

CENNI DI STRATEGIA V - A IL GIOCO A HANDICAP

La maggior parte delle partite di *Go* vengono disputate usando il sistema degli handicap. Questo sistema, caso più unico che raro nel panorama dei giochi, permette a due giocatori di impari forza di disputare una partita stimolante ed interessante per entrambi.

In questo breve sunto tratterò alcuni dei principali concetti strategici su come usare le pietre di handicap.

1) Rapporto attacco/difesa.

- 1.1 Le pietre di handicap sono posizionate in punti prestabiliti del *Goban*, questi punti si trovano tutti (tranne uno) in quarta linea. Ciò vuol dire che esercitano una forte influenza, ma non un grosso controllo territoriale (vedi cap. SIB).
- 1.2 Usate l'influenza. Le pietre sul *Goban* sono "il vostro vantaggio" se il Nero gioca non tenendo conto della relazione delle pietre tra loro sarà sopraffatto. Il che implica che il Nero non deve giocare mosse in 5° o 6° linea (aggiungendo mosse di influenza a mosse di influenza), nè deve farsi sconnettere le pietre (facendosi così annullare il reticolo di partenza). Non avete pietre "disposte a casaccio", sul *Goban*, avete il VANTAGGIO INIZIALE. Ogni volta che non le usate/sfruttate state perdendo tale vantaggio.
- 1.3 Mantenete il Bianco sotto attacco, perchè essere avanti in influenza non vuol dire aver vinto. Dopo una mossa bianca è poco saggio giocare *Tenuki* (ignorare la mossa localmente) o scappare. Mantenere un giusto equilibrio è nello spirito del gioco.

2) Chi è il più bravo?

- 2.1 Anche se il Nero è avvantaggiato dall'avere le pietre di handicap, è il Bianco il giocatore più esperto, specialmente sul piano tattico. Chi gioca con il nero spesso si dimentica di ciò, andando così ad immischiarsi in complesse sequenze. È meglio evitare i complessi *Semeai* perchè privilegiano il giocatore più esperto.
- 2.2 "Alla fine della partita i gruppi morti sono rimossi". Cosa vuol dire ciò? Vuol dire che alla fine della partita tutti i gruppi debbono avere due occhi oppure essere in condizioni equivalenti.
Qui non sto facendo *Lapalisse* ma intendo portare ad una riflessione: poniamo che stiate giocando ad otto handicap, se permettete a Bianco di dividervi dovreste riuscire a fare due occhi per ciascun gruppo sviluppatosi dalle otto pietre (totale 16 occhi) oppure questi moriranno. Il discorso vale anche per Bianco, se è sconnesso dovrà fare occhi ovunque. Tale riflessione ci porta a formulare una regola "aurea" di comportamento:

"Il Nero deve tenere connesse le sue pietre e sconnesse quelle di Bianco"

Motivo per cui prima di ogni manovra tattica o disegno strategico dovete CONNETTERE LE PIETRE DI HANDICAP, poichè ogni gruppi in più sul *goban* equivale al dover fare due occhi in più (e nove gruppi equivalgono a 18 occhi!).

3) Non perdetevi nel particolare

- 3.1 Formulate una strategia (di attacco, di territorio) e siate coerenti con essa. Non lasciatevi distrarre dai particolari, se commettete degli errori non peggiorateli. È meglio sacrificare due pietre, usando l'*Aji* a loro associato per ridurre, che perderne otto tentando arzigogolati salvataggi.
- 3.2 Ogni dieci/quindici mosse fate una pausa e guardate tutto il *Goban*. Troppo spesso il Nero gioca il particolare tattico, perdendo di vista l'insieme strategico.
- 3.3 Non fatevi prendere dalla fretta perchè non ci sono limiti d'orario (tranne che in torneo) per fare una mossa. Perciò ad ogni mossa bianca ponderate bene la risposta e non fatevi prendere in una corsa contro il tempo altrimenti il vantaggio sarà del vostro avversario.

4) La psicosi di von Clausewitz.

- 4.1 Indico con questo termine la smania "omicida" del Nero verso il Bianco. Spesso e volentieri il Nero gioca per uccidere, distruggere o annientare il Bianco e ciò porta a cocenti disfatte. Nel *Go* vincere di un punto o vincere di cento è la stessa cosa. Attaccando senza tregua si ottiene un unico effetto, rafforzare il Bianco. Il Nero non si rende conto che attaccando Bianco a contatto, perchè spesso gli attacchi neri vengono portati a contatto, non fa altro che rafforzare Bianco. Oltre a ciò spesso il Nero per perseguire la sua "ossessione" lascia dei tagli non protetti che diverranno la fonte di successive disfatte. Come già detto un buon equilibrio tra attacco e difesa è "paradossalmente" il miglior attacco.
- 4.2 Anche se è vero che non bisogna attaccare a testa bassa è pur sempre saggio non essere timidi. Quando il Bianco smette di giocare in un luogo e volge le sue attenzioni altrove, non sempre è buon *Go*, può accadere che si "dimentichi" delle imperfezioni e sta a voi individuarle e sfruttarle. Il Bianco "dimentica" alcune mosse per motivi strategici, se giocasse in modo normale è ovvio che perderebbe (gli handicap servono per un motivo), deve perciò sempre giocare "un po' oltre".

5) Alti, medi, bassi handicap.

È possibile dividere gli handicap in tre categorie: alti (da 9 ad 8), medi (da 7 a 4), bassi (da 4 ad 1).

- 5.1 Alti: non ci sono grossi spazi liberi sul *Goban*. Tenendo connesse le pietre e seguendo i consigli qui dati non dovrete avere grossi problemi di impostazione strategica. E ricordatevi sempre la connessione sopra ogni cosa. Se avete dei dubbi, connettete prima e pensate poi.
- 5.2 Medi: il gioco è caratterizzato dalla presenza di ampi spazi sui lati. In questo tipo di partite il Nero è costretto a giocare un po' più in attacco in quanto l'influenza iniziale è meno preponderante. Come consiglio studiate e capite bene i *Joseki* di approccio all'*Hoshi* per contrastare efficacemente Bianco.
- 5.3 Bassi: qui la partita si svolge quasi come una partita alla pari dove il *Fuseki* inizia a contare. La differenza di forza tra voi ed il vostro avversario è assai bassa, perciò non potete fare molto affidamento sulle pietre di handicap. Essi sono una preziosa "eredità" da amministrare saggiamente.

CENNI DI STRATEGIA V - A LO YOSE AVANZATO

Nell'approccio seguito sin qui si è data come condizione implicita che una volta iniziata la sequenza venga portata a compimento. Come vedremo ciò non è sempre vero. Talvolta conviene aprire una parentesi durante una sequenza, iniziandone una nuova altrove. Ciò è legato al *Tenuki* (cioè ad ignorare la mossa) ed al danno che provoca fare ciò.

Chiarirò il discorso con un esempio: la mossa è al Nero e la classificazione è data di conseguenza.

| Mossa | Tipo | Punti grezzi | Punti reali | Punti persi se l'altro fa <i>Tenuki</i> calcolati in modo "grezzo" |
|-------|------------------------|--------------|-------------|--|
| A | S/S | 5 | 10 | 6/7 |
| B | S/S | 4 | 8 | 7/30 (muore il gruppo) |
| C | S/G | 4 | 8 | 4/4 |
| D | G/G | 5 | 5 | 2/3 |
| E | G/G (<i>Dame</i>) | 0 | 0 | 1/1 |

Seguendo l'algoritmo formulato nel capitolo SIVA la sequenza corretta dovrebbe essere: A Nero, B Nero, C Nero, D Nero e cede il *Sente* a Bianco, il quale termina con E.

Vediamo in dettaglio i punteggi:

| Nero | | Bianco | |
|---------------|-----------|---------------|----------|
| Mossa A | 5 | Mossa E | 0 |
| Mossa B | 4 | | |
| Mossa C | 4 | | |
| Mossa D | 5 | | |
| Totale | 18 | Totale | 0 |

Bianco non si può dire soddisfatto, ha difatto "perso" 18 punti.

Notate come la somma si faccia sui punti "grezzi" e non su quelli "reali", ciò perchè, i punti reali non coincidono con il territorio effettivamente conquistato.

Vediamo ora cosa potrebbe succedere se quando Nero gioca A bianco fa *Tenuki* ed inizia con B; Nero ha adesso due alternative:

| Fare anch'esso <i>Tenuki</i> | Rispondere |
|--|--|
| - Nero continua a giocare o gioca C a seconda della mossa più grande | - Risponde a B |
| - Nero guadagna 6/4 punti | - Perde il <i>Sente</i> |
| - Bianco uccide il gruppo Nero guadagnando 30 punti | - Bianco acquista il <i>Sente</i> e chiude A |

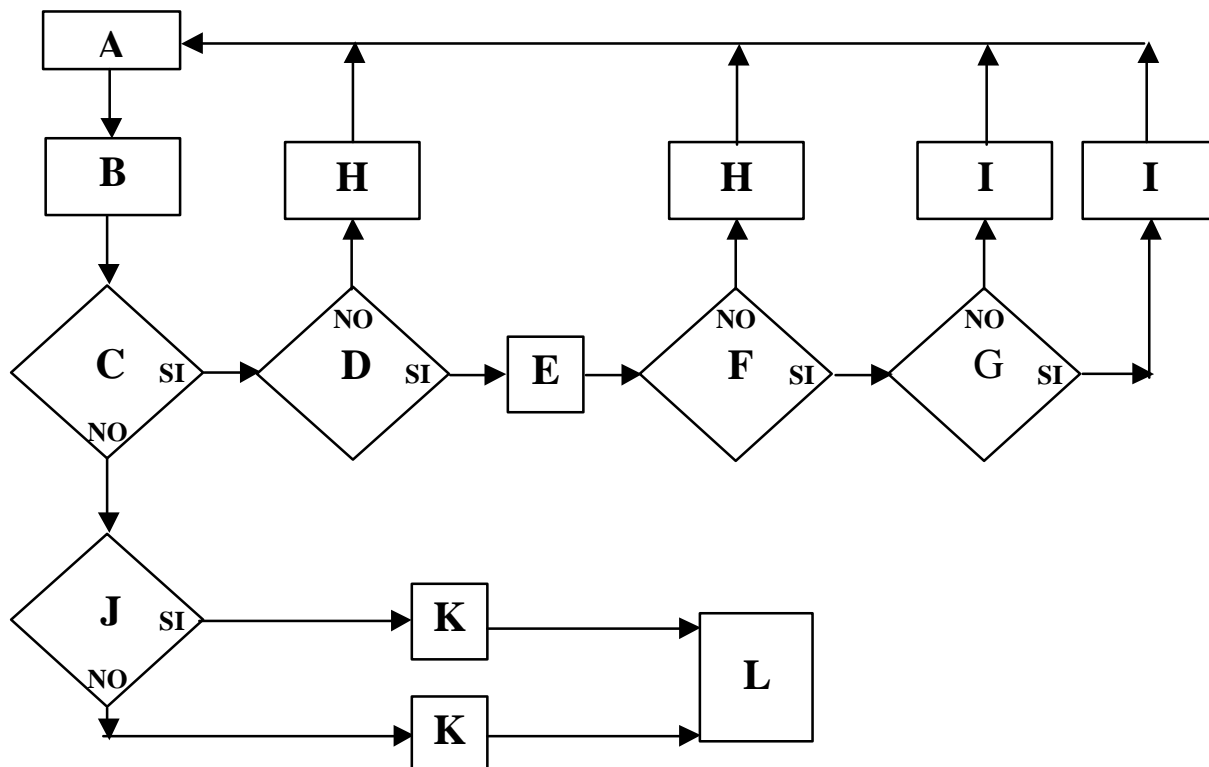
Nel caso sopra descritto Nero guadagnerà sì 4 o 6 punti ma ne perderà 30 con l'uccisione del suo gruppo. E' meglio, perciò per Nero chiudere la sequenza B lasciando a Bianco la possibilità di riprendere la sequenza A, terminandola e chiudendo così la parentesi iniziata con B. Il prosieguo è come prima. Totale:

| Nero | | Bianco | |
|---------------|-----------|---------------|----------|
| Mossa A | 5 | Mossa B | 4 |
| Mossa C | 4 | Mossa E | 0 |
| Mossa D | 5 | | |
| Totale | 14 | Totale | 4 |

Al Bianco ha giovato questo "loop", bisogna però stare molto attenti: questi conti sono più complessi di quanto non sembrino. E ricordate: quando fate *Tenuki* date al vostro avversario la possibilità di giocare due mosse consecutive nello stesso contesto tattico.

Abbiamo così scoperto che l'algoritmo proposto non è perfetto. Per ovviare a ciò tenteremo di riscrivere la procedura di *Yose*. Questo algoritmo così riscritto dovrà considerare i "loop" e per fare ciò dovrà calcolare i *Tenuki* (riporto il diagramma di flusso così ottenuto).

È facile notare "l'incompiutezza" anche di questo secondo diagramma. Infatti: se ad una nostra mossa l'avversario fa *Tenuki* è vero che ci dà due mosse consecutive in un posto, ma è altrettanto vero che così facendo ne lasciamo fare due anche a lui in un altro posto. Questo discorso vale anche per un secondo, terzo ... etc. *Tenuki*.



A - ho il *Sente*

B - valuto il valore "reale" di ogni mossa G/G ed il valore di ogni mossa S/S, S/G e G/S in modo "parziale"

C - la mossa più grande così calcolata è del tipo S/S o S/G

D - vi sono più mosse con lo stesso valore parziale

E - calcolo il valore "reale" di tali mosse

F - vi sono più mosse con lo stesso valore "reale" massimo

G - tra queste mosse ve n'è una del tipo S/S

H - gioco tale mossa

I - delle mosse rimanenti ne gioco una

J - la chiusura più grande è del tipo G/S

K - tra queste mosse gioco la più grande. A parità di grandezza opto per una scelta casuale

L - come risultato cedo il *Sente*

Nota: il "valore parziale" viene calcolato prevedendo un *Tenuki* avversario. È calcolato in modo asimmetrico: ad una mossa avversaria si prevede una nostra risposta; ad una nostra mossa se ne conta un'altra prima della risposta avversaria. Il moltiplicatore viene applicato a tutto il risultato così ottenuto.

Tenterò di chiarire con un esempio: immaginiamo di avere due chiusure una S/S ed una G/S. Riporto qui in colonna il valore di tali mosse:

| Mossa | S Io | /S Avversario | G Io | /S Avversario |
|---|------------------------|----------------------|----------------------|-----------------------|
| Valore "grezzo" | 1 | 1 | 3 | 3 |
| Valore "reale" | 2 | 2 | 3 | 6 |
| punti guadagnati facendo un eventuale <i>Tenuki</i> | 15 | 3 | 6 | 8 |
| Valore "parziale" | $(1+15) \times 2 = 32$ | $(1+3) \times 2 = 8$ | $(6+3) \times 1 = 9$ | $(8+3) \times 2 = 22$ |

Seguiamo ora lo svolgimento delle mosse:

mossa 1: io gioco la sequenza S/S.

mossa 2: il mio avversario gioca la chiusura G/S, per lui S/G

Adesso ho due scelte: o rispondere a bianco (finendo in *Gote*) o continuare la sequenza S/S iniziata. Opto per il proseguimento della S/S, difatti confrontando i valori parziali noto che la mossa più vantaggiosa resta la continuazione: 34 punti a me contro 22 a lui

mossa 3: io proseguo a giocare la chiusura S/S.

mossa 4: il mio avversario fa altrettanto (avendo fatto dei conti sul secondo *Tenuki*).

Come prima ho due scelte: rispondere alla mossa 4 o continuare con la sequenza S/S (chiamata per chiarezza S/S essendo tale all'inizio, ma ora non sappiamo più come identificarla). Dovrò perciò fare ancora dei conti e valutare l'entità di un secondo *Tenuki* (una specie di valore parziale alla seconda).

Urge una pausa: tutti questi conti noi li dobbiamo fare a mente, ci accorgiamo che i *Tenuki* possono essere due, tre, quattro etc. (aiuto!). Siamo partiti con l'intenzione di chiarificare lo *Yose* e ci troviamo presi in una spirale di conti!

Come uscirne?

Risposta: **Non ne usciamo**

Ignoriamo il tutto e ritorniamo al nostro semplice (e talvolta errato) primitivo algoritmo. Unica differenza una acquisita saggezza.

Già altre volte abbiamo visto come nel Go nulla sia assoluto, non ci deve perciò stupire l'impossibilità di ordinare il cambiamento. Non tutto è perso. Con grandi sforzi abbiamo costruito una procedura decisionale per lo *Yose*, la pensavamo perfetta, ma così non è. L'importante è saperlo, vuol dire che useremo tale schema come "traccia" consci dei limiti e degli ostacoli a noi posti.

All'inizio seguiremo lo schema fedelmente, poi a mano a mano impareremo a giocare "d'istinto", avendo accumulato abbastanza esperienza per poter trascendere i normali schemi.

NOTA Alcuni anni fa è uscito uno splendido libro sulla matematica della fine gioco nel *Go*. Questo dotto trattato matematico scritto dal noto Erwin Berkamp è la migliore trattazione matematica di un pezzo di partita di Go mai scritta (ovvero il fine gioco).

Probabilmente "esaurisce" il problema delle chiusure (in tutto le ultime 10/20 mosse della partita), peccato che richieda : infinitesimi e calcolo matriciale, e che nel suo insieme sia un testo accessibile solo a pochi matematici. Ancora una volta il gusto estetico del goista prevale nella pratica in quante per mettere in opera le teorie di Berkamp ci vorrebbe un computer e nozioni estensive di matematica. Per dare un'idea della difficoltà del libro riporto di seguito una pagina dello stesso.

