

INTRODUZIONE

Presentazione

Benvenuti nel mondo del *Go*. Ciò che avete in mano è una breve introduzione al gioco del *Go*. Questo affascinante e profondo gioco non potrà non catturarvi con il suo sottile fascino. Con questa pubblicazione la Federazione Italiana Giuoco *Go* si propone di agevolare l'approccio iniziale al gioco.

La presente dispensa è suddivisa in 4 parti:

- 1 - Una breve esposizione delle regole.
- 2 - Una panoramica del gioco e delle sue fasi.
- 3 - Lezioni introduttive alla tattica ed alla strategia di gioco.
- 4 - Appendici e glossario.

La storia del *Go*

La nascita del *Go* è databile tra il 4000 ed il 3000 a.C., nello stesso momento in cui nacquero sulle rive dello Hoang Ho la matematica e l'astronomia cinesi. Altre congetture ne collocano l'origine in Tibet od in luoghi sempre però nell'area di influenza della cultura cinese.

Il riferimento alla matematica e all'astronomia non sono elementi peregrini: il *Goban* (tavoliere di gioco) con le sue 361 intersezioni supporterebbe una sorta di calendario lunare (360 giorni + 1); le pietre (*Ishi*) bianche e nere rappresenterebbero il giorno e la notte; i punti marcati (*Hoshi*) sul *Goban* rappresenterebbero le stelle più rilevanti del cielo e così via.

Il *Go* rimase confinato in Cina per un lungo periodo di tempo, esattamente fino al VIII secolo, allorché, un ambasciatore giapponese lo introdusse nel suo paese. Il *Go* si afferma così come gioco cui si dedicano le classi alte della società giapponese (la classe *Bushi* in particolare). Tuttavia, con l'affermarsi dello shogunato di Tokugawa Ieyasu (1542-1616) vengono fondate delle vere e proprie Accademie di *Go* nelle quali viene sviluppata e consolidata la teoria del gioco che penetrerà poi, nel successivo periodo Edo (1600-1868), in tutte le classi della società divenendo così il gioco nazionale giapponese (in realtà considerato più che un gioco un'arte marziale, un *Do*, ossia una via di perfezionamento e di disciplina interiori).

In Occidente il *Go* giunge assai tardi: la prima menzione è contenuta in un testo del missionario italiano Matteo Ricci S.J., ma rimane di fatto sconosciuto fino al XIX secolo, quando l'emigrazione cinese negli Stati Uniti da un canto e i frequenti rapporti commerciali lungo l'asse del Pacifico dall'altro, fanno sì che il *Go* si diffonda in quel paese. Nascono così i primi circoli o club di *Go*: Honolulu e San Francisco. Quasi nello stesso momento, nuclei di giocatori si formano anche in Europa ed in particolare in Olanda, in Germania (ove era usato come Krieg-spiel nella scuola di guerra) e in Austria (ad opera di Korschelt).

Il momento di forte espansione del *Go* in occidente è collocabile intorno agli anni sessanta, quando il gioco diviene oggetto di studi per psicologi ed informatici in connessione ai problemi legati soprattutto alle teorie del qualitativo (riconoscimento della forma, topologia differenziale, sistemi dinamici e mutamenti di stato, teoria della percezione, ecc.) problematiche tipiche di quella parte di ricerca chiamata successivamente "intelligenza artificiale".

Per queste sue caratteristiche il *Go* è oggi uno dei pochi giochi, forse l'unico, per il quale non si sia riusciti a scrivere un software che permetta ad un calcolatore di giocare in maniera minimamente accettabile.

I giocatori di *Go* nel mondo sono circa 60 milioni, concentrati soprattutto in Estremo Oriente: Cina, Giappone e Corea. I giocatori di ogni paese riuniti in club, sono organizzati in Federazioni o Leghe a loro volta organizzate in Federazioni continentali e tutte iscritte alla Federazione Mondiale con sede in Giappone presso la *Nihon Ki-In*.

Il tipo di gioco

Il *Go* è classificato come un gioco posizionale a somma zero. Nel *Go* i pezzi (pietre) vengono man mano aggiunti alla tavola (*Goban*) ed una volta posati non possono essere mossi salvo in caso di cattura.

Scopo del gioco

L'obiettivo del giocatore è fare più punti dell'avversario e vengono considerati punti:

- tutte le intersezioni libere racchiuse dai gruppi del giocatore, in ragione di un punto per intersezione.
- tutte le pietre catturate in ragione di un punto per ogni pietra.

È importante osservare come sia sufficiente vincere di un punto. Nel *Go* non si deve "catturare il Re" od "uccidere tutto", basta fare un punto in più dell'avversario.

Una avvertenza

Nel *Go* come in ogni cosa la parte teorica è molto ma non è tutto, gli autori consigliano perciò di giocare il più possibile. Molti concetti venGono "interiorizzati" solo con la pratica, per citare Confucio:

STUDIARE SENZA AGIRE NON SERVE A NULLA

Ringraziamenti

Vorrei ringraziare Dino Mamola, Maurizio Vitari e Raffaele Rinaldi per il loro prezioso contributo ed in genere tutti coloro che hanno aiutato direttamente od indirettamente alla stesura del presente testo con consigli e critiche. Vorrei inoltre ringraziare Gigi Albieri e Sonia Brazzoli per l'insostituibile aiuto da loro prestatomi, senza di loro probabilmente questa pubblicazione non sarebbe venuta alla luce. Ed infine un ringraziamento particolare a Nicoletta, Ivano e a mio fratello.

Note alla seconda edizione

Questo volume ha ormai compiuto più di un lustro di vita. Anche se viene riproposto con diagrammi e testi ricorretti resta in parte datato. Pur avendo riscritto intere sezioni ed aggiunto ex-novo altre, mi trovavo di fronte a un lavoro troppo lungo. Rimando perciò i fruitori di questa dispensa all'uscita della terza edizione che (da stime approssimative) avverrà non prima del terzo millennio.

Note alla terza edizione

Mi rimetto per la terza volta a scrivere i ringraziamenti in questa nuova veste "elettronica" delle "Note di Go" che compiono ormai due lustri. Oltre ai ringraziamenti già fatti vorrei ringraziare in particolar modo PierPaolo Zara, che ha curato tutti i diagrammi (oltre a darmi consigli per rendere il testo meno criptico), e Paolo Montrasio per la dedizione ed il lavoro sul sito. A questo punto rimando il lettore alla quarta edizione futura (prevista per il 2010).

Gionata Soletti