

Anno 1 - Estate 2007 - Numero 1

# **Il Ritorno delle Gru**

**Rivista Indipendente di Go**

**In Questo Numero:**

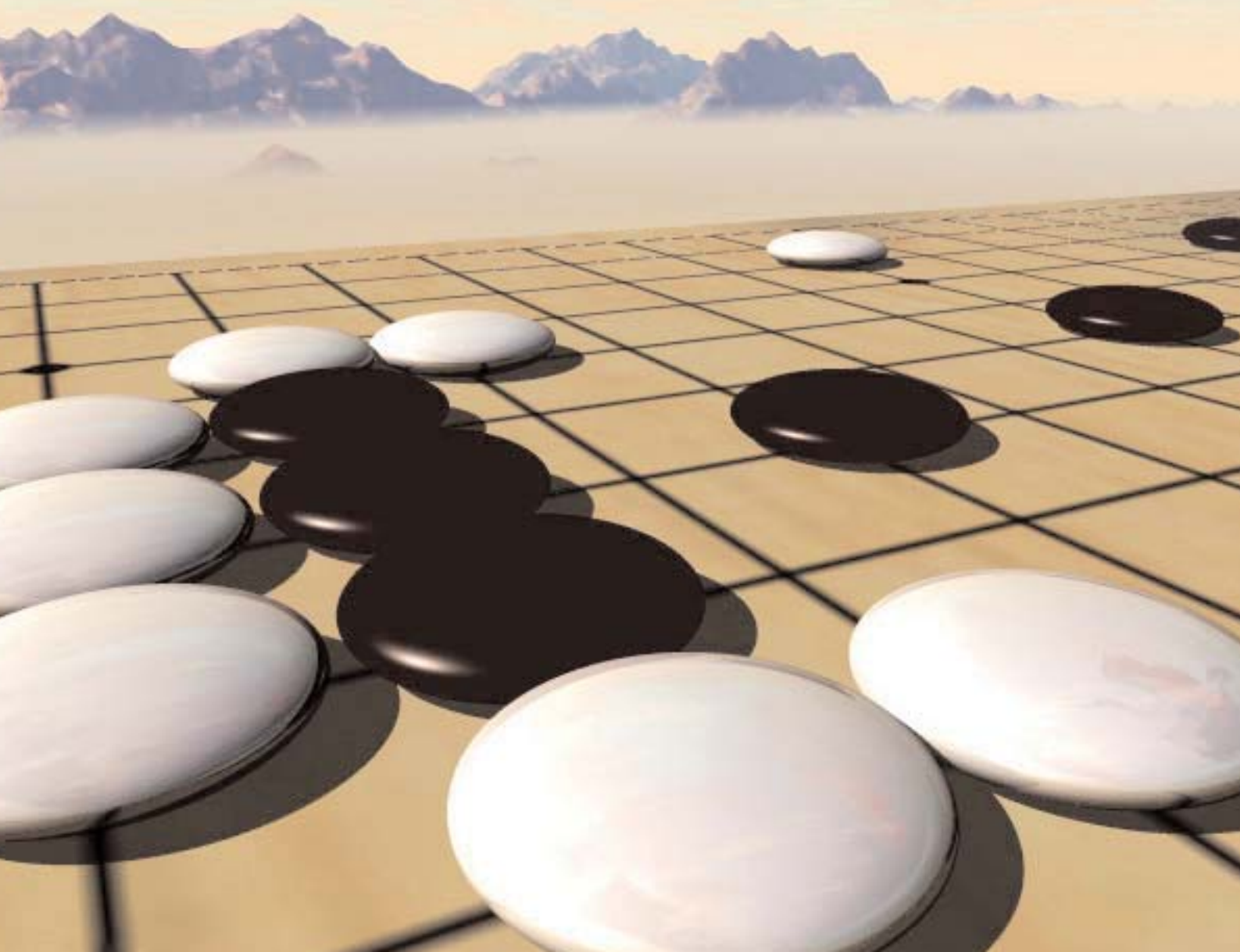
**Go su Second Life**

**Un Italiano alla**

**Corte dello**

**Pi Greco: Il Teorema del Delirio**

**Shogun**



## Editoriale

Ciao mondo!

C'è qualcosa di nuovo nel panorama del go italiano.

C'è voglia di fare, ci sono facce nuove che vogliono imparare e facce meno nuove che non hanno perso lo spirito di migliorarsi. Intorno al circuito di tornei italiani, mai così numerosi e belli come negli ultimi anni, si è formato un gruppo di amici. E un gruppo di amici significa che possono nascere tante cose belle...

Siamo orgogliosi di presentarvi questo nuovo progetto, nato dalla collaborazione di tante persone, da più parti d'Italia e dai diversi approcci alla vita e al go.

Ci sentiamo come delle gru che amano stare in gruppo e migrare insieme verso climi più caldi, senza pregiudizi su dove ci porterà il vento. Speriamo che il vento ci porti verso molti numeri di piacevole intrattenimento.

E siamo tornati! Infatti molti di noi hanno collaborato già diversi anni fa ad un'altra rivista di go, e non vedevano l'ora di continuare a farsi leggere da tutti voi.

La filosofa alla base della rivista è di non in-

teressarsi di argomenti di politica del go o riguardanti polemiche e litigi. Siamo e rimarremo liberi da tutto questo: le gru volano alte nel cielo e non si curano degli affari degli uomini, così piccoli laggiù.

In questo numero apriamo con la copertina dedicata al tesuji che ci ispira nella testata. All'interno della rivista vi aspettano sì articoli tecnici, ma anche aspetti non puramente relativi alla teoria del gioco.

Nelle nostre intenzioni questa rivista dovrà andare oltre al monitor del vostro pc o la carta stampata che avete in mano: per divertirvi, insegnarvi qualcosa in più del gioco e mostrarvi altri aspetti del mondo del go, appassionandovi al progetto e coinvolgendovi nello stesso affinché si possa insieme creare qualcosa di duraturo.

A noi il compito di mantenere viva questa rivista.

A voi il compito di aiutarci collaborando o, semplicemente, leggendoci.

Un saluto e un ringraziamento a tutti voi.

La Redazione

# Collabora con Noi!

## Contattaci all'indirizzo:

# [il\\_ritorno\\_delle\\_gru@yahoo.it](mailto:il_ritorno_delle_gru@yahoo.it)

## Sommario

<b>News:</b>	
<b>News dal Mondo</b>	<b>4</b>
<b>Tornei:</b>	
<b>Un italiano alla Corte dello Shogun</b>	<b>6</b>
<b>NonSoloGo</b>	
<b>Go su Second Life</b>	<b>9</b>
<b>Cultura</b>	
<b>Pi Greco: il Teorema del Delirio</b>	<b>12</b>
<b>La Regola della Cattura</b>	<b>14</b>
<b>Tecnica</b>	
<b>Novità nella Grande Valanga</b>	<b>16</b>
<b>Problemi</b>	
<b>Vita e Morte nell'Angolo</b>	<b>19</b>

## Il Ritorno delle Gru - Rivista Indipendente di Go

**Redazione: Ariele Agostini - Diego Durazzi - Cristiano Garbarini - Davide Grasso - Davide Minieri**

**Impaginazione Grafica: Diego Durazzi - Cristiano Garbarini**

**Revisione testi: Ariele Agostini - Davide Grasso**

**Revisione tecnica: Davide Minieri**

**Si ringraziano:**

**Elena Bassani - Luca Beretta - Marco Carrettoni - Cristoph Gerlach - Francesco Marigo - Fabio Roccia - Giancarlo Sacchi - Ramon Soletti - Davide Suigo - Alice Visintin -**

**<http://www.3dgo.org/>**

## News dal Mondo

### LG Cup, Turno 1

Va così male il Go giapponese nella scena internazionale? Non si direbbe, a giudicare dal primo turno della LG Cup: dei 5 giapponesi partecipanti solo uno è uscito, Ryu Shikun, che si è imbattuto in un fortissimo 1p neo arrivato coreano (Han Sanghoon). Gli altri quattro hanno battuto fior di coreani e son passati al secondo turno. Purtroppo, però, si può dire che i campioni son sempre i soliti noti: Cho Chikun, Yamashita Keigo, Cho U, Kono Rin.

Il battaglione coreano ha subito una sforbiciata mica da ridere, con fuoriuscita di signori del calibro di Lee ChangHo, Park YeongHun, Choi CheolHan: su 15 giocatori, solo in 6 son passati al secondo turno.

E veniamo alla Cina: 10 partecipanti, 4 usciti. Dei due giocatori di Taiwan nessuno ha superato il secondo turno. Di questi, Zhou Junxun era il vincitore dell'ultima edizione. Peccato!

### 12<sup>a</sup> LG Cup, Turno 2

Ricapitoliamo: 6 cinesi, 6 coreani, 4 giapponesi ai nastri di partenza. Passano al terzo turno 2 giapponesi, 4 coreani e 2 cinesi. Da notare il giovane Han Sanghoon, che ha battuto Gu Li (forse il più forte dei cinesi). Finora insomma i giapponesi tengono, ma i coreani (forti dei 15 giocatori partecipanti), hanno ben quattro giocatori qualificati al terzo turno. Ne vedremo delle belle nei prossimi giorni!

Anche nella Fujitsu Cup, arrivata alle semifinali, i giapponesi non vanno male: Cho U e Yoda Norimoto han resistito, incontreranno Lee ChangHo e Park YeongHun. Con sorpresa, nessun cinese.

Corea: Yun JunSang è un professionista coreano che non ha ancora compiuto vent'anni. Quest'anno ha già battuto Lee ChangHo nella serie finale del titolo Kuksu. Adesso, sempre contro il numero uno coreano, sta giocando per il titolo Wangwi (un altro dei titoli principali coreani). Ha vinto il primo match. Una nuova stella? Potete trovare il

commento e qualche foto dell'ultima partita del Kuksu sul bel blog di Sorin Gherman: <http://361points.com/guksu2007/>

### 62° Honinbo: Finale

L'Honinbo è un torneo giocato tra professionisti giapponesi. Un girone determina lo sfidante (qui Yoda Norimoto), che affronta al meglio delle sette partite il detentore (Takao Shinji). I giocatori hanno un lungo tempo a disposizione (8 ore a testa), a causa del quale la partita dura due giorni. Insomma a metà mattinata del primo giorno, se vi collegate a qualche server che la trasmette, trovate la partita sigillata alla mossa 60 – 70. “Chi vincerà”, vi verrà di chiedere? Personalmente, in genere non ci ho azzeccato. Le prime due partite sono state tiratissime: 0,5 punti per Takao e 1,5 punti per Yoda, rispettivamente. La terza l'ha vinta Takao per resa. Se ne avete voglia, trovate a questo link gli sgf completi di variazioni, purtroppo senza commenti. <http://361points.com/honinbo2007/> .

A proposito, in fig. 01 potete studiare la posizione alla mossa 93 della seconda partita dell'Honinbo. Tocca a bianco. Trovate la soluzione nella pagina seguente.

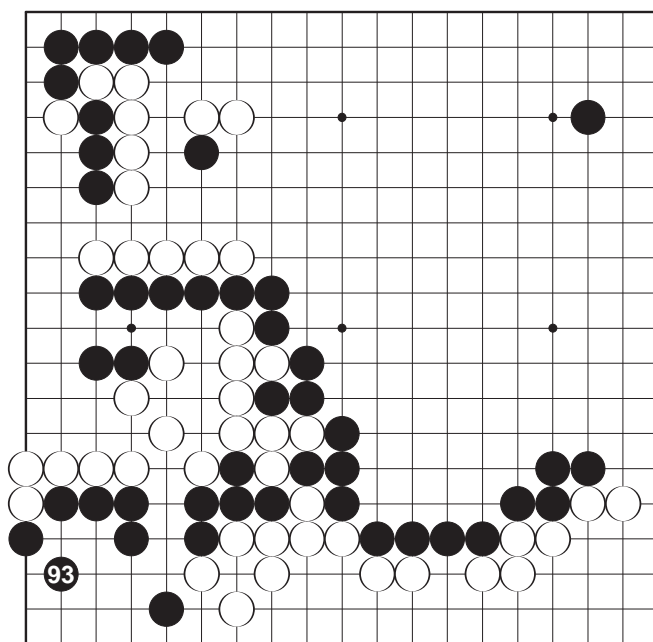


Fig 01

Naturalmente l'obiettivo di bianco è neutralizzare i punti che nero potrebbe assicurarsi attaccando, grazie al possente muro, qualsiasi gruppo bianco voglia creare in alto a destra. Yoda ha giocato come in Fig. 02:

co è ben fondato sul fatto che i due gruppi neri che ha separato non sono ancora stabili. Quando Nero taglia, bianco sacrifica le quattro pietre e costruisce un muro in sente: adesso può avvicinare l'angolo. Per informazione allego la posizione finale della partita: nero vince per mezzo punto.

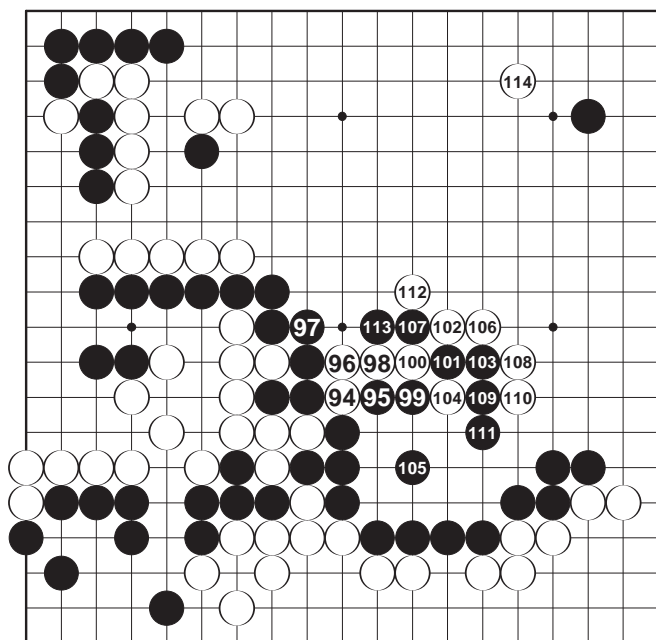


Fig 02

A una prima occhiata, bianco 94 sembra quello che si insegna a non fare mai: creare un gruppo debole nella selva di pietre avversarie, da attaccare a piacere. Invece il piano di bian-

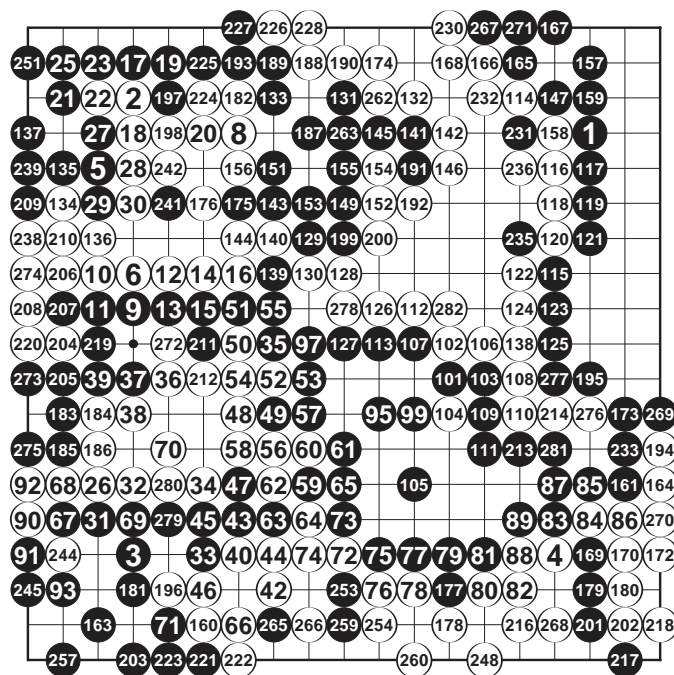


Fig 03

Daide Grasso

## La Striscia di JoJoGo - Episodio 1



## Un Italiano alla Corte dello Shogun

Come ogni anno si è svolto a giugno il Campionato del Mondo Amatori di Go. L'Italia è stata rappresentata a Tokyo da Francesco Marigo.

Francesco ha ottenuto un ottimo risultato, concludendo con 5 vittorie e 3 sconfitte al 21° posto.

Qui propongo una breve intervista a Francesco e due partite giocate in Giappone contro il rappresentante belga e contro il fortissimo rappresentante di Hong Kong, entrambe arricchite dai ricordi che Francesco riporta dei commenti dei professionisti.

**CG:** Ciao Francesco e complimenti per il brillante risultato.

**FM:** Ciao a tutti

**CG:** Avevi già preso parte a un mondiale in Corea del Sud, qualche anno fa. Hai notato delle differenze a livello di organizzazione, dell'evento in generale o di qualche elemento più concernente il gioco vero e proprio?

**FM:** Da un punto di vista prettamente goistico, il Giappone dà più possibilità, avendo 8 turni contro i 6 (+ 2 turni di play-off, che tanto sono fuori dalla mia portata) della Corea; inoltre in Giappone ci sono più professionisti disponibili a commentare le partite appena terminate.

**CG:** E cosa pensi dei tuoi risultati nei due mondiali?

**FM:** Abbastanza simili, perché ho sempre giocato con avversari all'incirca al mio livello con prestazioni piuttosto lineari, però in Giappone ho avuto chances anche nelle sconfitte con chi era un po' più forte di me e ho vinto più nettamente contro gli avversari sfavoriti sulla carta.

**CG:** Quindi sei soddisfatto del tuo gioco in questa edizione?

**FM:** In generale sì, tranne che per un paio di ingenuità che continuo a commettere.

**CG:** Passiamo a qualcosa di meno "tecnico"; cosa hai mangiato in Giappone?

**FM:** Mi piace molto la cucina giapponese. Ho sempre preferito la colazione tradizionale nipponica, con pesce alla griglia. Negli altri pasti mi sono abbuffato di sashimi e tempura.

**CG:** Cosa si fa nel tempo libero durante un mondiale: l'organizzazione prevede qualcosa?

**FM:** Durante il torneo, appena finivo la mia partita, andavo ai tavoli dei giocatori più forti per guardarli giocare. La sera stavo nei dintorni del quartiere con gli altri giocatori e mangiavamo insieme in qualche ristorante. L'ultimo giorno sono andato insieme a Hiroto Suzuki (un giapponese che ha vissuto per diversi anni in Italia) al tempio di Asakusa, ma era sera e tutti i negozi tipici erano chiusi.

**CG:** Non mi sono spiegato bene nell'ultima domanda: ma ci hai provato con qualche giapponesina?

**FM:** Effettivamente ho conosciuto una giapponese molto carina e simpatica, abbiamo giocato insieme e poi... mi ha presentato il marito...

**CG:** Bhé, peccato! Tiriamo ora le somme della tua partecipazione. La consideri formativa ed utile per migliorare nel go? La consideri una bella vacanza?

**FM:** Per quanto riguarda il migliorare nel go, credo che il mondiale sia stato interessante, ma consiglieri a questo scopo la partecipazione ad un europeo di go, dove si hanno sicuramente più occasioni per giocare. Al mondiale si gioca di meno, ma ci si concentra molto sulle partite perché si sente il peso di rappresentare una nazione.

Come vacanza la consiglieri veramente a tutti!

**CG:** Prima di salutarci: concluderesti con le tue impressioni generali e con qualsiasi altra considerazione ti venga in mente?

**FM:** Migliorate e cercate di partecipare a un mondiale: è l'occasione per combinare una visita culturale, l'incontro con persone di tantissimi paesi diversi e un'esperienza unica da un punto di vista goistico!

Belgio (B) - Italia (N): una vittoria convincente.

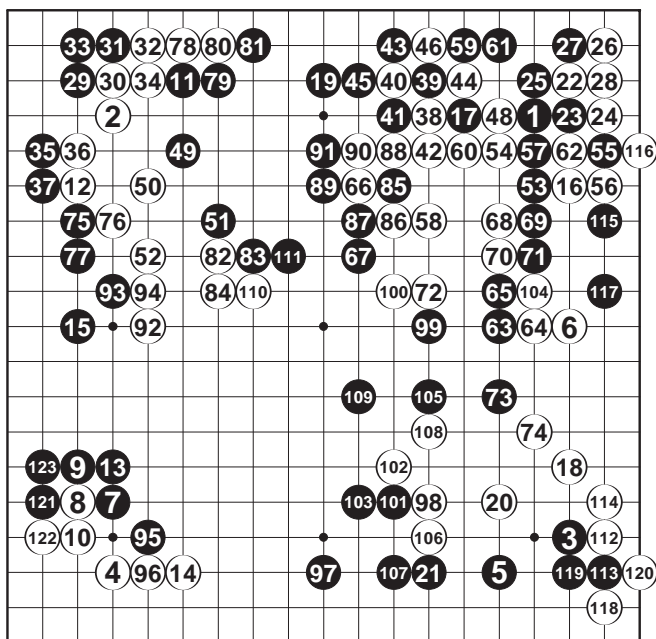


Fig. 01

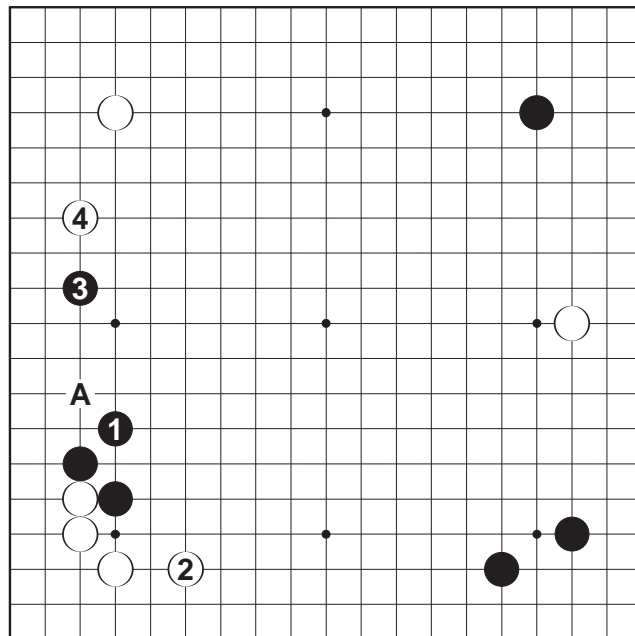
13: mossa particolare e non perfettamente in linea con la strategia del nero. Il nero ha saggiato le intenzioni del bianco riguardo all'estensione sul lato. Ora che è certo dell'estensione a keima, non teme più la variante nel Dia 1, dove 4 è sente per via dell'invasione in A, quindi può giocare 13 un punto più in alto che in partita.

18: era meglio il salto di due classico e solido, visto che il bianco ha già esteso "largo" in precedenza.

19: meglio la sequenza del Dia. 2, dove il nero si riserva di mettere pressione al gruppo bianco in alto a sinistra in futuro e costruisce comunque un'area sul lato.

38: questo è un errore molto grave: è evidente che il bianco deve giocare tra 11 e 49 per difendere il proprio gruppo, invece di creare un altro gruppo potenzialmente debole.

44: questa era l'ultima occasione per tornare sui propri passi e difendere tra 11 e 49, considerando la sequenza giocata in quest'area come kikashi.



Dia. 01

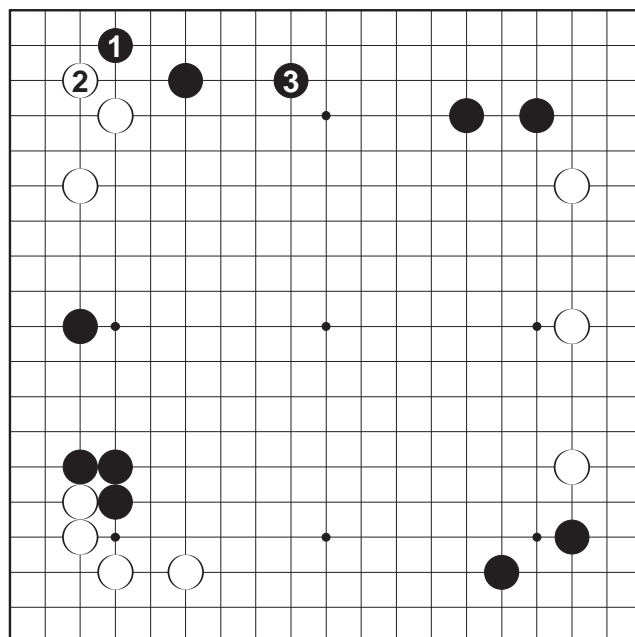
58: meglio in 59, con l'idea di dividere e di minacciare a propria volta la connessione.

67: questo è un overplay, poiché il bianco (come si vedrà in partita) può fare qui un occhio, e quindi è tranquillo; meglio giocare in 75.

74: mossa buona, che punisce il precedente overplay del nero.

78: meglio la tenaglia in 79, che avrebbe danneggiato maggiormente le prospettive del nero sul lato.

85: piccola, anche se più che sufficiente per vincere.



Dia. 02

**Italia (B) - Hong Kong (N): bene così.**

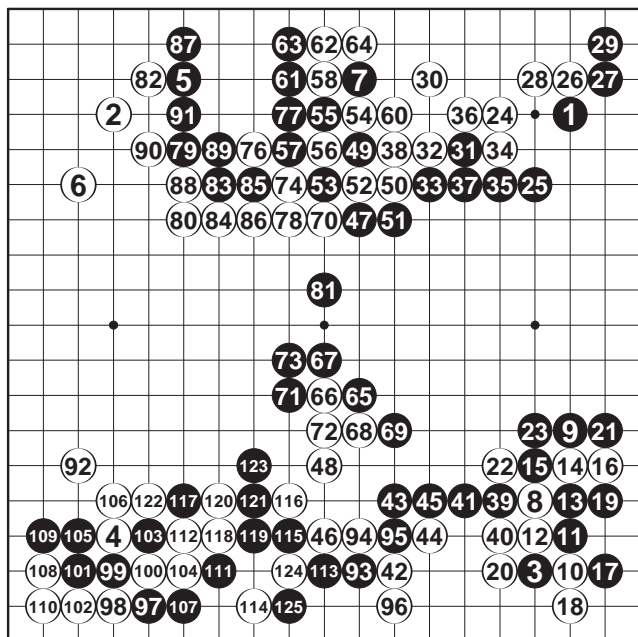
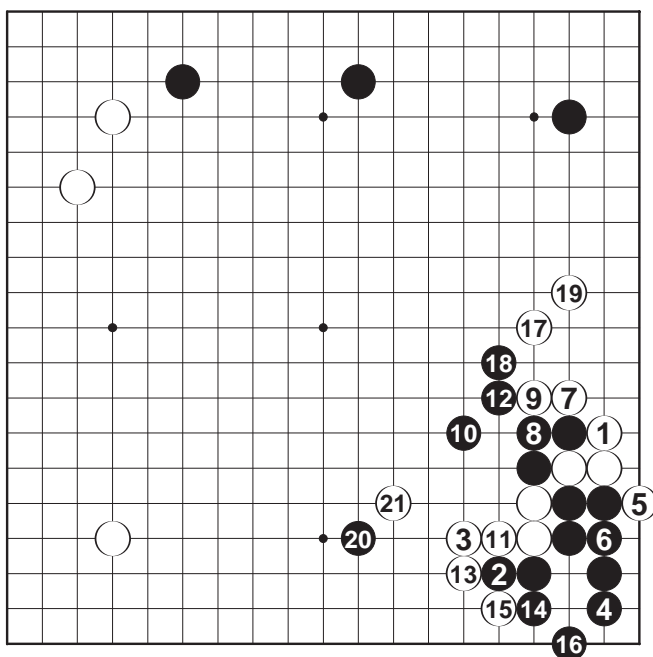


Fig. 01

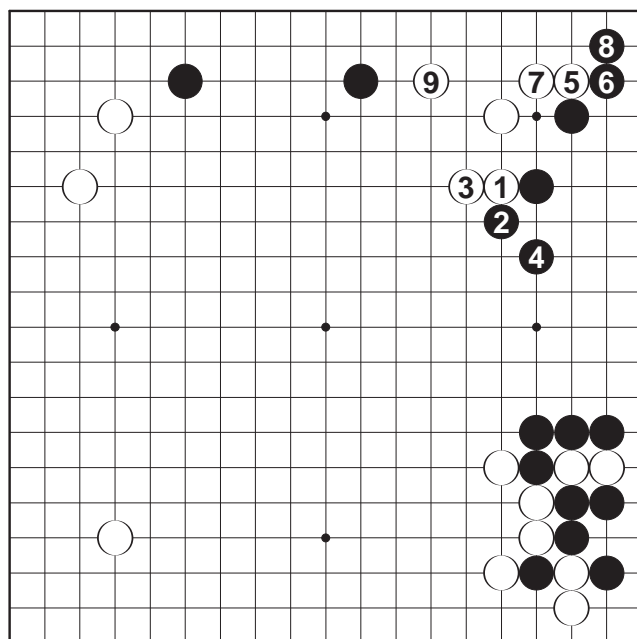
20: quando il bianco ha la scala, può permettersi di giocare la variante in Dia. 1: si scatena un combattimento in centro, ma le potenzialità nere sul lato destro sono molto ridotte. In partita il nero creerà una zona molto forte a destra.



Dia. 1

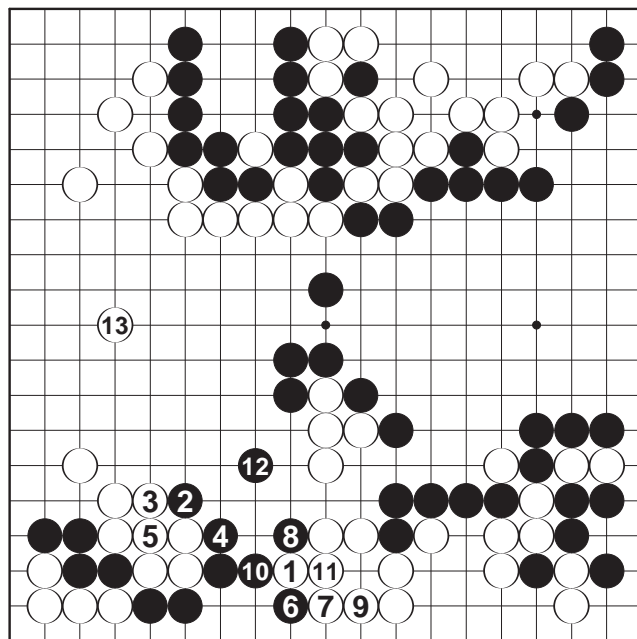
26: qui il bianco va leggermente indietro, perché consente la formazione di un gran-

de territorio all'avversario; meglio stare più leggeri. A puro titolo di esempio, forniamo la variante del Dia. 2.



Dia. 02

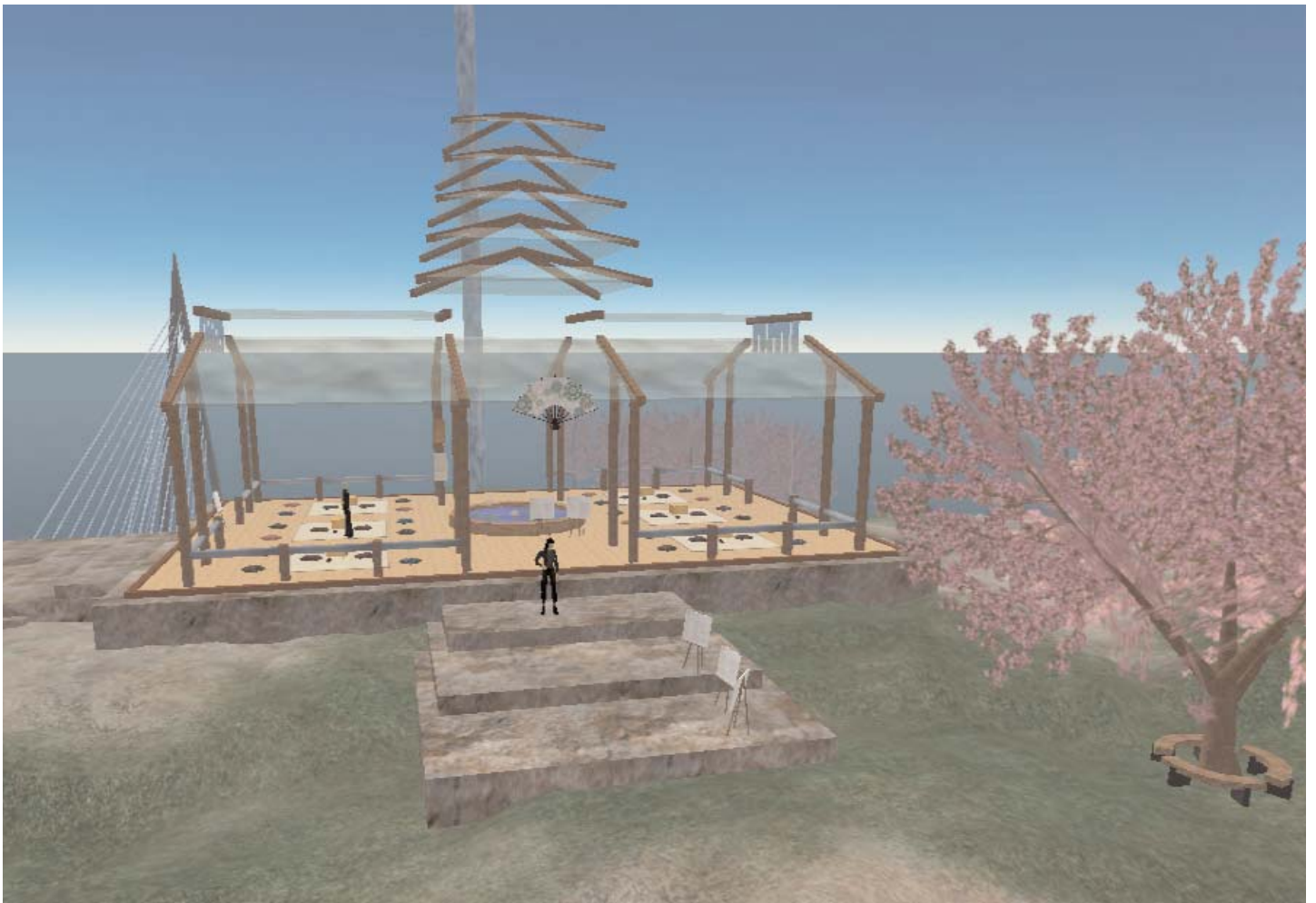
108: un'imprecisione che lascia aji attorno ad A. 114: questa è la mossa perdente: era sufficiente giocare come in Dia. 3 per essere indietro di circa una decina di punti e poter sperare di rovesciare le sorti dell'incontro successivamente.



Dia. 03

Cristiano Garbarini

## Go su Second Life



Finalmente! Era da tempo che lo stavo aspettando e ora c'è: un Go Club su Second Life! Per chi ancora non lo sapesse Second Life è un universo tridimensionale, un mondo virtuale popolato da personaggi come il tuo, dove è possibile vivere una seconda vita. E come poteva mancare il Go, che la vita la rappresenta nella sua interezza? Il mio nome su Second Life è Dragotigre Constellation. Sta prendendo sempre più piede, questo gioco dove bisogna vivere una seconda vita appunto: basti pensare che grandi aziende come la Mercedes-Benz hanno comprato addirittura un'isola in quest'universo, spendendo dei soldi veri. Lì è possibile provare una Mercedes Classe C virtualmente. In Second Life ci sono università, lezioni, lavori da svolgere, parchi, spiagge dove prendere il sole ecc...

C'è gente che è riuscita a fare dei soldi reali vendendo dei terreni virtuali in Second Life. Vi devo dire che a me personalmente basta e avanza già una vita, ma dato che è stato creato un Go Club, per giunta molto bello (in stile perfettamente giapponese), perchè non andarci e giocare qualche partita contro avversari sparsi in tutto il mondo? Gli orari di ritrovo sono il lunedì dalle 00.00 alle 2.00 e il giovedì dalle 20.00 alle 22.00 ma considerando il fuso orario di ben 9 ore indietro rispetto all'Italia, il lunedì si gioca dalle 9 alle 11 e il giovedì dalle 5 alle 7 sempre al mattino. Sono molto curate le animazioni ed è divertente vedere il vostro alter ego digitale sedersi con le ginocchia sul cuscino per giocare una partita di Go sui goban in kaya.

### Per crearvi un account

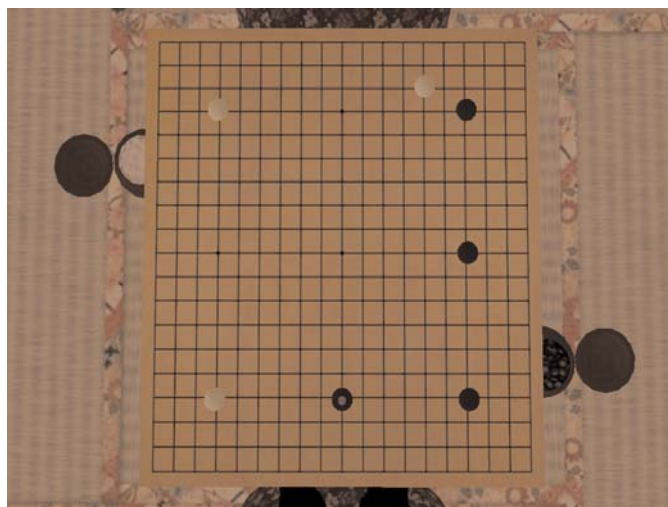
Collegatevi al sito <http://www.secondlife.com/>, registratevi (dal pulsante JOIN NOW membership is free) e scaricatevi dalla voce "Support" (in alto a destra) il client (cioè il programma da installare sul vostro pc, occupa tra i 20 - 40 MB). Procedete, dunque, all'installazione. Cliccate 2 volte sull'icona (una mano) che vi verrà creata sulla vostra Scrivania (Desktop). Inserite il vostro nome e cognome (in Second Life) e premete il pulsante "Connect".

Vi troverete su un'isola. Lì, passo dopo passo (basta seguire le frecce), vi verrà insegnato come muovervi e interagire con l'ambiente circostante. Alla fine della lezione, vi troverete in un tempio. Dovete cliccare su un cartello/segnale e verrete catapultati nel mondo vero e proprio di Second Life. Quella era solo un'esercitazione per imparare i comandi. Una volta arrivati in qualche punto, utilizzate il pulsante "Search" (menu in basso) per cercare "go center". Selezionate "Go Center of Second Life" e a destra il pulsante "Teleport". Verrete teletrasportati nel Go Club. A questo punto, sempre da "Search" andate su "Groups" in alto a destra e digitate "baduk", apparirà il gruppo di giocatori di Go. Dovete diventare un membro del gruppo. Cercate e trovate il vostro nome tra la lista dei membri (premete su Member Name per ordinare da A a Z o da Z ad A), selezionatelo e in basso a destra ci sarà "My Active Title", selezionate "Go Player". Così anche voi diventerete membri del Go Club. E' possibile con il pulsante "IM" ("Instant Message" in basso a sinistra) fare appelli per giocare con le persone on line. Di solito prima è meglio però invitare delle persone che già si conoscono. Quando chattate con qualcuno andate a cercarlo con il pulsante "Search" e poi cliccate su "People". Digitate il suo nome e cognome. Selezionatelo dalla lista che appare e cliccate su "Add Friend". A questo punto se la persona accetta la vostra "Friendship" ve lo ritrovate nella vostra lista di amici, in modo tale da poterlo vedere tutte le volte che entra in Second Life. La cosa più facile per giocare una partita è, secondo me, mettersi d'accordo sull'ora e trovarsi al Go Club. Comunque non è da escludere che vi sia qualcuno al Go Club al momento della vostra con-

nessione e sia disponibile a sfidarvi. E', infatti, possibile giocare in qualsiasi momento, indipendentemente dagli orari effettivi di ritrovo. Il Go Club è sempre aperto, è gratuito ed è un "work in progress" in continua evoluzione. Tra l'altro sono sempre ben accette persone in grado di programmare i goban o altri oggetti. Pertanto non stupitevi se molte delle cose scritte in questo articolo saranno cambiate al momento di leggerlo.

### Come giocare una partita

Una volta nel Go Club, dovete sedervi su uno dei cuscini di fronte al goban con il vostro avversario dalla parte opposta. A questo punto arriva la parte più difficile, la regolazione delle telecamere. Vi consiglio di cliccare una volta al centro del goban, per indicare quale oggetto volete ingrandire (il goban appunto). Tenete premuto il tasto ALT + il tasto sinistro del mouse. Muovete, quindi, il mouse, avanti o indietro per zoomare ingrandendo o rimpicciolendo. Successivamente tenete premuto il tasto CTRL + ALT + il tasto sinistro del mouse. Muovete, quindi, il mouse, avanti o indietro per ruotare il goban verso di voi o nella direzione opposta a voi. Il risultato finale deve essere il goban esattamente di fronte a voi come nella figura, sostanzialmente come su IGS, KGS o Dragon Go Server.



### I settaggi, consistono in 3 passaggi.

Consistono in 3 passaggi: la prima operazione consiste nel toccare con il puntatore del

mouse dove c'è la scritta "Touch to play Black" o "Touch to play White" a seconda che vogliate giocare con il Nero o il Bianco. Se siete da soli, potete toccare entrambi i colori. In questo caso, potete rivedere una vostra partita.

Il secondo passaggio, consiste nel definire la grandezza del goban, il komi, (c'è anche quello da 7,5 punti per il Bianco) il tipo di handicap e la disposizione delle pietre di handicap (nella modo fisso/tradizionale o libero).

Il terzo e ultimo passaggio consiste nel toccare il proprio colore. A questo punto la partita inizia.

Durante la partita è possibile digitare i seguenti comandi: "pass", "resign", "undo" (se sbagliate mossa per colpa del mouse!). Quando entrambi i giocatori hanno digitato "pass" la partita finisce. Bisogna, pertanto, cliccare sulle pietre morte per rimuoverle, digitare "done" e il computer inizia a calcolare il punteggio finale. Abbiate pazienza

perché alcune volte è un po' lento.

Per resettare il goban una volta finita la partita o se avete semplicemente impostato dei settaggi sbagliati, cliccate sul pulsante grigio sul lato sinistro del goban stesso.

Per avere un determinato rank nel Go Club dovrete cliccare sul cartello marrone all'interno del locale e attribuirvene uno provvisorio che si modificherà in base ai risultati. Si trova sul palo a destra dell'ultimo goban in fondo sulla sinistra. Sul cartello bianco ci sono, invece, le istruzioni.

Sparsi nel Go Club troverete vari cartelli informativi su come usare, ad esempio, la telecamera nel migliore dei modi o gli orari del Go Club.

A questo punto non mi resta che auguravi

Buone Partite

Dragotigre



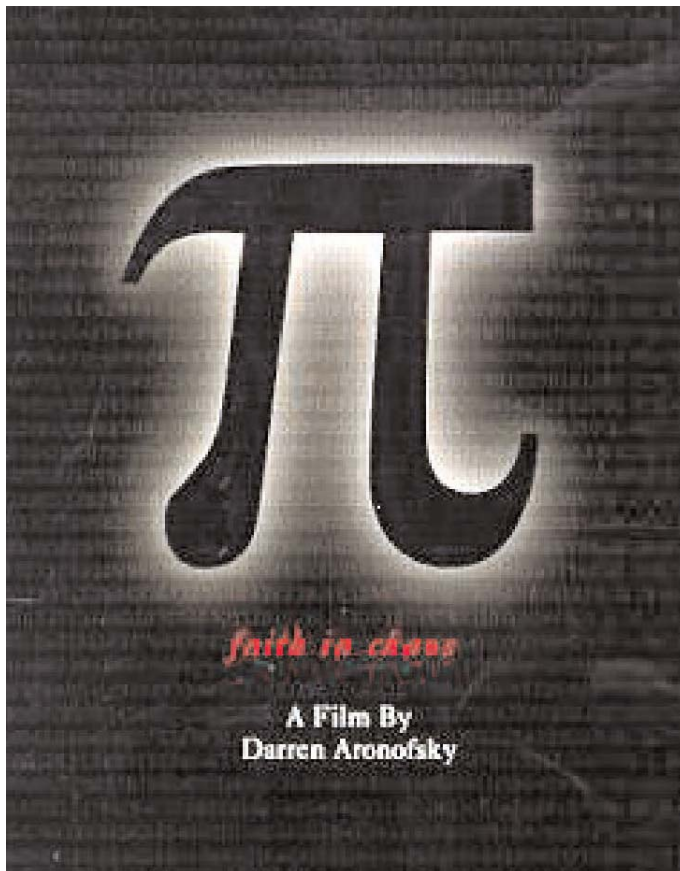
## Pi Greco: il Teorema del Delirio

Ad attrarmi è stato inizialmente il sottotitolo. "Teorema del delirio" lasciava presagire uno di quei tremendi film di serie B, ideali per passare una serata tranquilla e dei quali poter poi scherzare a visione conclusa.

Solo in occasione di questa recensione ho scovato la locandina originale, nella quale troneggia icastica la sola lettera greca pi e ben altro sottotitolo: *faith in chaos*, fede nel caos.

Girato interamente in 16mm, con un bianco e nero sporco e sovraesposto, questo "teorema del delirio" si è invece dimostrato sicuramente al di sopra delle aspettative.

Le prime battute del protagonista, Max Cohen, delineano la personalità di un matematico audace, ossessivo, privo di toni di grigio o mezze misure.



"La natura parla attraverso la matematica. Tutto ciò che ci circonda si può rappresentare e comprendere attraverso i numeri. Ovunque, in natura, esistono degli schemi."

Questi i tre postulati cardine della sua fede nell'esistenza di un principio ordinatore immanente, di uno schema alla base della natura e dei comportamenti umani del quale il matematico vuole trovare traccia nell'andamento caotico della borsa.

Spiato e ricattato da chi vuole utilizzare la sua ricerca per il proprio tornaconto personale, Cohen si spingerà sempre di più verso il limite estremo della sua mente, raggiungendo conclusioni dai toni talmente alti da sfiorare letteralmente proporzioni bibliche.

Tutto il film è caratterizzato da una regia

### Pi Greco: il teorema del delirio

**Durata:** 84'

**Anno:** 1998

**Nazione:** USA

**Genere:** ???

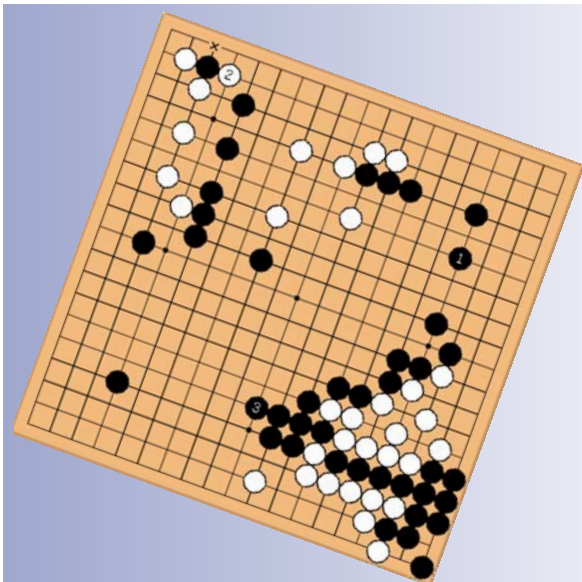
**Regia:** Darren Aronofsky

**Cast:** Sean Gullette (Max Cohen),  
Mark Margolis (Sal),

Ben Shenkman (Lenny Meyer),  
Pamela Hart,

Stephen Pearlman, Samia Shoaib,  
Ajay Naidu

**Giudizio:** 7,5



molto sperimentale e da una cura maniacale per il dettaglio, per le musiche e per le inquadrature più ossessive, il tutto volto a ricreare, in chi guarda e ascolta, lo stesso stato di tensione psichica che caratterizza il protagonista, di continuo schiacciato da implacabili emicranie.

“Pi Greco” si sviluppa come un monologo interiore di Cohen, il tutto presentato con una prospettiva distorta e un approccio molto simile al cinema di Lynch e Cronenberg, fatto di scene molto crude e surreali.

Se da un lato tutto questo è finalizzato a respingere in un certo senso lo spettatore, facendo di tutto pur di non metterlo a proprio agio, dall’altro il film cerca di attrarlo e incuriosirlo lungo il percorso che Max percorre alla ricerca di una risposta.

Essendo poi un’opera in cui protagonista è alla ricerca del significato più intimo dell’universo, non poteva non esserci un riferimento al gioco del Go.



“Anche se non siamo abbastanza evoluti da rendercene conto, esiste uno schema che si nasconde anche dietro questo gioco...”, così Max si rivolge al suo anziano mentore mentre giocano la partita mostrata in figura (immagine ottenuta da <http://senseis.xmp.net/>).

Cohen è convinto che alla base della natura vi siano i medesimi schemi del gioco del Go, quindi pensa di essere in grado di poter interpretare e intrappolare anch’esso in uno sche-

ma: come molti matematici di professione (e altrettanti giocatori di Go), Cohen è infatti caratterizzato da una persistente forma di delirio di onnipotenza e per tutto il film i riferimenti alla figura di Icaro si sprecano.



Tirando quindi le somme, direi che lo spirito con cui affrontare quest’opera debba essere secondo me rilassato e privo di aspettative. Sebbene l’ultima parte può avere infatti un retrogusto a tratti ridicolo, l’impressione complessiva che ho avuto è quella di un regista che aveva una gran voglia di divertirsi e di sperimentare, sia da un punto dal punto di vista tecnico, che dal punto di vista dei contenuti. Ci terrei a sottolineare infatti che, a suo dire, Aronofski voleva solo fare un film su Dio, sulla matematica e su un gruppo di ebrei fanatici (il termine letterale è “bad-ass jews”, tanto per far capire il calibro dell’affermazione...), quindi penso fosse ben conscio dei rischi che ciò avrebbe comportato...

Quindi, pur essendo un po’ latente e incerto nel finale, è sicuramente un’opera originale e interessante, anche per il modo in cui riesce a presentare il lato più esoterico e religioso della scienza e della matematica, spesso completamente dimenticato nei film che sfiorano questi argomenti.

E poi c’è anche il Go. Come non tenerne conto?

Marco Carrettoni

## La Regola della Cattura

Sullo sfondo di una Milano di periferia, tra capannoni dismessi, cinema a luci rosse e bar fumosi dalle insegne cadenti, si muove un misterioso club di cinefili, i "postvirtuali", che riproducono dal vivo i loro film preferiti, vecchi horror e fantascienza, inscenando cacce all'uomo e pestaggi a colpi di kung fu, in quella sorta di gioco di ruolo che essi chiamano "bedlam game". Alcune morti, apparentemente accidentali, potrebbero collegarsi a questo gruppo.

Nello stesso tempo viene ritrovato, di notte in un grande magazzino, il cadavere di un presunto suicida, davanti a un goban nel mezzo di una partita.

C'è un nesso tra i due casi, dato che l'uomo



era anche fornitore di vecchie pellicole ai postvirtuali? La posizione delle pietre sul goban nasconde forse l'ultimo disperato avvertimento che il suicida voleva lanciare?

A questi interrogativi cerca di rispondere l'investigatore privato Bruno Kernel, che al momento se la passa piuttosto male, lasciato dalla fidanzata, e provvisoriamente sistemato in un camper in compagnia di un cane sordo. Coinvolto nei due casi, conteso da due donne affascinanti quanto diaboliche, l'investigatore riesce a introdursi tra i

postvirtuali e nel club di go, scoprendo una fitta rete di legami familiari, amori e rivalità, interessi economici e malavita, rischiando talvolta di subirne di persona tutte le

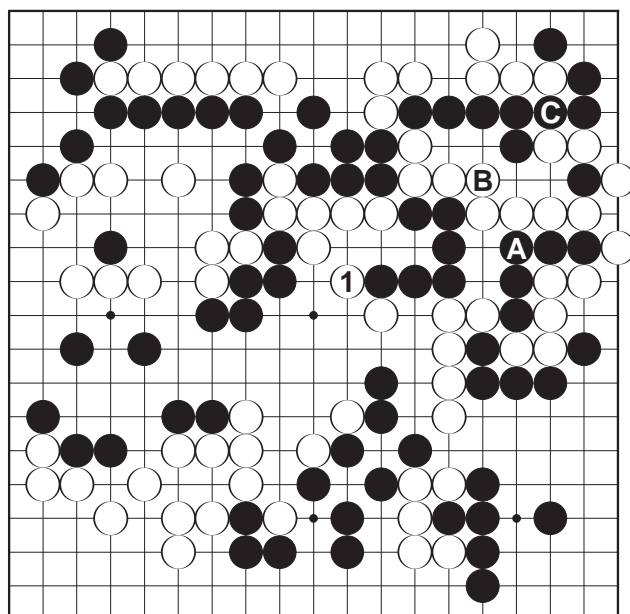
## Momento decisivo

**È in corso un combattimento serrato tra bianco e nero in questa partita.**

**In ballo c'è la vita di tre gruppi: A, B e C.**

**Se A si salva, B e C fanno seki; se A viene catturato, muore anche C.**

**Tocca a nero: trovate un modo per salvare A?**



conseguenze.

Il percorso delle indagini lo porta ad esplorare territori a lui prima sconosciuti, come il kung fu con la temibile pratica del dim mak, la pressione nei punti vitali del corpo che può causare danni gravissimi senza lasciare tracce evidenti. E come il go, con il suo bagaglio di antiche teorie strategiche, che si applicano in una partita ma trovano riscontro anche nei fatti della vita.

Proprio dalle fasi di una partita di go e dai primi elementi di strategia, che alcuni amici gli impartiscono, trarrà spunto per avvicinarsi alla soluzione dei casi, anche se l'ultima mossa, quella decisiva, resta da giocare. In bilico fra tensione e ironia, la narrazione è sorretta da un ritmo incalzante, frenetico come la vita nella metropoli, sempre scandito dalla musica di un juke-box o di un vecchio disco di vinile.

Le numerose citazioni musicali e cinematografiche rispecchiano la formazione dell'autore, laureato in cinema al Dams di Bologna, mentre le considerazioni sul go vanno da metafore su elementi della tattica che colpiscono facilmente l'immaginazione

(es. la "scala verso il cielo", o "verrà la morte e avrà i tuoi occhi"), a più impegnativi paralleli con la vita e la libertà, peraltro non nuovi nella letteratura sul gioco. Anche la suddivisione in trentasei capitoli si rifà ai celebri stratagemmi dell'arte militare.



Nonostante il genere poliziesco si sia già sposato con il go (vedi Trevanian), questo romanzo si segnala per freschezza e simpatia, oltre a essere il primo che fa entrare il crimine nel mondo del go italiano.

Francesco Marigo  
Diego Durazzi

**La Regola della Cattura**

**Anno: 2004**

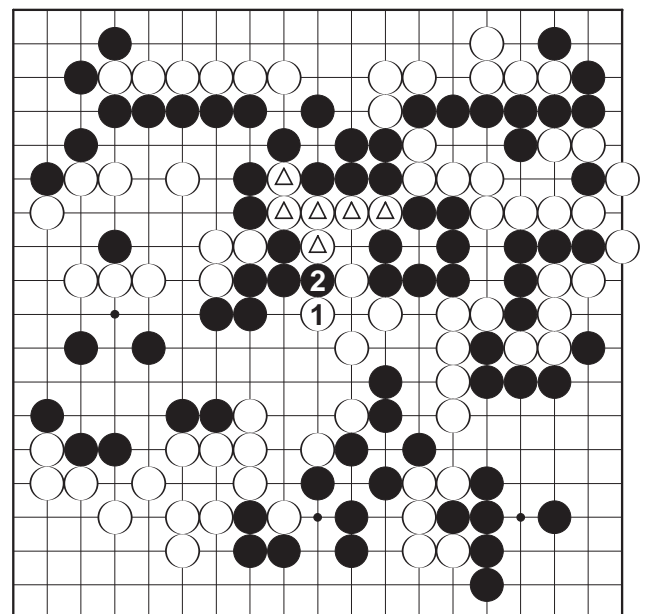
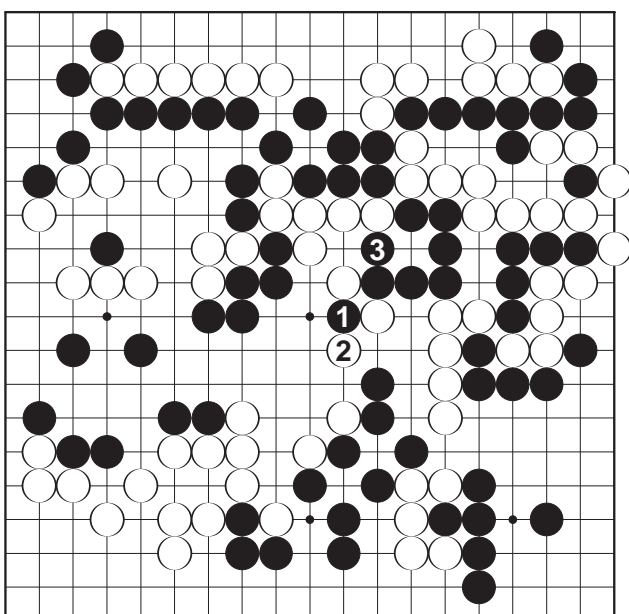
**Autore: Fabrizio Canciani**

**Editore: Todaro Editore**

**Giudizio: 7**

**Momento decisivo - Soluzione**

**Hu Yaoyu (N) - Xie He (B). Bianco abbandona. Il gruppo con i triangoli è catturato.**



## Novità nella Grande Valanga

La Nongshim cup è un torneo a squadre tra Giappone, Corea del Sud e Cina, di cui si è conclusa a febbraio l'ottava edizione

Il meccanismo "chi vince resta - chi perde è fuori" rende questo torneo molto divertente: quest'anno iniziavano Wang Lei per la Cina contro Hane Naoki per il Giappone: il vincitore avrebbe affrontato il primo dei Coreani (Cho Hunhyun) e così via: vince la squadra che elimina l'ultimo dei giocatori avversari. L'undicesima partita, quest'anno, vede Yoda Norimoto contro Park Yeonghun: Park, uno dei più forti giocatori Coreani, ha battuto due Cinesi e un Giapponese: dopo di lui c'è la testa di serie, naturalmente Lee Chang Ho. Yoda invece è l'ultimo dei Giapponesi: se perde, la sua squadra è fuori.

Ecco l'inizio della partita: alla mossa 17 Yoda gioca una mossa "strana" nel joseki della grande valanga, Park risponde.

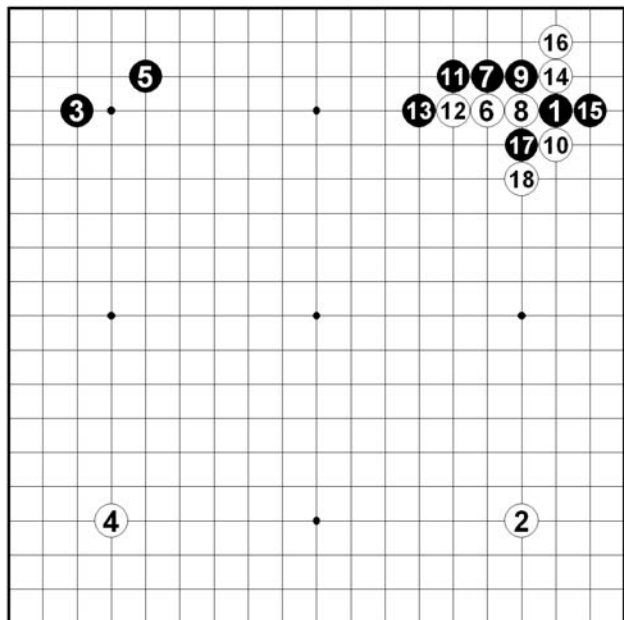


Fig 01

Quale è il significato di Nero 17? Facciamo un passo indietro e analizziamo una delle varianti principali del joseki: la sequenza fino a 14 è standard; per nero, la variante

A è considerata dal Kogo's un trick move; B e C sono possibili.

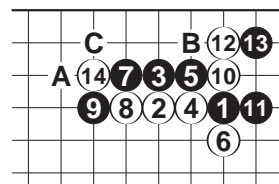


Fig 02

Concentriamoci sul trick (variante A): se Bianco estende...

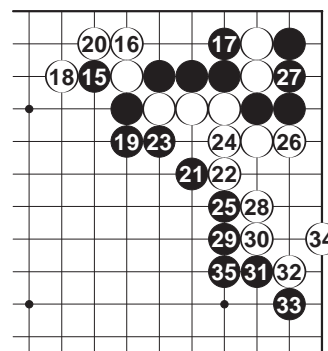


Fig 03

Nero ottiene punti nell'angolo e un muro temibile; Bianco ha invece un gruppo chiuso con pochi punti e un altro debole sul quale probabilmente dovrà giocare per evitare un attacco serio.

La risposta giusta a "A" in fig. 02 è mostrata in fig. 04. L'esito finale è favorevole per Bianco, ed è quindi la punizione del trick: nero tenta di salvare le pietre che separano i due gruppi bianchi: ora Bianco potrà catturare la pietra segnata con X e guadagnare molte libertà. Ecco la sequenza che ne segue.

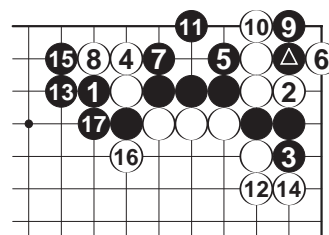


Fig 04

Vi starete chiedendo come questa digressione si colleghi alla partita della Nongshim Cup: immaginiamo che Yoda giochi ora la sequenza in Fig 02, ma con la pietra giocata in "A" (fig. 05)

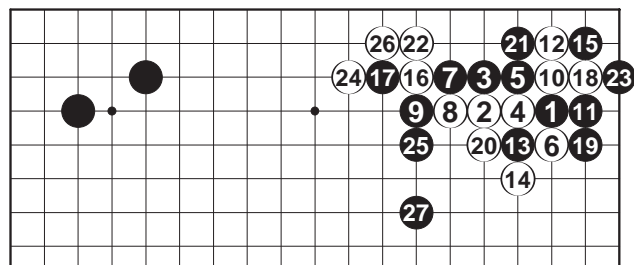


Fig 05

La mossa 19 è ora atari: la sequenza favorisce nettamente nero, che prende tutto l'angolo e si prepara ad il gruppo Bianco 20. Da notare che per bianco "B" non è sente: difficilmente potrà far punti sul lato destro. Inoltre, il gruppo Bianco 22, in considerazione dello shimari nero in alto a sinistra, sarà anch'esso passibile di un attacco molto duro. Naturalmente Park ha cercato di trarre un esito migliore dalla posizione. Guardiamo la fig. 06: con bianco 22 cattura subito la pietra in "A" e costruisce influenza. Da notare la sequenza Bianco 28-40 per far muro.

Nero ottiene circa 20 punti sicuri nell'angolo e una posizione molto forte sul lato superiore. Bianco si prepara a combattere.

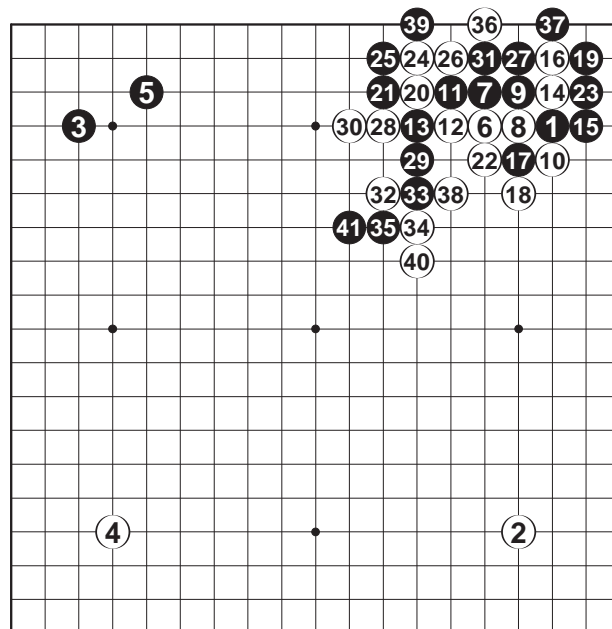


Fig 06

La fig. 07 mostra la sequenza con cui bianco ha subito ridotto il lato superiore. Bianco 52 è un tesuji che crea un ko nell'angolo: nero cattura, stabilizzando il gruppo, dando a bianco la possibilità di giocare 62 e 66.

## La Striscia di JoJoGo - Episodio 2



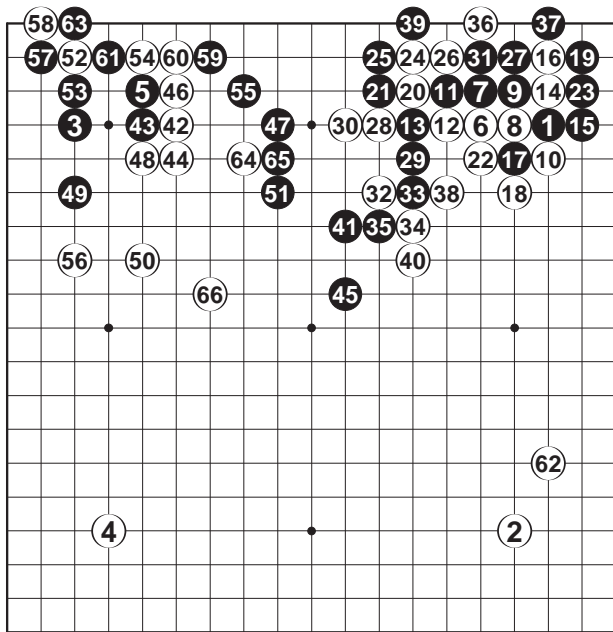


Fig 07

Esaminiamo la situazione alla mossa Bianco 66: Nero ha circa 40 punti sicuri in alto a destra e più di 10 in alto a sinistra: Bianco ha una forte area di influenza, ma un gruppo ancora debole in alto a destra. Sarà arduo per bianco recuperare lo svantaggio territoriale. E invece, “it ain’t over ‘till it’s over” dice una canzone, Park ha vinto per 1,5 punti: Guo

Juan in un suo commento racconta che Yoda era chiaramente avanti, ma approfittando del byo-yomi il coreano è riuscito a uccidere un gruppo nel finale di partita e a strappare la vittoria. Per gli interessati, la fig. 08 riporta le mosse successive.

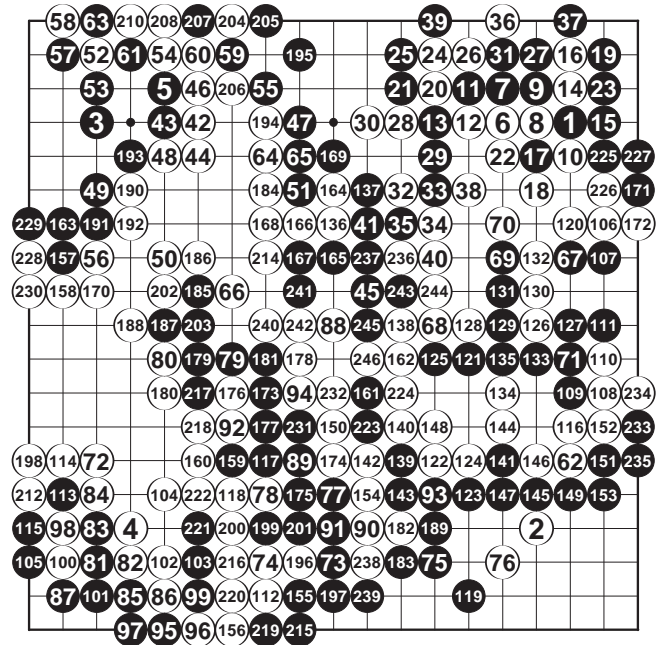


Fig 08

Davide Grasso

## Chi è Costui ?

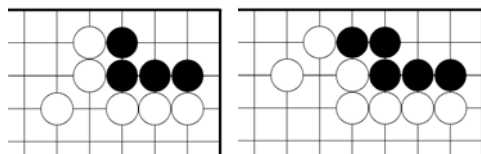
## Lo Sapevi Che...



**Il famoso tesuji  
"La gru nel nido"  
si chiama  
"Tsuru no Sugomori"  
in giapponese,  
"Wugui bù chutóu" in  
cinese e "Horibyeong"  
in coreano.**

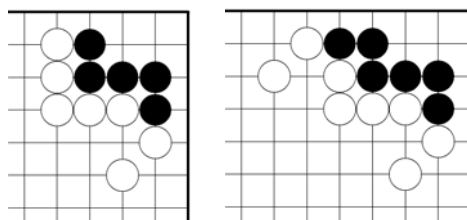
## Vita e Morte nell'Angolo

In questo articolo sono analizzate le quattro forme base proposte nei problemi 1, 2, 3 e 4. Queste forme capitano spesso negli angoli ed è importante conoscere come si evolvono queste situazioni. Lo scopo dei problemi è capire come si evolvono le quattro posizioni se gioca nero e se gioca bianco.



Prob. 1 (L)

Prob. 2 (L+1)

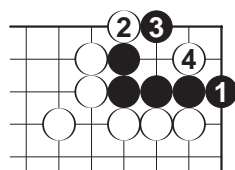


Prob. 3 (L+1)

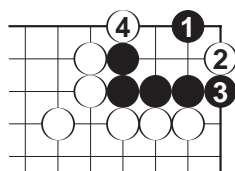
Prob. 4 (L+2)

### Soluzione Problema 1:

Il gruppo è morto senza bisogno di ulteriori mosse bianche. Entrambi i diagrammi 1 e 2 mostrano come nero non possa fare nulla.

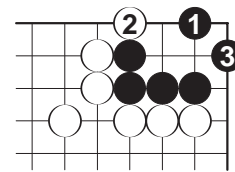


Dia 1

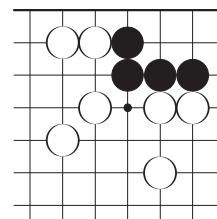


Dia 2

Bianco deve solo stare attento a non dimenticare lo scambio di bianco 2 per nero 3 nel diagramma 2. Se bianco risponde semplicemente con l'hane in 2 del diagramma 3, il nero con 3 riporta in vita il suo gruppo.



Dia 3

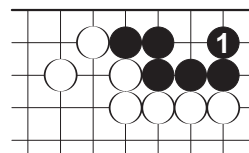


Dia 4

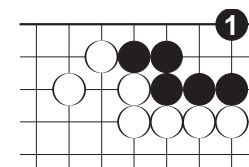
Nel diagramma 4, invece è possibile vedere che il gruppo è morto indipendentemente dal numero di libertà.

### Soluzione Problema 2:

Se nero gioca per primo può tenere in vita il gruppo giocando 1 dei diagrammi 5 o 6.

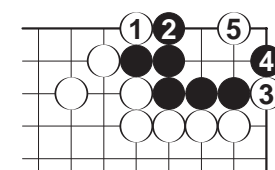


Dia 5



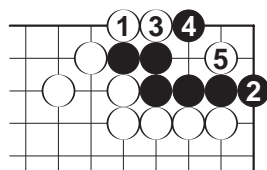
Dia 6

Se invece è il turno di bianco è sufficiente l'hane 1 del diagramma 7 per uccidere.

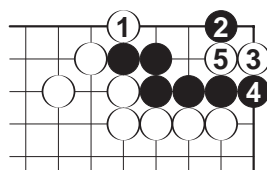


Dia 7

Il proverbio dice "C'è la morte nell'hane". Bianco 1 non è altro che un hane. I diagrammi 8 e 9 dimostrano che il gruppo muore.

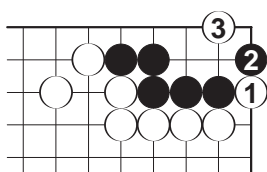


*Dia 8*

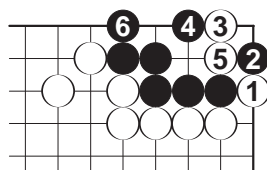


*Dia 9*

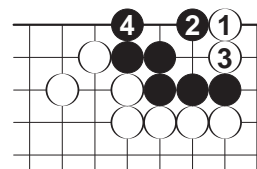
Invece le sequenze 1 e 3 di bianco nei diagrammi 10 e 12 non funzionano permettendo a nero di vivere come indicato nei diagrammi 11 e 13.



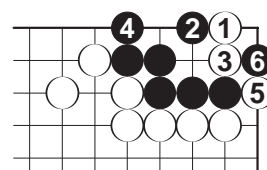
*Dia 10*



*Dia 11*



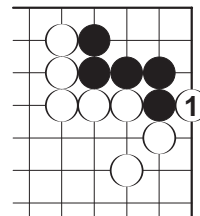
*Dia 12*



*Dia 13*

### Soluzione Problema 3:

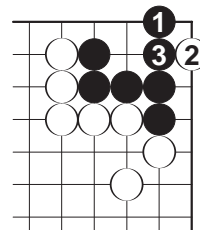
Anche in questo caso se gioca bianco per primo può uccidere con l'hane in 1 del diagramma 14.



*Dia 14*

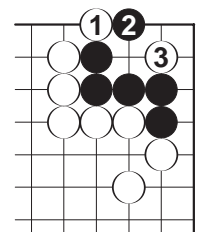
Osservando più attentamente la forma ci rendiamo conto che giocando l'hane 1 dalla parte dove nero ha la mossa in più (così come è successo anche nel problema 2) riusciamo a ridurre le due posizioni nella posizione base del problema 1.

Nero per vivere invece deve giocare la mossa in 2-1 come nel diagramma 15.



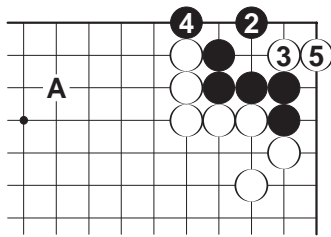
*Dia 15*

Sembrirebbe che funzioni anche l'hane in 1 nel diagramma 16 per togliere i due occhi a nero.

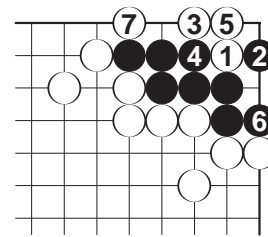


*Dia 16*

Però sono molto importanti le condizioni del lato superiore, se per esempio nero ha una mossa nelle vicinanze di A, il gruppo nero non ha grosse difficoltà a vivere.



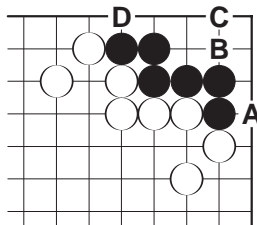
Dia 17



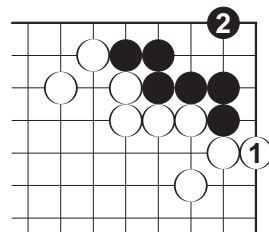
Dia 21

**Soluzione Problema 4:**

In questo caso entrambe le mosse di angolo sono state aggiunte alla forma base, nero è vivo anche se gioca per primo bianco, vediamo come nel diagramma 18. All'hane di bianco in A, nero risponde in B o C, mentre se bianco gioca D, nero risponde C.

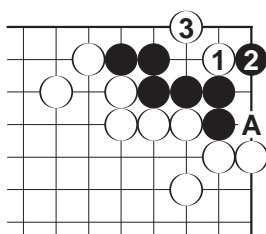


Dia 18



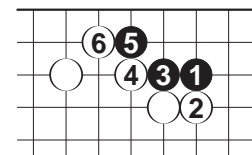
Dia 19

E' però interessante notare che nero non può omettere 2 alla mossa 1 di bianco nel diagramma 19. Cosa rischia nero se non risponde? Vediamolo nei diagrammi 20 e 21. Bianco occupa 1 e nero risponde 2, la mossa in 3 di bianco lavora bene e promette un ko (nero A e bianco B). Se nero cerca di evitare il ko con gli scambi 4-5, quando gioca 6 si accorge di aver perso tutto.

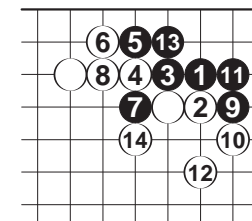


Dia 20

Infine vediamo come si arriva nella posizione analizzata nei diagrammi 22 e 23.



Dia 22



Dia 23

Diego Durazzi

**Lo Sapevi Che...**

**Honinbo Shusaku,  
il "Santo" del Go,  
non fu mai  
sconfitto in una  
Partita di Castello  
giocata in presenza  
dello Shogun?**