

CENNI DI TATTICA III - B I KO

Nel Go i *Ko* sono molto importanti. Spesso si tende ad evitarli per paura ed è sbagliato. Tratterò qui di seguito vari tipi di *Ko* sperando che conoscendoli meglio li usiate di più.

I) I *Ko* Diretti.

I *Ko* diretti sono i più frequenti. Chi vince il *Ko* connette, uccide o semplicemente guadagna dei punti. È importante notare che per vincere un *Ko* diretto basta ignorare UNA minaccia di *Ko*. Ciò implica che il danno che subiamo chiudendo il *Ko* è limitato ad un *Tenuki* e cioè a subire due mosse consecutive da qualche altra parte: la minaccia *Ko* ignorata e la mossa dopo la nostra chiusura del *Ko*.

II) I *Ko* Indiretti.

Vi sono vari tipi di *Ko* indiretti tutti accomunati da un unico denominatore: per vincere bisogna ignorare PIU' minacce *Ko*. È per tale motivo che i *Ko* indiretti si giocano con meno frequenza. Se non vi è un motivo più che valido si rischia di perdere più punti IGNORANDO le varie minacce che non VINCENDO il *Ko* stesso. I *Ko* indiretti sono principalmente di tre tipi:

1) *Ko* a più passi.

Da non confondersi con il *Ko* a più stadi. Nel *Ko* a più passi per giungere al *Ko* vero e proprio (diretto) si debbono aggiungere una o più mosse dette passi. La prerogativa dei *Ko* a più passi è di essere un *Ko* tra un gruppo (nominalmente) in *Atari* e un gruppo con PIU' libertà.

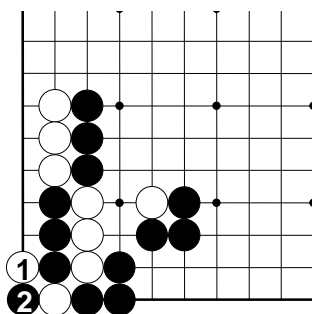


Figura 78

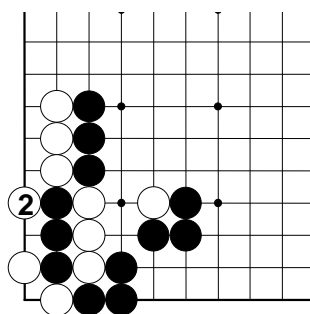


Figura 79

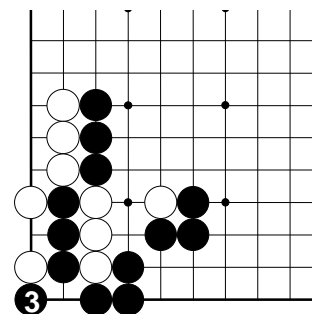


Fig. 80

Nelle figure 78, 79 e 80 vediamo un esempio di *Ko* indiretto. Notate come il bianco debba ignorare due mosse per vincere lo scontro; la prima per giocare il primo "passo" (figura 79), la seconda per vincere il *Ko* diretto (figura 80).

In figura 78 il Bianco inizia il *Ko* per salvare le sue cinque pietre. Per Nero questo *Ko* è diretto infatti se ignora la minaccia bianca può catturare le tre pietre bianche; per Bianco è un *Ko* indiretto a DUE passi: Bianco non può chiudere il *Ko*, pena l'*Atari*.

In figura 79 c'è stato uno scambio minaccia/risposta e Bianco ha ripreso il *Ko*. Ora Nero fa una minaccia (non riportata in figura) e Bianco la ignora (facendo il PRIMO *Tenuki*) e giocando 2 passa al secondo "passo" del *Ko*.

Notate come Bianco per passare al successivo "passo" abbia dovuto ignorare una minaccia.

In figura 80 Nero ricattura con 3 rendendolo così un *Ko* diretto. Per vincere il *Ko* il Bianco dovrà ignorare un'ulteriore minaccia di *Ko*.

Riassumendo: per vincere il *Ko* qui riprodotto Bianco dovrà ignorare due mosse; possiamo perciò formulare la seguente deduzione:

Il numero di minacce da ignorare è uguale al numero di passi del Ko considerato.

Non ci sono limiti al numero di "passi" che un *Ko* può avere. Va solo ricordato che: più passi implicano più minacce da ignorare il che comporta una maggior perdita di punti. Attenzione a non perdere più punti in minacce ignorate di quanti se ne guadagnerebbero chiudendo il *Ko*.

2) *Ko a più stadi.*

I *Ko* a più stadi si trovano quando la cattura della pietra fa sì che nasca un secondo *Ko*. In inglese il termine *sliding Ko* rende bene l'idea dell'altalenare della forma.

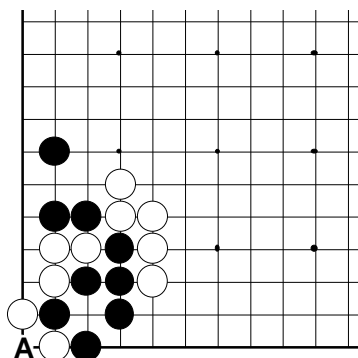


Figura 81

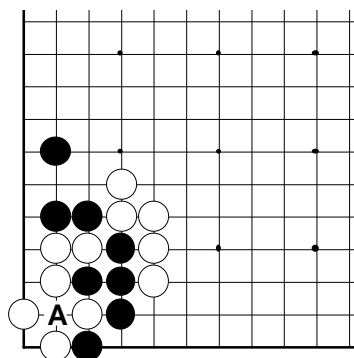


Figura 82

Nell'esempio qui riportato abbiamo un *Ko* a due stadi dove Bianco per vivere deve catturare il gruppo nero.

Figura 81: vediamo indicato con A il primo *Ko*.

Figura 82: vediamo indicato con A il *Ko* successivo.

In questo caso per vincere il bianco deve ignorare DUE minacce di *Ko*. La diversità tra i *Ko* a più stadi e quelli a più passi, risiede nella proprietà che hanno i primi di "scorrere" avanti ed indietro tra i vari stadi. Potremmo paragonare un *Ko* a più stadi ad un ideale "tiro alla fune".

Anche nei *Ko* a più stadi come in quelli a più passi non vi è un limite al numero di stadi possibili e per vincere lo scontro il numero di minacce *Ko* da ignorare è uguale al numero di stadi.

3) *Doppio Ko.*

Il doppio *Ko* è la combinazione di DUE *Ko* diretti. Esso è una specie di "soluzione tampone" per quanto concerne le minacce di *Ko*, difatti se l'avversario "minaccia" catturando uno dei due *Ko* voi non fate altro che riprendere l'altro. L'avversario deve chiudere almeno uno dei due *Ko* per farlo diventare "diretto" (cosa che gli costa punti altrove).

In generale il doppio *Ko* è particolarmente gradito in presenza di un terzo *Ko* distinto, in questo caso la vittoria in una delle sue situazioni è assicurata (o il *Ko* o il doppio *Ko*), essendo le minacce sul *Goban* per forza di cose finite.

Il doppio *Ko* è una fonte "inesauribile" di minacce. Si gioca in due casi: o come minaccia di *Ko* ricorsiva oppure in presenza di un terzo *Ko*.

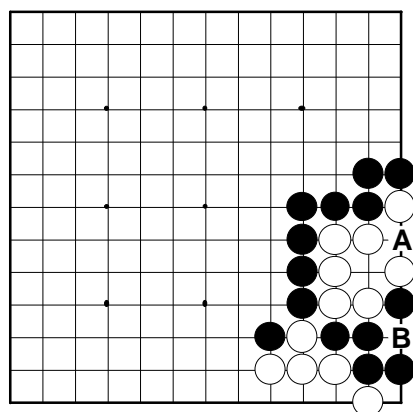


Figura 83

Riporto in figura83 un esempio di doppio *Ko*. Notate come se un giocatore catturi il *Ko* l'altro possa ristabilire l'equilibrio catturando il secondo, da qui il numero pressoché "infinito" di minacce di *Ko*.

ATTENZIONE - Il doppio *Ko* NON è un *Seki* e non è neppure "partita nulla" in quanto manca la condizione di "ripetizione locale infinita".

Nota il “Triplo Ko”

Per completezza parlerò brevemente della problematica del “triplo Ko”. Esso è il secondo caso di “ricorsività infinita” con il quale si sono imbattuti i primi goisti (la prima forma è il Ko “singolo” il quale è stato “risolto” con la “regola del Ko”).

“Triplo Ko” non significa tre Ko, in quanto in una partita vi possono essere venti Ko sul *Goban* senza per questo esserci particolari problemi di ricorsività. “Triplo Ko” significa tre Ko coinvolti in una SINGOLA situazione tattico/strategica, il cui esito è FONDAMENTALE per la partita. Solamente in questo caso avremo la “ricorsività infinita”: difatti nessuno dei due giocatori vorrà dare all’altro la possibilità di connettere uno dei tre, facendo così cessare la situazione (poiché così facendo rischierebbe di perdere la partita).

Ultimamente si sta discutendo di una regola di “Super Ko” ma nulla è ancora stato deciso (tale regola è già in uso in alcune nazioni). Allo stato attuale in presenza di un “Triplo Ko” la partita viene giudicata “non giocata”.

Un breve cenno storico; nel *Go* il “Triplo Ko” è considerato di pessimo augurio, questo per via di una partita in cui emerse. Si stava giocando un incontro tra Nobunaga (famoso condottiero giapponese) e il suo maestro, quando a causa del triplo Ko (allora formazione sconosciuta) la partita venne terminata. Il giorno dopo, grazie ad un tradimento, il suo castello (sotto assedio) venne catturato e Nobunaga ucciso.

Riporto in figura b1 una situazione di “Triplo Ko”.

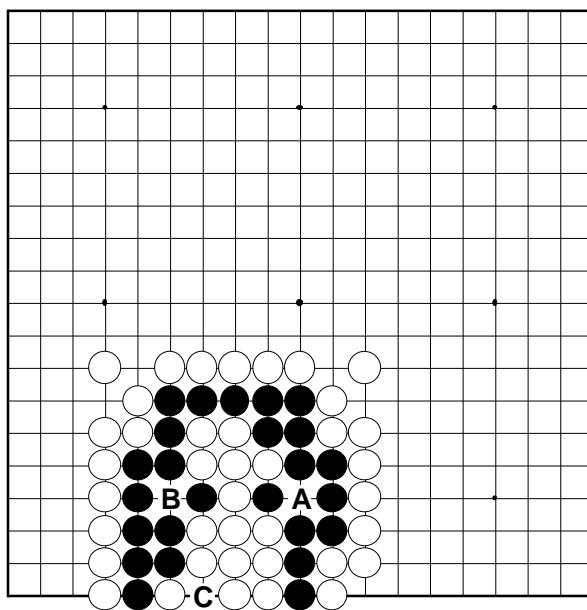


Figura b1

