

Anno 1 - Autunno 2007 - Numero 2

Il Ritorno delle Gru

Rivista Indipendente di Go

In Questo Numero:

Francesco Marigo:
Ancora Campione!

Fatti più in là,
tecnica di
invasione
gentile

Nuovo torneo su Dragon Go Server



Editoriale

Benvenuti al secondo numero.

E' duro il ritorno dalle vacanze e non solo per le nostre simpatiche gru in copertina. Il mondo del go era entrato nella parentesi estiva dopo il Campionato Europeo, che quest'anno si è tenuto in Austria, e in questi primi giorni di autunno si sta dolcemente risvegliando con tornei, stage e manifestazioni.

Puntuale anche questa rivista si ripropone con il suo secondo numero. Molti di voi riceveranno direttamente questo numero nella vostra casella di posta elettronica, questa estate abbiamo ricevuto numerose richieste di abbonamento.

Ci è pervenuto anche un buon numero di richieste di collaborazione, alcune di queste sono già presenti all'interno di questo numero, altre compariranno sul prossimo numero e ce ne sono allo studio altre ancora. In ogni caso vorremmo ringraziare tutti coloro che stanno collaborando con noi e che ci stanno leggendo.

Ma veniamo ora al nuovo numero, per prepararci ed entrare nell'atmosfera "Campionato Italiano" abbiamo una doppia intervista a Francesco e Ramon dove analizzano l'ultima partita della finale.

Continuano le recensioni dei film con riferimenti al go, questo numero abbiamo una pietra miliare: The Go Masters.

Naturalmente non può mancare la sezione tecnica dove presentiamo un articolo più tattico su una strategia di invasione e uno più strategico che si propone di introdurre lo stile "cosmico".

Ma non ci fermiamo qui, naturalmente abbiamo una sezione di problemi, la presentazione di un nuovo torneo online e un confronto tra il go e il gioco praticato dai cugini scacchisti.

Basta con le parole, vi lasciamo alla lettura, sperando anche in questo numero di fornirvi fonte di divertimento e nello stesso tempo di insegnamento.

La redazione

Collabora con Noi!

Contattaci all'indirizzo:

il_ritorno_delle_gru@yahoo.it

Sommario

News:	
News dal Mondo	4
Tornei:	
Ancora Campione	6
Torneo su Dragon Go Server	10
NonSoloGo	
Go e Scacchi: il Gioco	15
Cultura	
The Go Masters	18
Tecnica	
Spiriti Cosmici	20
Fatti più in là	23
Problemi	
Problemi di Finegioco	26

Il Ritorno delle Gru - Rivista Indipendente di Go

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

Impaginazione Grafica: Diego Durazzi - Cristiano Garbarini

Revisione testi: Davide Grasso - Davide Minieri

Revisione tecnica: Davide Minieri

Si ringraziano:

**Luca Beretta - Marco Carrettoni - Leonardo Dal Zovo -
Daniele Durazzi - Emilio Lo Giudice - Francesco Marigo -
Fabio Roccia - Giancarlo Sacchi - Sara Piazza - Ramon Soletti**

News dal Mondo

EGC 2007

Quest'anno a Villach si è tenuto il 51° Congresso Europeo di Go, di cui parleremo più dettagliatamente nel prossimo numero. Come nella passata edizione, il podio è stato monopolizzato da alcuni 7 dan Coreani, tipicamente ex - insei. Il favorito, dopo aver vinto lo scontro al vertice, era Park Jong Wook, il quale però si è sentito male e, avendo saltato due turni, è arrivato soltanto secondo. Primo Hong Seok Ui, terzo Cho Seok Bin, che vive e gioca in Europa da un po'. Il primo degli italiani, 29°, è stato Francesco Marigo, 4d, che ha vinto cinque partite su dieci. Staccati, data la differenza di grado, abbiamo Giordano D'Obici, Sandro Poldrugo e Rocco Cipolla.

I tre ragazzi, tutti teenager, sembrano le promesse del futuro del go italiano. Giordano, in particolare, ha vinto nove partite su dieci. A tutti loro auguriamo una felice crescita nel mondo del go.

Lee ChangHo

Kang DongYun ha vinto, alla terza partita, la finale del torneo "Korean King of Kings", contro Lee ChangHo. Il giovane professionista (18 anni), ha dichiarato a chi gli chiedeva con quante pietre di handicap avrebbe giocato contro Dio: "Non saprei. Chiedete a qualcuno più forte di me".

Vabbè, il fino a poco tempo fa incontrastato numero uno al mondo, da un po' di tempo non fa dei grandi risultati. Ciononostante, rimane un giocatore di tutto rispetto. A luglio si è aggiudicato, alla quinta partita, il torneo Wangwi (contro Yun Junsang: remember? Ne abbiamo accennato nello scorso numero).

Non contento, sempre Lee ChangHo si è aggiudicato un torneo sponsorizzato da JP Morgan (una società che gestisce fondi di investimento). A questo torneo i Cinesi non hanno partecipato: c'erano Coreani, Taiwanese e Giapponesi. Risultato: in semifinale quattro Coreani. Lee ChangHo ha vinto



la finale contro Park CheongSang, per resa. Trovate qui le partite del torneo <http://www.go4go.net/v2/modules/collec-tion/bytour2.php?tid=90>

GG Auction Cup

Quest'anno in Corea si è tenuta la prima edizione della GG Auction Cup. A squadre, dodici donne contro dodici uomini "senior". Come è andata? Nel torneo, giocato con il sistema "chi vince resta, chi perde esce", le signorine le hanno suonate ben bene ai nonnetti. Tanto bene che alla fine è rimasto l'ultimo uomo, Cho HunHyun, contro otto donne molto agguerrite (ultima della lista, Rui Naiwei, una professionista fra i più forti al mondo in assoluto). Cho, 54 anni, che ha fatto la storia del go coreano prima che arrivasse Lee ChangHo, non è arrivato all'ultimo turno; tuttavia ha vinto sei partite di fila contro giocatrici abituate a giocare le finali per i titoli, dimostrando di essere ancora a un livello che pochi professionisti riescono a mantenere per così lungo tempo. Ha perso contro Park Shiun, 7p, per mezzo punto.

Samsung Cup

Sempre a proposito di go internazionale: anche nella edizione di quest'anno della Samsung Cup, i coreani e i cinesi dominano: sono gli unici sopravvissuti alla fine del secondo turno, con un numero uguale di concorrenti. Quest'anno vigeva una regola strana: i giocatori più "deboli", ossia quelli che han dovuto fare il torneo di qualificazione per accedere, potevano scegliersi l'avversario, non so come fosse stabilito l'ordine. Nessuno ha voluto scegliere Gu Li, che quindi è toccato all'ultimo giocatore (che infatti ha perso).

Da segnalare l'uscita di Lee ChangHo, che è stato battuto da Han SangHoon, 1p di cui già abbiamo parlato. Quest'ultimo, che sembra un ragazzino molto umile, ha dichiarato che era un po' indietro, ma in fine gioco Lee gli ha regalato alcuni punti. Cosa strana: il (forse ex) numero uno al mondo era leggendario per la perfezione del suo fine gioco.

Altra sorpresa: Yoo ChangHyuk. A 41 anni, con un passato da top player, ha superato il secondo turno. Kong Jie (un giovane top player cinese, l'aveva scelto al primo turno. Lui non ha gradito, e ha dichiarato: "Mi sono ben arrabbiato. Cosa credeva, che fossi vecchio e debole?" Alla domanda: "Ti sei preparato bene per il torneo?" ha ribattuto: "Di recente, non studio niente. Se ho tempo, incontro gli amici e bevo soju (vodka coreana). A causa del torneo, ho dovuto saltarne un paio, di questi incontri". Ha aggiunto: "Ho già vinto questo torneo dieci anni fa: mio obiettivo è ripetermi. Non fa una grande differenza, perdere al primo o all'ultimo turno, per me. Bisogna vincerli tutti!"

Per i curiosi, qui trovate le interviste. <http://go-news.blogspot.com/2007/09/few-interviews-with-samsung-cup.html>

China-Korea Tengen

Il vincitore del torneo Tengen in Cina ed il rispettivo in Korea, si scontrano per una specie di supercoppa. Gu Li contro Cho Hanseung: il primo, il cinese, ha vinto due a zero.

Giappone: torneo Meijin

È iniziata la serie di partite finali per il titolo di uno dei tornei più importanti del Giappone: il Meijin. Takao Shinji, detentore da due anni, ha vinto la prima partita contro Cho U (a cui ha rubato il titolo). I due sembrano abbonati a scontrarsi alle finali. Seguitelo: lo spettacolo è assicurato.

Yamashita Keigo

Il 3 Agosto Yamashita Keigo ha ottenuto la sua vittoria numero 600 battendo Yoda Norimoto nel torneo Meijin. Nella sua carriera ha ottenuto 600 vittorie, un pareggio e 215 sconfitte. Anche se è soltanto uno dei 47 giocatori giapponesi a raggiungere questo traguardo, è stato il più veloce, impiegando solo 13 anni e 4 mesi dopo essere diventato professionista. Risulta secondo invece calcolando la percentuale di vittorie (73,6%), classifica dominata da Takao Shinji con il 75.4%.

Davide Grasso

Ancora Campione

A maggio di quest'anno è stata disputata la finale del Campionato Italiano FIGG.

Si sono scontrati Francesco Marigo e Ramon Soletti: Francesco ha vinto per 3 a 0.

Qui proponiamo una breve intervista ai due contendenti, seguita dall'ultima partita della finale, corredata dai commenti dei due giocatori.

In tanti anni che disputi la finale è cambiato qualcosa nel tuo approccio alle partite decisive?

F: sono cambiato notevolmente: prima dovevo mettermi alla prova, mentre ora mi sono assestato come livello e stile di gioco.

R: dal '93 ho abbandonato ogni interesse agonistico, per cui da allora il mio approccio alle partite non è cambiato. Mi spiace per Francesco che si trova un avversario poco motivato.

Ma non subentra un po' di stanchezza?

R: Un po' sì; però è giusto che continui a giocare i Campionati, perché il mondo del go mi ha dato tanto e lo devo onorare.

F: No, sono stimolato dal desiderio di confermarmi.

Che consigli ti senti di dare a chi ti vede come maestro? Come si fa a imparare a giocare a go?

R: Ritagliatevi del tempo libero (ce ne vuole molto) per giocare e per far crescere la vostra passione.

F: Giocate più che potete: più capirete di questo gioco e più vi piacerà.

C'è stato un momento durante la finale in cui hai pensato che l'esito finale avrebbe potuto essere diverso da come è poi stato?

R: Ho pensato che avrei potuto vincere la terza partita quando ha fatto casino con il ko.

F: Ho pensato di poter perdere l'ultima partita. Comunque ero tranquillo, perché sapevo che, anche nel caso peggiore, avrei avuto altre partite per cercare di vincere il titolo.

Come hai imparato a giocare a go?

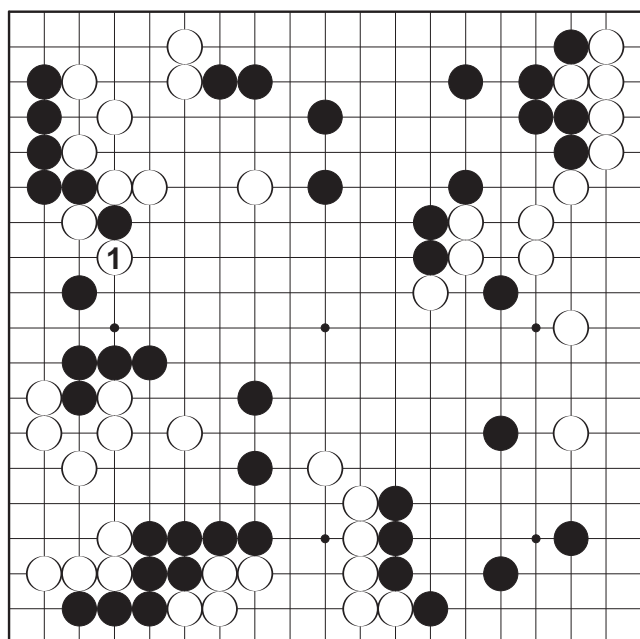
R: Mi ha insegnato mio fratello nell'87, quando avevo 17 anni.

F: Ho letto un articolo che parlava del gioco, poi ho letto un libro introduttivo e infine ho trovato un indirizzo in un negozio di giochi. Era il '97.

Qual è stata la figura più importante per lo sviluppo del tuo go?

R: Inizialmente ho imparato principalmente sui libri, da autodidatta. In seguito mi ha aiutato molto Enzo Burlini, che mi commentava le partite.

Momento decisivo



Bianco prepara una scala, che va a finire contro una pietra avversaria. Ma perché?

F: All'inizio giocavo con Isamu. Poi ho avuto modo di imparare da Yuki e da Arai Kozo.

Quanto tempo dedichi al go ogni settimana?

R: 2 ore.

F: 10 ore.

Sei soddisfatto di come hai giocato la finale?

R: Mi sento quasi due pietre più debole di quando ero all'apice, 15 anni fa.

F: Abbastanza.

Qual è il tuo giocatore preferito?

R: Stimolo molto Shuko per la sua comprensione generale della posizione, anche se non sempre ha mostrato continuità nella sua carriera.

F: Anch'io ammiro Shuko, come Ramon, e Go Seigen, perché ha sempre mostrato di saper gestire momenti difficili e posizioni estremamente complesse in modo brillante.

Un pronostico per la classifica del prossimo CI: chi temi per il futuro?

R: Il prossimo CI credo che finirò terzo o quarto; vedo favorito Davide Minieri per accedere alla finale.

Mi spiace di non conoscere molto i giovani che stanno crescendo e quindi di non poterli citare.

F: Per scaramanzia diciamo che potrei arrivare nelle prime due posizioni. Davide Minieri lo temo, ma già nel presente!

Francesco Marigo (B) - Ramon soletti (N)
Nero vince per abbandono

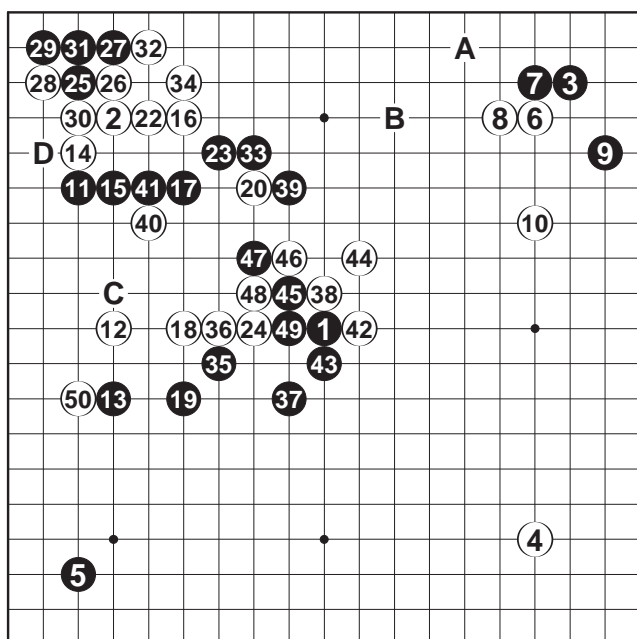


Fig. 1 (1-50)

1: R: forse sta esagerando un po'...

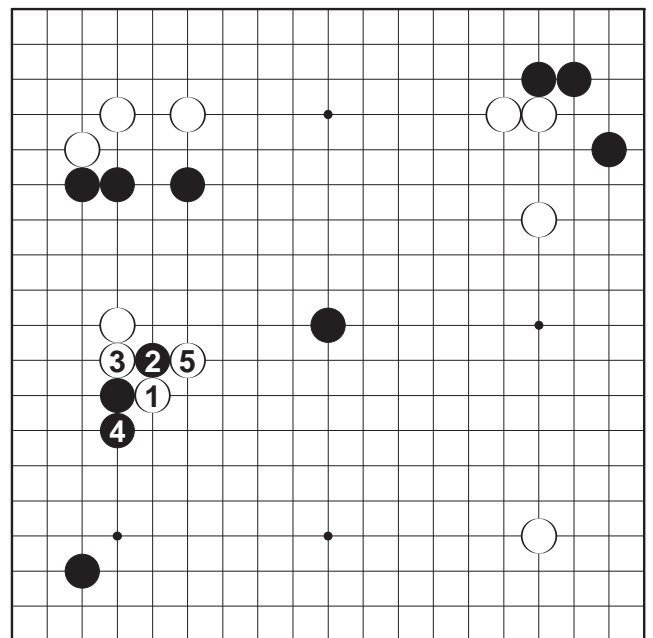
5: F: Ho costruito una posizione un po' confusa, incoerente, con mosse di influenza prima, e di territorio poi.

11: Ho fatto tenuki e non ho seguito il joseki (che prevede nero in A e bianco in B) perché volevo il sente per un fuseki veloce.

12: Ho pensato un po' di giocare la tenaglia in C, poi però ho preferito una mossa più leggera.

F: Mi sembra che la mia contro-pinza lavori bene in combinazione col tengen.

14: Forse il bianco poteva semplicemente fare keima in 34, senza rinforzare il nero all'esterno.



Dia. 1

18: R: Forse potevo fare tsuke sopra.

F: Sì, perché la scala nel dia. 1 funziona per te.

25: F: Questa è prematura: meglio lasciare stare l'aji nell'angolo ed aspettare un momento migliore per concretizzare l'invasione.

32: F e R: Questa mossa non è buona: meglio giocare in D, attaccando due gruppi contemporaneamente.

35: F: Meglio giocare in 39.

38: R: Meglio in 39, che è chiaramente il punto vitale dei due gruppi che lottano nel centro.

44: R: Questo errore è grave: ho semplicemente letto male la sequenza di taglio, ed ero convinto di essere connesso.

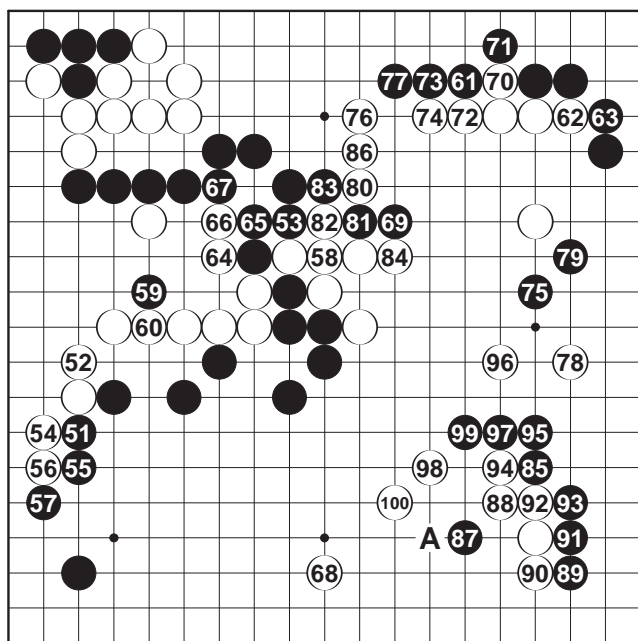


Fig. 2 (51-100)

54: F: Non era male nemmeno la tenaglia in 55, ma ho preferito vivere in sente per tornare a difendere la pietra in centro.

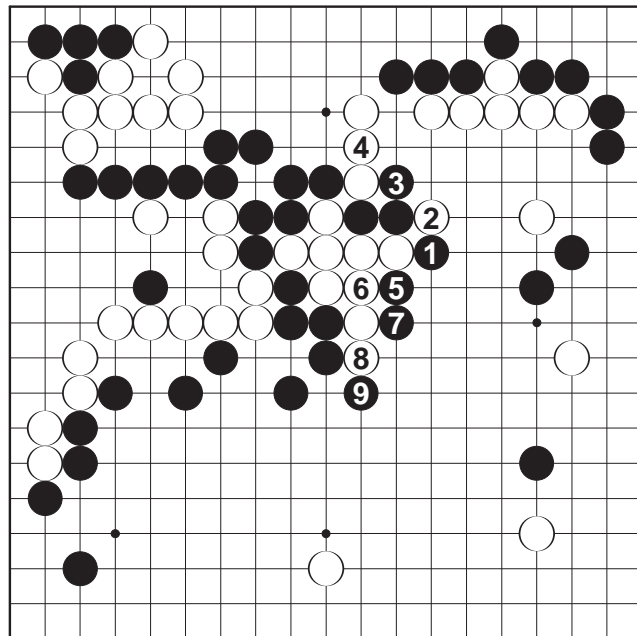
61: Il nero fa' punti, ma rischia di venire schiacciato, concedendo un muro.

64: F: Sembra aji keshi, perché perde l'aji del taglio in 65.

68: R: Sono stato contento di giocare questa mossa perché mi è sembrato l'ultimo punto grande del fuseki.

69: F e R: Troppo aggressiva: attacca solo 4 pietre, quindi consente al nero di fare tenuki.

76: R: Non ho fatto hane in 77 perché temevo il taglio.
78: R: Qui ho fatto un altro errore grave: così lascio al nero la connessione.



Dia. 2

85: F: Questa mossa rompe la scala nel Dia. 2 e inizia un combattimento a destra.

96: R: Mossa brutta a causa della risposta del nero, che mette sotto pressione le due pietre bianche, minacciando anche il gruppo in basso.

100: F e R: Meglio in A, per lasciare meno problemi nella forma.

101: F e R: Ora la partita è quasi finita.

La Striscia di JoJoGo - Episodio 3



104: F: Mi sembrava un overplay, perché permette al nero di collegarsi con l'angolo.

123: F: Questo è un errore: dovevo vivere direttamente col gruppo, mentre ora sto rischiando.

124: R: Se giocavo in A, sarebbe stato molto difficile per il nero salvare il gruppo e la partita.

140: Questo è l'errore finale: non si doveva rovinare l'aji delle due pietre (vedi il Dia. 3).

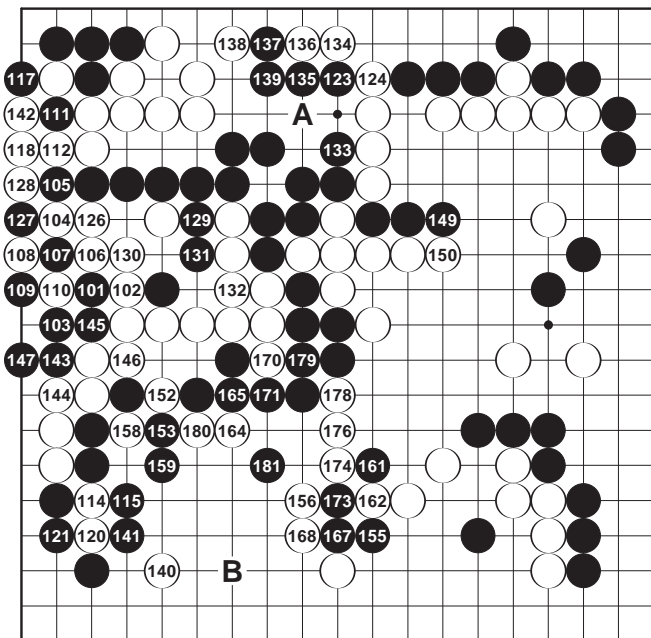
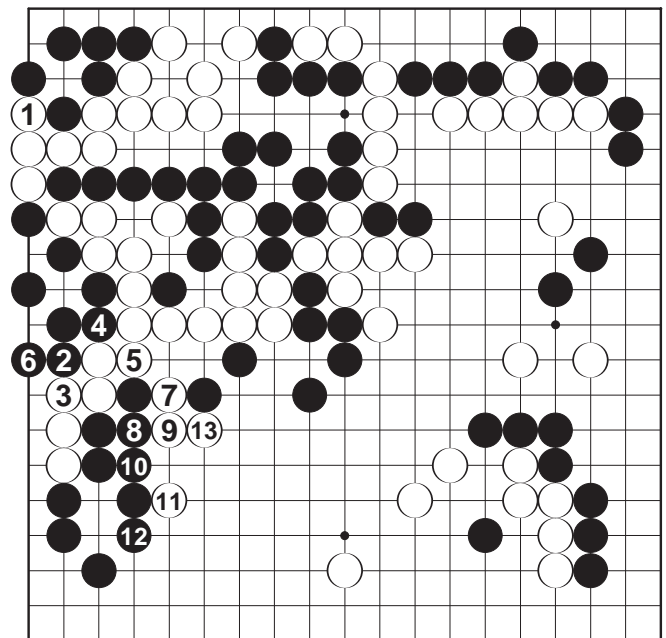


Fig. 3 (101-181) Ko: 113,116,119,122,125

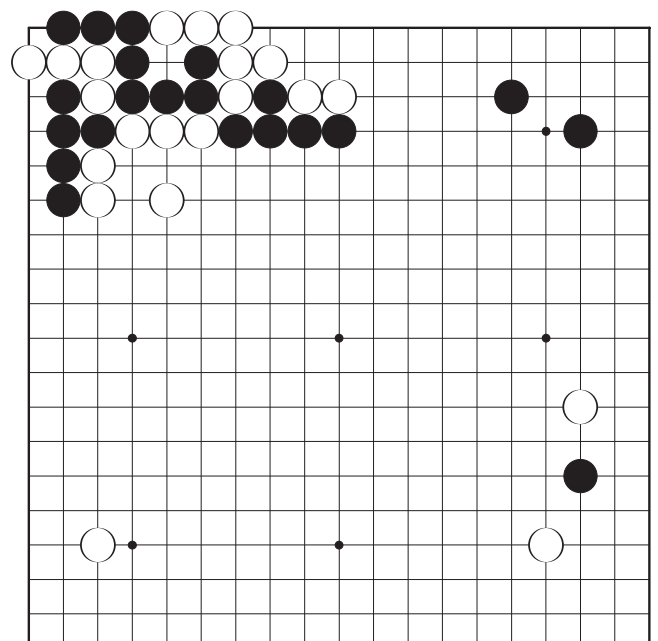


Dia. 3

Cristiano Garbarini

Trova la Mossa

Catturate in sente il gruppo bianco nell'angolo e usate l'iniziativa per attaccare al centro.



Torneo Su Dragon Go Server

All'inizio di Novembre partirà la nuova edizione del Torneo Italiano Dragon (torneodragon.altervista.org). Il torneo è rivolto agli italiani che giocano su Dragon Go Server, questo server si differenzia dai più conosciuti Igs o Kgs perchè le partite vengono giocate senza che i due giocatori siano necessariamente presenti contemporaneamente, in pratica come se si giocasse via mail, solo con la comodità di avere un sito che gestisce il tutto.

tempo per giocare una partita intera. Così nel mese di Aprile dell'anno scorso è nata la prima edizione. Il torneo era formato da 2 gironi all'italiana alla fine dei quali si è tenuto un girone finale con i giocatori che hanno ottenuto i migliori risultati nei due gironi. Dopo mesi e mesi di gioco, il vincitore è risultato Giancarlo Sacchi (alias Dragotigre) che, dopo aver passato il primo turno con due sole sconfitte, ha vinto il maggior numero di



Giocare su Dragon Go Server (www.dragongoserver.net) è semplice, basta avere un browser, non è necessario nessun tipo di client. Il primo passo è registrarsi e creare un account direttamente nella homepage. Successivamente ci si potrà loggare con le proprie credenziali e nel menù a sinistra, alla voce "Partite in attesa" si possono scorrere i giocatori che stanno attendendo di giocare una partita. Da questa schermata si può accettare una sfida, oppure aggiungere sfide aperte ad altri giocatori. Su Dragon si gioca tipicamente con tempi molto lunghi, diciamo intorno ai tre mesi di tempo base e un giorno di byo-yomi, non vi preoccupate quindi di finire presto le vostre partite, c'è tempo per riflettere.

L'idea di organizzare un torneo del genere mi è venuta pensando a tutti i giocatori che hanno delle pause in ufficio o cmq riescono a trovare vari momenti all'interno della giornata per collegarsi e fare delle mosse, ma non hanno tempo o voglia di stare connessi per tanto

partite nel girone finale. Segue un'intervista al vincitore della prima edizione e una partita del girone finale tra Dragotigre e Ciovo commentata da Ramon Soletti.

Ciao Giancarlo, congratulazioni per aver vinto il torneo!

GS: Ciao Diego, Grazie Mille!, sono molto lusingato e onorato di essere intervistato quale vincitore del 1° Torneo Italiano su Dragon Go Server.

Per cominciare vuoi raccontarci come sei venuto a contatto con il mondo del go?

GS: E' stato per merito di Cristiano Garbarini, 1 dan e mio collega di lavoro. A casa sua molti anni fa vidi un goban con delle macchie di sangue sopra... A parte gli scherzi, Cristiano mi ha fatto muovere i primi passi o per meglio dire le prime pietre sul goban...

Giochi spesso su internet?

GS: Non molto spesso purtroppo, non quanto vorrei giocarci, cioè 24 ore su 24!

Preferisci giocare dal vivo, su KGS (o IGS) o su Dragon e perchè?

GS: Preferirei sempre giocare dal vivo e sentire il rumore delle pietre infrangersi sul goban di legno.

E' bello poter guardare negli occhi il proprio avversario e scorgere chissà quali pensieri dipinti sul suo volto ma a causa dello scarso tempo che ho a disposizione gioco appena posso su internet. Preferisco Dragon Go Server per 2 motivi. Innanzitutto posso fare una mossa quando ho tempo e poi posso pensare più a lungo alla strategia da adottare.

Durante il torneo sei riuscito a ottenere tante vittorie, hai qualche suggerimento da dare ai nostri lettori su come affrontare le partite su Dragon?

GS: Certo, dato che Dragon dà la possibilità di pensare a lungo, usate più che potete il tempo a disposizione, pensate alle sequenze da giocare, non alle mosse da fare. Non giocate mai una mossa per vedere quello che succede, pensate prima a quello che succede e poi giocate di conseguenza.

Vuoi parlarci di una partita in particolare che ti ha dato delle difficoltà in più?

GS: Parlare dei singoli? Non mi sembra il ca-

so e non mi sembra giusto, preferirei parlare della squadra, del gruppo. Sono tutti stati avversari molto validi, è stato difficile vincere con chiunque. Il torneo, permettendo di usare al massimo 9 pietre di handicap dà veramente a tutti la possibilità di vincere.

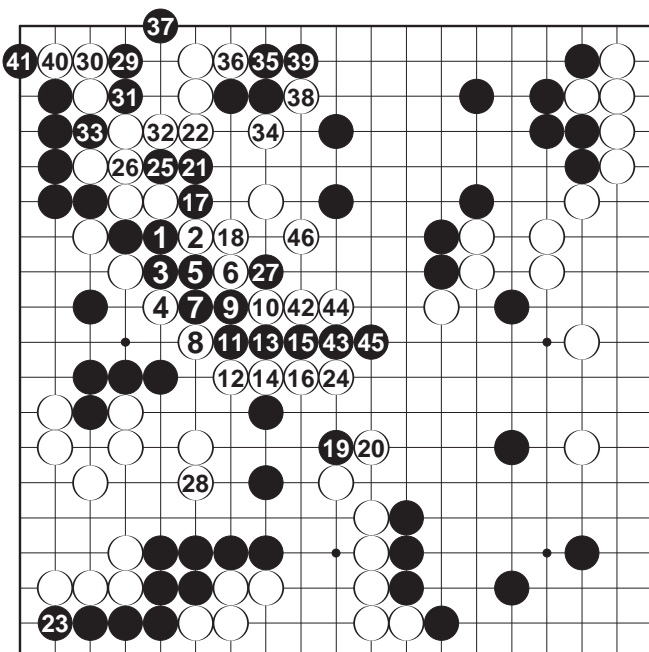
Ti iscriverai al nuovo torneo per difendere il titolo?

GS: Mi sembra il minimo che possa fare, quando inizia il prossimo torneo?

Il prossimo torneo inizierà nei primi giorni di Novembre, prima di ringraziarti per il tempo dedicato, invito tutti i lettori a partecipare alla nuova edizione. Se vuoi aggiungere qualche considerazione puoi farlo prima di salutarci.

GS: Figurati, è stato un piacere. Il Go non è umano, non appartiene a questo mondo, forse è il tramite tra questo mondo e un altro. E' da 6 anni circa che ci gioco ma più ci gioco e più me ne rendo conto. L'influenza annienta tutto sul goban, è una forza soprannaturale, un'energia... cosmica... ma come tutte le energie, essendo fortissima e devastante, bisogna imparare a dominarla...Play for you life, play Go!

Momento Decisivo - Soluzione



Il gruppo nero in basso muore. Bianco vince per resa alla mossa 46.

Ciovo (B) - Dragotigre (N)
Nero vince di 13,5 punti

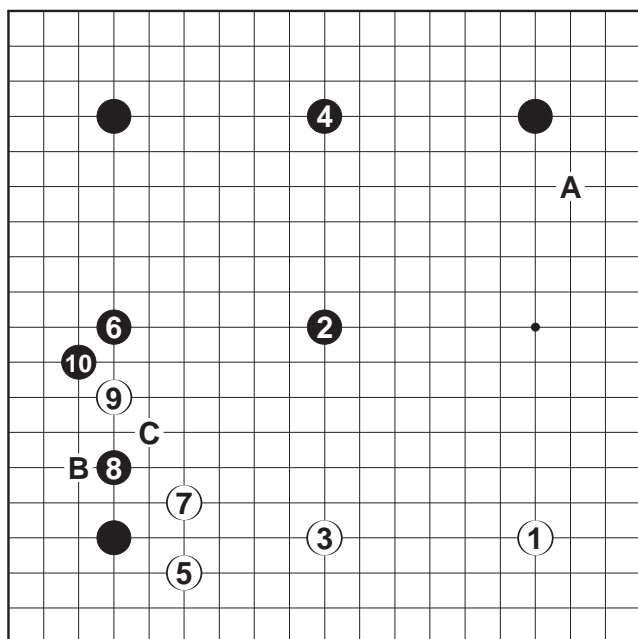
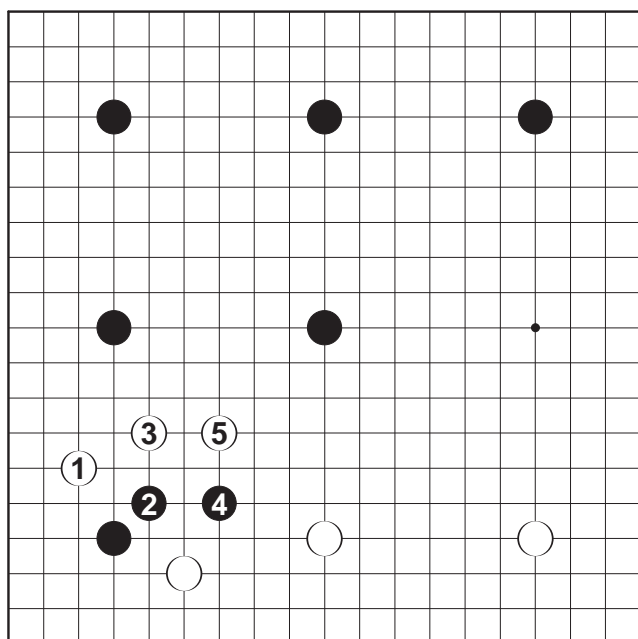


Fig. 1 (1-10)

7: Questa mossa è troppo tranquilla, meglio A o B per combattere. Un approccio come mostrato nel diagramma 1, per creare un muro che poi servirà ad attaccare e invadere è molto interessante.

9: Ora è si trova stretta fra le pietre nere .

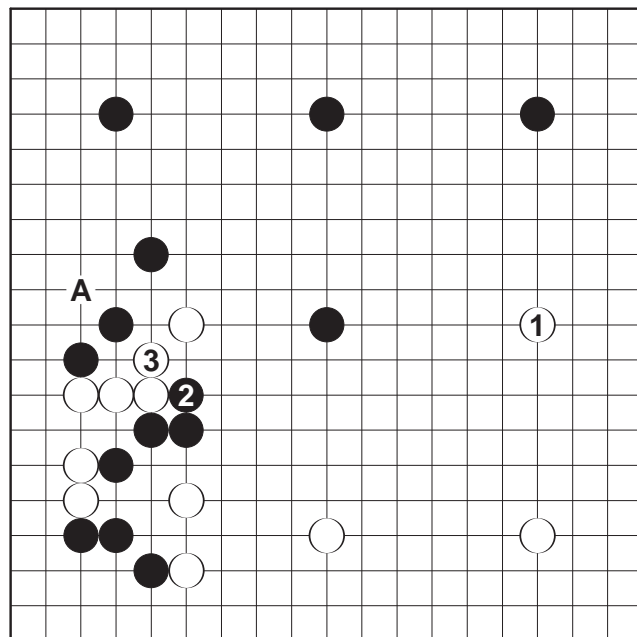


Dia. 1

10: Di solito si gioca in c, che separa. La scelta di direzione è discutibile.

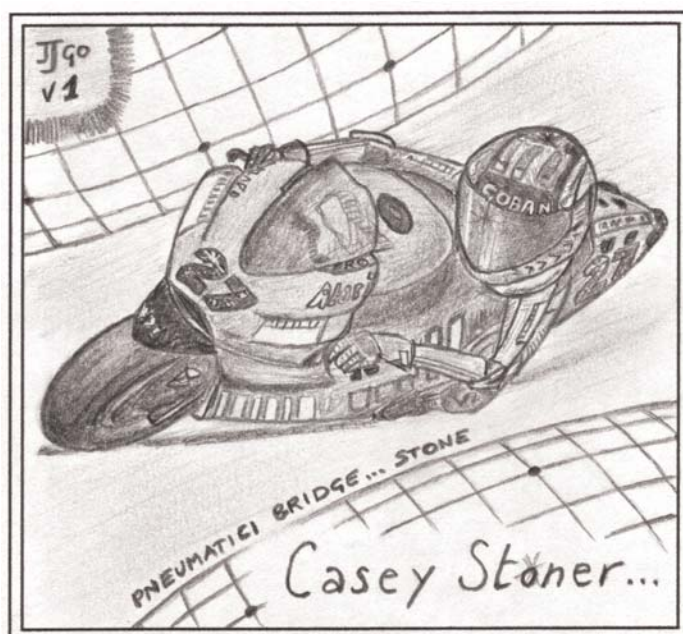
19: Meglio A perchè crea un difetto.

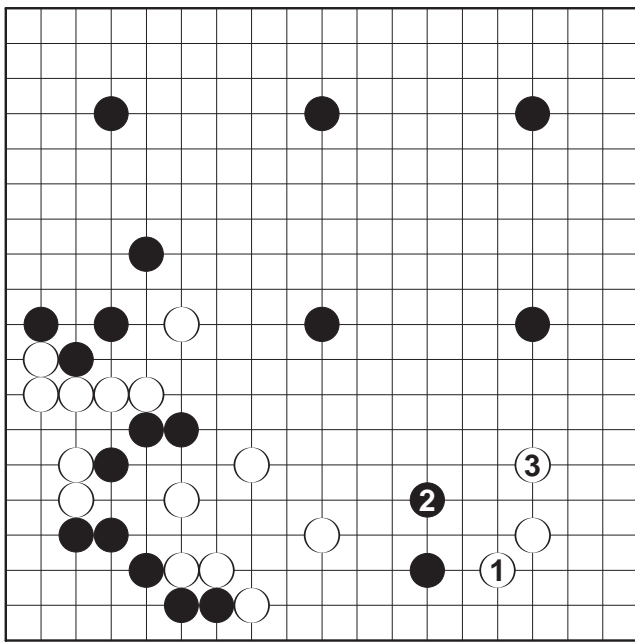
21: Questa è troppo lenta, bianco deve giocare in 24. Nella variante 2 vediamo che nero può costringere bianco a fare una brutta forma ma poi non avrebbe attacchi severi; anzi, lascerebbe un punto debole interessante per un'invasione di bianco in A.



Dia. 2

La Vignetta di JoJoGo





Dia. 3

31: Anche qui direzione sbagliata, meglio 34, bisogna spingere le pietre deboli verso le nostre forti. Con la variante 3 bianco fa punti e tiene il gruppo sotto pressione. È vero che anche le 6 pietre bianche dovranno fare occhi, ma giocando ad handicap bisogna essere più intraprendenti del normale.

39: Così nero ha un gruppo stabile e bianco un difetto in B.

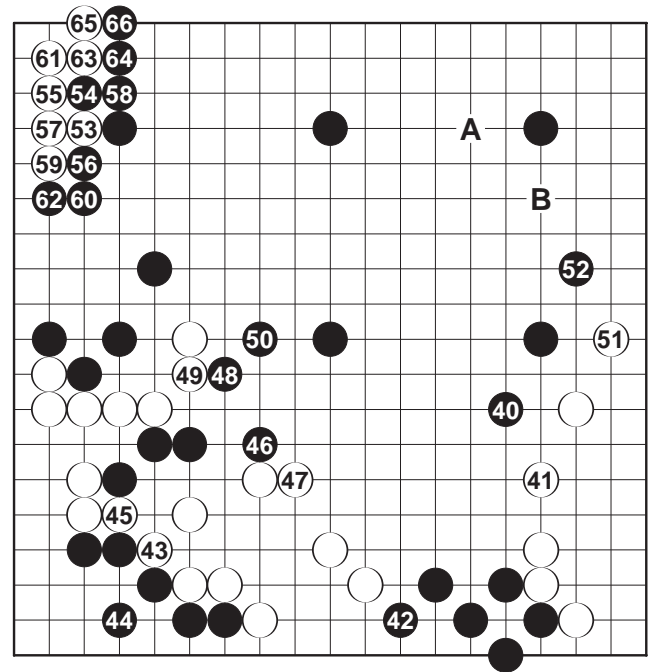


Fig. 3 (40-66)

42: Mossa inutile per vivere, meglio A oppure B
46: Perché salvare 3 pietre quando bianco ha connesso? È una mossa molto piccola rispetto a quelle nel resto del goban.

51: Bianco deve invadere, non ridurre. È chiaro che nero non deve fare tutti i punti in alto.
55: Meglio 56, come mostrato nella variante 4. Questo è un buon metodo per iniziare le manovre.

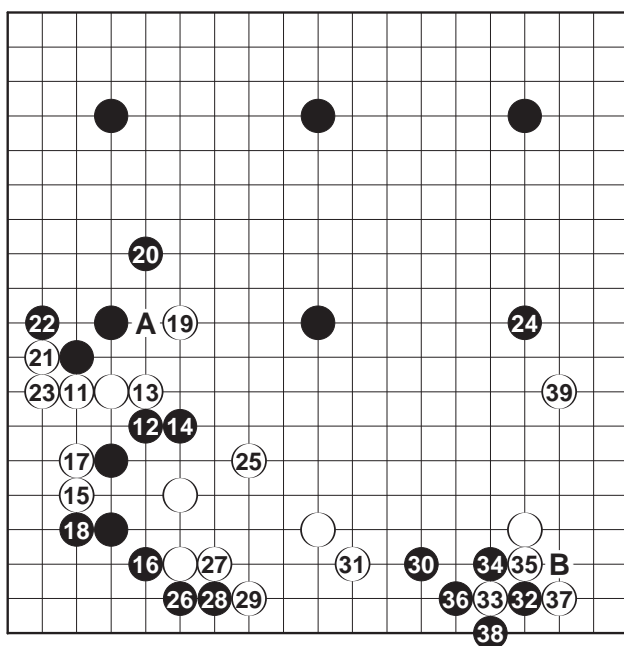
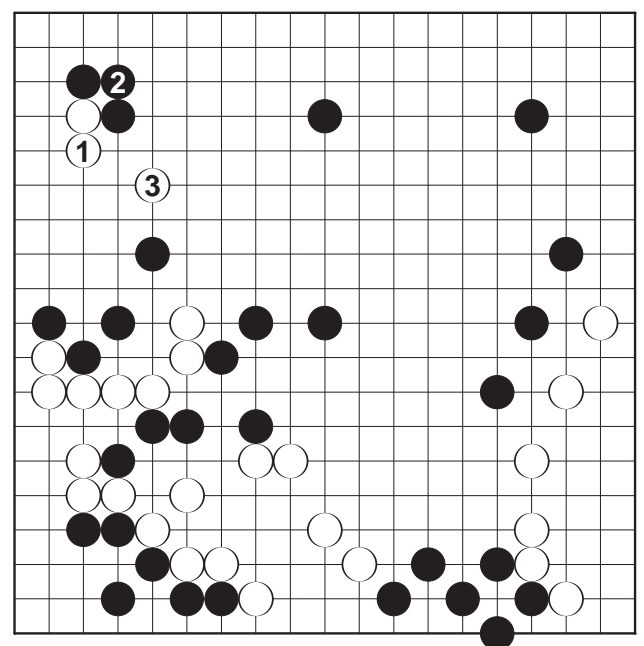


Fig. 2 (11-39)



Dia. 4

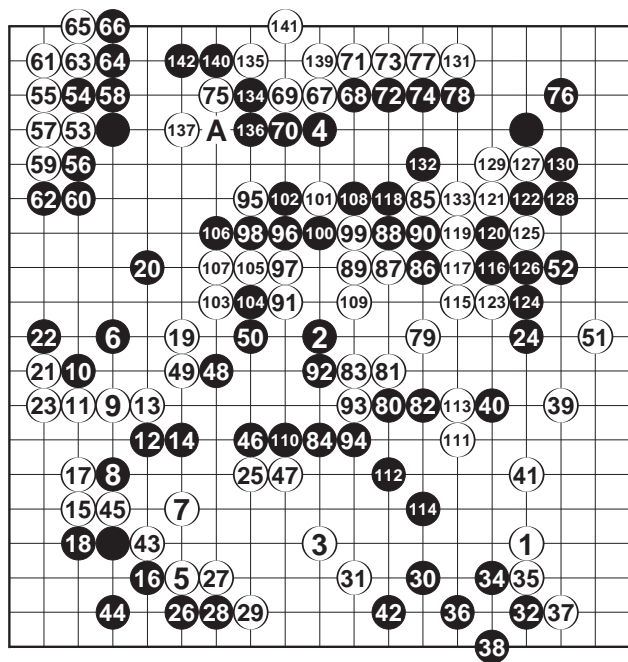


Fig. 4 (67-142)

65: La vita di bianco è molto piccola e lascia il nero molto forte.

66: Gote e piccola, meglio sempre A.

79: Invasione interessante.

80: Molto aggressivo.

82: Meglio 93.

86: Perché dividere? Basta giocare in 100 e bianco ha molte difficoltà a fare 2 occhi lì in mezzo.

96: Di nuovo nero gioca in mezzo alle pietre bianche al posto di tenerle divise con A.

109: Bianco riesce a connettere, ma in gote.

118: Peccato, se nero chiude in 119 la partita è praticamente finita.

137: Questa mossa non difende il taglio.

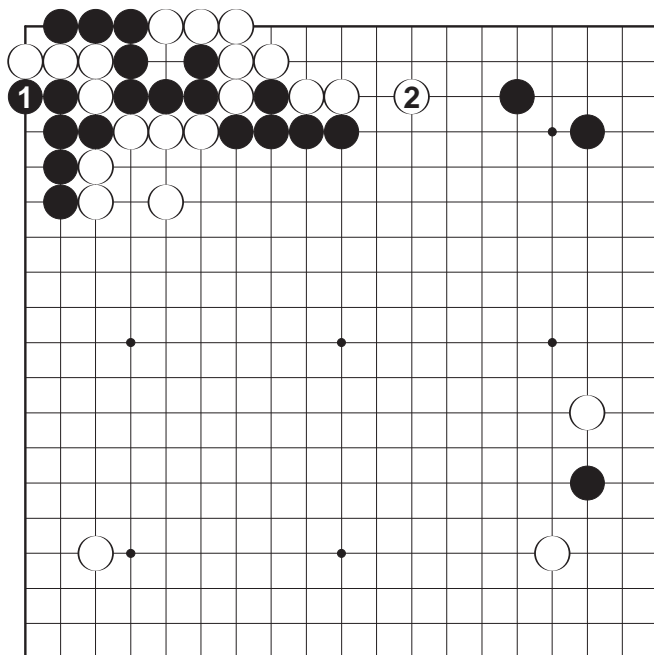
142: Impossibile vincere dopo questa perdita...

Diego Durazzi

Trova la Mossa - Soluzione

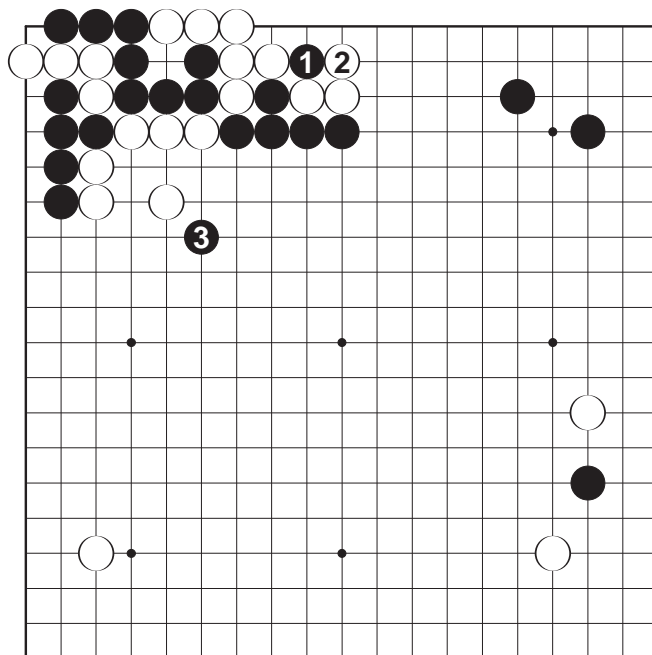
SBAGLIATO!

Se nero gioca in 1, bianco prende il sente (per esempio con 2)



GIUSTO!

Bianco non può dare atari e nero ha il sente per attaccare con 3



Go e Scacchi: il Gioco

"... Il generale fece un inchino. "Avrai giocato, immagino, agli scacchi occidentali?"

Nicholai si strinse nelle spalle. "Un po'. Non m'interessano."

"Come li trovi, in confronto a Go?"

Nicholai rifletté un momento. "Ah... quello che Go è per i filosofi e i guerrieri, gli scacchi sono per i contabili e i mercanti."

"Ah! Il fanatismo della gioventù. Sarebbe più gentile, Nikko, dire che Go attrae il filosofo che c'è in ogni uomo, e gli scacchi il mercante ch'è in lui."

Ma Nicholai non si tirò indietro. "Sissignore, sarebbe più gentile. Ma meno vero."

Trevesian, "Il ritorno delle gru", ed. tascabili Bompiani, 2003



Questo giudizio impietoso, nel romanzo, dipende da vari fattori. In primo luogo, fondamentali, le considerazioni culturali legate alla provenienza dei due giochi da parte del protagonista. Senza entrare troppo nel dettaglio, basti dire che il giovane Nicholai Hel ha motivi di rancore verso gli occidentali, ed è invece affascinato dall'anziano mentore giapponese che gli insegna il gioco del Go. Ma quanto c'è di vero, di oggettivo, nella valutazione che viene fatta? Partiamo, nella nostra analisi, da alcuni dati probabilmente già noti a tutti: i concetti generali dei due giochi. Gli scacchi sono considerati una sorta di si-

mulazione di guerra. Innumerevoli scrittori, poeti, e autori in generale hanno sfruttato questa chiave di lettura. Ed è indubbio che la simbologia degli scacchi faciliti molto questo parallelismo: regine e torri, cavalli, re e alfieri sono tutti simboli della guerra "vecchio stile", come veniva combattuta nel medioevo. La dinamica stessa del gioco, che ha come obiettivo ultimo la cattura del re avversario, passando per la progressiva eliminazione di tutte le sue difese, inevitabilmente ricorda un conflitto. A supportare tale sensazione è il continuo dinamismo dei pezzi, che muovendosi liberamente sul campo di battaglia si scontra-

no, minacciano, catturano senza sosta. Fino a questo punto potremmo quindi forse correggere l'analisi del piccolo Nicholai: il go può essere un gioco da filosofi, ma gli scacchi, più che da mercanti, sembrano essere un gioco da guerrieri. Ma proseguiamo con le nostre considerazioni.

Negli scacchi il gioco è, il più delle volte, dinamico. L'unica eccezione è costituita dai pedoni. Non potendo indietreggiare, questo pezzo è l'unico a creare delle strutture solide, restando immobile fino a un'eventuale cattura, se a contatto con un altro pedone. Philidor, un giocatore e teorico, autentico innovatore del pensiero scacchistico del XVIII secolo, disse che "Ogni spinta di pedone crea una debolezza". Tradotto, significa che ogni spinta di pedone genera un cambiamento definitivo nello schieramento dei pezzi. Una sorta di "punto di non

ritorno", contrariamente a quanto accade per il movimento di qualunque altro pezzo sulla scacchiera. I pedoni vanno a costituire l'ossatura, il telaio della partita, intorno alla quale si muoveranno tutti gli altri pezzi.

Ricorda qualcosa, amici goisti?

Eccezion fatta per le eventuali catture nel corso della partita, eccezione che peraltro vale anche per il go, quanto accade ai pedoni negli scacchi è la stessa cosa che accade alle "nostre" pietre. Dove vengono giocate, queste rimangono. E una pietra giocata resterà immobile, salvo catture, nel bene o nel male, a ricordarci un eventuale errore o un'intuizione, un colpo di "fortuna" o un'ottima lettura. Ogni pietra che viene deposta sul goban influenzerà il resto della partita, sia strategicamente che tatticamente.

Che vada dall'indicare una direzione di gioco, anziché la vittoria di una scala, ogni pietra ha un suo peso. Questo non si verifica, almeno non con la stessa intensità e chiarezza, negli scacchi. Le regole stesse del gioco, la possibilità di molti pezzi di tornare sui propri passi, comporta questo: una mossa sbagliata, a meno di conseguenze catastrofiche, potrà essere corretta in seguito, portando il pezzo nella sua destinazione ottimale, sempre che questa non sia stata resa impossibile dall'avversario nel frattempo. Potrà anche capitare che quella che era una mossa corretta ad un certo punto della partita non lo sia più a poche mosse di distanza.

Gli scacchi sembrano quindi rispondere soprattutto a esigenze tattiche, il go a quelle strategiche. Chiaramente, sia negli scacchi che nel go esistono sia l'aspetto strategico che quello tattico. Ma, alla luce di quanto si è osservato fino ad ora, potremmo dire in effetti che gli scacchi sono un gioco prevalentemente tattico, mentre il go prevalentemente strategico.

L'importanza stessa della cattura nei due giochi dovrebbe portarci a questa medesima conclusione.

Per quanto le partite più spettacolari degli scacchi siano quelle con combinazioni durante il medio-gioco, che portano a reti di matto con ancora molti pezzi sulla scacchiera, la maggior parte delle partite si risolve unicamente nel finale. E le combinazioni che più spesso

Lo Sapevi Che...

DragonGoServer, il famoso sito per giocare via mail, non deve il suo nome al mostro sacro cinese, ma a un gioco di parole in lingua inglese. Infatti "Drag On" in inglese significa "trascinare". I creatori del sito sperano con questo nome di appassionare e trascinare i giocatori sul server.

fanno vincere una partita non sono tanto quelle che portano direttamente allo scacco matto, ma quelle che portano alla conquista di materiale nei confronti dell'avversario, anche solo di un pedone, in vista del finale di partita dove tale vantaggio potrà diventare decisivo.

Per contro, nel go è più difficile parlare di combinazioni vere e proprie. La tattica può risolvere la situazione localmente, ma il goban è talmente grande che una vittoria locale può (e deve, auspicabilmente, a meno di catastrofi) costare qualcosa in termini di strategia globale. Tra i giocatori più forti è frequente uno "scambio", tra influenza e territorio. Questo è vero soprattutto tra giocatori di pari livello, o comunque di livello abbastanza vicino.

Coerentemente con questo, uno dei principi alla base del gioco del go è che l'obiettivo non è la distruzione dell'avversario, come invece accade negli scacchi. Al contrario: partendo dal presupposto che è impossibile distruggere la totalità delle "forze nemiche" (la dinamica stessa del go tende a scoraggiare una strategia volta unicamente a quello), bisognerà contenerlo, limitarne l'espansione. Catturarlo, anche, se si presenta l'occasione. Ma sapendo che ci accompagnerà fino alla fine della partita, del "viaggio".

Ecco, forse è proprio questa la differenza più importante tra i due giochi: l'approccio dei giocatori verso la partita e verso il proprio avversario. Negli scacchi lo si vuole distruggere, catturare. L'ideale sarebbe farlo il più in fretta possibile, facendo durare poco la partita.

Nel go, invece, sappiamo che la partita (salvo abbandoni prematuri) avrà comunque una certa durata. E il nostro avversario ci accompagnerà, nel corso di essa. Avremo il tempo di conoscerlo, scoprire qualcosa di lui e del modo in cui gioca. Nella migliore tradizione orientale, e si tratta dell'approccio più bello ma paradossalmente più difficile, l'ideale sarebbe considerare ogni partita come una "collaborazione". Insieme all'altro giocatore, entrambi impegnati nel tentativo di realizzare qualcosa di "bello". Abbiamo conservato l'usanza di dire "Grazie" a fine partita: forse qualche sforzo in più lo possiamo fare.

Ariele Agostini

Go Tridimensionale all'europeo di Villach



The Go Masters

Un film può essere difficile sotto molti aspetti.

Fin qui, niente di nuovo: può essere difficile da comprendere, complicato nello svolgersi della trama o delle relazioni tra i personaggi; oppure può essere presentato con una regia ostile, amante del dettaglio e dei lunghi silenzi, caratterizzata da una lentezza esasperante ma carica di significato. Mi vengono in mente quei lunghi film orientali nei quali la tremenda fatica dei pochi che riescono a mantenere viva l'attenzione viene spesso ricompensata generosamente.

The Go Masters può sembrare uno di questi film. È difficile: difficile da seguire, difficile da reperire e difficile da finire. Ma non mi è piaciuto.



Generalmente adoro i film lenti: che è successo?

Kuang Yi-Shan è negli anni 30 uno dei più importanti giocatori di Go della Cina (nel film è apostrofato come il "Go King of the South", quindi non c'è da scherzare).

In occasione di una partita con un potente generale cinese,

Kuang incontra un maestro giapponese, Matsunami: tra i due nasce subito una grande amicizia, che porterà il giapponese a saggiare l'abilità nel Go del figlio minore di Yi-Shan, A-Ming: il sensei ne rimane a tal punto colpito che scongiurerà l'amico di affidargli le cure del bambino.

Si tratta ovviamente di una decisione molto difficile per Yi-Shan ma sarà la difficile situazione politica della Cina a farlo cedere: a causa di diversi scontri militari col Giappone,



la prospettiva di una guerra non sono così lontane e pertanto il cinese decide di affidare l'amato figlio alle cure del maestro giapponese, in modo da garantirgli un futuro sereno e soprattutto fare in modo che il giovane possa coltivare il suo

talento, lontano da un conflitto inevitabile.

Mentre A-Ming segue le difficili lezioni di Matsunami, nel 1937 il Giappone invade diverse parti della Cina, scatenando quella che sarà definita come Seconda Guerra Cino-Giapponese (1937-1945), dovuta sostanzialmente alla politica imperialistica del Sol Levante.

La guerra fu vissuta in maniera drammaticamente diversa dalle due fazioni: la Cina, probabilmente in seguito al forte sviluppo del nazionalismo e ai primi movimenti di auto-determinazione, visse e chiamò questo conflitto come "Guerra di Resistenza", mentre il Giappone la vide più come una guerra santa, una manifestazione del diritto divino dell'Imperatore.

The Go Masters

Durata: 136'

Anno: 1984

Nazione: Cina - Giappone

Genere: drammatico

Regia: Junya Sato, Duan Ji-Shun

**Cast: Rentaro Mikuni,
Sun Dao-Lin, Shen Guan Chu**

Voto: 5,5



Inevitabilmente, questa profonda differenza di vedute verrà vissuta da A-Ming, ormai diventato professionista, come fonte di grande sofferenza: legato emotivamente ad entrambe le nazioni dovrà infatti decidere con chi schierarsi, dovrà comprendere cosa sia veramente importante per lui: il Go, l'affetto per il suo maestro e per la sua nuova moglie, oppure la sua patria natale.

Vent'anni dopo, quando il secondo conflitto mondiale sarà concluso, Kuang Yi-Shan andrà alla ricerca del figlio, inseguendone le tracce tra Giappone e Cina, ancora schiacciate da profondo odio reciproco.

Da quello che ho potuto intuire, l'idea chiave del film è presentare il conflitto tra i due popoli, utilizzando il Go come punto di contatto tra le due culture, e questo è senza dubbio uno spunto molto bello.



Il problema è che tutto viene sviluppato in maniera incredibilmente naif: i militari sono tutti cattivi, i cittadini giapponesi sono delle marionette nelle mani di politici spietati, i cit-

tadini cinesi sono poveri e soffrono sempre. Questo non è necessariamente un difetto di per sé: spesso semplificare le cose può aiutare a focalizzare l'attenzione su altri aspetti, ma alla lunga ci si rende conto che gli unici ingredienti che il regista ha scelto come mezzo di comunicazione sono solo urla di dolore, lacrime, sangue e morte... il tutto senza riuscire ad essere mai veramente evocativo. Ogni reazione è impostata e prevedibile e dopo due ore si comincia ad avvertirne il peso.

Un attimo però: a qualcuno potrebbe venire in mente: "Ehi, ma c'è il Go! Il Go è bellezza!".

Dopo un inizio abbastanza promettente, ci si rende conto che anche il Go, che dovrebbe svolgere un ruolo cardine nel dipanarsi della storia e che avrebbe le potenzialità per donare pathos agli occhi di chi osserva, viene presentato in maniera scarna e deludente, senza quasi mai inquadrare il goban o trasmettere la minima emozione.



Concludendo, la difficoltà accennata all'inizio della visione si riconduce a una lentezza disarmante e ad un susseguirsi di scene troppo semplici e spesso banalmente strappalacrime, con un repertorio musicale di sottofondo quasi del tutto assente e che può essere ricondotto a tre o quattro pezzi (il momento triste, il momento di dolore, il momento allegro e così via...): direi proprio che dopo lo sforzo di raggiungere il finale si rimane un po' a bocca asciutta, senza ottenere alcuna agognata ricompensa: niente immagini poetiche, niente colonne sonore delicate, niente dettagli... solo due ore e ventisei di fatica.

Peccato!

Marco Carrettoni

Spiriti Cosmici

Cari Amici Lettori, è con immenso piacere che vi do il benvenuto in questa mia nuova rubrica con l'augurio e la speranza che ciò che qui sarà scritto possa esservi utile per migliorarvi nel gioco più bello: il Go.

Innanzitutto mi presento. Mi chiamo Giancarlo Sacchi, in arte Dragotigre, ho 33 anni (quasi 34) e una passione smisurata per il gioco, che gioco non è. È da circa 6 anni, infatti, che mi dedico a questa attività e più mi applico e più mi accorgo che le partite, una volta finite, lasciano dentro di sé qualcosa, degli insegnamenti.

Alla fine la partita che tutti noi stiamo giocando sul goban/mondo e prima o poi finirà, non è altro che quella della nostra stessa esistenza con tutte le nostre emozioni, le nostre azioni giuste o sbagliate, le nostre mosse. A tal proposito citerei una frase tratta dal libro "Il ritorno della gru":

"- Stiamo parlando di Go, maestro?"

- Sì. E della sua ombra: la vita"

E' mia intenzione parlare in questa rubrica dei più svariati argomenti e non mancherà certo spazio al fantasista del Go per antonomasia: Takemiya Masaki e il suo stile "cosmico".

Cominciamo a trattare di un argomento un po' delicato e se vogliamo complicato: l'equilibrio. Forse sono la persona meno indicata per parlarvi di ciò, dato che per anni ho giocato in modo squilibrato, ma l'essermi accorto che nel mio gioco c'era qualcosa che non andava (forse anche più di una) e questo era strettamente legato all'equilibrio, mi spinge a volervene parlare proprio in questa rubrica e come primo argomento di discussione. Per tutta la vita vi accorgete che non cercherete altro giocando a Go, di raggiungere tale stato e, di riflesso, la perfezione nel gioco. Dal 30 kyu fino al IX dan professionista, la sconfitta è sempre da imputarsi ad una cattiva gestione dell'equilibrio. Se vincete una partita, infatti, significa che avete interpretato meglio del vostro avversario l'equilibrio sul goban, se la perdette, d'altro canto, siete stati indotti o vi siete autoindotti a giocare in modo squilibrato.

Esistono diverse tipologie di equilibrio:

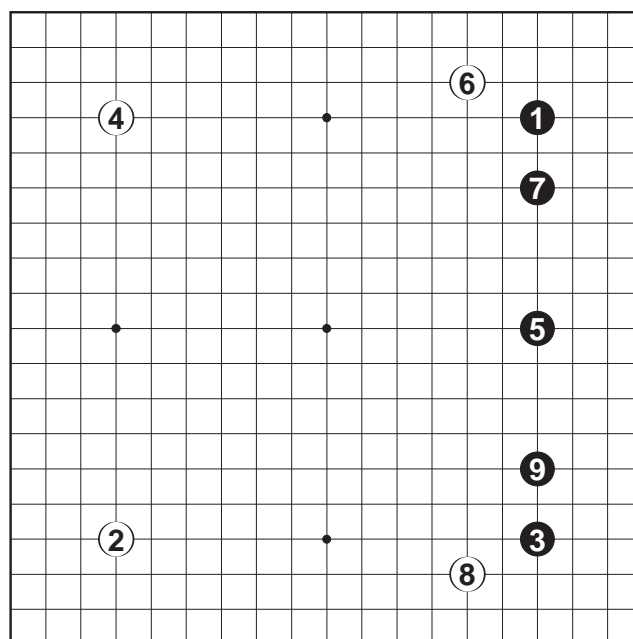
l'equilibrio inteso come stabilità dei vostri gruppi

l'equilibrio tra attacco e difesa

l'equilibrio tra influenza e territorio

Mi preme qui parlarvi dell'equilibrio riguardante la stabilità dei gruppi. Se ci pensate un po', l'equilibrio non è fondamentale solo nel Go, ma anche nella situazioni pratiche di tutti i giorni, perché senza equilibrio (alcuni parlano a tal proposito di "equilibrio interiore") è difficile vivere serenamente con sé stessi e con gli altri. In tal senso il Go è un mezzo per raggiungere tale stato. L'equilibrio è, quindi, un concetto fondamentale nel Go ed è bene cercare di capire di cosa si tratti fin da subito, quando si iniziano a fare i primi passi sul goban e a mettere le prime pietre, dato che sbilanciarsi troppo comporta quasi sempre una sconfitta. Comunque sia chiaro che il nostro scopo giocando non deve essere la vittoria a tutti i costi, ma il raggiungimento dello stato di equilibrio sul goban. Non c'è maggior appagamento che l'essere sicuri di avere giocato una partita ben equilibrata, o per lo meno di averci provato, questo indipendentemente dal risultato finale.

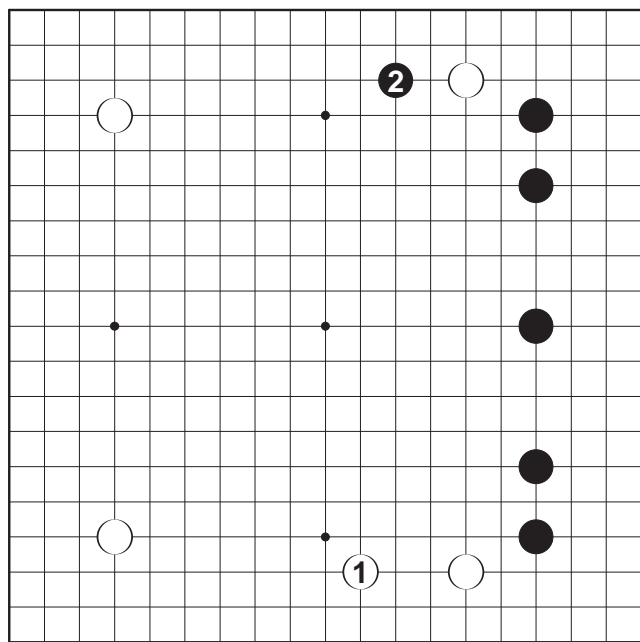
Vediamo alcuni esempi.



Dia 1

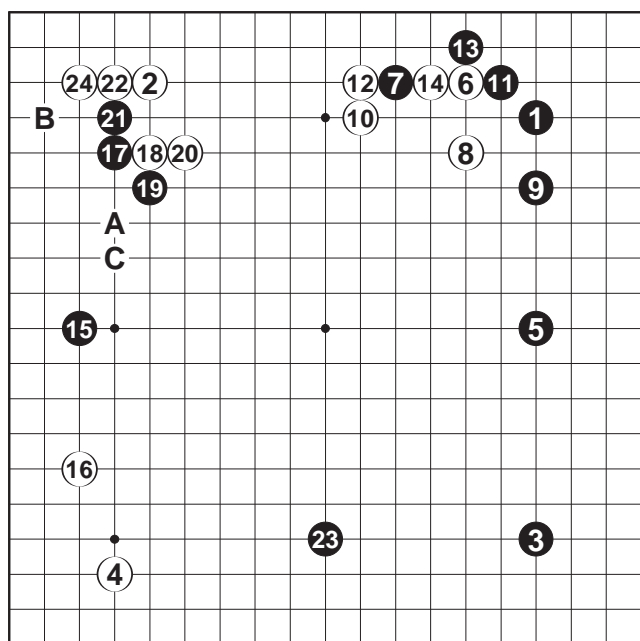
Consideriamo la posizione a cui si è giunti nel diagramma seguente.

I gruppi creati dal nero sono più equilibrati rispetto a quelli del bianco. Non aver giocato 1 per il bianco e aver preferito avvicinare in 2 ha reso squilibrato il suo gioco. L'equilibrio non è pertanto stato mantenuto.



Dia 2

Ora rendendo equilibrato uno dei suoi gruppi, il bianco con 1 ha permesso al nero di giocare 2 e di portare squilibrio all'interno del suo schieramento in alto a destra.



Dia 3

Questa è una situazione un po' particolare, ma quante volte capita di lasciare durante la partita qualche gruppo squilibrato? Io credo spesso, soprattutto quando si è kyu.

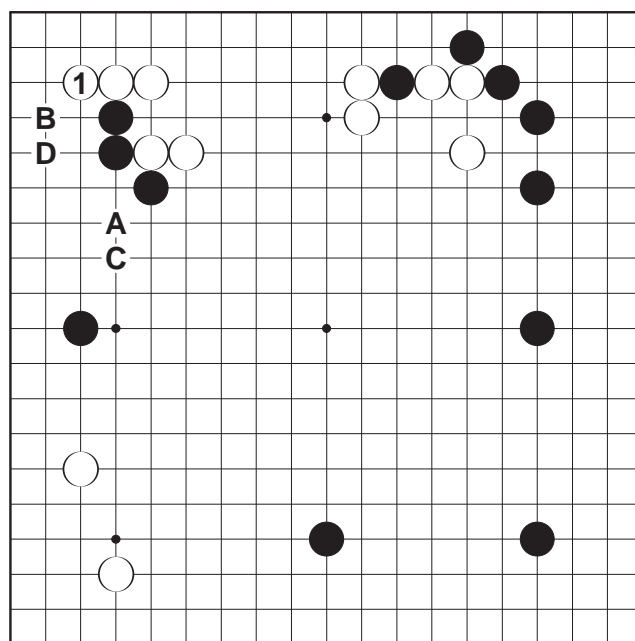
Vediamo ora la situazione del Dia. 4

Quale mossa è preferibile fare per il gruppo nero in alto a sinistra dopo che il bianco ha giocato 1: A, B o C? Pensateci un po'.

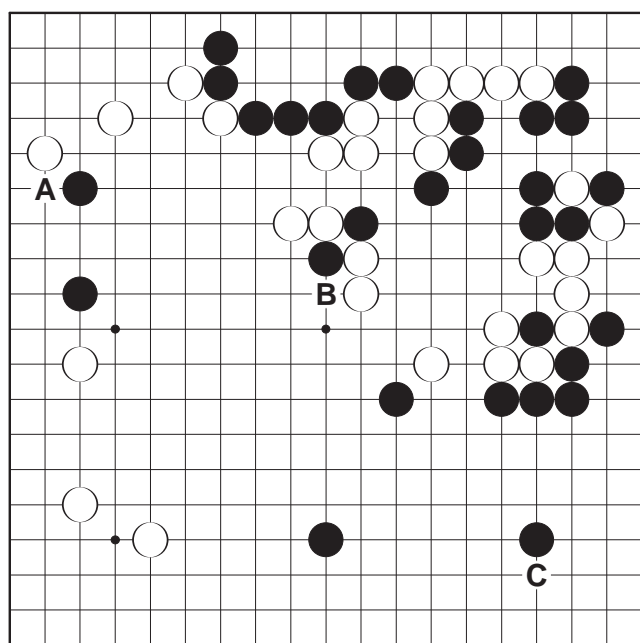
La risposta corretta e più equilibrata rispetto alle altre situazioni risulta essere B. Ci tengo tuttavia a precisare che in questo particolare contesto è difficile trovare una vera posizione di equilibrio. Il gruppo nero, infatti, per fare concretamente punti avrebbe bisogno sia di B che di una mossa tra A e C. In ogni caso, le considerazioni che si possono fare sono le seguenti:

1 minaccia D, A e C non fanno punti, non chiudono il lato, ma rinforzano solo il gruppo, permettendo al bianco di giocare successivamente D.

Un consiglio che vi do per individuare le mosse corrette è quello di mettersi sempre nei panni del vostro avversario e considerare la mossa che creerebbe maggiori problemi e scompiglio al proprio gruppo.



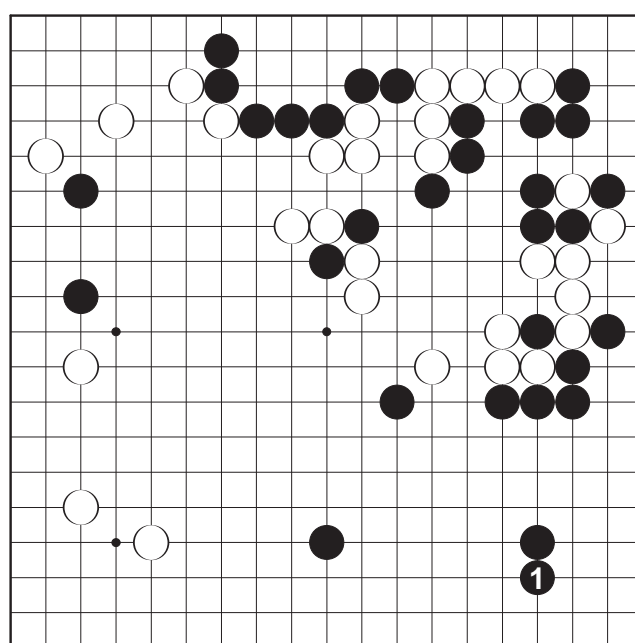
Dia 4



Dia 5

Consideriamo ora la situazione nella partita tra Otake Hideo (Bianco) e Takemiya Masaki (Nero). Dove giochereste la prossima mossa: A, B o C?

Istintivamente la mossa A sembra essere la risposta più corretta per evitare che ci giochi l'avversario, ma è piccola. B è una buona alternativa, come mossa in sé ed è più grande rispetto ad A. L'idea è di dare un'equilibrio al gruppo nero che senza B non avrebbe alcuna base. La scelta migliore consiste, però, nel rendere più equilibrato il moyo nero in basso a destra, andando a chiudere l'angolo con C. La risposta C rappresenta dunque la mossa più equilibrata possibile in questa particolare situazione.



Dia 6

Se avete risposto correttamente a tutti e 3 i quesiti non posso che farvi i miei complimenti. Avete un buon senso dell'equilibrio! In ogni caso, se avete commesso qualche errore, non preoccupatevi.

L'importante è andare a rivedere le proprie partite, magari quelle dove si è perso e analizzarle di nuovo alla luce di quanto detto. Cercate l'equilibrio, trovatelo nelle vostre partite, trovatelo nelle vostre mosse e vedrete che i risultati non si faranno certo attendere.

Buone Partite!

Dragotigre

Abbonati a
“Il Ritorno delle Gru”:
il_ritorno_delle_gru@yahoo.it

Fatti più in là

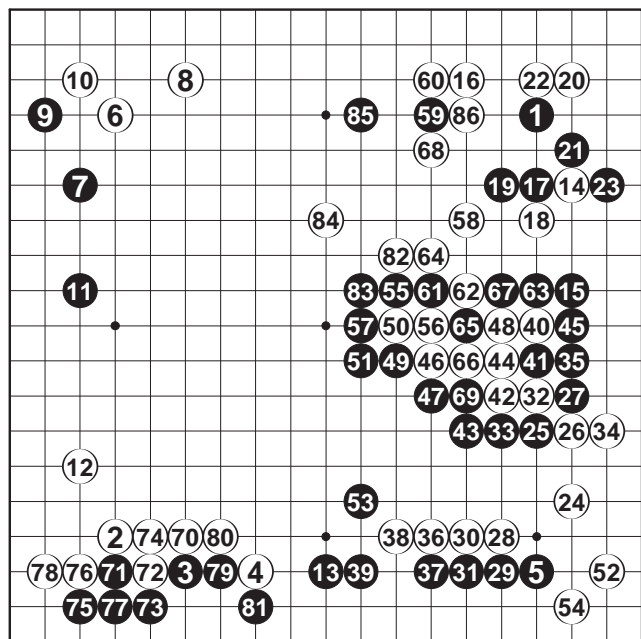


Fig. 1

La posizione in figura 1 si riferisce alla seconda finale della Samsung cup 2007, giocata a gennaio.

Bianco è Lee ChangHo e Nero è Chang Hao. Nero vuole ridurre l'area a nord, prima che bianco la trasformi in punti sicuri; con la mossa 86 Bianco cerca di sbarrare l'uscita: come può Nero fare una base per il suo gruppo?

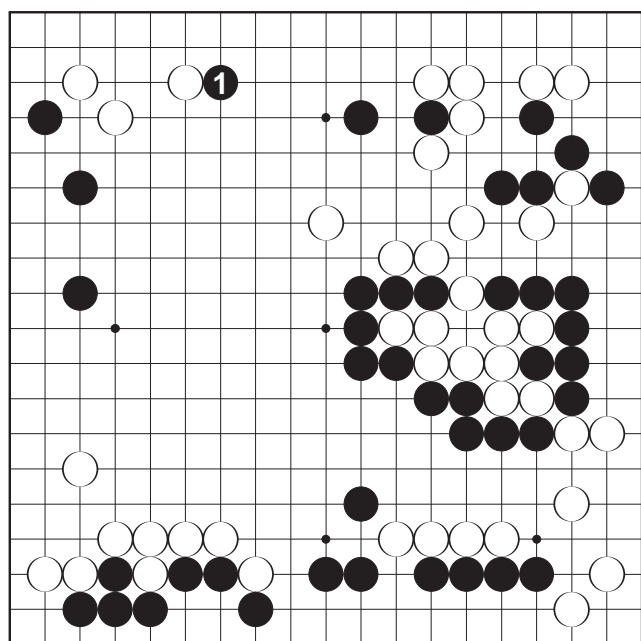


Fig. 2

Ci concentriamo in questo articolo su un colpo a contatto molto utile. Vediamo innanzitutto come è stata giocata la partita in figura 2.

L'attachment è una mossa che permette facilmente di costituire una base sul lato dell'avversario. Analizzeremo qualche variante della posizione base. Le posizioni che seguono sono prese da partite giocate fra professionisti.

Qui vediamo le possibili risposte di nero:

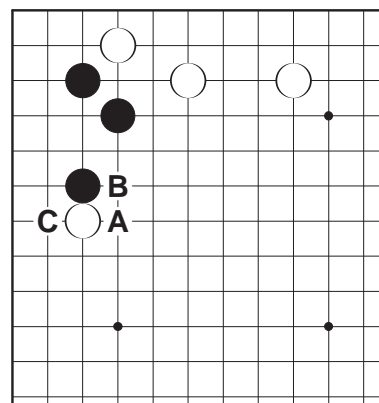


Fig. 3

Di queste, la C non sarà affrontata: iniziamo dalla mossa A.

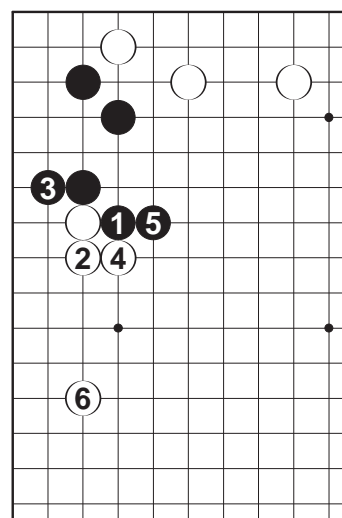


Fig. 4

In figura 4 vediamo la sequenza più semplice in risposta all'hane. Se invece nero prende l'estensione...

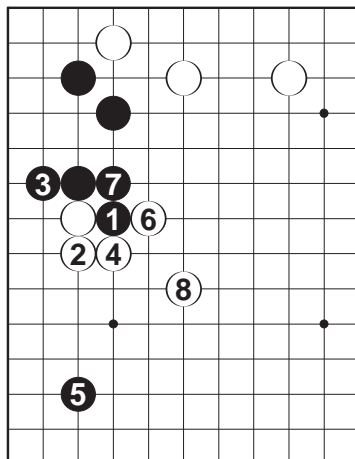


Fig. 5

... bianco esce in bella forma e il gruppo nero rimane chiuso nell'angolo.

Nero può anche decidere di costruire influenza fuori, abbandonando l'angolo. Il lettore può verificare che Bianco può lasciare le cose così, essendo il suo gruppo vivo.

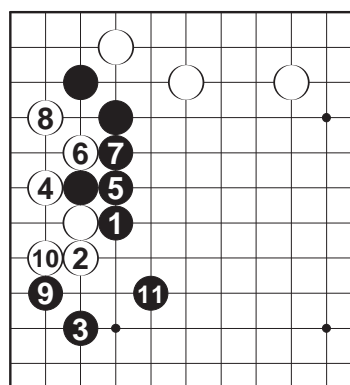


Fig. 6

Veniamo ora alla variante B in figura 3. Questa risposta permette a bianco di tenere una forma più leggera. Questo è un esempio di come potrebbero andare le cose.

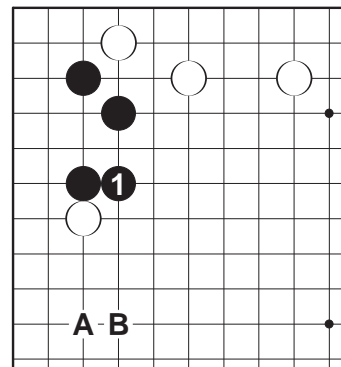


Fig. 7

Ecco un'altra variante interessante

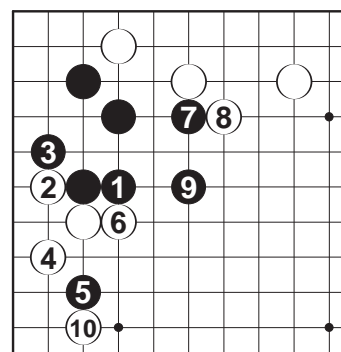


Fig. 8

La mossa 10 è un tesuji che permette a bianco di fare forma.

La Striscia di JoJoGo - Episodio 4



Tornando alla posizione in fig 02, che ha dato vita a questo articolo: come ha risposto Lee ChangHo? Ecco la sequenza che segue in figura 9.

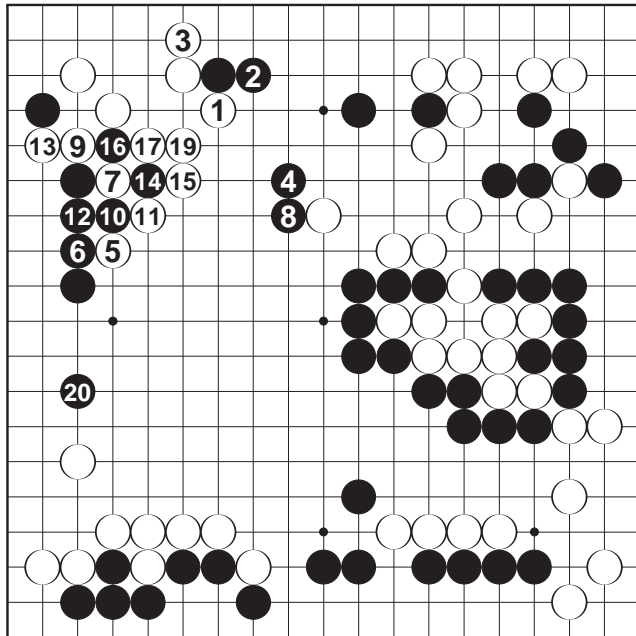
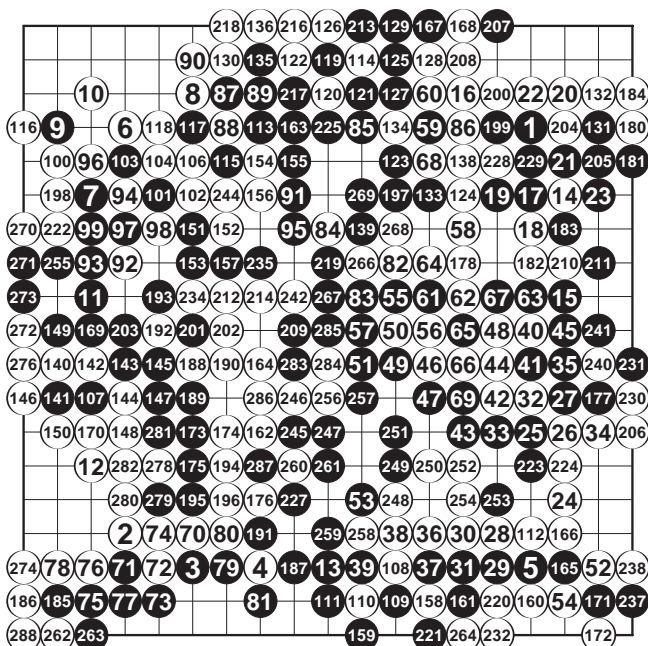


Fig. 9 (nero 7 in nero 8)

In questo caso particolare, nero gioca 4 in modo da avere un'uscita più veloce verso il centro. Il suo gruppo sul lato sinistro ne risente, ma ha ridotto con successo l'area di bianco. Ecco la partita integrale:



Nero vince di 3,5 punti.

Davide Grasso

Chi Era Costui

Indovinato? Il figlio di Takemiya Masaki: Takemiya Yoko. Anche lui è un pro, anche lui gioca "cosmico". Con molto meno successo del padre. Ma sembra il padre col parrucchino!

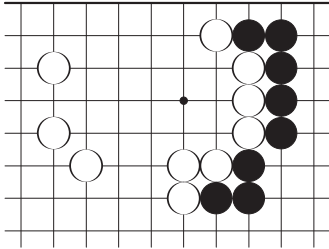
Il Dubbio

Sul sito www.gobase.org, trovate nella biografia di Lee Sedol "è considerato il prossimo Lee ChangHo". Nella biografia di Choi CheolHan, trovate: "può essere considerato il prossimo Lee Sedol" Domanda: chi è il prossimo Choi CheolHan?

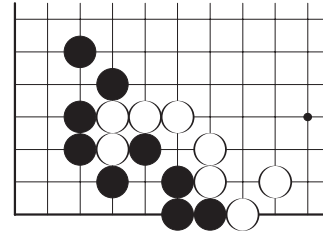


Problemi di Finegioco

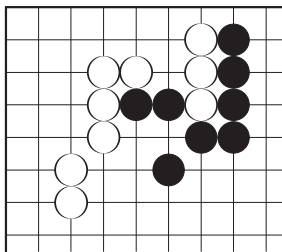
Esaminiamo questi 4 problemi di finegioco:



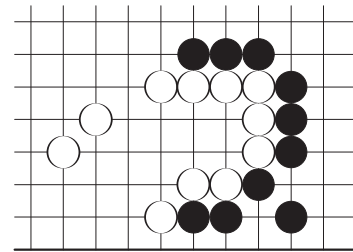
Prob. 1 gioca Nero



Prob. 3 gioca Bianco



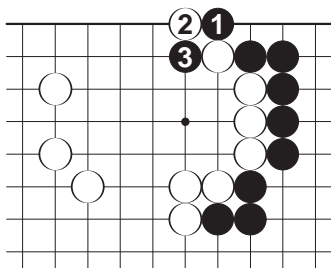
Prob. 2 gioca Nero



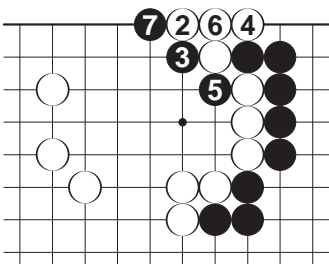
Prob. 4 gioca Nero

Soluzione Problema 1:

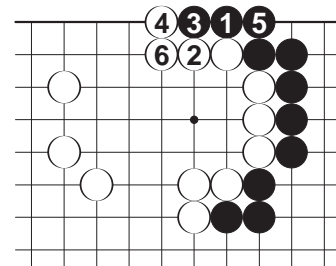
Nero tenta l'approccio in prima linea. Se Bianco muove in 2, dopo Nero 3...



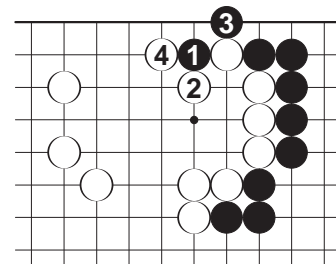
...lo scambio che ne segue è disastroso per bianco.



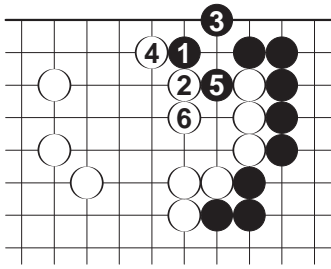
Se Nero 1 bianco deve rispondere estendendo in 2.



Nero 1 è il fine gioco migliore. Dopo Bianco 4...

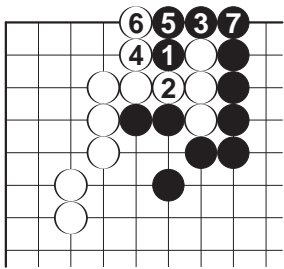


...Nero può spingere l'avversario in difesa mantenendo il sente.

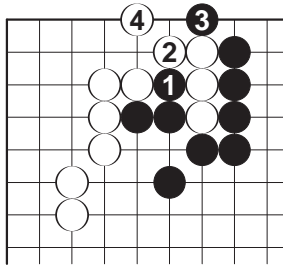


Soluzione Problema 2:

Con questa sequenza Nero guadagna più punti possibili, ma finisce in gote.

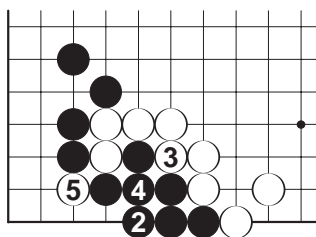
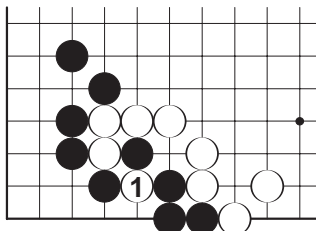


Nero guadagna solo un punto in meno rispetto l'altra sequenza, ma finisce in sente, quindi spesso questa sequenza è migliore.

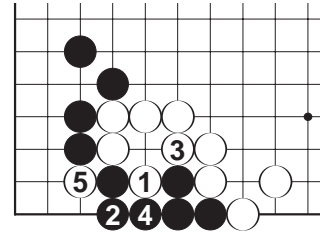


Soluzione Problema 3:

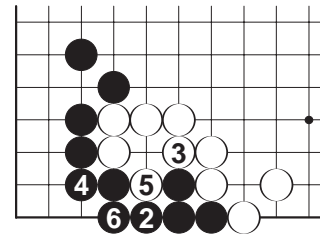
Bianco 1 è la mossa più interessante.



Se Nero raccoglie l'invito di Bianco e mangia la sua pietra, dopo Bianco 3, Nero 4 è ovviamente sbagliata, Bianco uccide con 5. Se Nero risponde in 2, Bianco mangia dando atari al gruppo avversario, quindi uccide con 5.



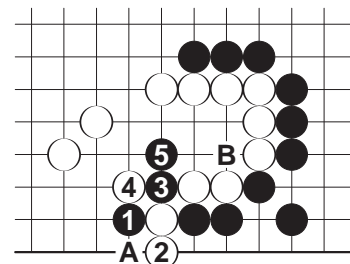
In questo diagramma vediamo infine la sequenza corretta.



(1 in 5)

Soluzione Problema 4:

Anche in questo caso la soluzione più profi-qua è Nero1.



Bianco non può tagliare con 2 perché dopo questa sequenza A e B sono mair per Nero.

