendo un alto grado di connessione tra pietra e base (*Keima* in seconda linea).

4) Mai sovracconcentrarsi.

Nell'esempio in figura 56 vediamo un principio di invasione bianca in *San-San* (3-3). Dove gioca Nero in A o in B? (Il *Joseki* di invasione in *San-San* è riportato in figura 9)

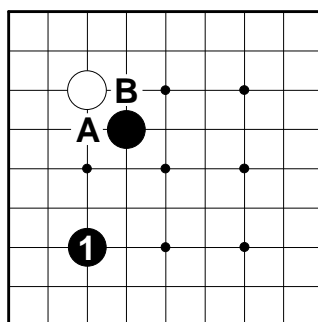


Figura 56

La risposta giusta è B, così facendo il giocatore nero segue le linee guida sin qui esposte:

- i schiaccia bianco facendo influenza;
- ii non sovracconcentra le sue pietre;
- iii mantiene tra le sue pietre un certo grado di connessione;
- iv usa bene la pietra 1 (se avesse giocato in A la pietra nera sarebbe risultata mal utilizzata secondo la regola dei muri avrebbe dovuto essere nel punto C vedi cap. IIIA-4).

Quando vi sovracconcentrate state venendo meno al principio dell'efficienza. Molte mosse sovracconcentrate (pur facendo territorio) non hanno un alto grado di efficienza, il che vuol dire che state lasciando delle opportunità al vostro avversario.

5) Psicosi della perdita della pietra.

Frequente è l'immedesimazione tra il giocatore e la pietra giocata. Le "umanizziamo" e di conseguenza tentiamo di salvarle tutte. Questa strategia "innata" è per alcuni versi sensata (principio dell'efficienza), ed ha anche senso sul *Goban*. Però non deve essere estremizzata; i sacrifici, le mosse di studio, i *Tesuji*, alcuni *Aji*, sono tutti esempi dove si sacrificano delle pietre per il bene dell'insieme. Ho visto alcune volte giocatori perdere decine di pietre tentando *Semeai* assurdi pur di salvare cinque o sei pietre. Questo a volte fa la differenza tra "essere indietro" (con speranza di recuperare) e il perdere la partita.

Conclusione: non attaccatevi ad ogni pietra ma usatela e consideratela nel contesto della partita.

6) Il principio della relatività.

Anche nel *Go* esiste un "principio della relatività", anzi a voler ben guardare ne esistono due:

Relatività "ristretta" - Tutte le mosse fatte sul *Goban* (salvo poche eccezioni) sono relative. Ma non solo, molte strutture sono "indefinite" oppure "definite a patto che..." (vedi ad esempio i *Seki*, le connessioni diagonali, l'impenetrabilità e i *Miai*).

Anche le mosse, la loro urgenza ed efficacia sono relative. Mosse molto grandi, ma di *Yose*, vengono ignorate nel *Fuseki*, ma appena ci si addentra in esso sono le più ricercate. Chiusure non urgenti in fase di *Chuban*, diventano vitali in *Yose* (ad esempio quando riguardano la possibilità di connessione tra gruppi). Sequenze non terminate (per poter tenere il *Sente*) andranno prima o poi terminate (a questo punto in *Gote*).

Tutti questi esempi ci raccontano di come la partita sia "magmatica", di come mutino costantemente i rapporti di forza e le priorità di gioco.

È molto importante ricordarsi di questo, spesso ho visto giocatori "dimenticare" chiusure o altro perché considerate "mosse piccole", e subire così pesanti perdite. Essi stavano considerando il gioco come "statico", e avendo associato la valenza "piccola" alla mossa si erano scordati del processo di costante rivalutazione delle mosse imposto dalla relatività.

Mi raccomando, non cadete anche voi nello stesso errore.

Relatività "generale" - Tutti i discorsi fatti in queste dispense su quali siano le mosse "giuste" sono funzione della forza del giocatore. Spesso pur essendo le mosse "giuste" in senso assoluto sono poi ben "capite" a seconda della forza del giocatore.

Se essendo 5 *Kyu*, non proteggete un gruppo "perché così avete letto in un libro di un III Dan", commettete un madornale errore, poiché voi non conoscete (spesso) il come difendervi, ed il vostro "ignorante" avversario avrà facile vittoria con il suo "sbagliato" tentativo di uccisione. Poco servirà fargli notare dopo che ha vinto grazie a "una mossa sbagliata", poiché l'errore lo avete commesso voi. Difatti si deve giocare solo ciò che si è interiorizzato e capito. Imitare o riprodurre mosse di giocatori più bravi può solo portare alla sconfitta.

7) Scelta del tipo di mossa da fare.

Come avrete visto dare degli assolutismi nel *Go* è cosa assai ardua. Spesso è il "caso particolare" ad essere norma. Detto ciò vi è una cosa che si può considerare "regola aurea" ed è la priorità da dare nel fare le mosse. Cioè il criterio con cui scegliere tra due o più punti aventi diversi significati tattico/strategici.

Riporto di seguito l'ordine di importanza tra mosse, notate come questo ordine rispecchi la "filosofia" del gioco: non la distruzione e l'uccisione dell'avversario ma la difesa e la costruzione.

1 Vivere - La cosa più importante (ovviamente si intende la vita dei gruppi), perdere un gruppo implica la perdita di numerose pietre e di conseguenza la marcata inefficienza di molte mosse giocate.

2 Rafforzare i gruppi deboli - Non dovendo vivere (altrimenti non avreste saltato il punto 1) rafforzate i gruppi deboli. Ricordando il principio della relatività, ovvero che debole è tutto ciò che voi non riuscite a leggere come forte.

3 Fare territorio - (non avendo né da vivere né da rafforzare) Fate punti, ovvero fate territorio.

4 Ridurre i territori avversari - (non potendo fare punti/territorio, e non avendo gruppi deboli) È ora di erodere territorio all'avversario.

5 Uccidere - (non potendo fare altro) A questo punto tentate di uccidere. È l'ultima cosa da fare perché se non si riesce ad uccidere spesso il risultato è il dare all'avversario punti (pietre) ed influenza (potenziali punti futuri).