

CENNI DI TATTICA IV - A TESUJI BASE

Tesuji: una mossa giusta al momento tattico giusto.

Vi sono molti tipi di *Tesuji*: di connessione, di vita, di *Yose*, etc., tutti accomunati dall'essere la mossa migliore in quel contesto tattico.

Il concetto stesso di *Tesuji* è indissolubilmente legato alla lettura del problema. La mossa esatta al posto esatto non è altro che la migliore tra tutte le possibili mosse. È perciò sterile esercizio l'imparare a memoria centinaia di *Tesuji*, come antidoto al dover leggere. La lettura è, e resta, fondamentale nel Go, i *Tesuji* sono scorciatoie e come tali vanno trattate.

I pochi *Tesuji* qui riprodotti più che memorizzati vanno interiorizzati, capire il perché essi funzionano così da poterli utilizzare quando vi serviranno. Concetto regolatore dei *Tesuji* è l'*Aji*, difatti ne sfruttiamo la presenza quando "colpiamo" la posizione.

Attenzione: *Tesuji* è una sola mossa anche se ne deriva una sequenza. Nell'esempio di figura 102 il *Tesuji* è la mossa 1, le mosse da 2 a 7 sono solo la conseguenza di tale mossa.

I) *Tesuji* vari.

1) La Tenaglia.

Il concetto alla base del *Tesuji* della tenaglia è creare due punti *Miai*. Riporto qui di seguito due esempi:

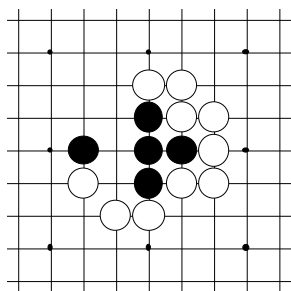


Figura 94

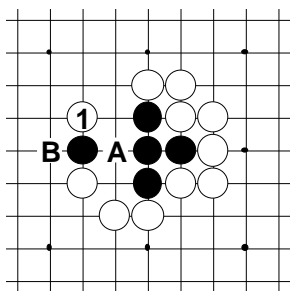


Figura 95

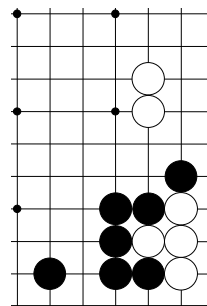


Figura 96

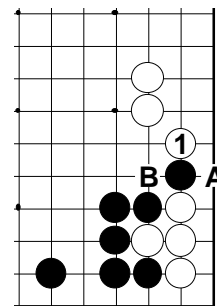


Figura 97

Il primo (figure 94 e 95) di cattura, il secondo (figure 96 e 97) di connessione.

Come si vede la mossa "1" nelle figure. 95 e 97 rendono i punti A e B *Miai* ai fini della cattura/connessione in ambedue i casi.

2) Lo Snap-back.

Concettualmente molto semplice questo "truccetto" presenta notevoli "resistenze" sul piano emotivo, pochi giocatori neofiti sono disposti a sacrificare una o più pietre, l'attaccamento (emotivo) che il giocatore ha con le pietre/soldati lo influenza e ne condiziona le scelte.

In questo caso la pietra che cattura viene subito ricatturata. Si crea una situazione tattica per cui il mangiare porta all'*Atari* in maniera causale.

Nelle figure che seguono vediamo due esempi di *Snap-back*:

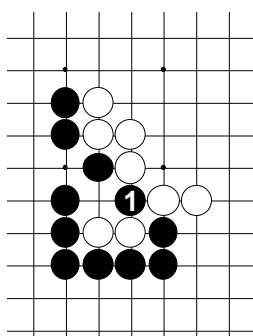


Figura 98

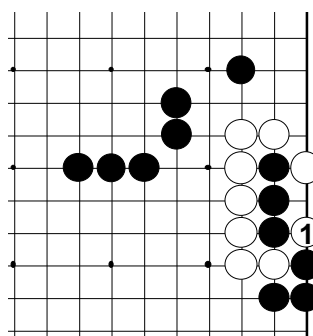


Figura 99

Notate che se Nero cattura Bianco si pone in *Atari*; in fase di chiusura non bisogna giocare lo *Snap-back* (tranne che per minaccia di *Ko*).

3) La Loose-Ladder

È un incrocio tra il *Geta* e lo *Shicho*, molto utile per catturare gruppi di taglio (cioè gruppi che tagliano/separano altri gruppi). Alcune volte dove non funziona il *Geta* funziona la *Loose-Ladder*.

Da notare che come nello *Shicho* conta l'intera situazione locale.

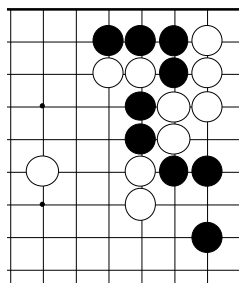


Figura 100

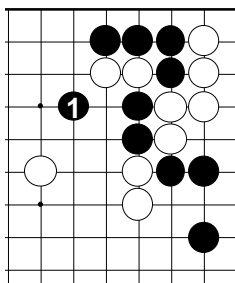


Figura 101

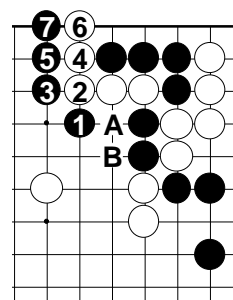


Figura 102

Nell'esempio in figura vediamo l'evolversi della situazione:

Fig.100: La situazione iniziale.

Fig.101: Il *Tesuji* (mossa 1).

Fig.102: Il tentativo di fuga: il Nero indirizza il Bianco contro il lato, catturando le pietre (e l'angolo). Se Bianco tentasse la fuga con A, il Nero darebbe *Atari* con B affrettando la fine (la *Loose-Ladder* diventa uno *Shicho* a tutti gli effetti).

II) *Tesuji* di *Yose*

Vi sono numerosi *Tesuji* di *Yose*, ne tratterò qui solo tre:

1) Il salto della scimmia.

Già mostrato in altri capitoli, è forse il *Tesuji* di endgame più usato. Utilissimo per ridurre territori dal basso, non va usato precocemente.

2) "Salto" in prima linea.

Quando si rimane con chiusure in prima linea la spinta viene spontanea, non sempre ciò conviene.

Saltare in prima linea ci aiuta a "occupare" più spazio e lascia molte più continuazioni/opportunità, inoltre pone all'avversario ardui problemi difensivi.

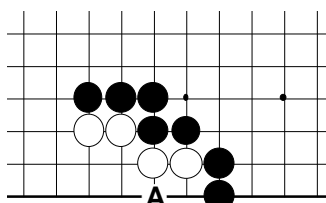


Figura 103

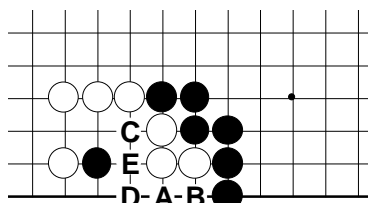


Figura 104

Talvolta un salto di uno è più appropriato, vediamo due esempi:

Figura 103: bianco non può sconnettere o si pone in *Atari*.

Figura 104: in questo esempio non solo il Nero erode un punto in più ma connette anche la pietra nel territorio bianco (se Bianco tentasse la sconnessione verrebbe catturato mediante la sequenza A...E)

3) Damezumari.

Il *Damezumari* è un esempio di sacrificio (come lo *Snap-back*), esso è molto utile principalmente nei casi di invasione in fine partita

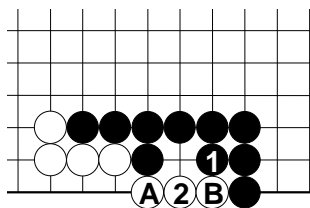


Figura 105

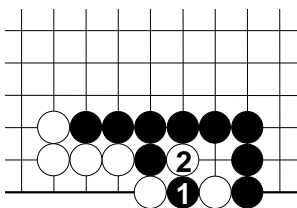


Figura 106

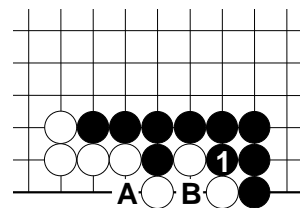


Figura 107

Nell'esempio in figura vediamo un caso di "sacrificio per profitto":

Figura 105: le pietre A e B sembrano apparentemente connesse, difatti all'*Atari* dato con 1 il Bianco risponde connettendo con 2.

Figura 106: il Nero effettua il sacrificio (*Tesuji*) 1 che Bianco è costretto a catturare se vuole rimanere connesso.

Figura 107: il Nero dà *Atari* con 1, così facendo fa diventare i punti A e B *Miai* (se Bianco connette in A Nero mangia tutto giocando B).

Siamo perciò riusciti a fare dei punti (ed un occhio) sacrificando una pietra; questa tecnica di sacrificio è molto utile quando si tratta di fare un occhio.

