
► Da un principiante per i principianti

Innanzitutto, penso sia importante spiegare le due ragioni principali che mi hanno portato a scrivere questo libro. La spinta principale che mi ha portato a scrivere la versione inglese è dovuta alla mancanza di un libro sul go scritto dal punto di vista di un principiante.

Nonostante il go abbia delle regole estremamente semplici da imparare e memorizzare, la complessità delle situazioni che si affrontano è stupefacente e, talvolta, un giocatore può per questo sentirsi sopraffatto. Allo stesso modo di un pittore alle prime armi che si blocca davanti a una tela bianca, **un giocatore alle prime armi si può bloccare davanti a una tavola vuota**. L'assenza di una strategia chiara nella scelta della mossa successiva e la consapevolezza di non avere una comprensione abbastanza profonda della dinamica del gioco per poter giocare una "ottima mossa" o architettare un piano complesso che contempli tutto il terreno di gioco ci innervosisce e confonde. Ci sentiamo persi nel mare delle mille possibilità e cerchiamo di migliorare le nostre capacità il più possibile, ma nonostante tutti i nostri sforzi, la strada rimane ardua e il semplice "studio" non garantisce risultati. Come se non bastasse, siamo spesso circondati da giocatori più esperti che sembra abbiano una conoscenza infinitamente più profonda di cosa stia succedendo rispetto alla nostra.

La comprensione di un pro o un dan di alto livello ci sembra così distante da noi che molte persone si demoralizzano o si cristallizzano nel cercare di acquisire nuove capacità attraverso la forza bruta, giocando impassibili centinaia di partite. (S)Fortunatamente, il go non è un gioco che si presta a questo tipo di tecnica e, talvolta, ripartire dai fondamentali dopo aver acquisito una percezione differente del gioco, porta a notevoli benefici. A questo riguardo, questo libro proverà a trattare il maggior numero di argomenti possibile, cercando di trattarli nella maniera più chiara e semplice possibile.

Detto questo, chi dovrebbe leggere questo libro? A chi è indirizzato? Principalmente a due tipologie di persone:

- a) coloro che sono principianti completi e che vorrebbero un'introduzione alle regole e alle strategie di base che sia adeguata al loro livello e, allo stesso tempo non sia così scoraggiante e li spinga a mettersi alla prova e a sperimentare con diverse mosse e stili di gioco;
- b) i giocatori con un grado kyu a due cifre (in inglese, "Double Digit Kyu" o, in breve, "DDK"), cioè quei giocatori che hanno un grado minore di 9 kyu (più avanti sarà spiegato in dettaglio come sono assegnati i gradi). La speranza è che essi possano trovare alcune idee base che li aiutino a migliorare e assorbire alcuni punti fondamentali, specialmente considerando che il ragionamento di chi scrive è più vicino al loro.

La seconda ragione che mi ha spinto alla scrittura di questo libro è l'assenza (al meglio della mia conoscenza) di un libro gratuito sul go, che possa essere condiviso legalmente tra i giocatori di tutto il mondo per diffondere il gioco. L'idea è fornire qualcosa che possa essere condiviso facilmente e legalmente. Un libro che non abbia intermediari o necessiti la negoziazione sulla traduzione e pubblicazione in ogni sua forma.

L'Europa è un'aggregazione di un numero considerevole di nazioni con tantissime lingue diverse e non tutti i cittadini hanno abbastanza conoscenza della lingua inglese per poter studiare un testo completamente scritto in una lingua straniera. Nonostante questo, il numero di risorse e libri disponibili nella loro lingua madre è veramente esiguo. Perciò, ho ritenuto necessario cercare di trovare una soluzione alternativa.

Questo libro è parte di un progetto che aspira a colmare questa lacuna. Il mio scopo è quello di renderlo liberamente disponibile per più persone possibile in **più lingue possibile**.

Devo ammettere che questo libro, per quanto ne so, è l'unico scritto da una persona che non sia un giocatore professionista di go o un amatore con un alto grado tra i dan. Eppure, non è necessario essere un professionista per poter scrivere una guida per principianti. Nelle mie speranze, le classi di giocatori spiegate prima ne trarranno giovamento e, in futuro, altri giocatori si uniranno al progetto per ampliare e/o correggere eventuali inesattezze.

La situazione del go nel mio paese natale, la Grecia, è stata cruciale nella scelta di creare questo progetto. Mentre scrivo queste righe, in Grecia non esiste nessuna associazione goistica formale, né un singolo Club di go riconosciuto in tutto il Paese. Tutto ciò che esiste sono solo 20-30 persone che giocano e che cercano ogni anno di organizzare e promuovere eventi per pubblicizzare il go all'interno ed esterno del Paese.

Stiamo facendo del nostro meglio, ma possiamo davvero promuovere questo fantastico gioco senza l'ausilio di strutture come Club o organizzazioni? Senza un metodo base per l'insegnamento? **Certo che no!** Abbiamo bisogno di un metodo d'insegnamento. Un modo per far sì che più persone apprezzino questo gioco e partecipino attivamente. Ho sempre creduto che il miglior strumento per veicolare un messaggio di questo tipo sia un libro, così ne ho scritto uno con la convinzione che possa fornire la miglior soluzione al nostro sforzo collettivo. Fuori da questo contesto, questo libro può sembrare vano, e il solo tentativo potrebbe rasentare la blasfemia, ma non è mai stata una questione di vanità. Per il go nel nostro Paese avere una guida di questo genere è una necessità e, magari, altre nazioni hanno la stessa problematica. Ho notato che le squadre provenienti da molte delle nazioni che hanno una diffusione del go simile alla Grecia e che hanno gareggiato nel campionato PandaNet EU hanno una esigua rappresentanza di giocatori giovani. Dotare ragazzi giovani con un libro nella loro lingua potrebbe aiutarli notevolmente.

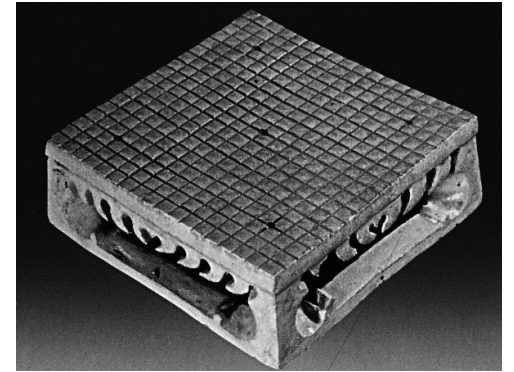
Un'ultima cosa prima di spostarci sul reale contenuto di questo libro. Nel mio lavoro di insegnante di programmazione per bambini ho notato che i bambini si annoiano facilmente quando viene detto loro di fare qualcosa di nuovo senza spiegare loro perché essa sia importante, utile o emozionante. Spesso lo trovano gravoso o inutile. Pensano che sia solo "più lavoro" per loro. La soluzione che ho trovato a questo problema è mostrare immediatamente e con una **applicazione pratica** la nuova idea che ho spiegato loro, in un programma reale. Certo, questo non significa che, **sul momento**, essi siano capaci di comprendere appieno quello che sta succedendo, ma la loro curiosità ne è stuzzicata. Capiscono che quanto gli è stato appena insegnato è veramente utile e non qualcosa di vago e noioso. Per questo, ho usato la stessa idea in questo libro e quando sto introducendo qualcosa di nuovo, provo immediatamente a dare un esempio concreto tratto da una partita reale, cercando di portare alla luce i pensieri e le decisioni che si celano dietro quelle mosse. Mi preme che chi legge gli esempi più complessi li replichi realmente su un goban o un editor per go, e spero che questo esercizio abbia gli stessi effetti benefici che questa tecnica ha già mostrato nei miei studenti. Se l'idea non vi è chiara fin da subito, **non vi preoccupate**. Alla fine di questo libro, come per uno studente alla fine dell'anno scolastico, tutto vi sembrerà molto più chiaro.

Grazie per il vostro tempo e per la fiducia in questo libro,
Haris Kapolos, 3 Kyu DGS

► Passato e presente

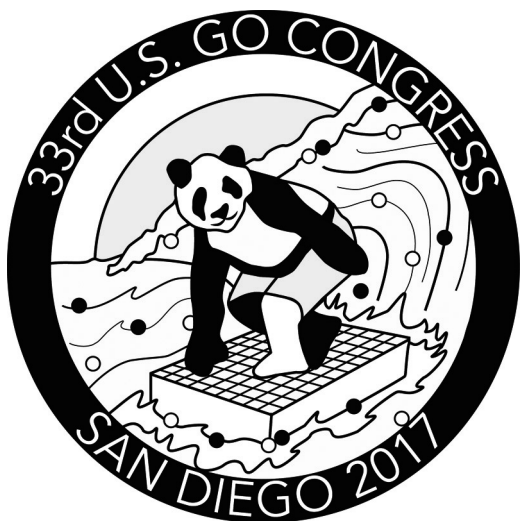
Il go (in giapponese) / weiqi (in cinese) / baduk (in coreano), conosciuto anche come “the surrounding game” (*letteralmente*: “il gioco dell’accerchiamento”) è un gioco di strategia per due giocatori inventato in Cina approssimativamente tra i 2500 e i 4500 anni fa e dunque è probabilmente il più antico gioco da tavolo giocato ancora oggi.

La leggenda vuole che sia stato creato dall’antico imperatore cinese Yao o dal suo consigliere per educare l’erede al trono alle vie del mondo e insegnargli disciplina ed equilibrio. Altri sostengono che si sia evoluto dagli antichi signori della guerra e dalle loro mappe, sulle quali venivano usate delle pietre per progettare la loro strategia. Qualunque possa essere la verità sulle sue origini, il fatto rilevante è che il go fu così importante in Cina che venne annoverato tra le quattro arti da coltivare per le classi di alto rango, insieme con la calligrafia, la pittura e il suonare lo strumento musicale del guqin.



Un’antica tavola da go

Il go raggiunse un notevole rilievo anche in Giappone, dove, durante il periodo Edo (1603-1868), lo Shogunato stabilì la carica di Ministro del Go (“Godokoro”) e quattro case ereditarie per insegnare il gioco del go. La versione moderna del gioco è basata principalmente su quanto fu studiato in quel periodo ed è la ragione principale per la quale in questo libro saranno trattate principalmente le regole giapponesi, nel tentativo di mantenere la trattazione quanto più semplice possibile per i nuovi giocatori. Ovviamente oggi il gioco non ha ministri, ma gode ancora di un’alta considerazione non solo come gioco, ma anche, in molti posti, come forma d’arte, e i vincitori di titoli (sebbene non siano più ereditabili) sono tuttora ampiamente rispettati.



Negli Stati Uniti si sono tenuti più di trenta Congressi Goistici

La stragrande maggioranza dei tornei goistici che compongono il panorama professionistico si tengono in Cina, Giappone e Corea, e molti di questi assegnano ai vincitori prestigiosi titoli, ambiti sia da professionisti che da amatori. È stato stimato che nel 2008 più di 40 milioni di persone giocano a go, la maggioranza delle quali risiede nell’Asia dell’Est, ma da allora l’interesse per il gioco si è progressivamente espanso al di fuori dei canali tradizionali, e in particolar modo negli Stati Uniti d’America, dove la American Go Association (AGA) ha cominciato a certificare giocatori professionisti a partire dal 2012.

Tra il 2016 e il 2017, il go si è nuovamente trovato al centro dell’attenzione pubblica quando un’Intelligenza Artificiale, chiamata AlphaGo, è riuscita a sconfiggere due dei migliori giocatori di questo decennio, Lee Sedol e Ke Jie, causando grande fermento sia nella comunità goistica che in quella informatica.

►► Ok, ma perché dovremmo essere interessati al go?



Yasutoshi Yasuda 9p, un pioniere nel promuovere l'insegnamento del go nelle scuole.

Beh, perché dovremmo interessarci a qualunque gioco in generale? Penso che questa sia la domanda a cui, innanzitutto, dobbiamo dare una risposta. In molti Paesi del mondo moderno, i giochi sono stati relegati a passatempi riservati ai ragazzi, mentre gli adulti sono solitamente visti come immaturi o poco accettati quando spendono il loro tempo imparando o giocando un gioco. Anche nel caso dei bambini, spesso i genitori vedono il gioco come una scusa per impiegare il tempo dei figli e guadagnare un un po' di tempo libero per loro stessi, oppure come uno strumento per intrattenere i ragazzi e rinsaldare il legame fra di loro e divertirsi insieme. Ma la domanda rimane: i giochi sono veramente una distrazione?

Prima di scomodare la scienza, vale la pena notare che, in natura, il gioco è proprio uno dei principali stratagemmi utilizzati dai membri più anziani di una specie per passare la conoscenza alle generazioni successive. Quindi, anche senza una ragione scientifica, la sola osservazione empirica ci dovrebbe far riflettere sulla serietà intrinseca del gioco e rivalutare il concetto di gioco come solo svago o distrazione. Se consideriamo poi l'opinione della scienza, sono innumerevoli gli studi che indicano che i giochi hanno la reale capacità di migliorare il comportamento, la memoria, la concentrazione, l'intuito, l'autocontrollo e l'intelligenza dei bambini in generale. Certamente non tutti i giochi permettono di stimolare tutte queste capacità, ma il go arriva molto vicino a fregiarsi di migliorare molte di queste qualità allo stesso tempo. L'allenamento della mente segue gli stessi principi base che si seguono per l'allenamento del corpo. Allo stesso modo in cui si mira a far crescere un muscolo facendo determinati esercizi, i giochi allenano i "muscoli della mente". Vediamo quindi una panoramica non esaustiva dei benefici offerti dal go:

- consente di rivalutare il proprio comportamento e il proprio carattere, perché è un gioco che punisce l'avarizia, l'invidia, la rabbia e l'incoscienza;
- allena la memoria, perché prima o poi ci si troverà di fronte alla necessità di ricordare e riconoscere le forme che hanno condotto alla vittoria o alla sconfitta in un combattimento;
- Aumenta la concentrazione e affina l'intuizione, perché il goban (la tavola da gioco del go) e le situazioni che possono venirsi a creare su di esso sono spesso complesse e uniche;
- stimola l'immaginazione perché richiede di essere in grado di prevedere le mosse dell'avversario. Il go non è un gioco in cui si può vincere con un colpo di fortuna, ma al contrario bisogna impostare una strategia efficace sia nel breve che nel lungo termine per raggiungere i propri obiettivi;
- mette alla prova l'intelligenza perché raggiungere gli obiettivi sopracitati non è cosa facile;
- aumenta le capacità di valutazione perché su una tavola da gioco così grande le possibilità sono moltissime e devono essere costantemente riconsiderate alla luce delle nuove informazioni.

Potreste chiedere: “Come fa il go a fare tutto questo?” Beh, proseguite nella lettura e vedrete: vi prometto che sarà un'avventura interessante. Ma aspetta, tutti questi benefici valgono solo per i bambini? **Li vogliamo anche noi adulti!**

Perché non possiamo avere anche noi gli stessi benefici? La società ci dice che i giochi sono per bambini, ma non è così. Si tratta solo di una percezione errata di quello che un adulto dovrebbe fare o non fare nel proprio tempo libero e, a quanto pare, per la società un adulto ha ormai smesso sia di crescere che di divertirsi. Ebbene, potrebbe essere vero che non possiamo più crescere allo stesso modo di un bambino, ma possiamo certamente migliorare come esseri umani a prescindere dall'età, o se non altro possiamo provare a preservare la lucidità mentale che abbiamo già raggiunto. Se le parole crociate sono considerate un buon esercizio mentale per mantenere la mente attiva, perché non potrebbe esserlo anche un gioco così complesso e impegnativo come il go?

Perché no, infatti. Ma basta parlare! Vediamo come si gioca a go.

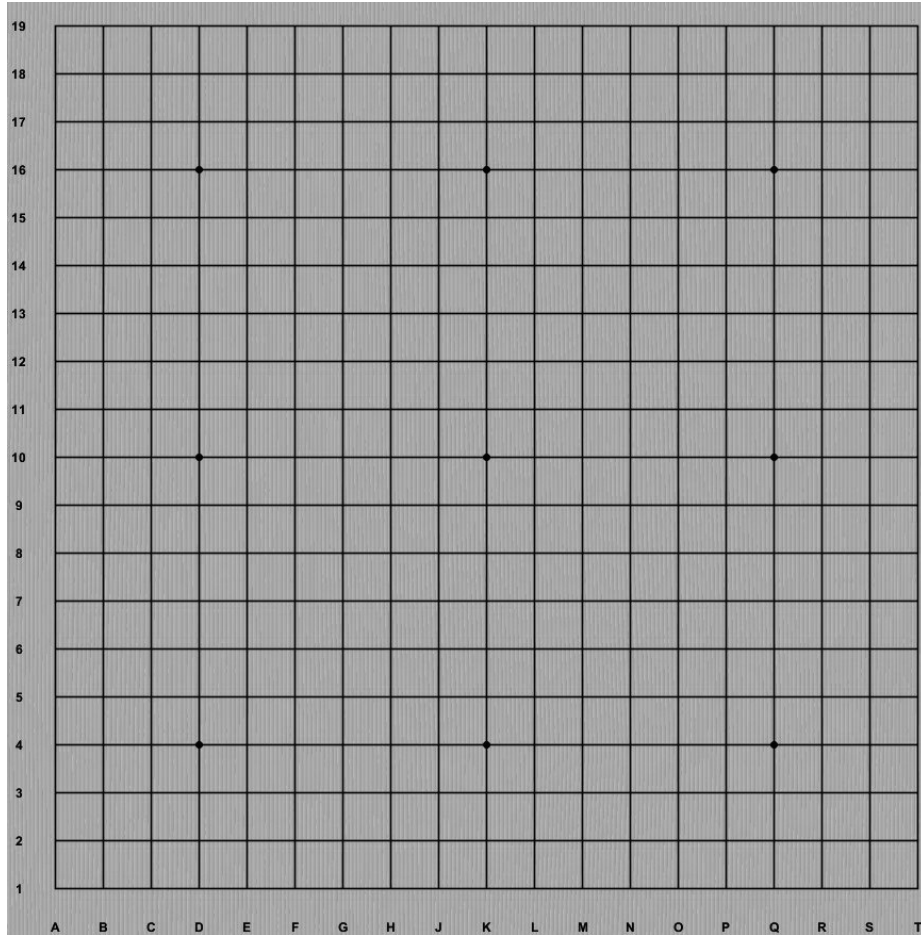


Il go può viaggiare ovunque e può essere giocato ovunque.

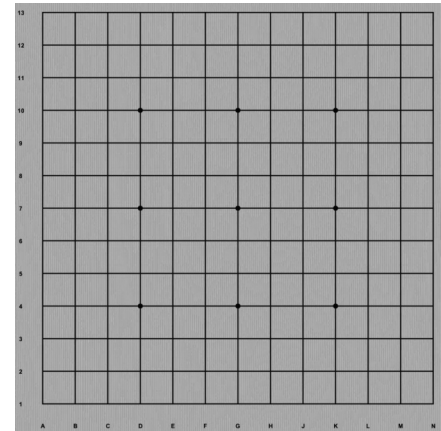
Fonte : Ailin Hsiao (2p di Taiwan)

► Le diverse tavole da gioco e il posizionamento delle pietre

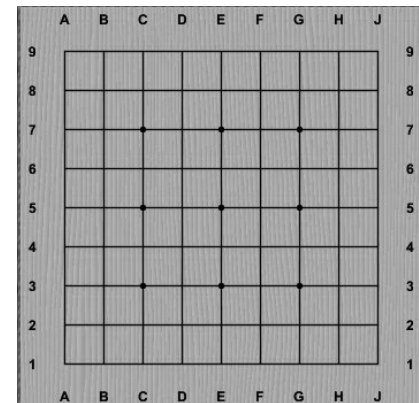
Il go si gioca su una superficie piana (solitamente di legno) divisa in una griglia rettangolare di dimensioni 9x9, 13x13 e, la più comune, 19x19. L'asse orizzontale è contrassegnato dalle lettere dell'alfabeto, mentre l'asse verticale dai numeri.



Un goban 19x19 vuoto

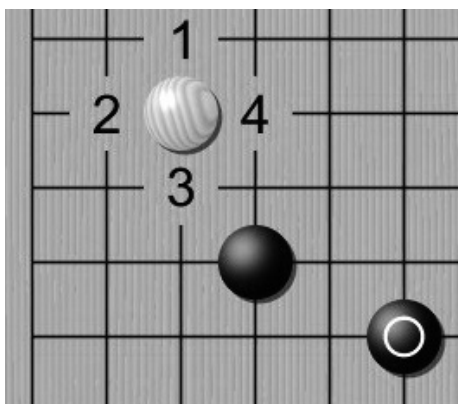


Un goban 13x13

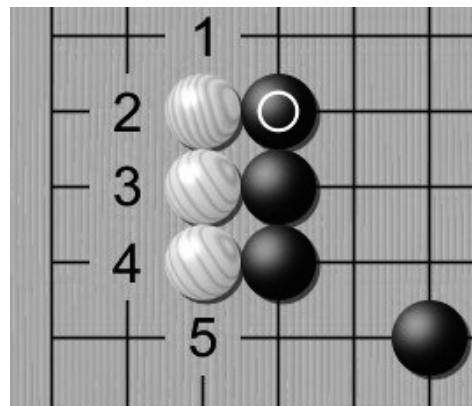


Un goban 9x9

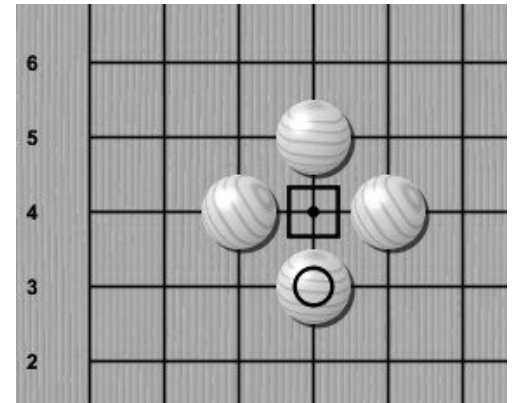
I pezzi che i due giocatori usano per giocare sono dei dischetti chiamati “pietre” e sono di due colori: nere e bianche. Le pietre vengono posizionate sulle intersezioni della griglia (inclusi i bordi e gli angoli) e sono tutte uguali tra di loro. Le intersezioni non occupate che si incrociano con la posizione della pietra sono chiamate “**libertà**”. Inoltre, le pietre, una volta posizionate sul goban, non possono essere rimosse e non possono essere giocate in una posizione dove non avrebbe **alcuna** libertà. Le pietre che si connettono lungo una delle linee della griglia sono considerate un “gruppo” e condividono tra loro le proprie libertà.



Ogni pietra, da sola, ha un massimo di quattro libertà



Gruppi di pietre condividono le loro libertà

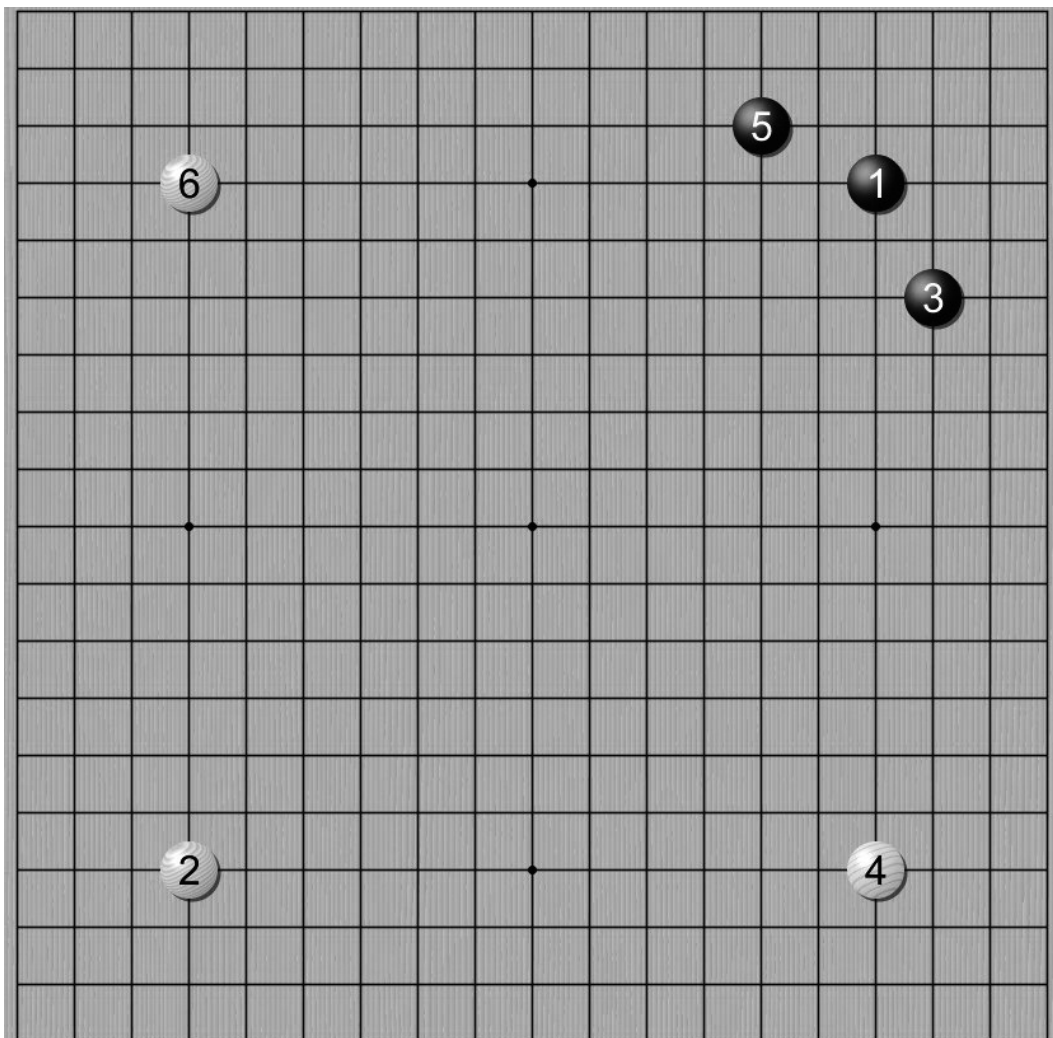


Il nero non può giocare lì perché la pietra non avrebbe più libertà

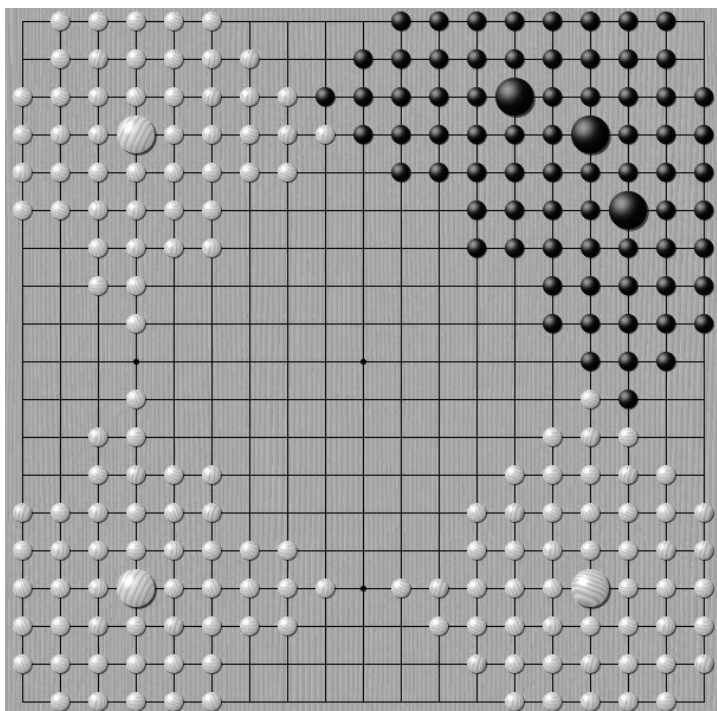
Nel go non ci sono altri tipi di pezzi speciali, e questo è ciò che rende le regole base di questo gioco facili da imparare. Ma ogni pietra può essere posizionata più o meno dovunque sul goban, e questo è ciò che determina l'estrema complessità del gioco. Ognuno dei due giocatori prende le pietre di uno dei due colori e gioca una pietra ciascuno, a turno, cercando di circondare quanto più territorio possibile (contato come intersezioni libere, dette semplicemente “**punti**”).

In caso di gioco alla pari, la partita comincia con un goban vuoto. In questo caso il giocatore con le pietre nere gioca per primo. Per far sì che il gioco resti bilanciato, dato che giocare la prima mossa è considerato vantaggioso, il giocatore con le pietre bianche riceve dei punti di compensazione (detti “**komi**”). Il valore esatto del komi viene concordato dai giocatori prima della partita, e normalmente varia da 5.5 a 7.5, con il mezzo punto decimale aggiunto per evitare che si verifichi un pareggio (detto “**jigo**”).

Per riassumere, per ora sappiamo di poter giocare le nostre pietre praticamente ovunque vogliamo e che lo scopo del gioco è di circondare quanti più territori possibili. Nel prossimo capitolo vedremo qual è il modo migliore per raggiungere questo obiettivo durante le varie fasi del gioco, ma per ora concentriamoci sull'ovvia idea di voler compiere mosse che ci assicurino di circondare quante più aree possibili con il minor numero di mosse. Vediamo un esempio.



Un esempio classico di mosse inefficienti da parte del nero. Dobbiamo aprire le ali e volare, come ha fatto il bianco. Assicurarsi una piccola parte di goban è peggio che piazzare le prime pietre in quante più aree possibile.



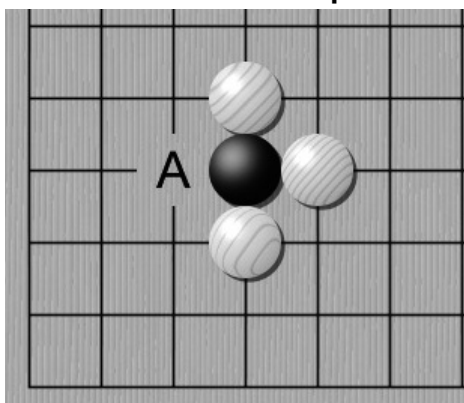
Una stima dei punti o dell'influenza

Entrambi i giocatori hanno giocato 3 mosse ciascuno e ora è il turno del nero, ma quale dei due giocatori ha giocato le proprie mosse nel modo più efficiente? Il nero sembra essersi assicurato un angolo, ma il bianco si è affrettato a posizionare per primo le sue pietre in un'area più larga, assicurandosi che il nero dovrà combattere duramente per riprendere il controllo di quell'area.

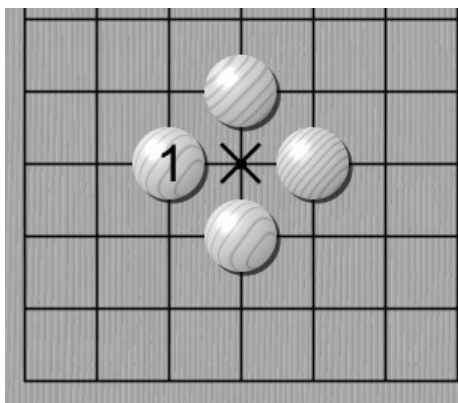
Naturalmente, il bianco, non otterrà tutti quei punti alla fine del gioco, ma essere in grado di giocare per primi una pietra in una certa area garantisce un notevole vantaggio per il resto del gioco.

► Catturare le pietre avversarie

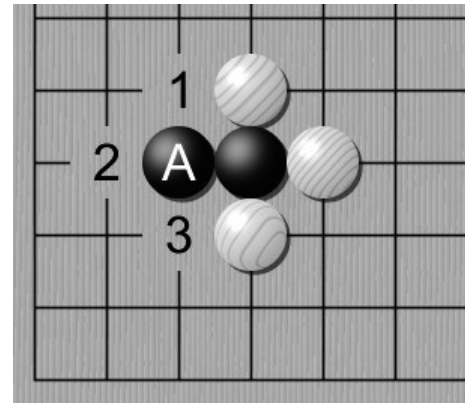
La prossima regola riguarda la cattura delle pietre avversarie. Questo avviene quando le pietre avversarie sono completamente circondate e tutte le loro libertà sono state occupate. Una volta che una pietra o un gruppo di pietre nemiche sono state catturate, esse vengono rimosse dal goban e vengono aggiunte al nostro punteggio alla fine della partita. Quando le nostre pietre hanno una sola libertà rimasta e sono prossime ad essere catturate tale situazione si chiama "atari."



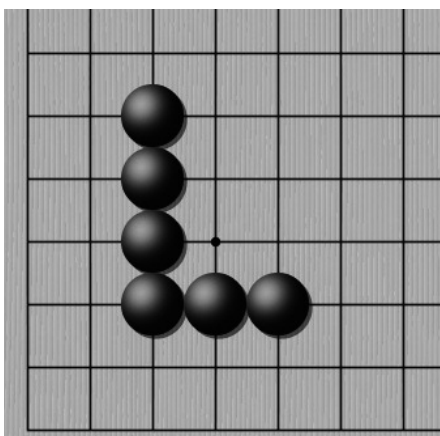
La pietra nera ha una sola libertà in A (atari)



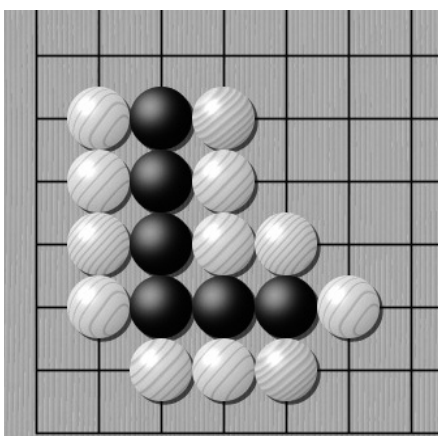
Quando il bianco gioca lì, la pietra è catturata e quindi rimossa



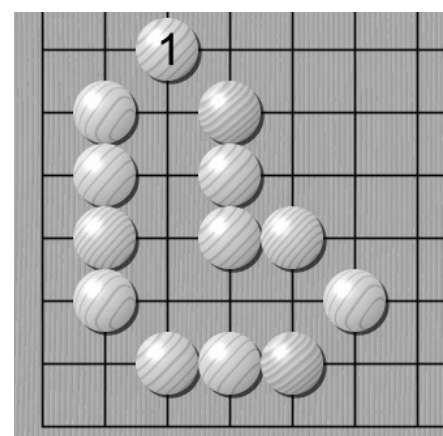
Pertanto, di solito il nero resiste estendendo e si ritrova con tre libertà



I gruppi condividono le libertà...

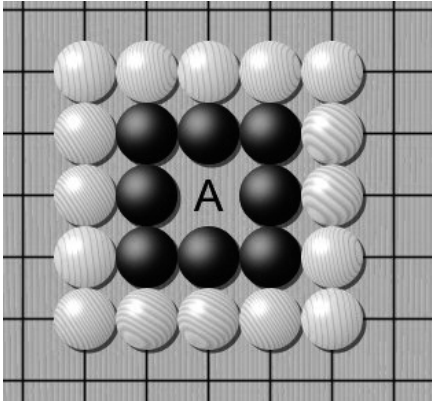


ma possono ancora essere catturati...



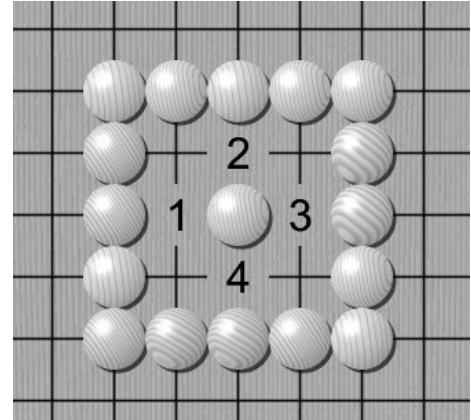
...e rimossi!

Prima abbiamo detto che, in accordo con le regole Giapponesi, una pietra non può essere giocata dove non ha alcuna libertà, ma dato che non avevamo ancora parlato della cattura non era possibile spiegare perché. Ora invece ci appare ovvio che una cosa del genere costituisce un “suicidio” per quella pietra, o gruppo di pietre al quale viene aggiunta, e causerebbe un’auto-cattura. Giocare una mossa del genere non ci offre nessun vantaggio (tranne in alcuni oscuri casi) e per questo è proibito in molte versioni del gioco.



Il nero, giocando in A, renderebbe le libertà del suo gruppo pari a zero, quindi il nero non può giocare lì...

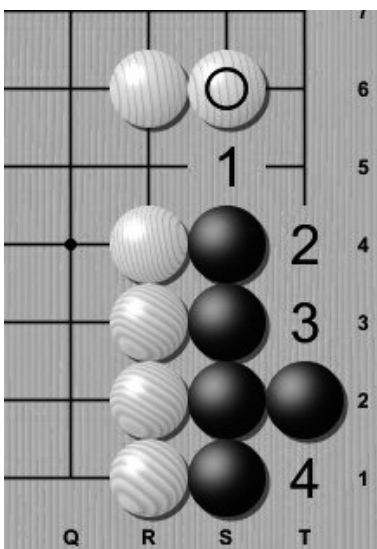
Questa regola vuol dire anche che è lecito giocare in una posizione che non **aveva** nessuna libertà al momento della giocata, **ma che acquisisce almeno una libertà** attraverso la cattura di una pietra avversaria.



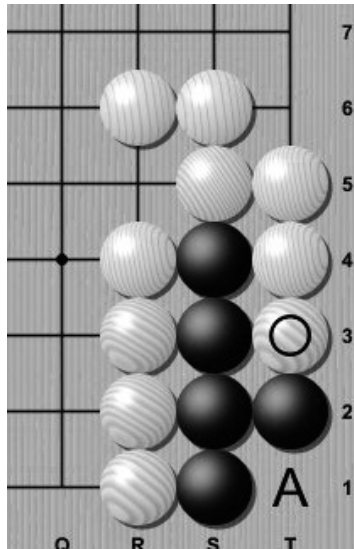
...ma il bianco PUÒ! La sua pietra rimuove il gruppo del nero e guadagna libertà. Catturare è l’unico modo di giocare una pietra in questi casi.

►► Un occhio solo non basta...

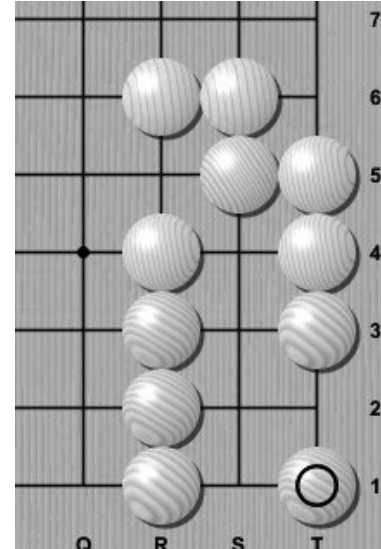
Una libertà che l'avversario non può riempire, come quella appena vista, è definita “**occhio**.” Ma non è abbastanza per i nostri gruppi di pietre avere un solo occhio per essere salvi dalla cattura. Avere un occhio ci dà un vantaggio, ma se il nostro gruppo viene completamente circondato e si trova in *atari*, allora l'avversario può giocare dentro l'occhio e catturare l'intero gruppo. In molte situazioni l'esistenza di un occhio, o la sua possibile sua creazione, ci dà un falso senso di sicurezza che ci conduce alla distruzione (o “**morte**”) dei nostri gruppi, se non stiamo attenti.



Il nostro gruppo nero sembra salvo con quattro libertà e un “occhio” in 4. Il bianco non può giocare in 4... per ora!



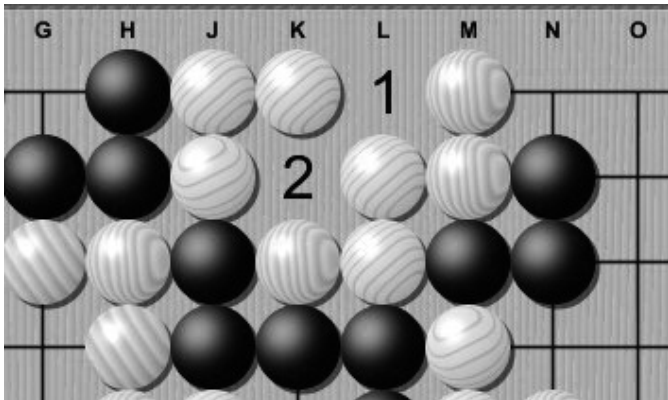
Se trascuriamo il nostro gruppo, potrebbe essere circondato. Una volta ridotto ad una sola libertà, il bianco può giocare nell’occhio”...



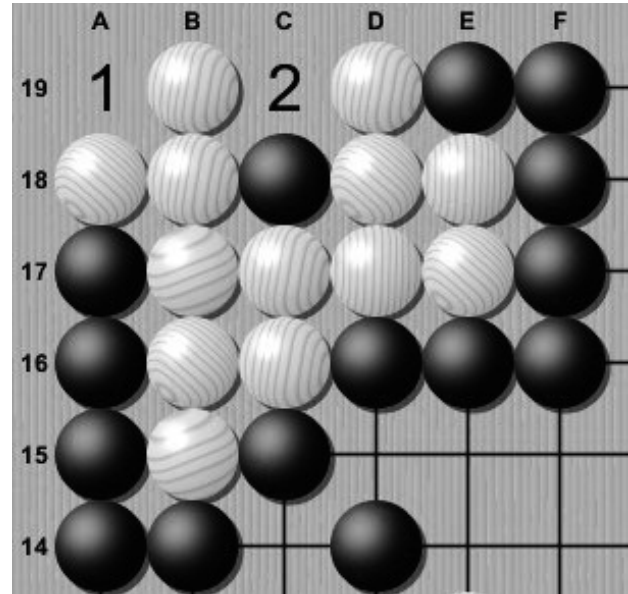
...e catturare il nostro gruppo.

►► ...ne servono due!

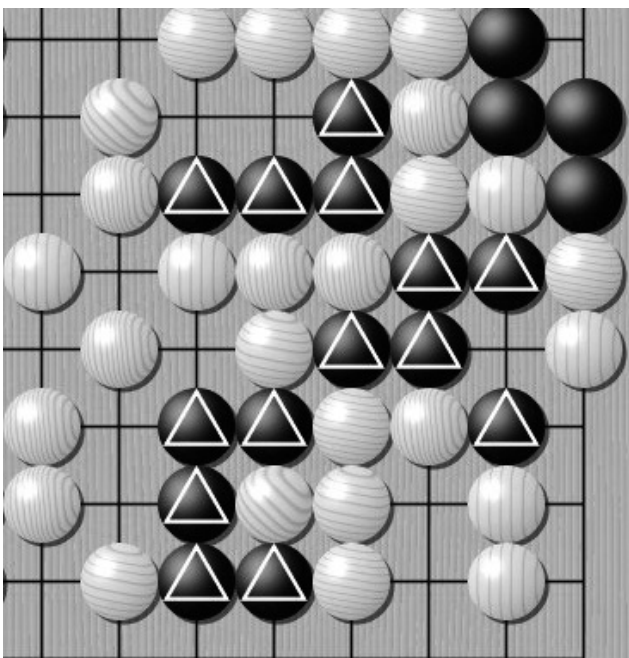
Quindi, per poter considerare un gruppo al sicuro, quando sta venendo circondato ha bisogno di assicurarsi due libertà certe, all'interno delle quali l'avversario non può giocare. In questo modo il gruppo non può essere catturato con una sola mossa né creare altre libertà per la pietra avversaria. Quindi, **gruppi con un occhio solo possono essere catturati, mentre gruppi con due occhi non possono essere catturati**. Questo tipo di gruppi sono definiti “vivi.”



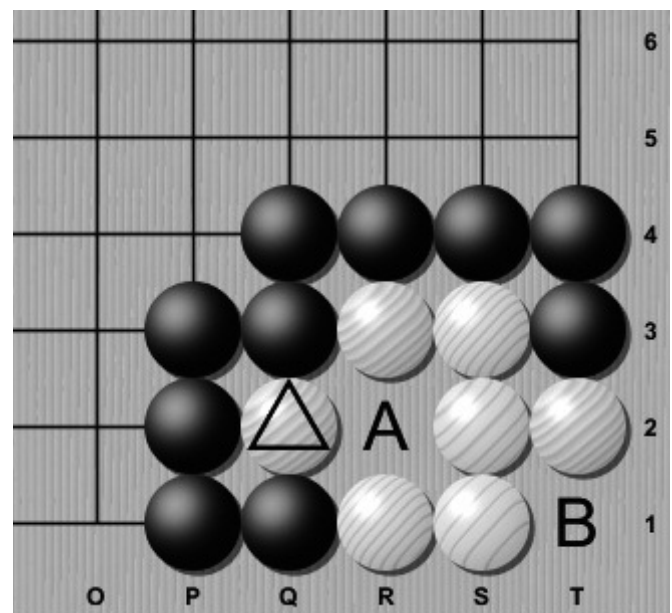
Immagini a destra e a sinistra: Tipici esempi di gruppi con solo due occhi. Notare che il nero non può riempire le libertà in **1** o **2**, quindi i gruppi di Bianco non potranno mai essere messi in atari e dunque sono **vivi**.



Queste regole di cattura, combinata con quella sui “due occhi”, creano situazioni e combattimenti molto interessanti. Man mano che il gioco va avanti, le aree dei due giocatori si scontreranno e a seconda di come le loro pietre sono posizionate, si può applicare una notevole pressione su di esse e possono essere perse e catturate immediatamente. Di particolare interesse sono i casi dove ci sono formazioni che sembrano occhi ma in realtà hanno un difetto che li rende catturabili. Questi sono chiamati “**falsi occhi**” e ne analizzeremo la formazione più in profondità in un successivo, e più avanzato, capitolo.

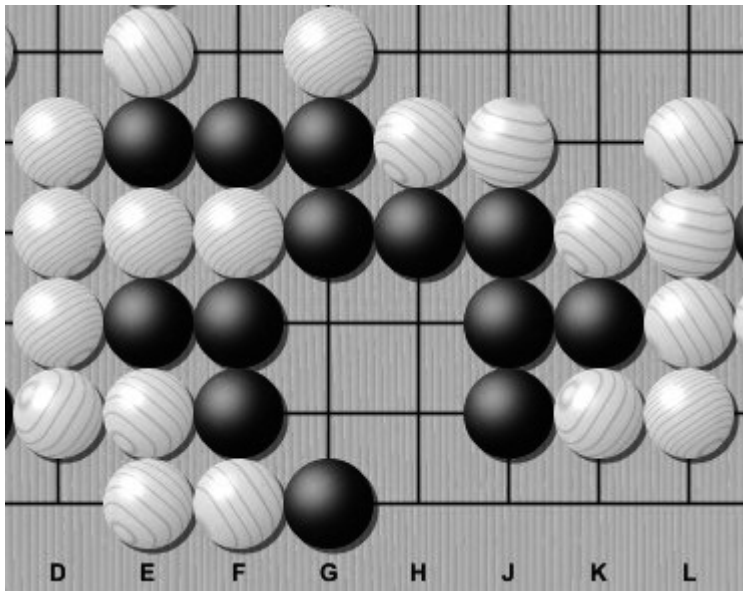


Il risultato finale di una battaglia in un angolo. Tutte le pietre nere segnate sono morte perché non c'è spazio per formare due occhi.

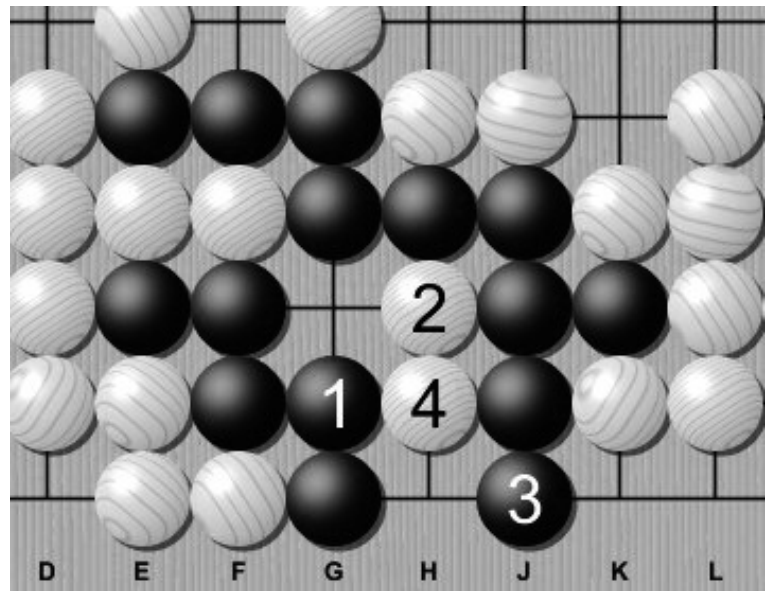


Il punto **A** sembra un occhio, ma è in realtà falso, dal momento che la pietra segnata può essere catturata, mettendo l'intero gruppo in atari. Il punto **B** è un occhio vero, ma un occhio solo non basta.

Catturare un gruppo avversario è anche chiamato “uccidere un gruppo”. Il processo di uccisione è spesso lasciato incompiuto, quando il gruppo intrappolato non ha più possibilità di essere salvato in quel momento specifico. Qualche volta, con il procedere del gioco, si può minacciare di “salvare” i gruppi “morti” dal loro destino, ma questa non è una cosa semplice da fare e la pratica migliore è quella di evitare che i propri gruppi si ritrovino in questa situazione fin dal principio.



È il turno del bianco e il gruppo nero è morto. Non può formare due occhi, in nessun modo...

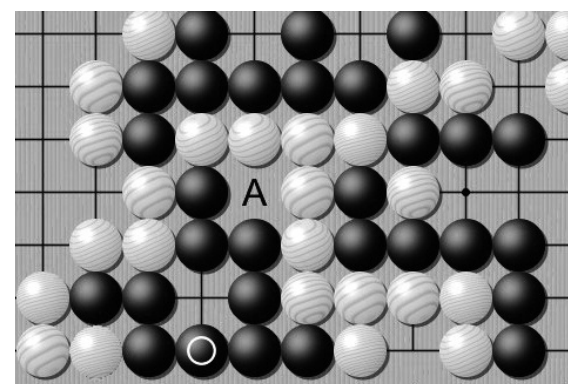


neanche se fosse il nero a muovere per primo. Il nero può provare altre mosse, ma nessuna può salvare il suo gruppo.

In generale, un gruppo che non può essere salvato, nemmeno giocando per primi, è considerato “morto” ed è inutile spendere tempo e mosse per tentare di salvarlo, visto che sappiamo che sarà comunque catturato. Allo stesso modo, non è saggio sprecare mosse per provare a uccidere gruppi che non possono essere catturati nemmeno se si gioca per primi e dunque, come abbiamo già spiegato, questi gruppi sono considerati “vivi”.

► Il raro caso della “doppia vita”

Può capitare che entrambi i giocatori abbiano solo due libertà ciascuno, con almeno una in comune. Se un giocatore decidesse di giocare in una delle libertà in comune, priverebbe anche il proprio gruppo di una libertà, portando così alla cattura del proprio gruppo da parte dell’avversario nel turno successivo. Questa situazione, in cui nessuno dei due giocatori ha, di fatto, la possibilità di catturare il gruppo avversario è chiamata “doppia vita” o “seki”. Questa situazione è comunque molto rara in partita, in particolare se entrambi i giocatori sono consapevoli della possibilità e fanno in modo di evitarla.

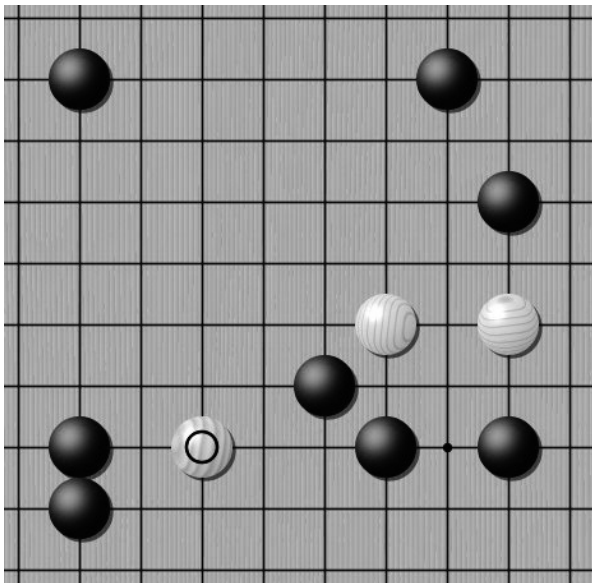


Seki: il primo giocatore che gioca in A si ritroverà con il proprio gruppo in atari.

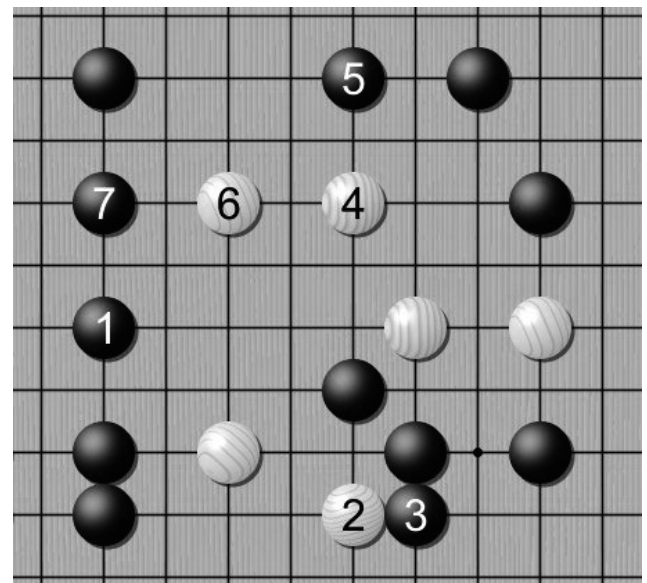
Pertanto, nessun giocatore giocherà in quella posizione e nessun gruppo sarà ucciso.

► Catturare è bello, ma...

Nonostante tutto ciò, l'obiettivo del gioco non è catturare le pietre dell'avversario, ma mettere in sicurezza e accerchiare quanto più territorio possibile. Di solito è più utile usare la cattura per infastidire e minacciare i gruppi dell'avversario, piuttosto che catturare davvero. Questo è un concetto più avanzato che tratteremo in dettaglio più avanti, ma è veramente importante tenere a mente fin da ora che essere aggressivi e provare a prendere tutto è uno degli errori più comuni che un giocatore possa fare.



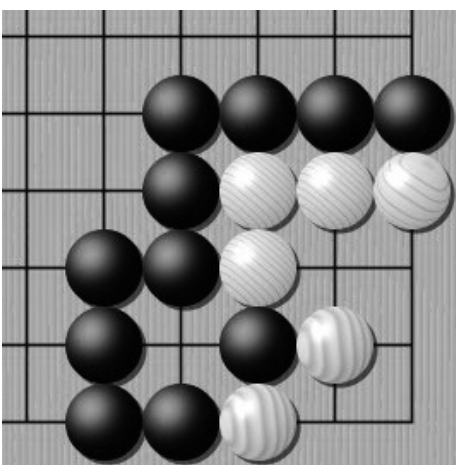
Il nostro istinto potrebbe portarci a ingaggiare combattimenti ravvicinati contro queste pietre bianche dentro il nostro territorio, ma spesso porta più benefici attaccarle a distanza...



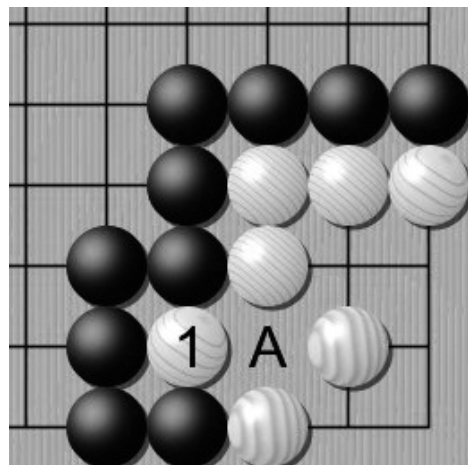
Questo è un grande risultato per il nero. Le pietre bianche NON sono ancora vive, e il nero sta guadagnando mosse gratis all'esterno.

► Evitare lo stallo

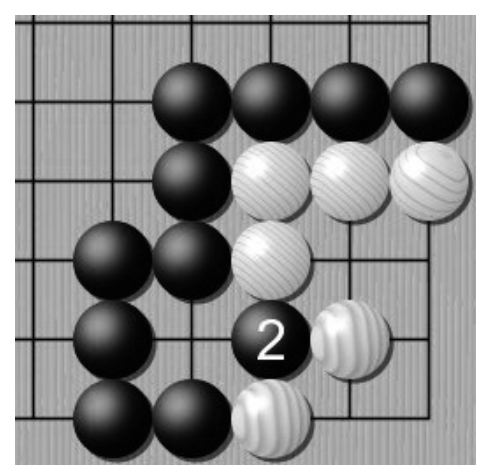
L'ultima regola del gioco è che non si può piazzare una pietra che ripete una posizione precedente. Questo porta alla creazione di una situazione speciale, chiamata "ko", dove le pietre potrebbero teoricamente catturarsi a vicenda all'infinito, ma questo non è permesso.



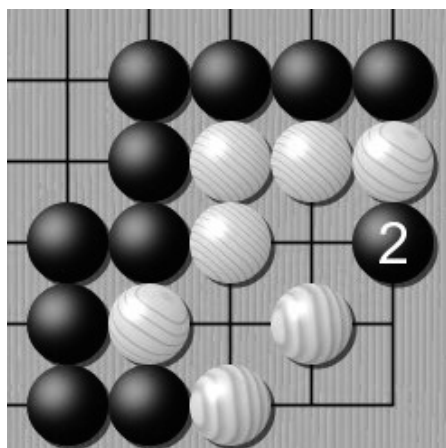
È il turno del bianco e può catturare una pietra...



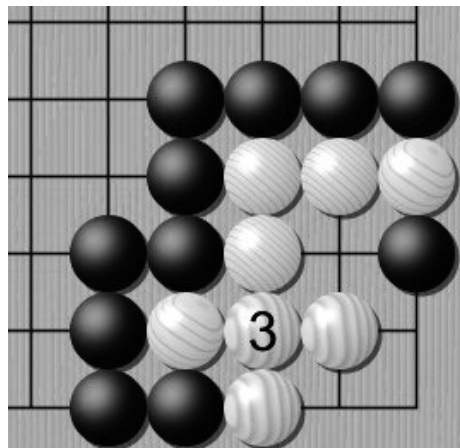
ma adesso anche la sua pietra è in atari. A causa della regola del ko, la pietra non può essere catturata con la prossima mossa...



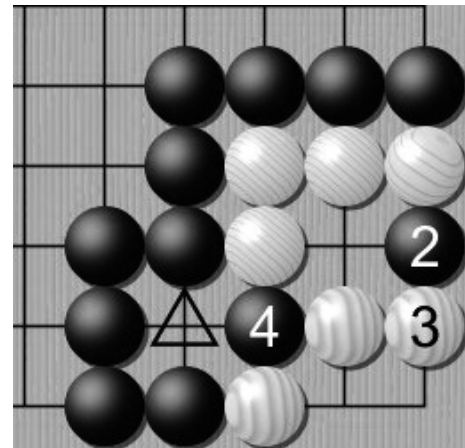
perché altrimenti si ritornerebbe in questa posizione e si andrebbe avanti all'infinito. Invece...



Il nero è costretto a giocare altrove...

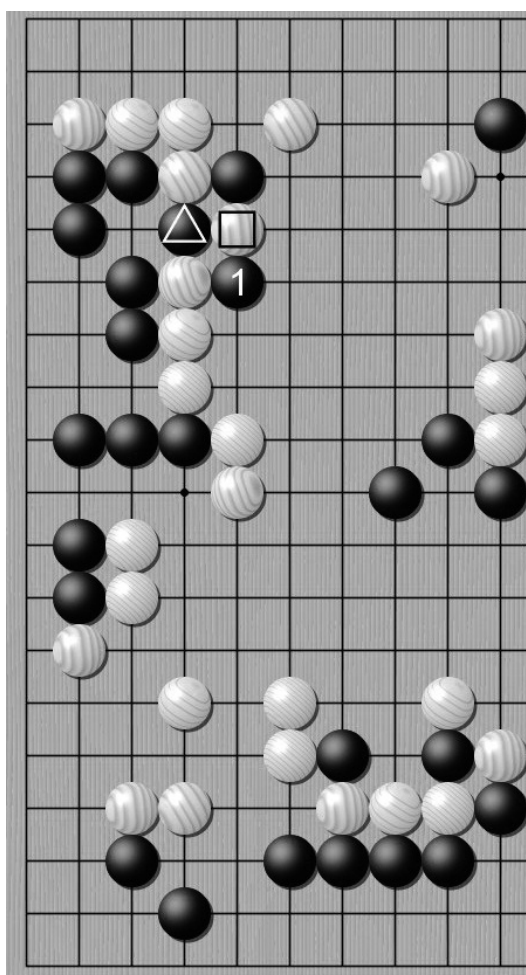


e se il bianco ignora quella mossa, allora potrà chiudere quella libertà, e vincere la battaglia del ko...

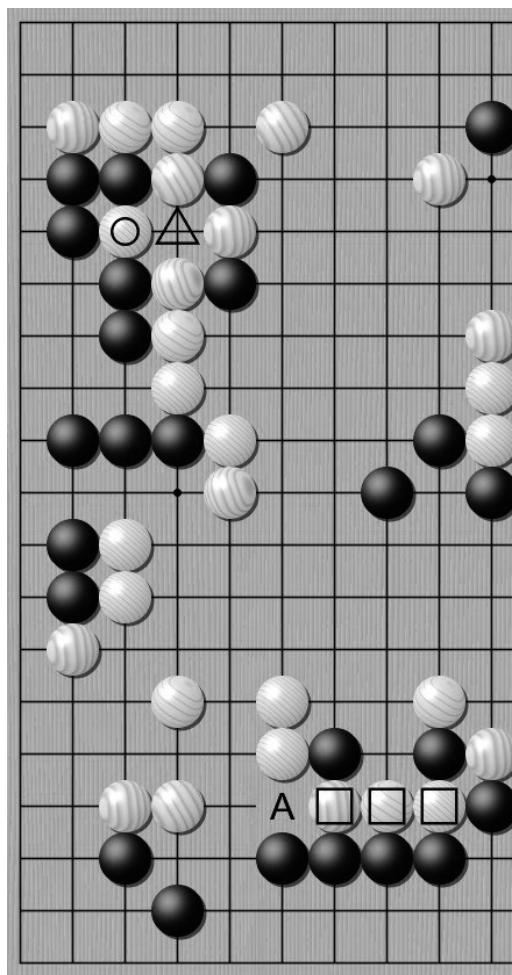


Altrimenti, il nero potrà catturare la pietra e il bianco dovrà giocare una mossa in un'altra posizione prima di ricattare.

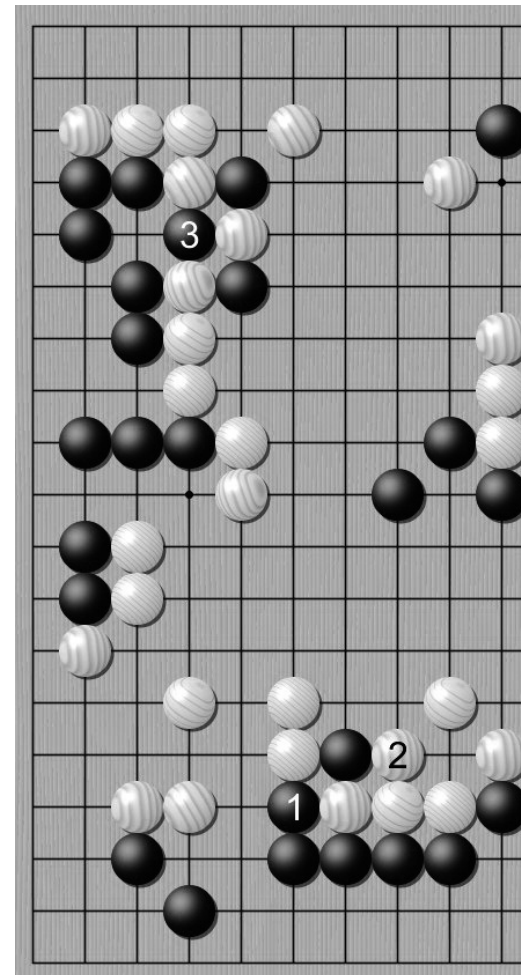
Questa regola evita questa situazione e crea uno specifico problema strategico legato al giocare altrove. La mossa deve essere abbastanza pericolosa da costringere l'avversario a non ignorarla e chiudere la libertà della pietra che ha appena catturato nel ko. Tale mossa è chiamata "minaccia ko". Valutare il valore del ko e delle minacce ko è un problema avanzato che raramente è facile da risolvere. Sembra complicato, ma è molto più facile spiegarlo praticamente, quindi, per illustrare l'idea di una minaccia ko, guardiamo un esempio da un gioco reale:



Il nero gioca la **mossa 1** e crea un ko che coinvolge le due pietre segnate. Se quella pietra cade, il nero minaccia di entrare nell'area del bianco a destra...

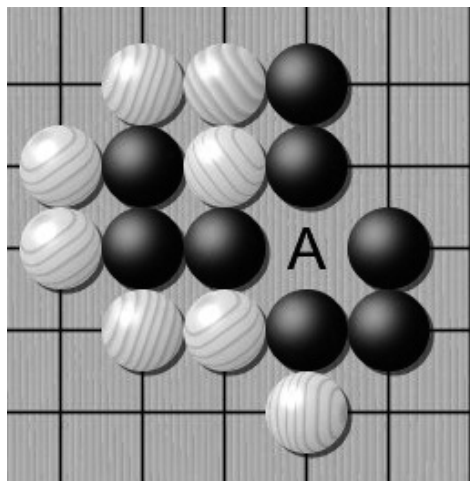


Quindi il bianco cattura la pietra e inizia il ko. Il nero non può giocare nel punto segnato dal triangolo, quindi ha bisogno di una mossa a cui il bianco deve rispondere. La **mossa A** minaccia un sacco di punti...

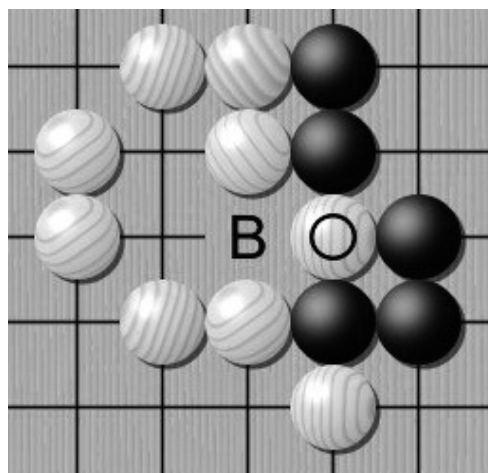


Quindi il nero esegue la mossa. Sicuramente il bianco risponde e il nero riprende la sua pietra con la **mossa 3**. Ora il Bianco deve trovare una minaccia e la lotta ko è iniziata.

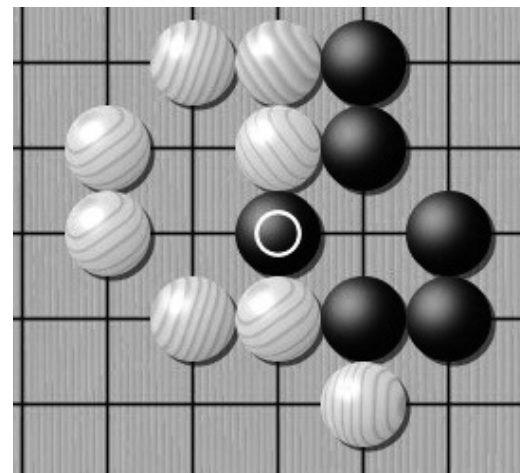
Un'altra cosa che non è immediatamente ovvia è che, mentre la regola del ko impedisce la ripetizione di intere posizioni della tavola, la regola non si applica quando viene catturata più di una pietra, poiché la ricattura non crea una posizione simile sulla tavola.



Giocare in A può sembrare un ko ma...



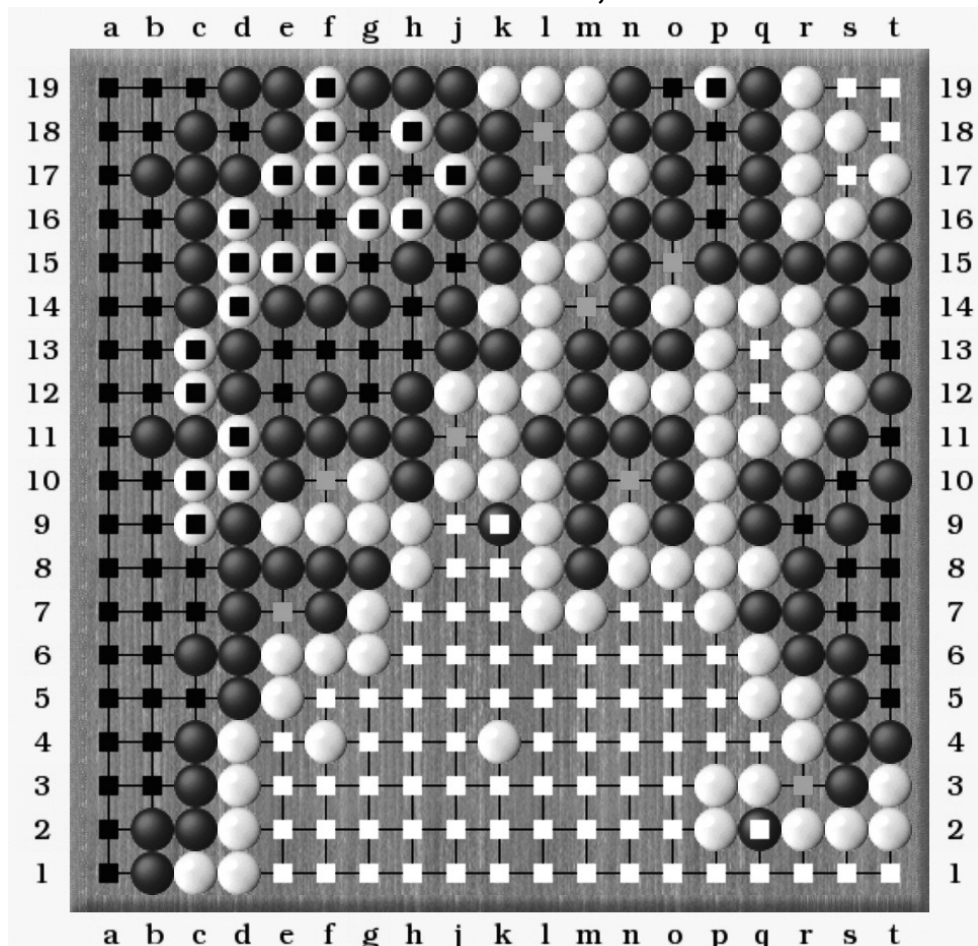
il nero può immediatamente giocare in B...



... perché così facendo non si crea una posizione simile a quella della prima immagine.

► Il punteggio e la vittoria

Ultimo, ma non meno importante, è la questione del punteggio. Quando un giocatore crede che non ci siano più mosse da giocare, può saltare il suo turno (chiamato "passo"). Quando entrambi i giocatori passano, allora la partita finisce e il giocatore con più punti vince la partita. Come abbiamo già spiegato, l'intero obiettivo del gioco è quello di circondare la maggior parte del territorio e questo territorio consiste nel numero di intersezioni che il giocatore ha circondato. A questi punti si aggiunge il numero di pietre catturate e le pietre che entrambi i giocatori concordano che siano morte, così come il komi.



Scoring information		
Japanese ruleset		
(Territory scoring)		
	●	○
Territory	+68	+77
Dead stones	(2) +2*21	(21) +2*2
Prisoners	+3	+1
Extra		+6.0 (K)
Score	113	88
Result	B+25	

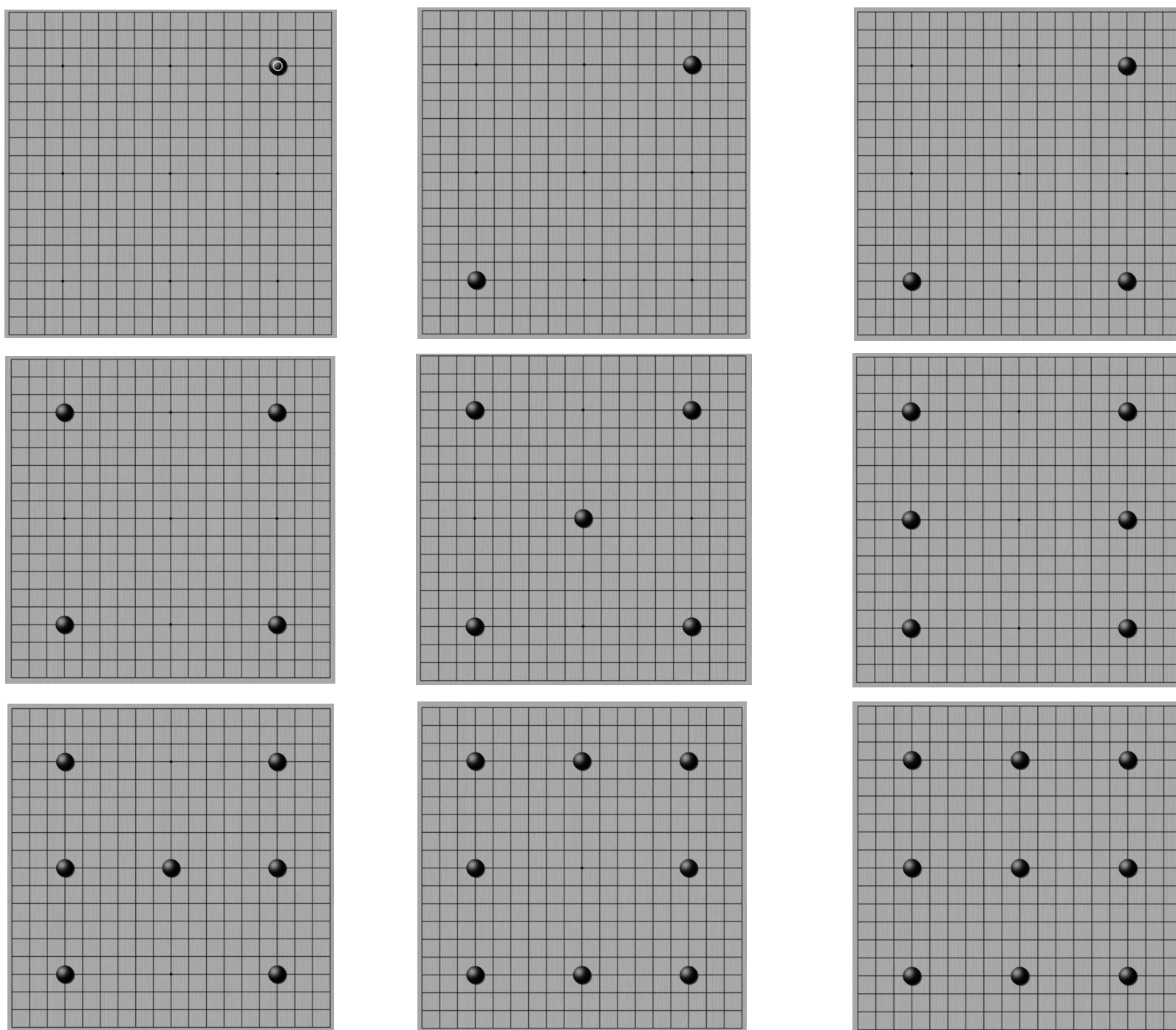
Questo è un tipico esempio di una partita. I segni bianchi e neri sono i punti circondati da ogni giocatore.

Le pietre segnate con colori opposti al proprio sono considerate morte.

I segni grigi sono considerati punti "neutri" che nessuno dei due giocatori circonda. Quando tutto viene contato e sommato, in conclusione il nero vince di 25 punti.

►► I gradi del go e le partite con handicap

A differenza di molti altri giochi in cui il giocatore più abile di solito vince facilmente contro un giocatore più debole, il go possiede un meccanismo molto interessante per bilanciare le differenze di abilità: al giocatore più debole vengono date le pietre nere e gli viene permesso di giocare alcune mosse libere sulla tavola senza che il bianco possa rispondere. Queste sono chiamate partite con handicap e il numero di mosse libere è deciso dalla differenza di grado tra i due giocatori. Per ogni differenza di grado viene data una pietra libera, di solito fino ad un massimo di 9 pietre.



Posizionamento tipico per giochi con handicap da una a nove pietre di handicap.

I gradi del Go sono tradizionalmente divisi in "**kyu**" (studente) e "**dan**" (maestro) per i dilettanti, mentre i professionisti hanno il loro livello di dan che si colloca sopra gli altri. Il sistema funziona in ordine decrescente per i gradi kyu e in ordine crescente per i gradi dan, con 30 kyu che è il grado più basso e 7 dan che è il grado più alto per i dilettanti e 9 dan per i professionisti.

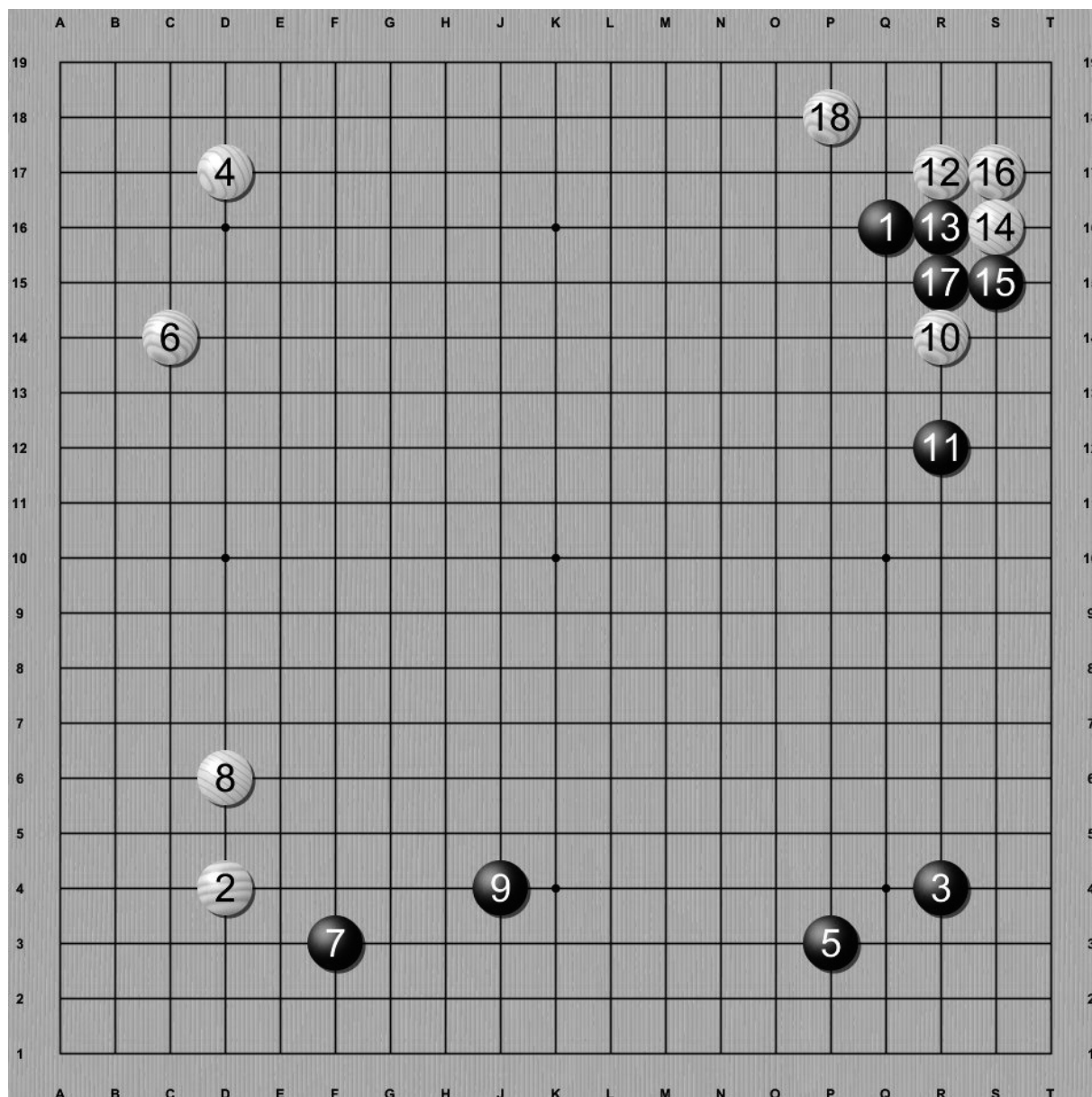
30-20 kyu	è di solito il rango di un giocatore principiante. Un giocatore di questo livello di solito conosce solo le regole che abbiamo già coperto e sa poco della loro applicazione pratica
19-10 kyu	è di solito il rango di un giocatore occasionale che ha passato del tempo a leggere alcune delle basi del gioco o ha giocato molte partite e ha acquisito una conoscenza pratica del gioco
9-1 kyu	è di solito il rango di un giocatore che ha iniziato a studiare il go più seriamente e sta iniziando ad esplorare le complessità del gioco. 9-8 kyu è anche il grado che questo libro spera di aiutare i suoi lettori principianti a raggiungere.
1-7 dan dilettanti	sono le persone che hanno superato la barriera del giocatore occasionale e sono di solito più rigorosi nel loro studio del gioco.
1-9 dan professionisti	sono al di sopra della classifica dei dilettanti. Bisogna passare esami o competizioni speciali per raggiungere questo livello. Questo livello e l'idoneità a partecipare a competizioni professionali è assegnato solo dalle associazioni nazionali.

La distinzione più comune tra i livelli di kyu, però, è di giocatori 30-10 kyu che sono spesso classificati come "kyu a due cifre" (DDK) e i giocatori 9-1 kyu che sono chiamati "kyu a una cifra" (SDK).

Tra i livelli kyu e dan amatoriali, la differenza tra questi ranghi equivale alla quantità di pietre di handicap che il giocatore di livello inferiore dovrebbe ricevere per garantire un gioco più equo. Tra i ranghi professionisti la differenza non è così pronunciata e di solito si dà una pietra di handicap ogni tre o quattro gradi di differenza.

►► E adesso?

La domanda più difficile nei giochi da tavolo è, di solito, “cosa faccio adesso?”. Le regole del go sono poche, ma la loro semplicità e le dimensioni della tavola la rendono una domanda particolarmente importante e difficile da approcciare. “Dove gioco la mia prossima mossa su una tavola vuota, e perché?” “Dove e come rispondo alle mosse del mio avversario e perché le ha giocate?” “Dov’è meglio giocare e quante pietre dovrei investire in questa zona?” “Qual è il mio obiettivo sulla tavola, quali sono la mia strategia e il mio scopo?” Tutte queste e molte altre domande sorgono spontanee durante una partita. Ad esempio, questa è una posizione raggiunta dopo alcune mosse:



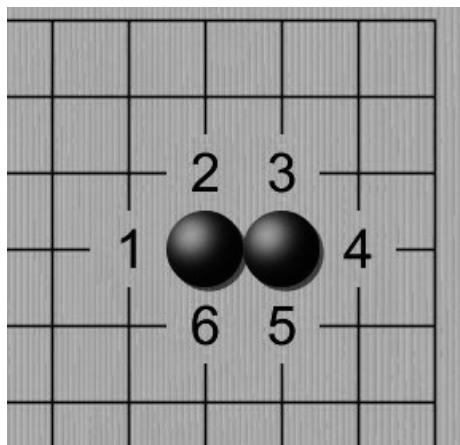
Ci sono così tante mosse... ma perché? Come sono state decise?

Il go possiede delle linee guida generali, delle forme e delle relazioni tra le pietre che possono essere tenute a mente e usate a seconda della situazione e dell’obiettivo da raggiungere. Siamo ancora nelle fasi iniziali del nostro viaggio nel go, per cui, per adesso, ci limiteremo a presentare le forme e come funzionano in generale. Useremo sicuramente queste forme in molte situazioni, così da illustrarne i loro pro e contro, ma per prima cosa introduciamole.

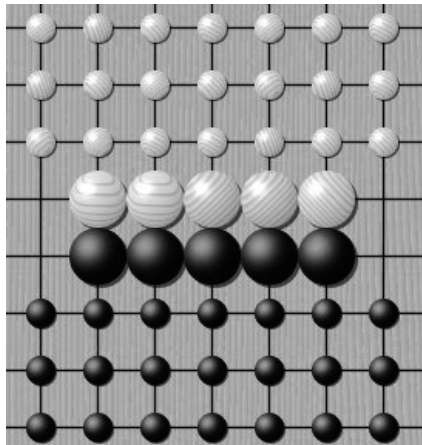
►► Le relazioni tra due pietre

Gli strumenti principali a nostra disposizione sono le relazioni più comuni tra **due pietre**. Ci sono sei posizioni che possono essere usate da entrambi i giocatori in relazione a una pietra. Due pietre dello stesso colore in queste posizioni relative lavorano insieme, mentre si può dire che una pietra avversaria posta in quello stesso modo stia attaccando (o avvicinando) una delle nostre.

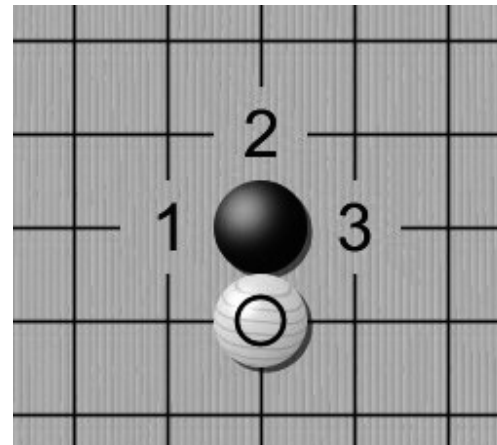
La prima forma è la **connessione diretta**:



La forma più solida e lenta nel gioco è quella con due pietre connesse in modo diretto

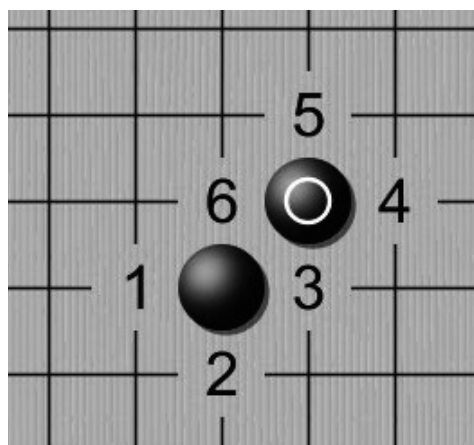


Di solito si usa per creare dei muri per guadagnare influenza o per circondare del territorio

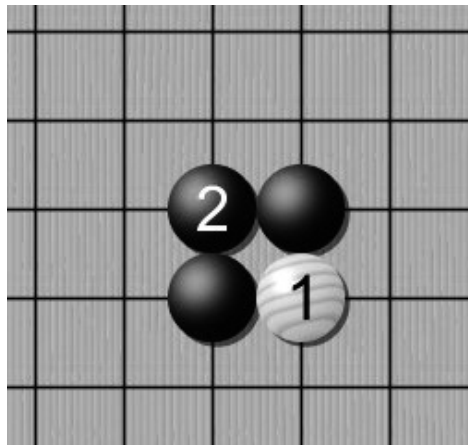


Quando l'avversario gioca una delle proprie pietre direttamente accanto a una delle nostre, si chiama **attacco**.

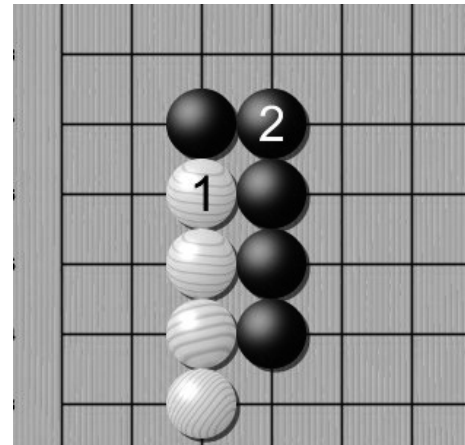
La seconda è la **connessione diagonale**:



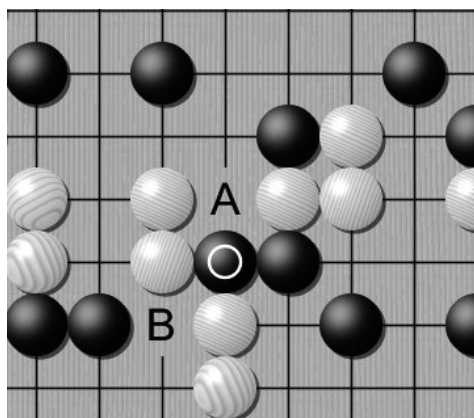
Due pietre poste in diagonale l'una rispetto all'altra sono considerate connesse...



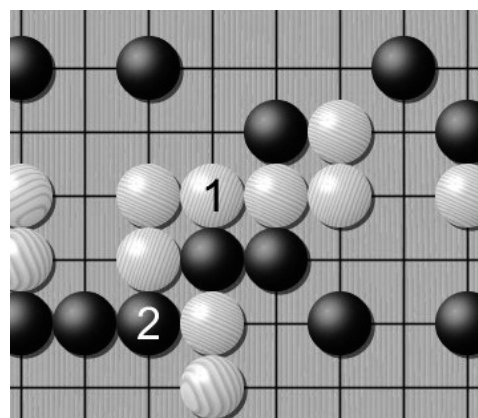
perché l'avversario non può separarle in una sola mossa...



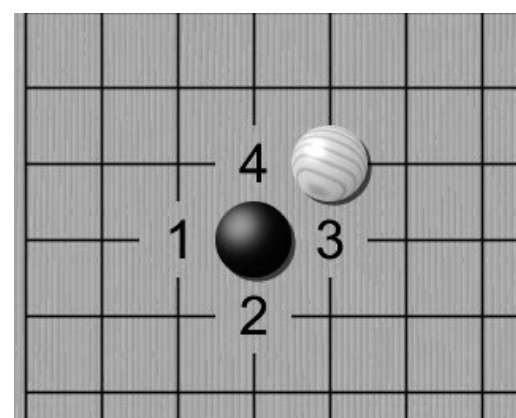
in esempi del genere in cui le pietre esistono in gruppi isolati e parti della tavola. Ma...



nei casi in cui una mossa minaccia due diverse posizioni allo stesso tempo...

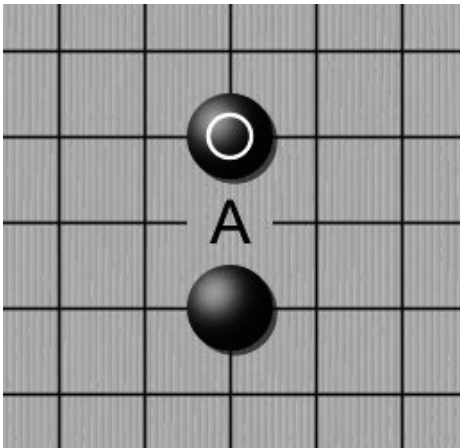


la diagonale può essere separata. Scegliere tra mosse diverse con risultato uguale si chiama **miai**.

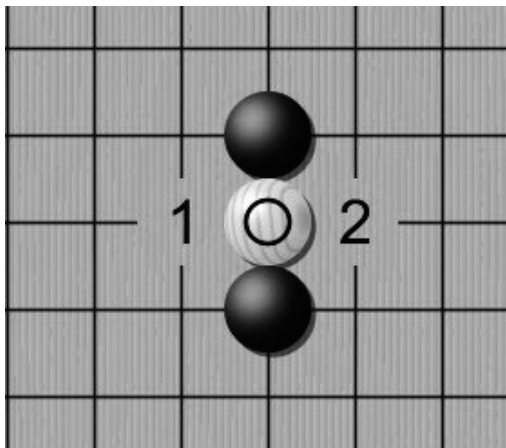


Quando l'avversario attacca le nostre pietre in questo modo si chiama **colpo di spalla**.

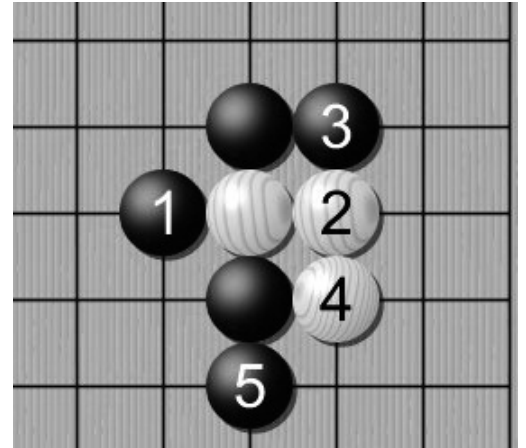
La terza è il **salto singolo** che consiste nell'estendere a partire da una pietra, lasciando un punto vuoto al centro. A differenza delle prime due relazioni, che sono connesse in maniera solida oppure separate molto di rado, questa e tutte le successive possono essere disconnesse (o "tagliate") e infatti sono spesso oggetto di lotta durante la partita. Queste lotte possono essere avviate immediatamente dopo che queste relazioni sono state giocate, oppure i loro punti deboli possono restare esposti durante tutta la partita e tornare a creare problemi quando meno ce lo aspettiamo.



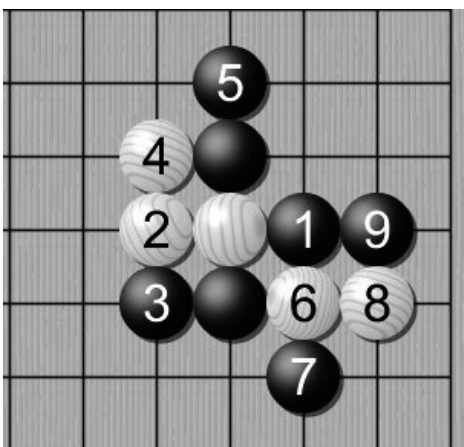
Il salto singolo sembra molto solido, visto che il suo unico punto di taglio è A...



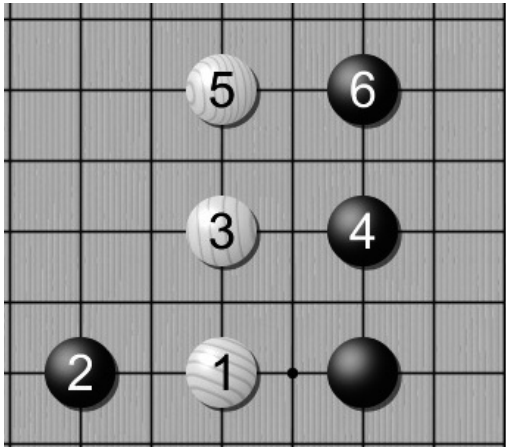
ma non c'è molto spazio lì, per cui solitamente si evita di giocarci troppo presto...



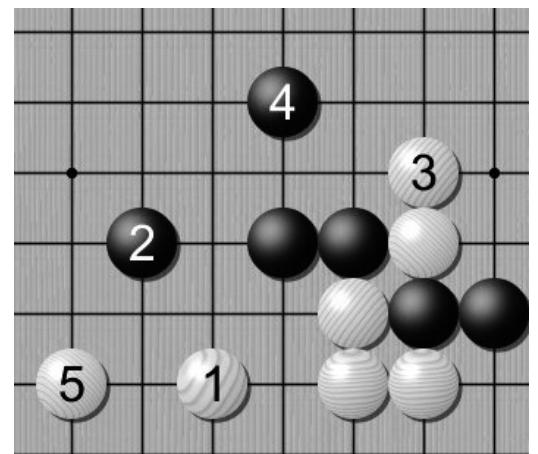
perché molte varianti portano ad un cattivo esito, come nell'esempio qui sopra...



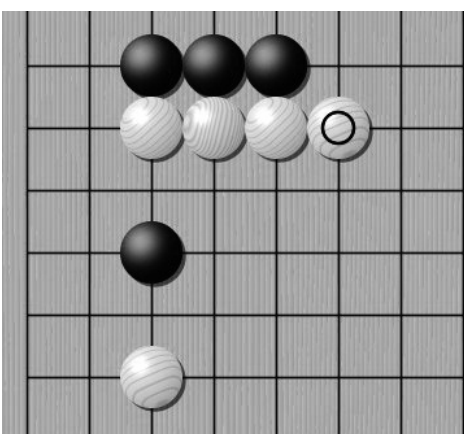
e qui c'è un altro esempio di tentativo di taglio, senza nessuna pietra di supporto attorno.



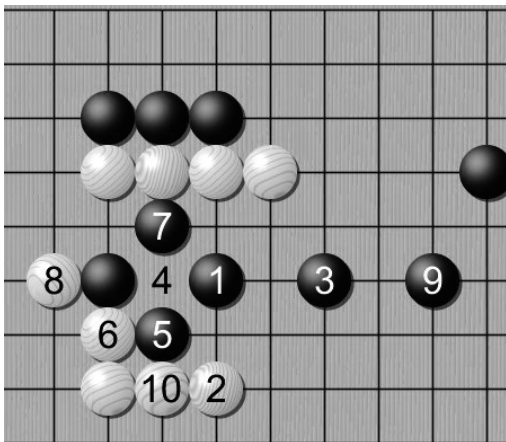
Di solito, i giocatori si inseguono a vicenda con dei salti singoli...



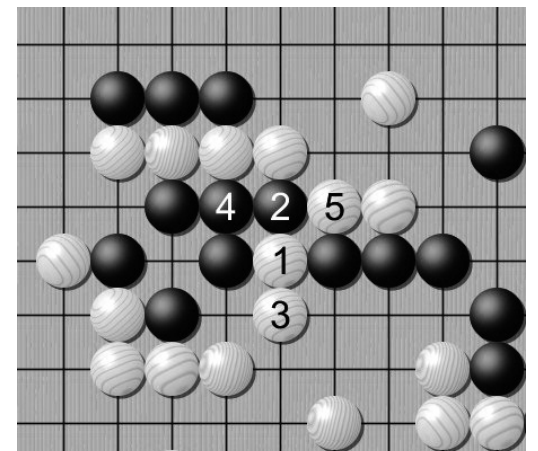
Il salto singolo può essere usato molte volte allo scopo di espandersi più velocemente sulla tavola



I salti singoli possono salvare delle pietre che si trovano in una situazione difficile.

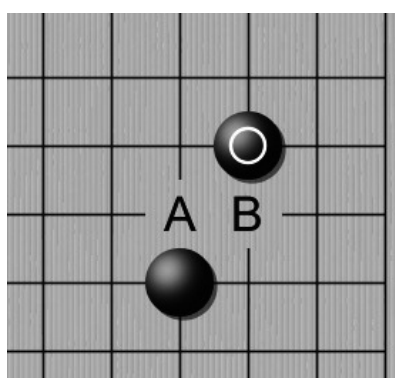


La pietra nera è in pericolo e ha bisogno di fuggire. Qui, i salti singoli sono l'ideale...

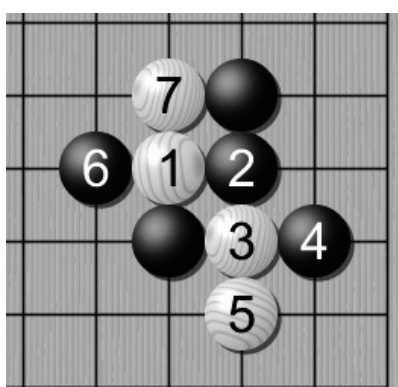


ma poi dovremo ricordarci che possono essere tagliati se vengono circondati da pietre del colore opposto.

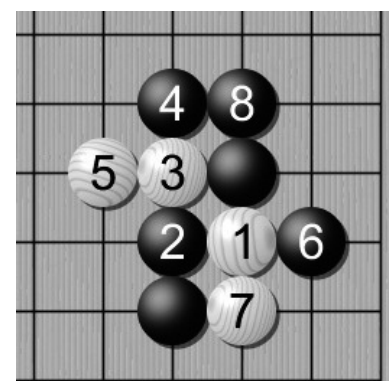
La quarta è il **salto del cavallo** che prende il nome dalla somiglianza che ha con la mossa del cavallo negli scacchi. Si tratta di un'estensione come il salto singolo, ma le pietre sono poste in una posizione leggermente diagonale. A differenza del salto singolo, il salto del cavallo ha due punti deboli in cui può essere tagliato. Sebbene di solito uno dei due sia più dannoso dell'altro, giocare in uno qualunque di questi due punti può risultare in pesanti lotte, per cui bisogna scegliere con attenzione quando e come tagliare.



Il salto del cavallo ha due punti di taglio in **A** e **B**.



Il risultato dei due tagli sono molto diversi. Qui tagliamo in **A**...



...e qui in **B**. Quale dei due sia l'esito migliore viene deciso sulla base delle pietre circostanti.

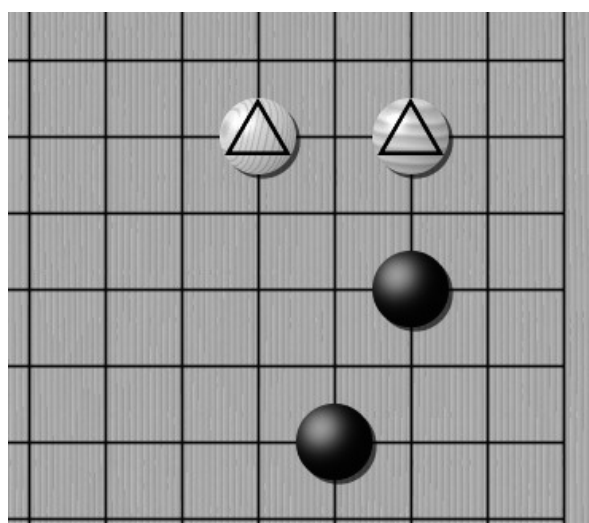


Immagine a sinistra: I risultati precedenti non sono positivi per il bianco, per cui si tende a scegliere di tagliare quando abbiamo delle pietre di supporto attorno. Le due pietre segnate qui fanno una grande differenza.

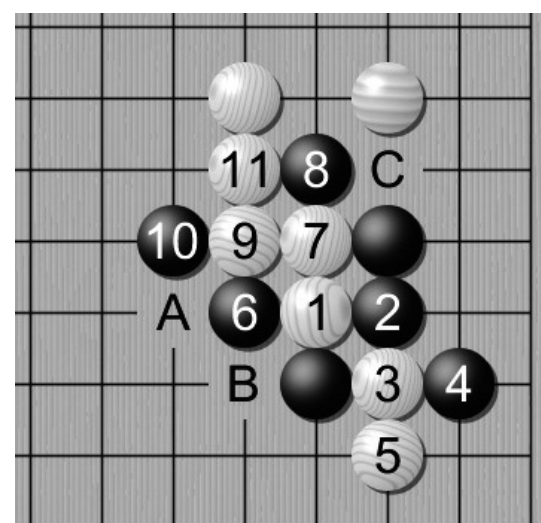


Immagine di destra: Dopo il taglio, il bianco è connesso e il nero deve difendere tre punti di taglio in **A**, **B**, e **C** con la sua prossima mossa. Ciò è impossibile, per cui il bianco è soddisfatto di questo risultato.

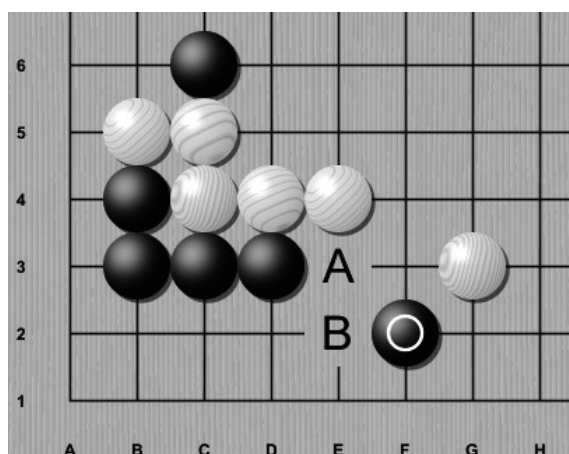


Immagine a sinistra: In molti casi, il salto del cavallo non può essere tagliato, soprattutto quando si è vicini ai bordi della tavola. Qui il nero gioca il salto del cavallo. Se il bianco gioca in **A**, il nero blocca facilmente in **B**.

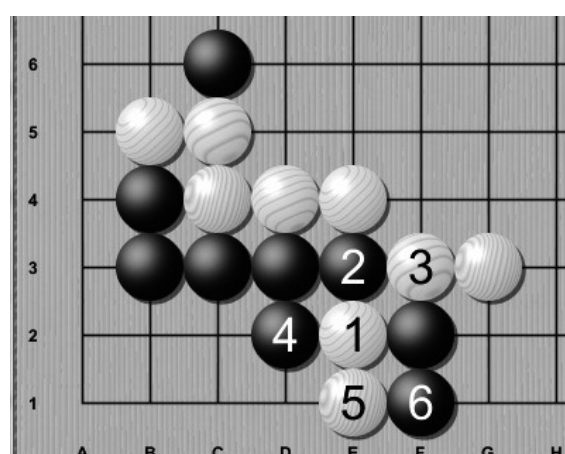
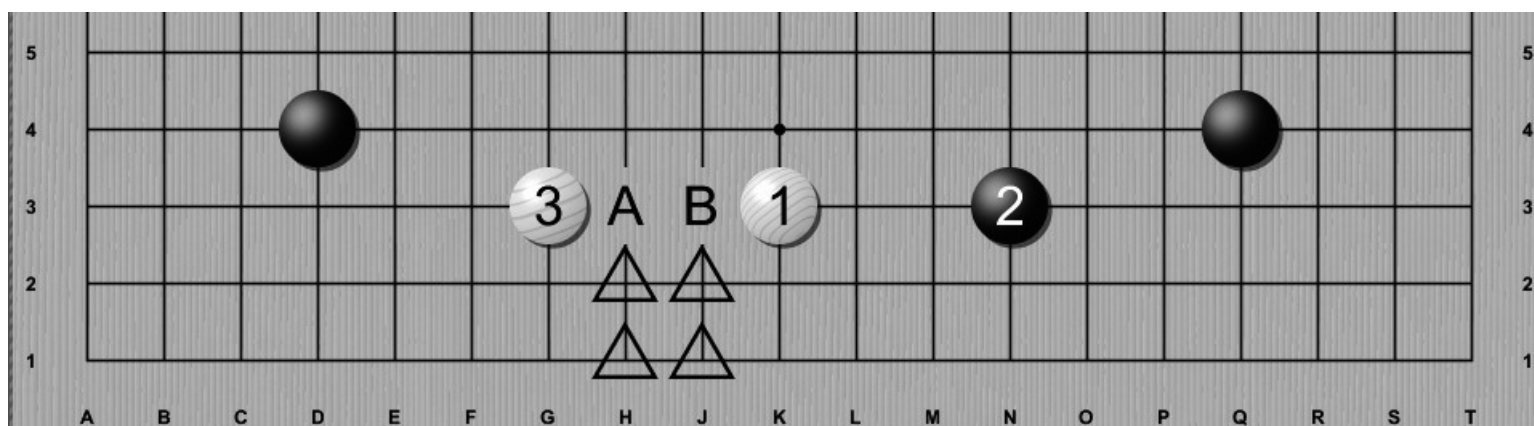
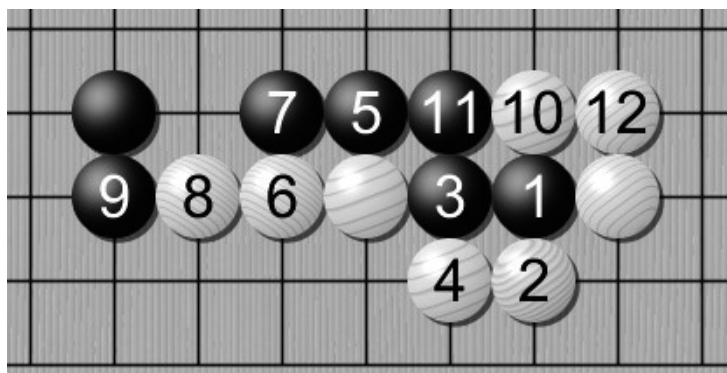
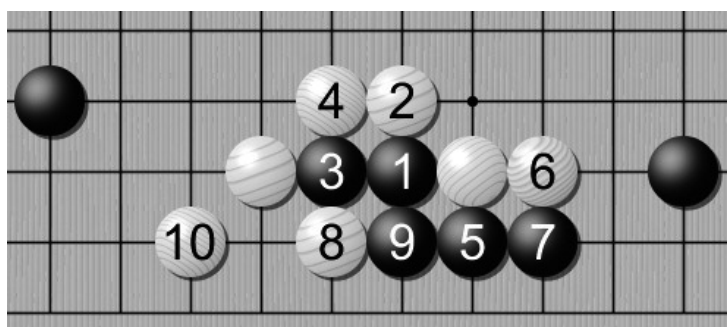


Immagine di destra: Neanche provare l'altro punto di taglio funziona. Le pietre del bianco sono morte il nero è salvo. Vedremo più avanti nel dettaglio come stabilire quando e dove tagliare le pietre dell'avversario.

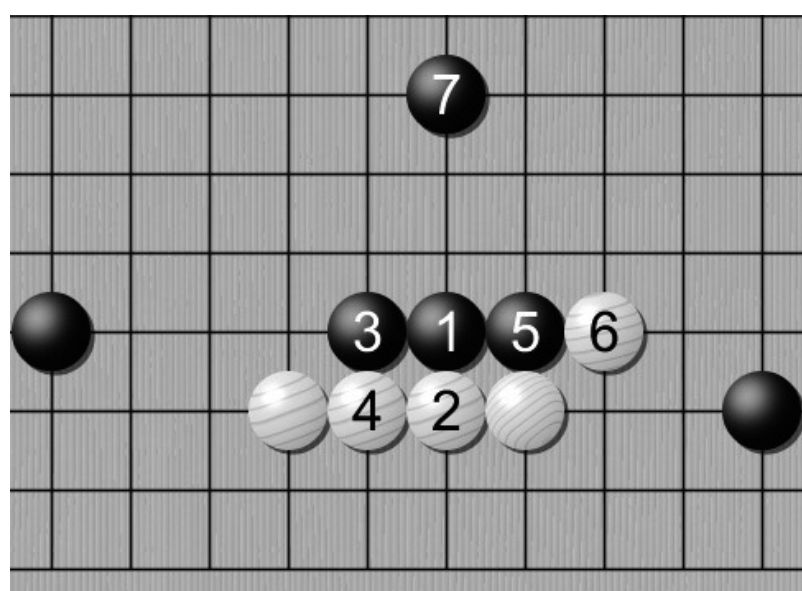
La quinta è il **salto doppio** che consiste in un'estensione di due punti a partire da una pietra. Questa mossa si usa di solito per creare spazio vitale per una pietra e per creare due occhi (altrimenti detto **creare una base** per la pietra), ma la si usa spesso anche per estendere a partire dalle nostre pietre in varie situazioni, spesso quando vogliamo estenderci verso il centro della tavola in modo più veloce e con il salto singolo, ma comunque in maniera relativamente sicura. Ovviamente, il salto doppio è più facile da tagliare del salto singolo, ma compensa questa debolezza con la sua velocità. In molti casi, anche se le nostre pietre finiscono per essere separate, possiamo comunque ottenere della compensazione difendendo quella connessione.



Questo è il caso più comune di salto doppio. Il bianco, giocando in 1, vuole evitare che il nero giochi lì per primo e converta tutto questo spazio in un'area in cui il nero è in vantaggio. Il nero prova a prendere quanto più spazio possibile in maniera sicura giocando la **mossa 2** e il nero gioca il salto doppio, così da creare lo spazio per i due occhi nello spazio indicato dai triangoli e stabilizzare il gruppo. Notate come, anche se ci sono due ovvi punti di taglio in **A** e **B**, in una fase così prematura del gioco il nero non ha abbastanza pietre nelle vicinanze per minacciare il taglio nell'immediato. Parleremo di casi di questo tipo e di come funzionano nel capitolo su attacco e difesa, ma per ora vediamo un esempio...

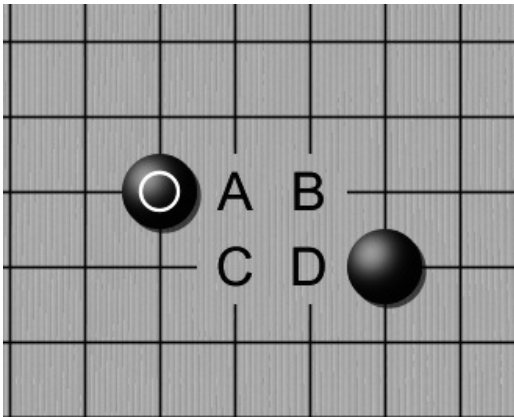


Se il nero prova qualcosa del genere, i risultati più probabili non volgono a suo favore. Se il nero blocca dall'alto, guadagna sia l'esterno sia una porzione di territorio, e se blocca dal basso, il bianco ottiene comunque un buon risultato...

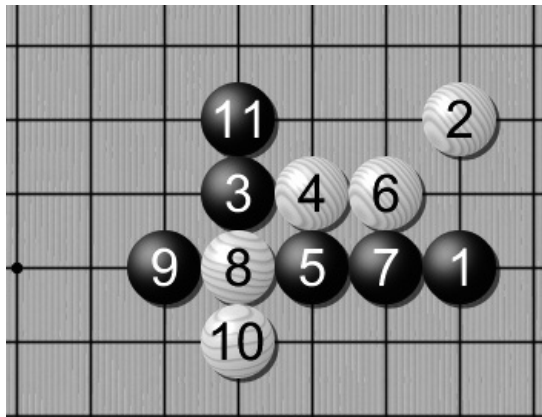


Per cui il nero, di solito, lascia stare quelle pietre in attesa di una fase più avanzata del gioco, in cui avrà modo di attuare una strategia più intelligente in quell'area e con più pietre di supporto che lo aiutino a farlo, oppure giocherà immediatamente un colpo di spalla su una delle due pietre bianche per tenerle basse. Il nero solitamente usa anch'egli un salto doppio, in modo da estendersi velocemente verso il centro.

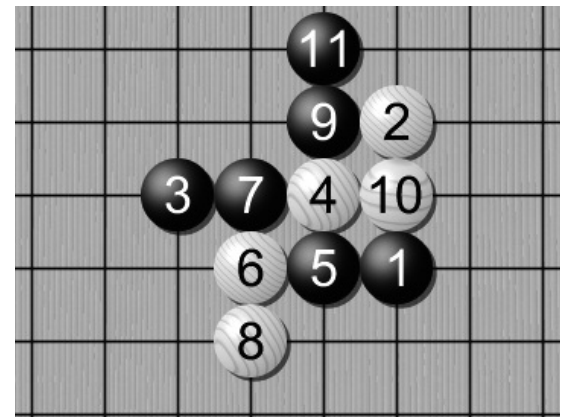
La sesta è il salto **grande del cavallo**, che somiglia al salto del cavallo, ma include una linea in più tra le due pietre. Tra tutte le connessioni viste finora, questa è la più debole e ha il maggior numero di punti in cui può essere attaccata. È comunque molto utile, però, soprattutto quando viene usata per estendersi sui lati della tavola oppure per avviare una strategia per connettere due gruppi di pietre. L'avversario non può immediatamente tagliare questa forma, ma si dovrebbe sempre tenere a mente che questo può cambiare con il prosieguo del gioco.



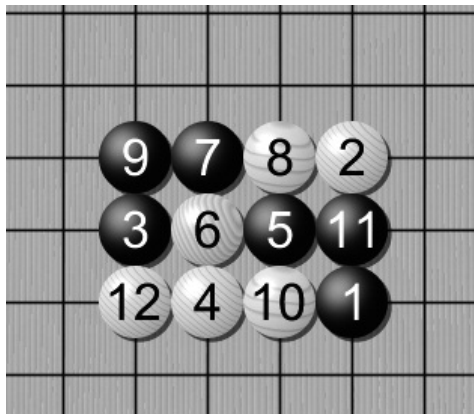
Il salto grande del cavallo ha quattro punti di taglio, a seconda delle pietre circostanti.



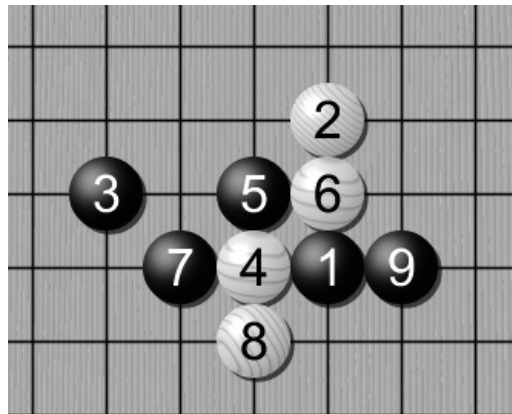
Può quasi sempre essere tagliato, o perlomeno ci sarà sempre un momento in cui l'avversario vorrà attaccarlo (qui è mostrato un taglio in A)...



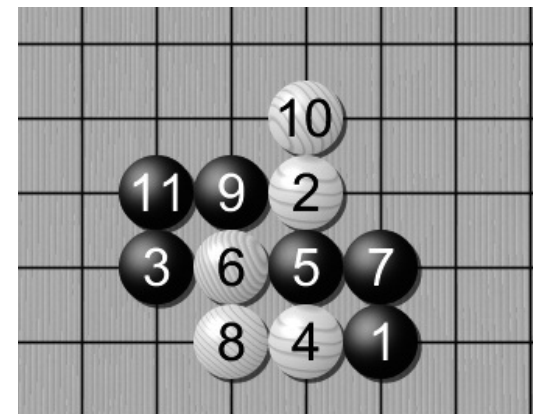
per cui, a seconda dei casi e delle possibili varianti, potremmo voler evitare del tutto questa mossa (taglio in B).



Questa è la variante per il taglio in C...



e per il taglio in D...



e oltre a queste ci sono molte altre possibilità, visto che la pietra di supporto iniziale del bianco potrebbe essere ovunque.

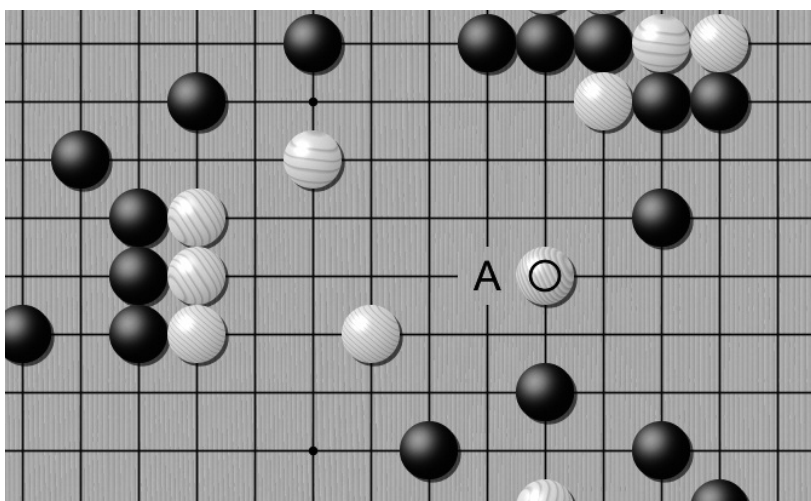


Immagine a sinistra: Dunque, il salto grande del cavallo può essere pericoloso. Una mossa meno avida, come il normale salto del cavallo in A per il bianco in questo esempio, potrebbe essere una scelta più saggia in molte situazioni...

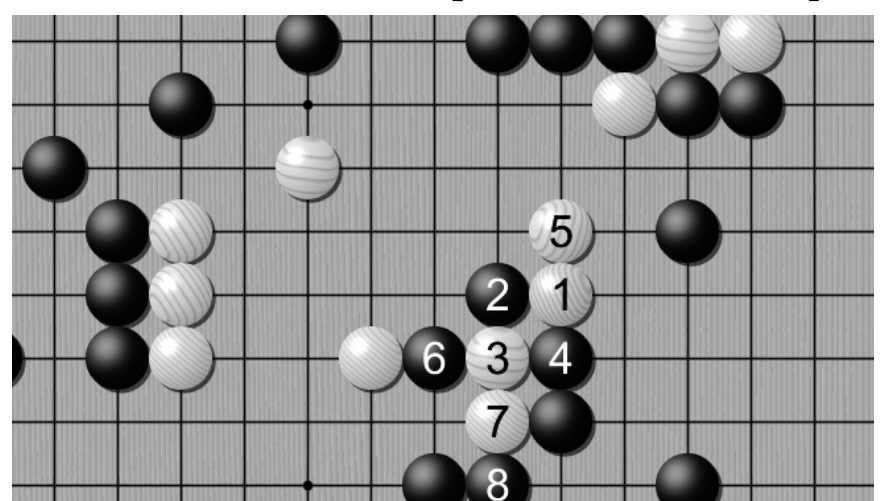


Immagine di destra: In questo caso, se insistiamo nel voler giocare il salto grande del cavallo, non possiamo fare niente per evitare che il nero tagli le nostre pietre, e all'improvviso le nostre pietre sono in pericolo di non riuscire a creare due occhi e potrebbero morire.

►► Le relazioni tra più pietre

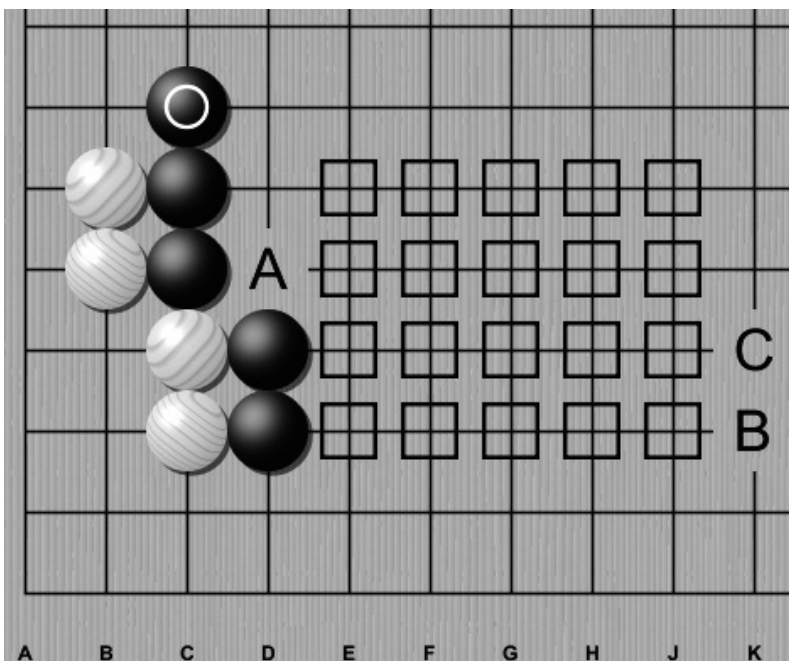
Avendo stabilito le relazioni principali e le forme che coinvolgono due pietre, possiamo adesso applicare queste conoscenze per creare forme più complesse che includono più pietre. Ognuna di queste forme ha i propri punti di forza e di debolezza e scegliere quale impiegare dipende non solo dalla posizione locale, ma anche da quella dell'intera tavola e dagli obiettivi che noi, e il nostro avversario, vogliamo raggiungere.

Cominciamo con una delle forme più ovvie: **il muro**.

L'immagine più immediata che viene in mente quando si parla di un muro è quella di tante pietre connesse l'una all'altra in linea retta. E infatti, questo è proprio il muro ideale in termini di connettività e di forza, ma a volte creare qualcosa del genere può risultare estremamente lento. Nelle partite reali, i muri tendono ad avere dei punti deboli o addirittura delle breccie. L'avversario proverà solitamente a manovrare le proprie pietre in una posizione tale da sfruttare quelle breccie, ma se si presta attenzione questo può essere evitato. Ad ogni modo, il dilemma tra un "muro perfetto, ma lento" e un "muro imperfetto, ma veloce" è uno degli aspetti più importanti del gioco, per cui ne parleremo esaurientemente più avanti nel libro, visto che si tratta di un concetto da tenere sempre a mente per trovare il giusto equilibrio.

A questo scopo, introduciamo adesso il concetto di **influenza**.

Abbiamo già visto che il territorio consiste nel numero di punti quasi certi che abbiamo circondato e che l'avversario non riesce di solito a reclamare per sé. Di solito il territorio è facile da individuare sulla tavola, ma l'influenza è diversa. **L'influenza è il "campo" di forza generato dalle nostre pietre e dalle loro forme.** Più solide e ampie sono quelle forme, migliore è l'influenza. Di solito ci troviamo costretti a sacrificare del territorio per acquisire influenza ed è difficile decidere se ne vale la pena oppure no, poiché l'uso ideale dell'influenza non è soltanto convertirla in territorio, ma piuttosto ostacolare l'espansione e le mosse del nostro avversario.



Qui vediamo un muro, con un punto di taglio in **A**. I muri proiettano influenza non tanto nella direzione verso cui si espandono (in questo caso verso l'alto), ma piuttosto verso il lato vuoto verso cui sono rivolti (in questo caso a destra). Una semplice regola pratica è che l'influenza di un muro si estende approssimativamente per un'area pari alla sua lunghezza (in questo caso, cinque linee, indicate da quadrati). Appare ovvio, quindi, che le prossime mosse chiave per il nero sono attorno a **B** o a **C** e se riesce a giocarle sarà sulla strada giusta per creare una cornice (una struttura a forma di scatola) che il bianco non riuscirà a invadere o ridurre facilmente. Poiché dopo tali mosse sarà il turno del bianco, quest'ultimo si affretterà a giocare in **B** o in **C**, a seconda della situazione sul resto della tavola, per ostacolare i piani del nero e facendogli perdere sia il territorio nell'angolo sia una porzione significativa della sua influenza laterale.

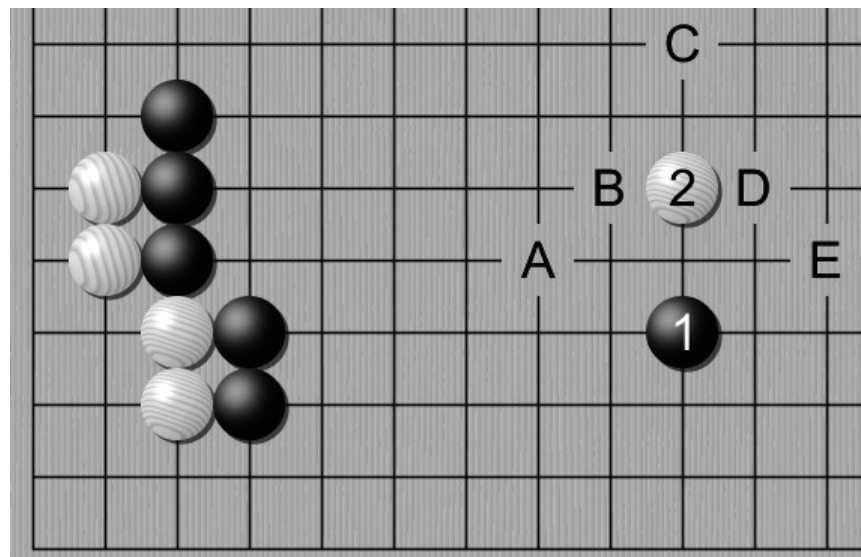
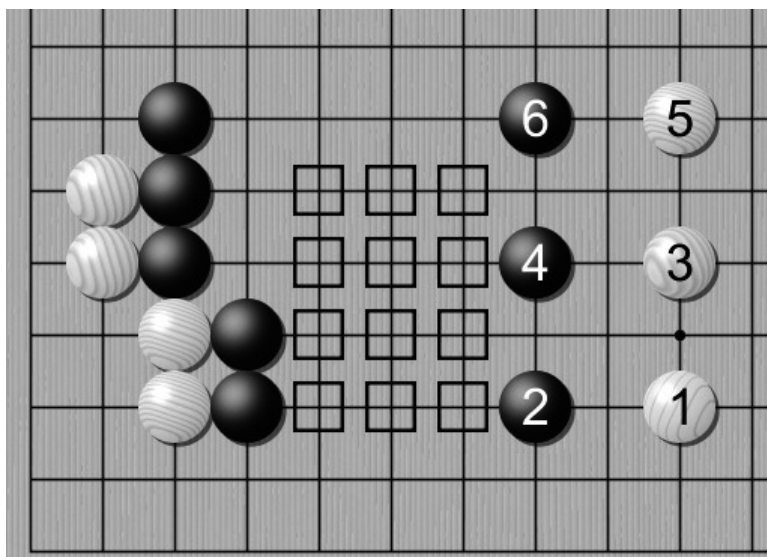
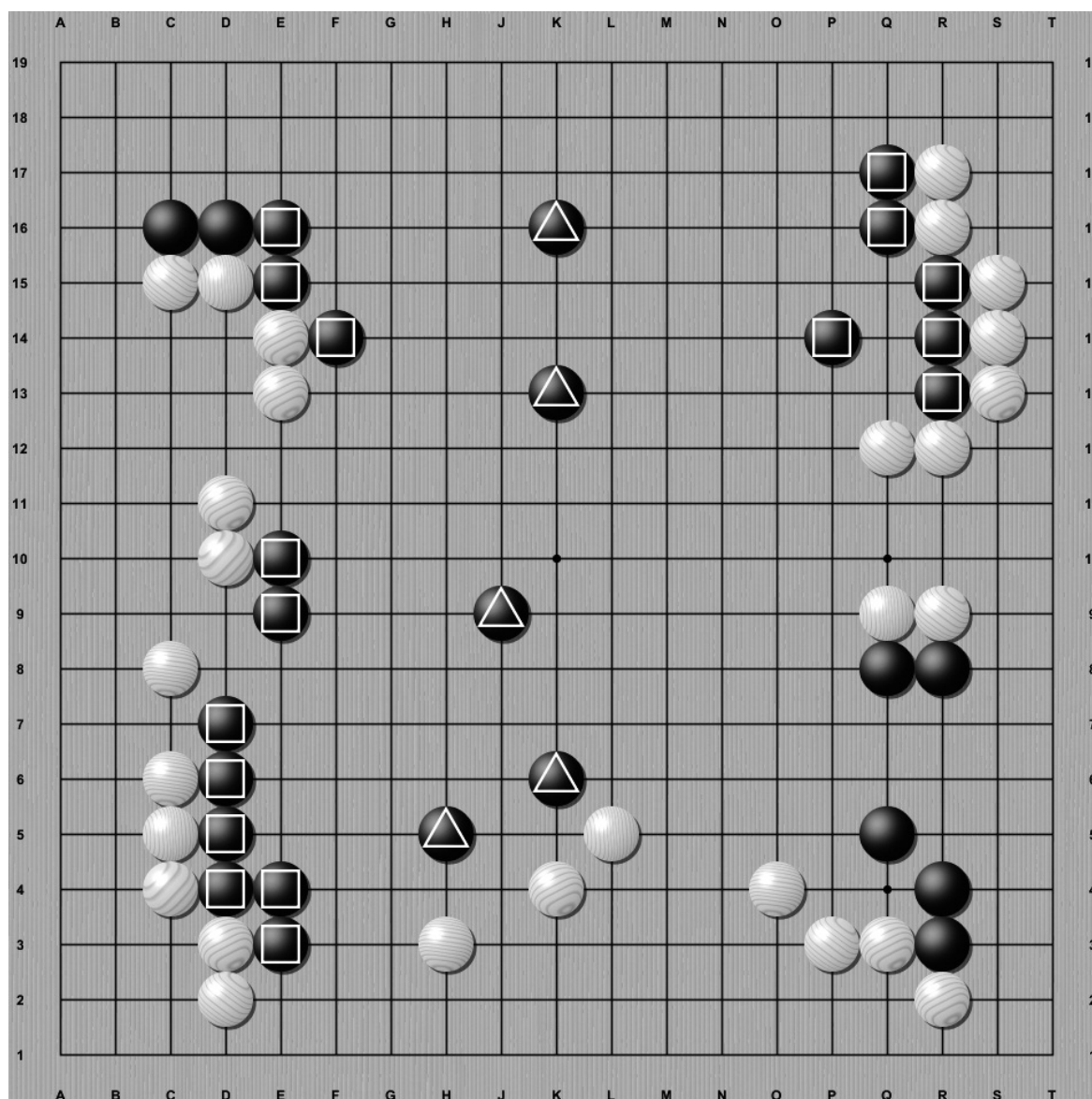


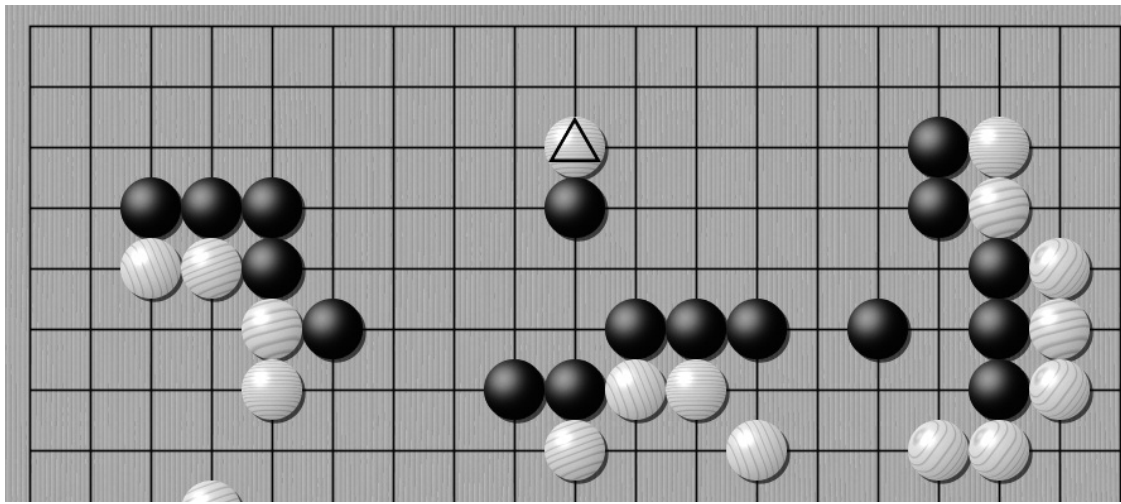
Immagine a sinistra: questo è un possibile risultato sicuro. Il bianco riduce l'influenza e i potenziali guadagni del nero, e allo stesso tempo crea un muro per sé.

Immagine di destra: se il bianco perde l'opportunità di rispondere, allora il nero riesce a giocare per primo. Adesso il bianco deve ridurre e, a seconda del resto della tavola, il nero ha almeno cinque possibili mosse per attaccare quella pietra.

Dovremmo sempre tenere a mente opportunità di questo tipo e non dovremmo farcele scappare, altrimenti l'avversario potrebbe ottenere troppa influenza e convertirla tutta in territorio, senza che nessun guadagno per noi. Ad esempio:

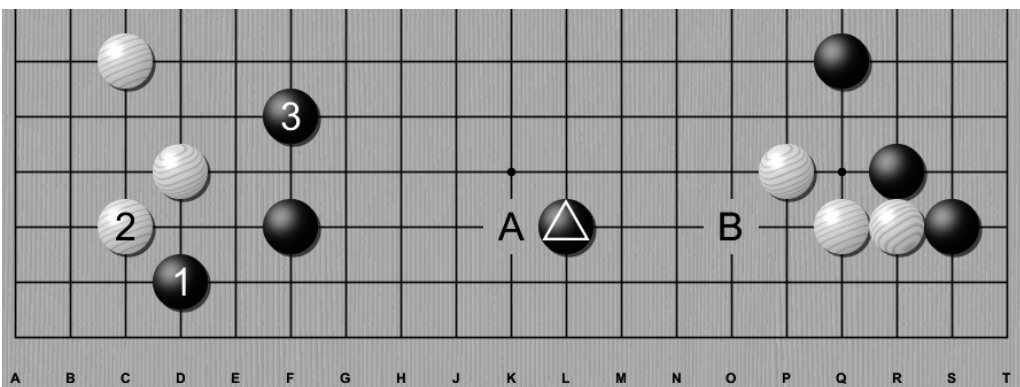


Questo è quasi uno scenario ideale per il nero. Ha sacrificato il territorio negli angoli e sui lati in cambio di tre muri (indicati con i quadrati). Questi muri, insieme alle cinque pietre al centro, indicate con dei triangoli, creano un'ottima quantità di territorio come compensazione per quel rischio. Se il bianco fosse riuscito a giocare in quei punti per primo, però, il nero sarebbe stato rovinato. Giocare con l'influenza non sempre riesce, per cui è una scelta ad alto rischio.

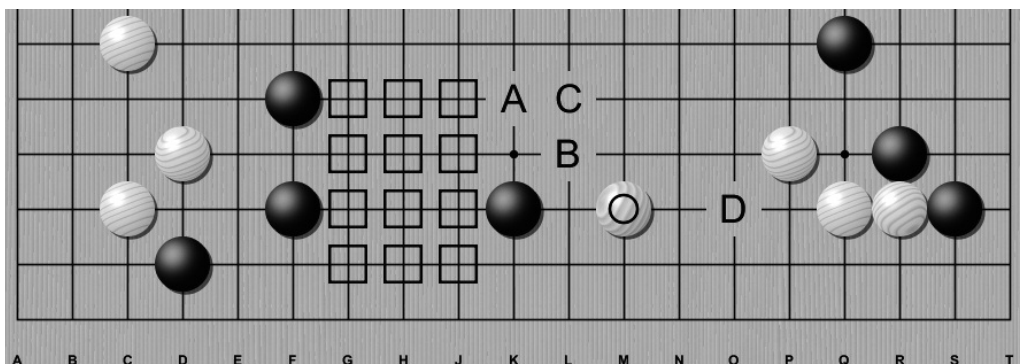


Prima o poi il bianco vorrà prendere un po' di quel territorio, ma col proseguire della partita, diventa sempre più difficile farlo, poiché sempre più pietre vengono messe in gioco. Mosse come quella pietra segnata non funzionano a meno che il nero non commetta un errore. Una singola pietra, circondata da così tante pietre nemiche, funziona solo di rado.

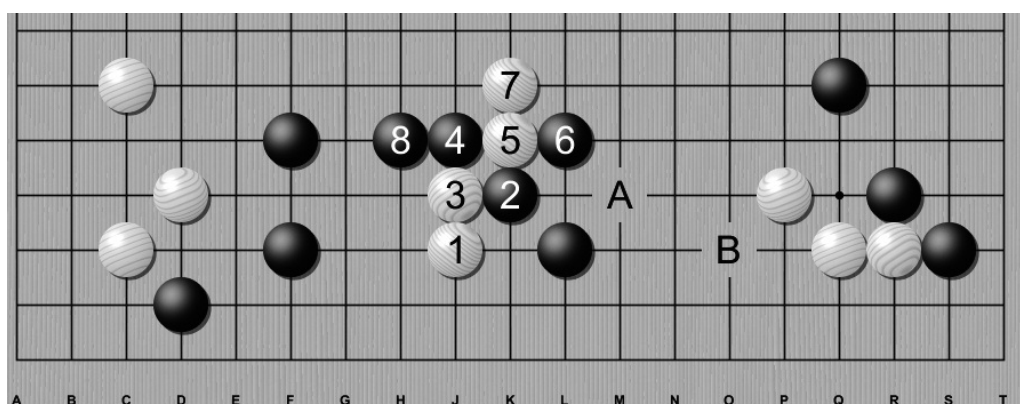
A ben vedere, un grande muro non è altro che metà di una scatola che può essere convertita in territorio, e solitamente si pensa che l'influenza sia qualcosa da difendere e, alla fine, convertire in territorio. Per questo, tendiamo a giocare troppo vicini ai nostri muri oppure investiamo troppe mosse nel tentativo di allontanare l'avversario, **ma questo è l'approccio sbagliato all'influenza**. Si tratta di una mentalità difficile da contrastare, ed è difficile usarla correttamente, ma l'influenza e i muri non sono lì per essere difesi. Sono lì per essere usati come trampolino per continuare ad espandersi, per attirare l'avversario o per attaccare altrove. Questo è un argomento più avanzato di cui parleremo più avanti, ma per ora, ecco un esempio:



Il nero gioca **1** e **3** per creare un muro piccolo, ma abbastanza grande da entrare in sinergia con la pietra nera segnata. Se quella pietra fosse in **A**, sarebbe più "sicuro", ma non funzionerebbe allo stesso modo con il muro. Adesso infatti si trova nella posizione perfetta per attirare il bianco e per minacciare le sue pietre con **B**.



Questa è la posizione che si avrebbe con la pietra nera in **A**. Il bianco si estenderebbe subito dalle proprie pietre e adesso il nero può giocare in **A**, **B** o **C** e si ritrova molto limitato. Il taglio in **D** è ancora possibile, ma ora è molto meno minaccioso e molto più difficile da realizzare.



Questa è la partita effettiva. Il bianco ha provato ad invadere la struttura del nero e tutti i suoi gruppi sono stati disconnessi. Il muro del nero è abbastanza forte da consentire un attacco aggressivo e, a meno che il bianco non giochi attorno al punto **A**, la minaccia che il nero giochi in **B** è ancora un serio problema, poiché i gruppi del bianco sono separati.

Ma perché è buono giocare in A nell'immagine precedente?

La risposta ci viene dalla seconda forma con più pietre: la **bocca della tigre**.

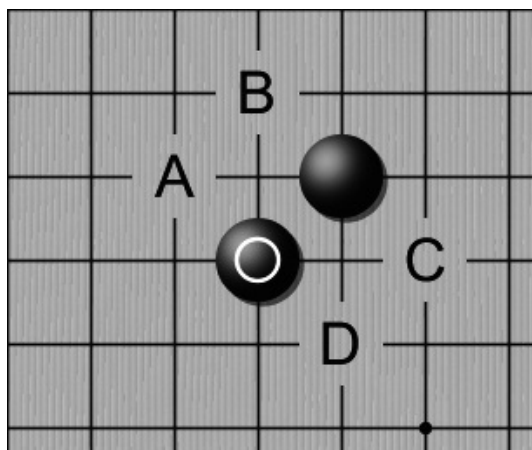
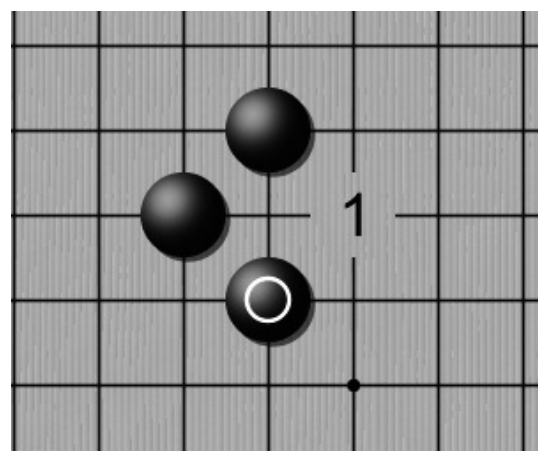
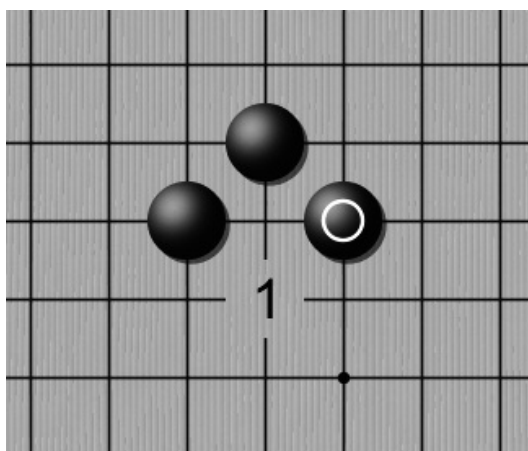
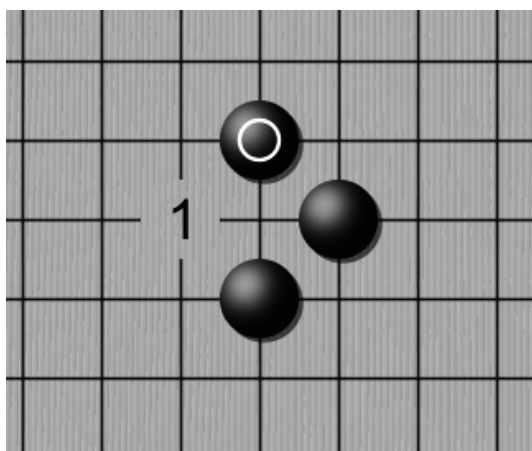
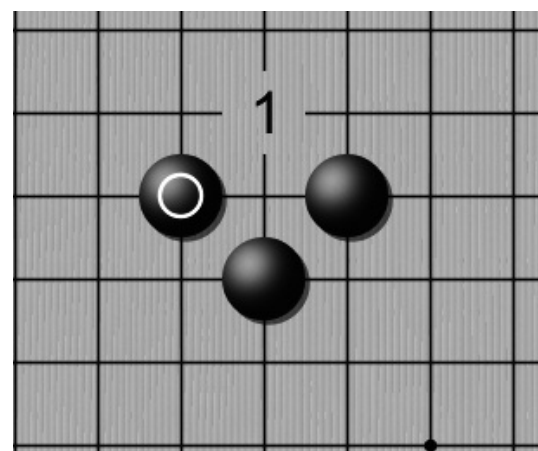


Immagine a sinistra: la bocca della tigre è la forma creata da due pietre connesse in diagonale con l'aggiunta di una terza pietra connessa in diagonale in **A**, **B**, **C** o **D**. nelle altre quattro immagini possiamo vedere il risultato di tali mosse, mentre il punto indicato con 1 è il punto debole della bocca della tigre. Giocare in quel punto è definito **sbirciata**.



C'è un antico proverbio sul go che dice "il punto debole dell'avversario è il nostro punto di forza" e questo è vero anche per la bocca della tigre. Ovviamente non andiamo a giocare questa forma ovunque. La forma necessita di un contesto e si genera in maniera naturale dalle mosse che entrambi i giocatori compiono, e questo è il motivo per cui il punto debole è solitamente la considerazione principale da fare quando si vuole giocare tale forma.

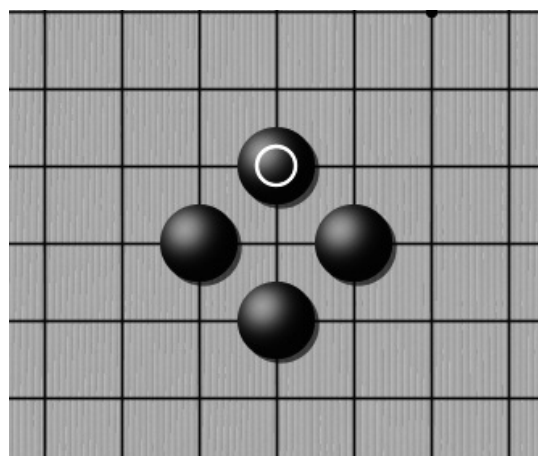
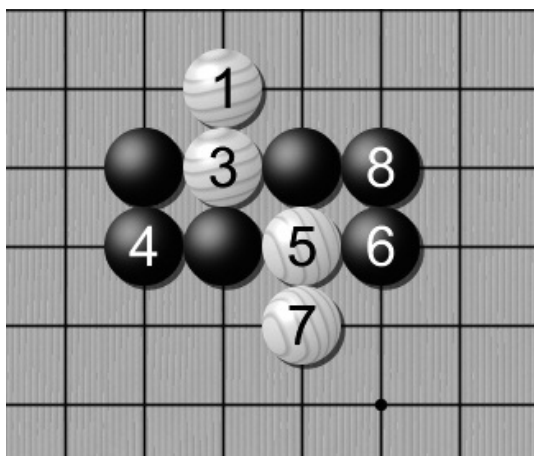
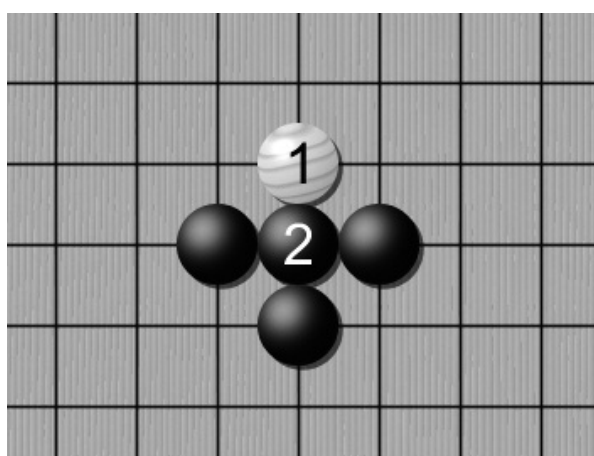
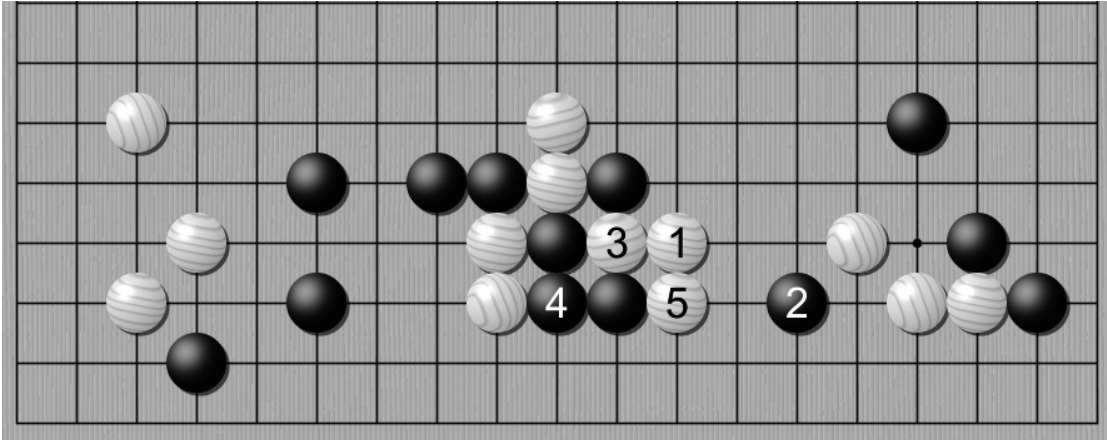


Immagine a sinistra: quando il bianco gioca sul punto debole, il nero deve quasi sempre rispondere connettendo le proprie pietre. Tali **mosse forzate** sono sempre buone da sfruttare se siamo il bianco, e sono sempre una possibilità a cui dobbiamo prestare attenzione, se siamo il nero.

Immagine al centro: se il nero ignora la minaccia e gioca la mossa 2 altrove, questa è solo una delle possibili posizioni che possono seguire, ma di solito il nero finisce con le sue pietre divise in due gruppi. Considerando che quasi sempre tali forme hanno delle pietre che le circondano, questo significa che uno dei gruppi del nero potrebbe essere morto.

Immagine di destra: se il nero decide di giocare sul punto debole per primo, allora si crea una forma chiamata **ponuki** (diamante). Di nuovo, non si va in giro per la tavola a giocare tale forma senza motivo, ma deve emergere dallo scambio di mosse sulla tavola per essere davvero utile.

Supponiamo che nell'esempio reale precedente, il bianco sbirci nella bocca della tigre e il nero ignori la minaccia.



Quando il nero gioca **2** altrove, anche se tale mossa resta nelle vicinanze, il bianco può immediatamente cogliere l'opportunità e attaccare pesantemente le pietre nere. Le mosse **4** e **5** sono inevitabili e le tre pietre del nero sono in grande pericolo e disconnesse dalle altre.

Di solito, quindi, si gioca la bocca della tigre solo quando abbiamo la sicurezza di connettere le nostre pietre in maniera indiretta e quando giocare in maniera più leggera consente di coprire più punti deboli di quanti ne crei la bocca della tigre. Questo, di solito, si applica agli angoli della tavola, dove l'avversario non può, di solito, invadere con delle sbirciate sui nostri punti deboli.

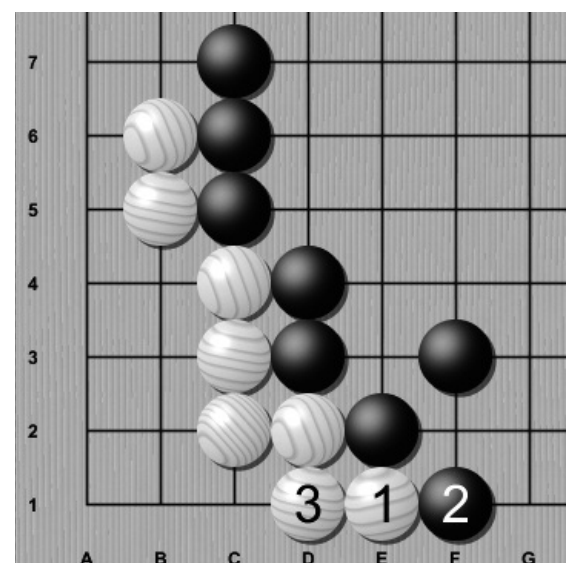
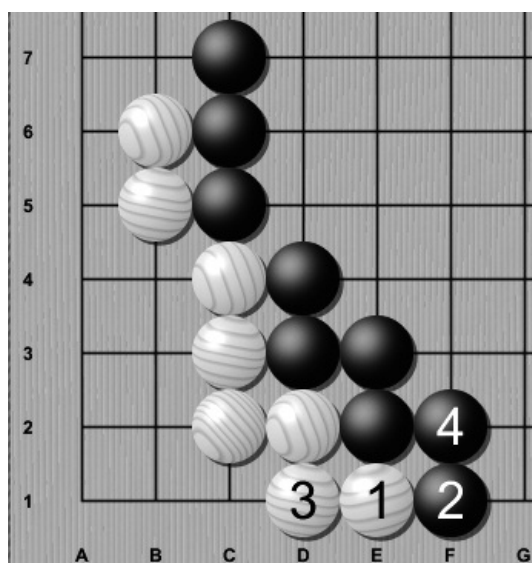
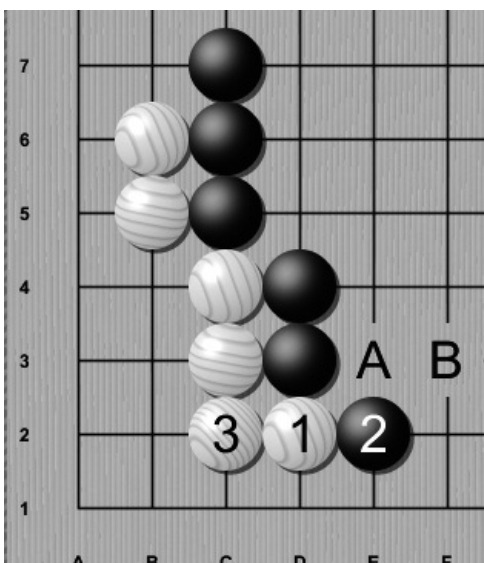
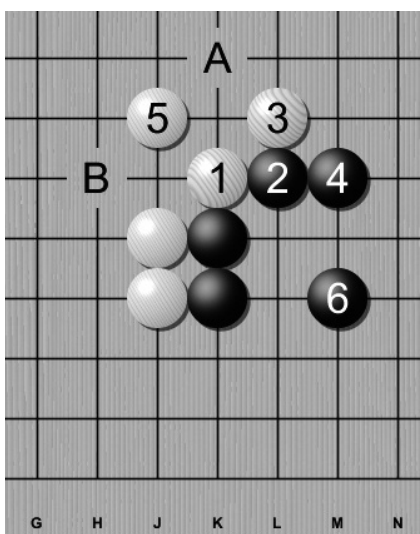


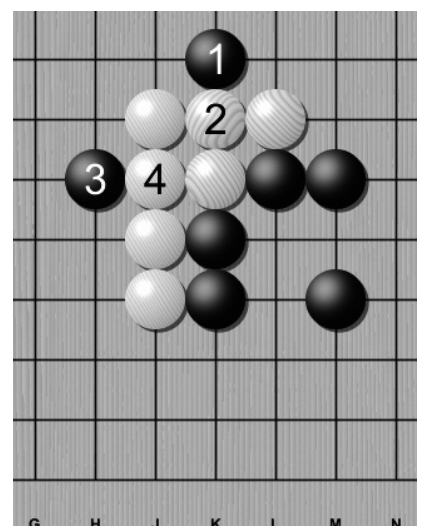
Immagine a sinistra: abbiamo già visto prima questa situazione comune. Adesso il bianco gioca in diagonale rispetto alla pietra nera con **1** (questa mossa si chiama **hane**). Il nero blocca e il bianco connette. Adesso il nero ha due scelte: **A** o **B**.

Immagine al centro: la connessione solida in **A** dà questo risultato. Il nero è al sicuro, ma gli sono servite due mosse per assicurarsi una buona forma e adesso il bianco può giocare altrove per primo.

Immagine di destra: ma se il nero gioca la bocca della tigre in **B**, può bloccare creando una seconda bocca della tigre con una sola mossa. Adesso è il nero a giocare per primo alla mossa successiva. Questo può sembrare banale adesso, ma guadagnare l'iniziativa è una questione molto importante.



Se rivolta verso il centro, la bocca della tigre risulta più debole, poiché dà mosse gratis al nero. Qui il bianco ha giocato un **doppio hane** in **1** e **3** e una doppia bocca della tigre in **5**, lasciando dei punti deboli in **A** e **B**. Sicuramente il nero prima o poi giocherà in quei punti liberi e distruggerà la forma delle pietre bianche. A differenza degli esempi negli angoli, quelle due pietre nere sono rivolte verso il centro della tavola e, a seconda della posizione circostante, potrebbero connettersi con altri gruppi neri.



Connettere le pietre di una bocca della tigre non è l'unica difesa possibile. A volte si può anche estendere una delle due pietre che compongono la "mascella" della tigre e difendere il punto debole attraverso una **scala**.

La scala non è tanto una forma, quanto piuttosto una trappola da cui l'avversario non può sfuggire a causa di una serie di atari consecutivi, finché non si incontra una pietra amica (chiamata **ladder breaker**, cioè una pietra che "rompe" la scala).

Proviamo a spiegarlo meglio con delle immagini:

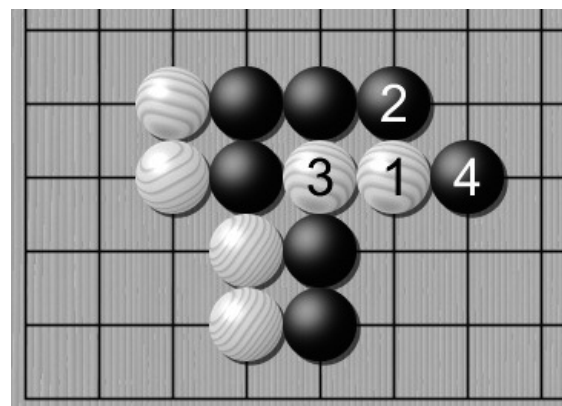
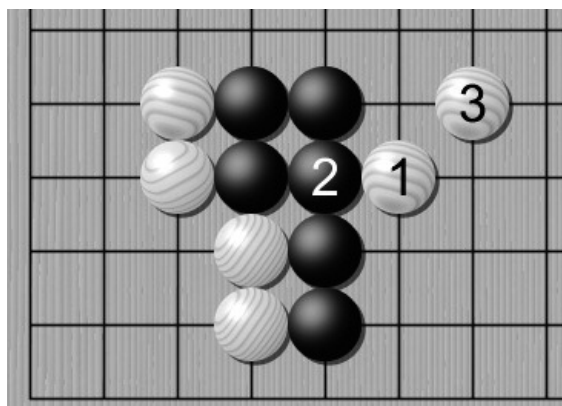
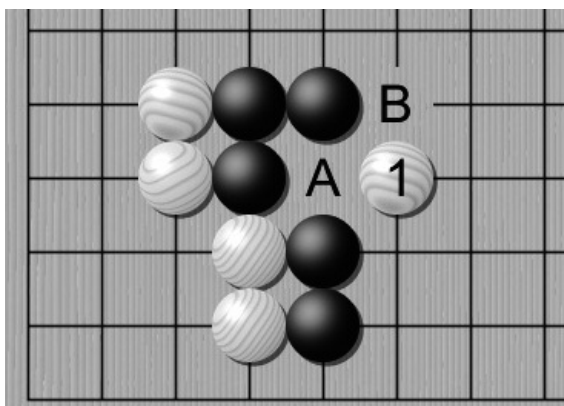


Immagine a sinistra: il bianco minaccia di tagliare le pietre nere. Il nero tipicamente gioca in **A**, ma può anche giocare in **B**, creando così una scala se il bianco decide di tagliare in **A**.

Immagine al centro: questo è ciò che succede se il nero si limita a connettere. Adesso, la forma del nero non è altro che una curiosa massa informe e il bianco può sfuggire verso il centro o verso il lato della tavola senza che il nero possa fermarlo.

Immagine di destra: adesso invece il nero non connette e il bianco taglia, e questo dà il via alla **scala**. Giocare la mossa **4** mette il bianco in atari...

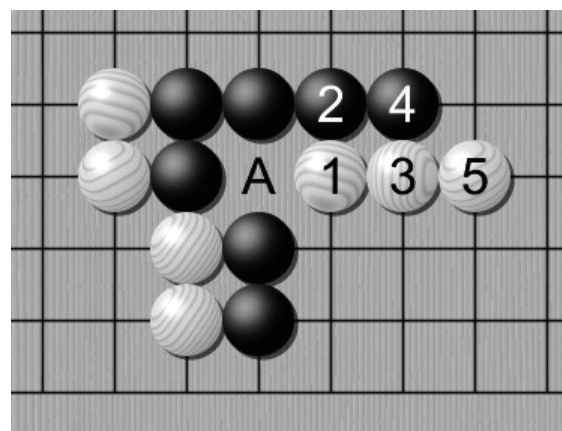
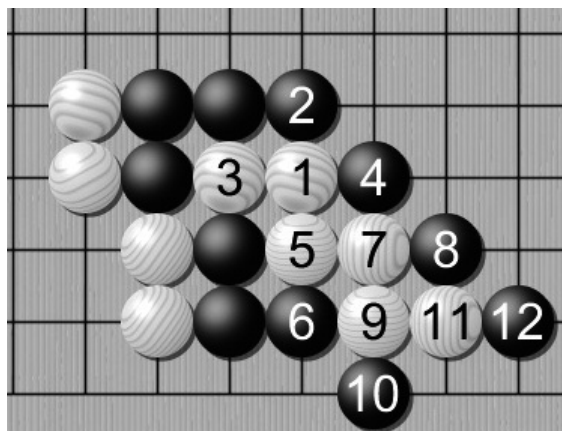
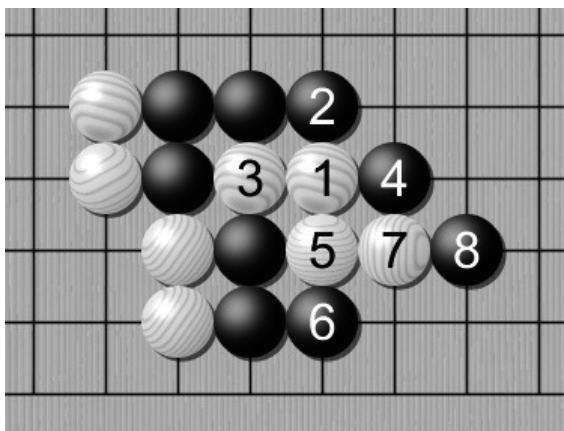


Immagine a sinistra: se il bianco prova a resistere, le mosse da **5** a **8** completano un altro "scalino" nella scala e il bianco è di nuovo in atari.

Immagine al centro: il bianco può provare ad insistere, ma invano. Alla **mossa 12**, il bianco è di nuovo in atari e non può sfuggire alla scala.

Immagine di destra: dunque, il bianco deve fuggire e il nero deve inseguirlo. Prima o poi, il nero dovrà comunque connettere giocando la **mossa 6** in **A**, ma questa forma è adesso molto più sicura rispetto alla scelta tipica e il bianco è in ritirata.

Dunque, una scala si viene a creare ogni volta in cui ci sono delle pietre intrappolate in una serie di mosse che portano ad una sequenza di atari, senza possibilità di fuga.

È molto importante essere consapevoli della possibilità delle scale nel go, perché molte volte, se sono a nostro favore, ci permettono di giocare delle mosse potenti e rischiose. E anche quando non lo sono, la minaccia di piazzare una pietra lungo il tragitto di una scala e di romperne il percorso può darci delle mosse gratis per sviluppare altre posizioni sulla tavola e guadagnare un vantaggio altrove.

Nelle prossime due pagine vedremo un esempio tratto da una partita reale.

Ma prima, vediamo un esempio locale di come si presenta una ladder breaker e perché funziona. Espandiamo l'immagine precedente, piazziamo una pietra bianca in più e applichiamo l'idea alla partita.

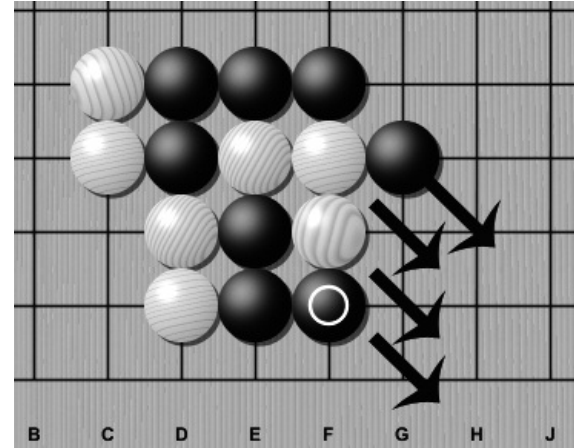
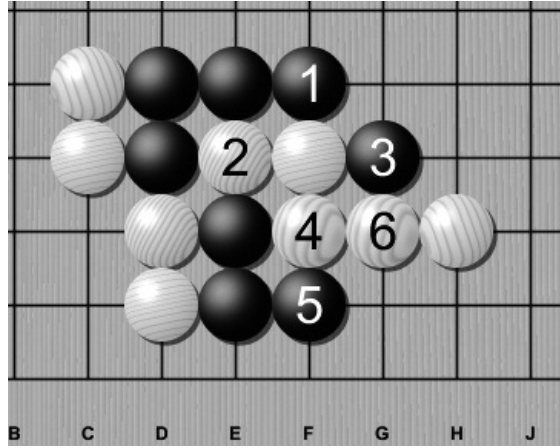
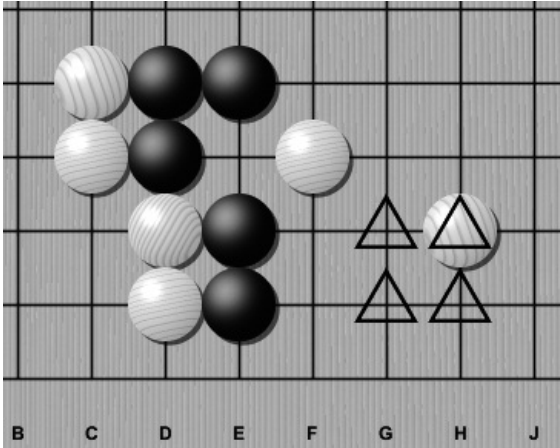
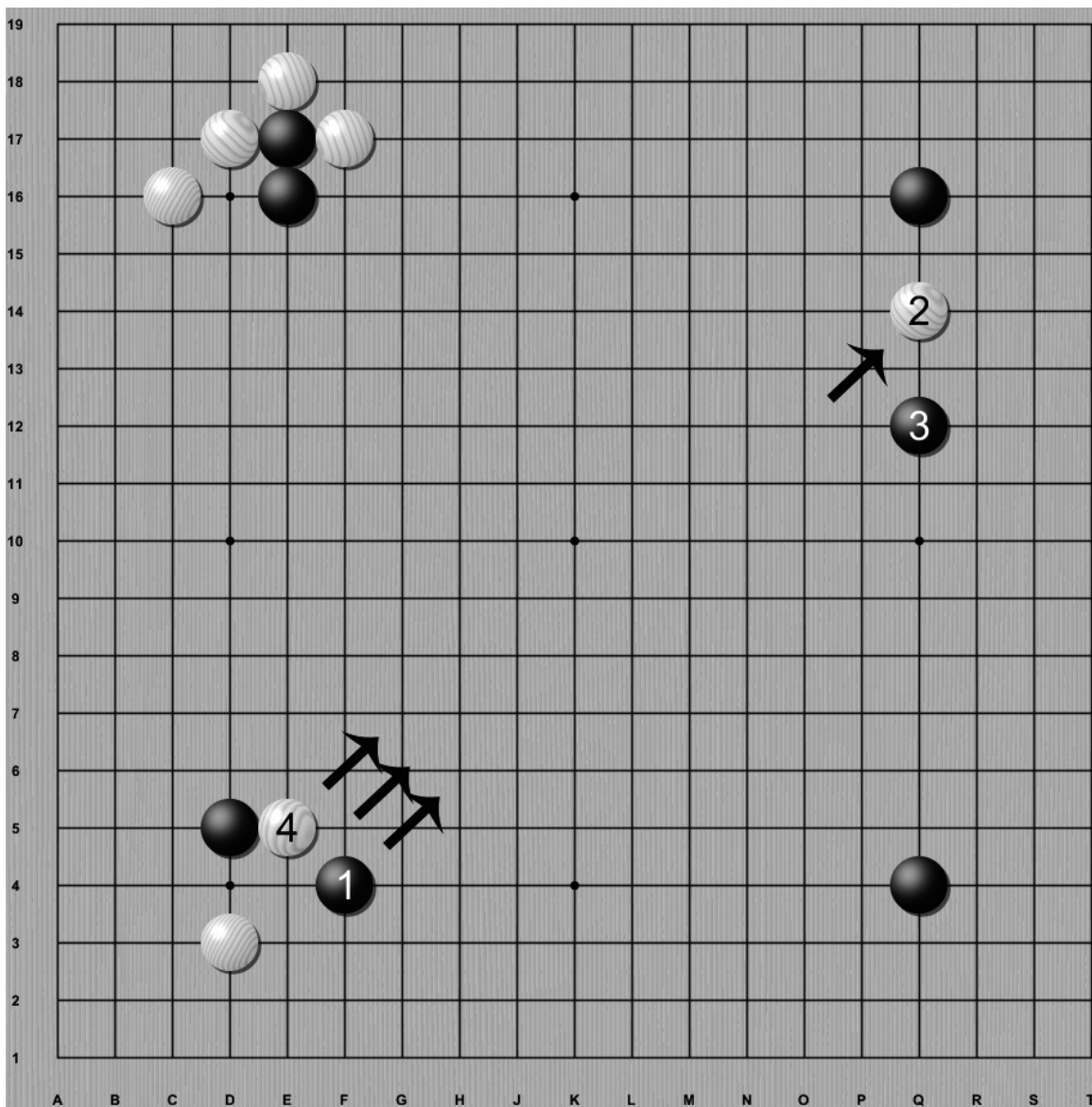


Immagine a sinistra: qualunque pietra bianca posizionata lungo il percorso della scala ne cambierebbe il risultato rispetto a quanto visto prima. Scegliamo uno dei punti segnati.

Immagine al centro: e vediamo infatti che la scala è rotta. Abbiamo giocato le stesse mosse di prima, ma adesso il bianco ha una pietra alleata che gli dà libertà aggiuntive, facendo fallire la scala.

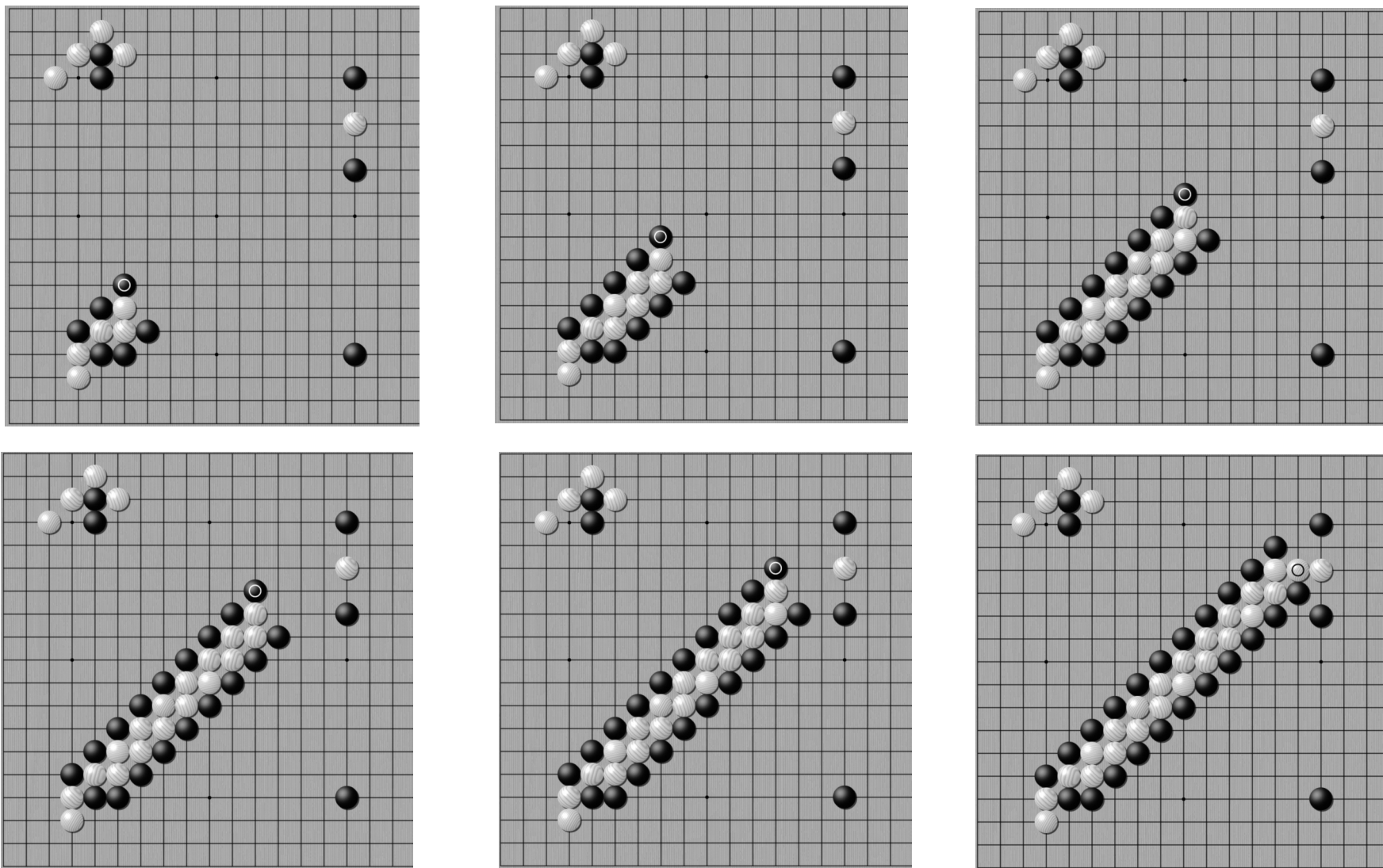
Immagine di destra: la regola generale è che ogni pietra avversaria posta lungo il percorso delle quattro diagonali coinvolte nella scala può fungere da ladder breaker.



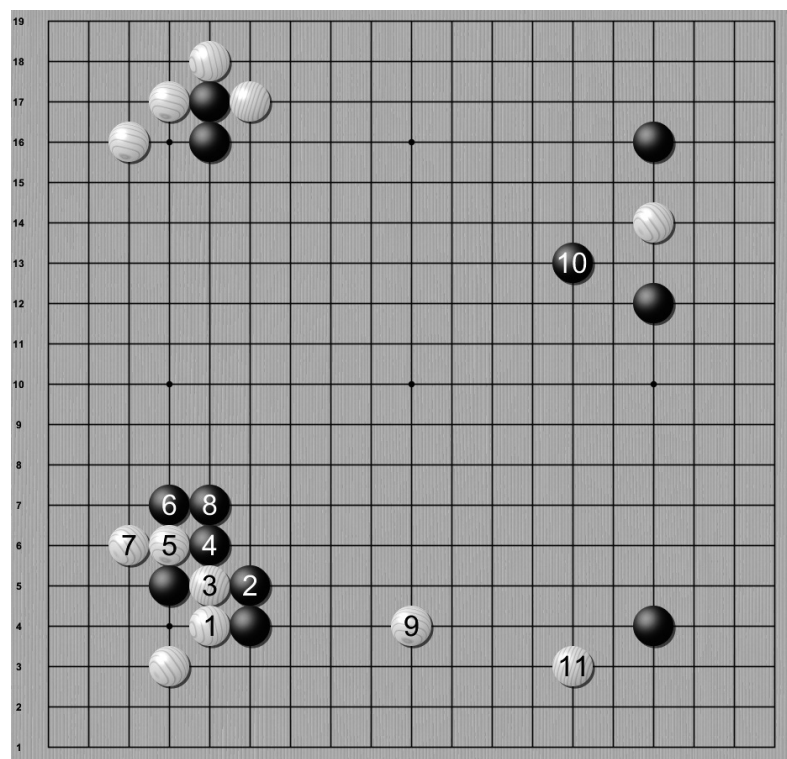
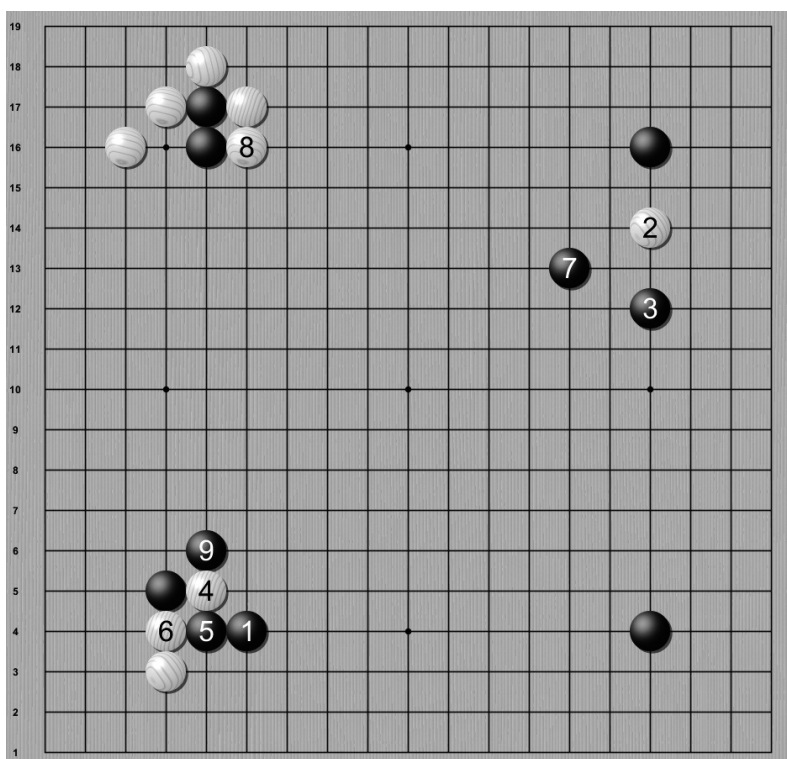
Vediamo adesso la partita reale. Il nero gioca un salto del cavallo in **1** per mettere pressione alla pietra bianca isolata, ma il bianco lo ignora freddamente e gioca lontano (questo si chiama tenuki) per minacciare il nero altrove, prima di rispondere alla mossa nera **1**. Il nero casca nel tranello e risponde giocando la **mossa 3**, ma non si rende conto che la mossa **bianca 2** è adesso una ladder breaker che supporta un taglio sull'altro lato della tavola. Il bianco procede con il suo piano e gioca la **mossa 4**, e come si vede dalle frecce, se il nero prova a catturare quella pietra i suoi sforzi saranno vanificati dalla pietra **bianca 2**. Vale la pena notare che in questa partita il bianco ingannato ero io. Conoscevo già le scale, ma ho comunque fatto un errore, e questa è la bellezza del gioco. **Ogni errore commesso è un'opportunità per imparare e migliorare.**

Dunque, non preoccupatevi di capire tutto subito riguardo a queste forme.

Il nostro obiettivo, al momento, è quello di imparare che queste forme esistono. Certo, scenderemo nei dettagli più avanti, ma giocare è ciò che, nella pratica, ci insegnerà molte delle loro sfumature e l'esperienza ci aiuterà a individuarle meglio.



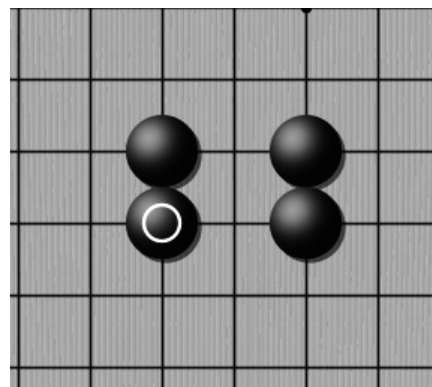
Ma parlare soltanto di ladder breaker non basta. Vediamo davvero perché la scala non funziona. Se il nero avesse ignorato l'esistenza della ladder breaker, non avrebbe mai catturato la pietra che cercava di tagliarlo e adesso tutte le sue pietre sono in pericolo. Il bianco può giocare un doppio atari su quasi tutte le pietre nere e catturarle, il che spiega perché quasi nessuno gioca davvero una scala quando può essere rotta. O perlomeno non fino alla fine, come in questo caso.



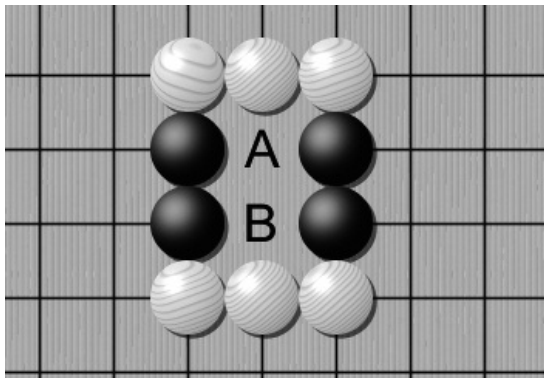
Quindi cosa è successo? **Immagine a sinistra:** questo è il gioco reale. Il nero ha attaccato il bianco per far sì che la scala funzionasse di nuovo. Il bianco ha di nuovo giocato lontano (**tenuki**), consolidando la posizione nell'angolo in alto a sinistra e il nero si è affrettato a chiudere la faccenda in basso a sinistra. Non sono sicuro che la scelta del bianco di giocare in tenuki fosse corretta.

Immagine di destra: questo è un'altra possibile variante che sembra molto migliore per il bianco, e questo è ciò che rende il go così eccitante. Una sola mossa può creare una partita e delle possibilità completamente nuove.

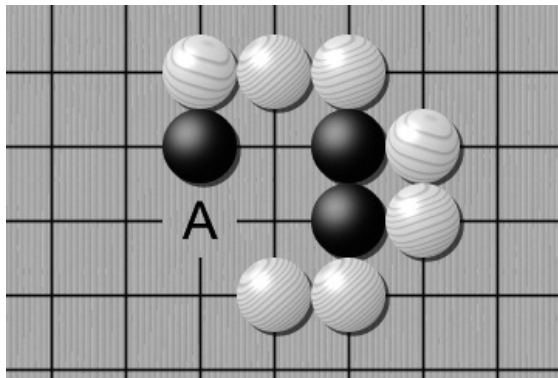
Un'altra forma importante e molto comune è la **canna di bambù**. Una canna di bambù si compone di due gruppi di due pietre connesse parallele ed è una delle forme più stabili visto che di solito, una volta creata, non può essere tagliata. Ci sono molte ragioni per cui possiamo volerla usare invece di connettere semplicemente le pietre. L'idea di fondo è che permette di avere sulla tavola delle pietre più versatili e influenti. Vediamo come funziona in pratica:



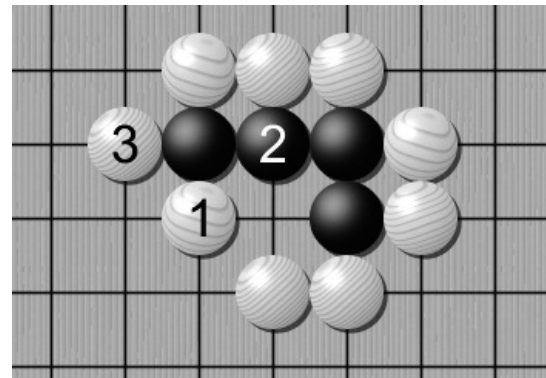
La canna di bambù.



La canna di bambù non può essere tagliata dopo essere stata formata. **A** e **B** sono in **miai**. Se il bianco gioca in **A**, il nero gioca in **B** e viceversa.



Tuttavia, la forma della canna di bambù ha un punto debole se non è completa, come in **A**...



Se le pietre vengono circondate e il bianco gioca in quel punto, il nero non può salvarle dalla cattura.

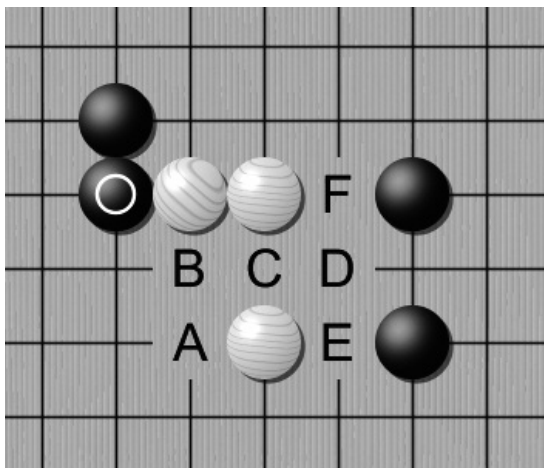
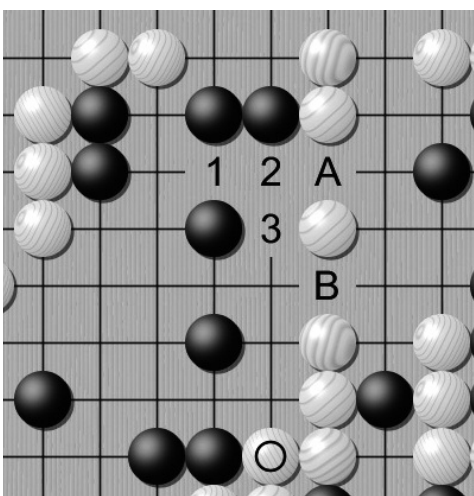
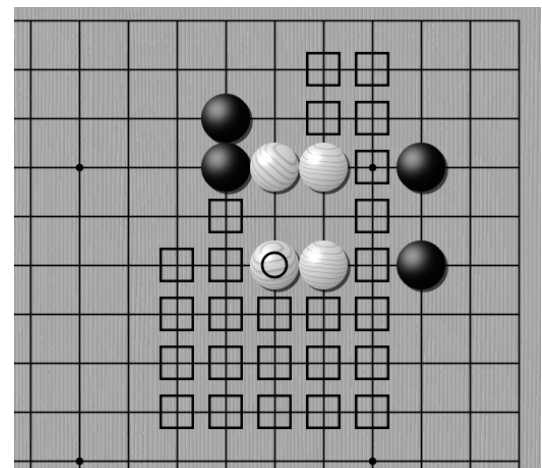


Immagine a sinistra: il bianco vuole connettere le proprie pietre. A seconda della situazione, può essere giocata una qualunque mossa da **A** a **F**. Quella che però risulta essere più stabile, che non può essere tagliata e che irradia forza su tutti i lati è la canna di bambù in **A**.

Immagine di destra: dopo aver giocato in **A**, ogni mossa sui punti segnati diventa possibile e non è facile per il nero rispondere.



Vediamo ora un'applicazione pratica di tutto ciò. Ciò che idealmente vorremmo ottenere quando cerchiamo una buona mossa è di giocare in un punto che **raggiunge più obiettivi allo stesso tempo**. Studiamo alcune delle scelte per il nero per connettere le proprie pietre nell'immagine a sinistra. Giocare la **mossa 1** connette le pietre, ma non fa nient'altro, per cui il bianco può ignorare la mossa e prendere l'iniziativa per giocare altrove e dettare il ritmo su un altro lato della tavola.

Questo passaggio di iniziativa si chiama **prendere il sente**.

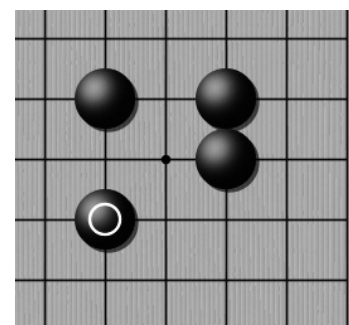
Una mossa a cui siamo costretti a rispondere si chiama anch'essa **sente**.

Dall'altro lato, una mossa che può essere ignorata in modo sicuro si chiama **gote**. Giocare la **mossa 2** connette le pietre e sbircia al salto singolo del

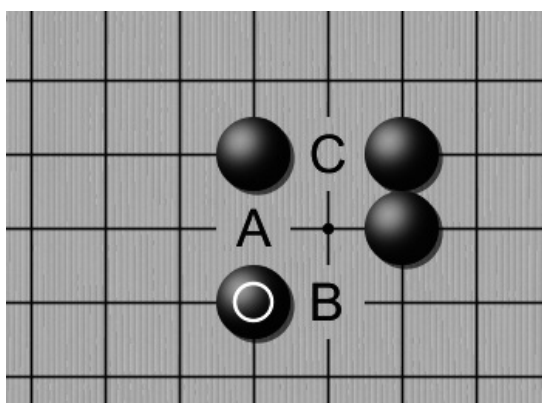
bianco in **A**, ma lascia aperte delle **possibili debolezze** (chiamate **aji**) che il bianco potrà sfruttare in futuro per ridurre lo spazio per i nostri occhi.

Giocare in **3**, infine, ottiene tre risultati. Connette in maniera solida, assicura lo spazio per gli occhi e minaccia di giocare successivamente in **A** o in **B**. Quindi, poiché questo genera una minaccia significativa, il bianco è costretto a rispondere alla nostra mossa e noi manteniamo l'iniziativa (**sente**) per giocare un'altra mossa che minacci altrove.

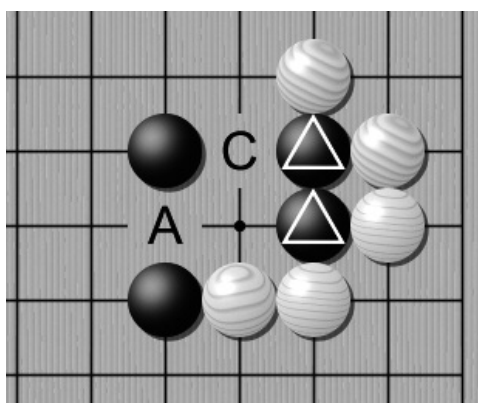
Una variante della canna di bambù è **la forma del tavolo**, che è più versatile e si verifica più spesso in partita, per merito della sua stabilità e per la naturalezza con cui a volte emerge sulla tavola di gioco. A differenza della canna di bambù, la forma del tavolo può essere tagliata o minacciata, ma soltanto quando l'avversario ha tante pietre attorno oppure quando ha la possibilità di mettere in atari due parti della forma allo stesso tempo.



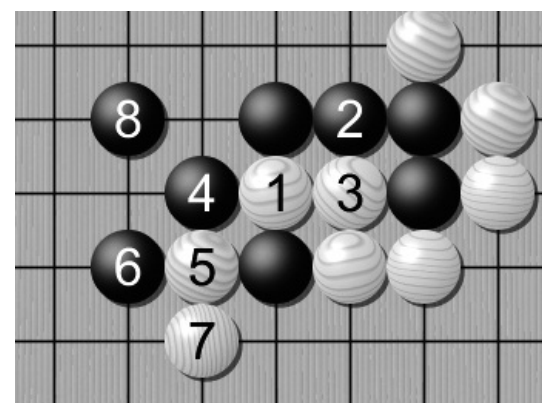
La forma del tavolo



La forma del tavolo ha tre punti deboli, di cui i principali sono **A** e **B**, ma è molto difficile sfruttarli...



poiché almeno metà della forma deve essere circondata per far sì che il taglio riesca. Giocare in **C** cattura le pietre segnate...



mentre giocare in **A** porta a questa variante, in cui le pietre del nero sono separate.

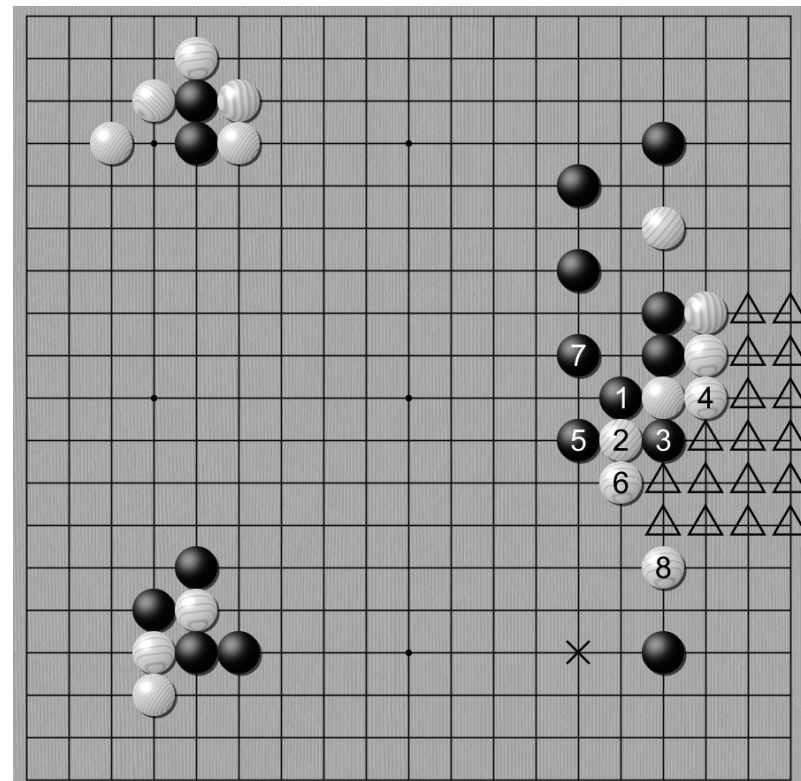
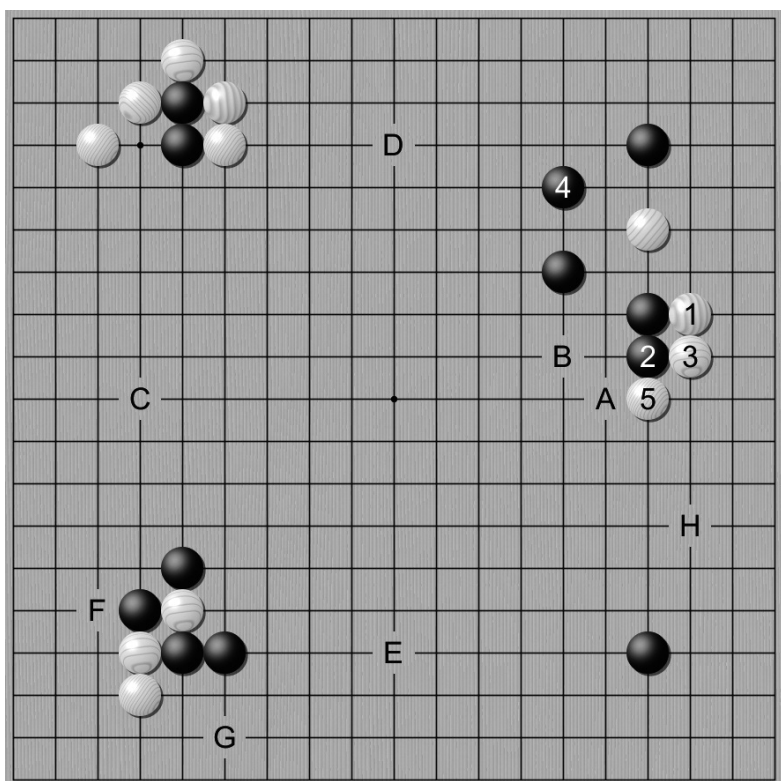
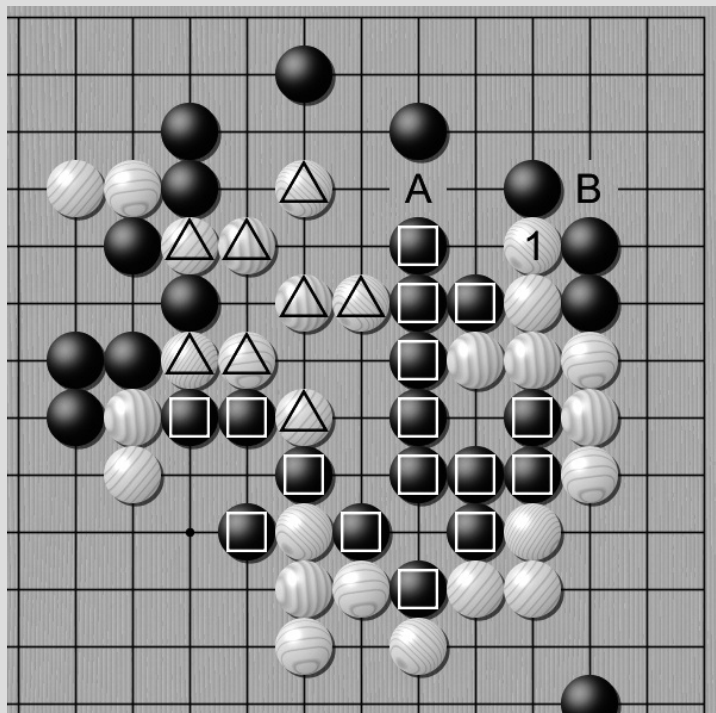


Immagine a sinistra: questo è ciò che è successo nella partita che abbiamo già visto a **pagina 30**. Il bianco sta cercando di sopravvivere a destra e ha giocato un hane su due pietre nere. Per la sesta mossa del nero ci sono molte buone mosse possibili, da **A** a **G**, molte delle quali consistono nel giocare altrove rispetto alla situazione corrente (tenuki). Le pietre nel nero non sono in grave pericolo, per cui si può scegliere in sicurezza di giocare in tenuki e ottenere punti altrove, ma se si volesse giocare localmente, allora **B** creerebbe una forma del tavolo e le pietre sarebbero ancora più al sicuro. Giocare in **A**, invece...

Immagine di destra: ...potrebbe creare delle complicazioni. Non è necessariamente una mossa peggiore rispetto alla forma del tavolo (in questo caso con la **mossa 7** si crea comunque una forma del tavolo), ma in alcuni casi potrebbe risultare svantaggioso per il nero. Spiegheremo queste mosse in maggiore dettaglio a **pagina 35**, ma questo è uno dei possibili risultati. La situazione sembra in equilibrio. Il nero ha creato un'ottima forma per le proprie pietre rivolte verso il centro, ma ha dovuto concedere molti punti di territorio in compenso (indicati con i triangoli) e deve ancora difendersi dalla **mossa 8** del bianco, possibilmente in **X**.

Materiale extra per futura consultazione

Nella partita reale, il nero ha giocato la forma del tavolo e ha considerato chiusa la questione. Ciò ha portato ad una situazione molto complessa in cui il bianco ha provato a circondare il nero e adesso entrambi i giocatori stanno combattendo per isolare e uccidere a vicenda i gruppi segnati.

Se il bianco riesce a tagliare il nero in **A**, vincerà la lotta, e dunque gioca in **1**, minacciando due cose insieme: il taglio in **A** e il taglio in **B**. Tagliare in **A** è un obiettivo difficile da raggiungere, per cui il bianco sarebbe disposto anche ad accontentarsi di perdere il gruppo al centro, se riesce ad ottenere una sufficiente compensazione conquistando l'angolo del nero...

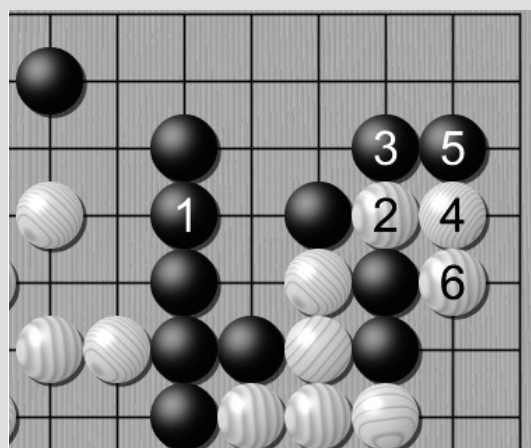
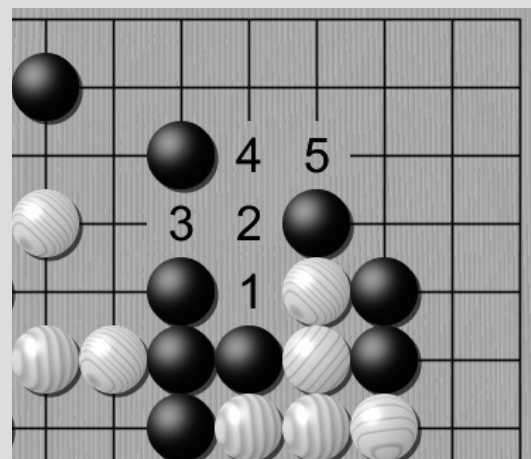


Immagine in alto: il bianco è quindi riuscito a trovare una delle tanto agognate mosse che fanno due cose contemporaneamente, per cui adesso il nero deve trovare una mossa che possa difendere entrambi i tagli allo stesso tempo. Il nero ha cinque possibili scelte, ma la maggior parte di esse porta a perdere qualcosa.

Bottom image: ad esempio, giocare in **3** non funziona e il nero perde tanti punti...

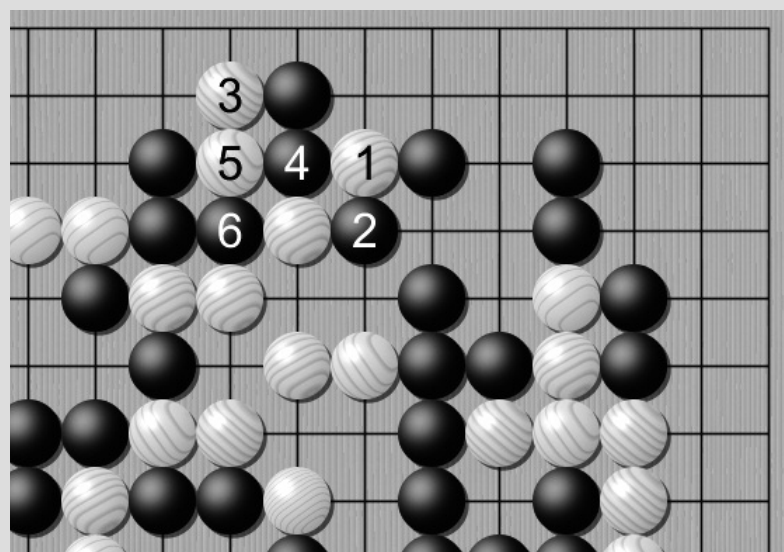
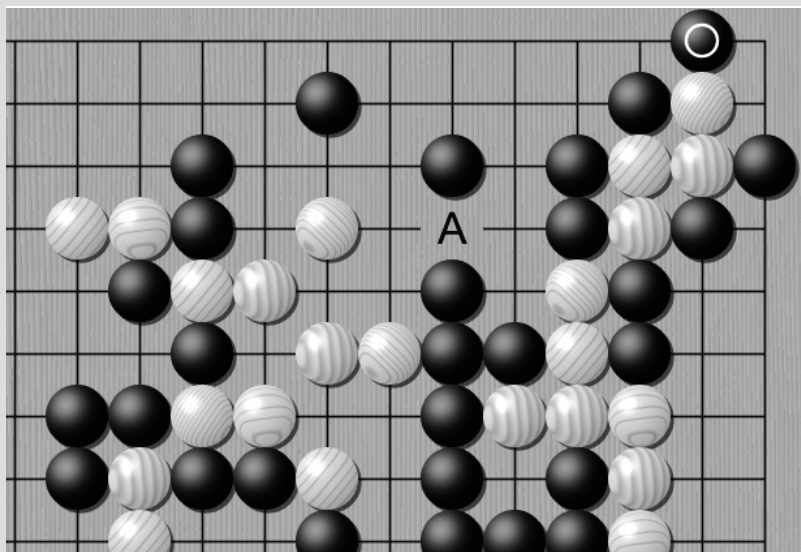
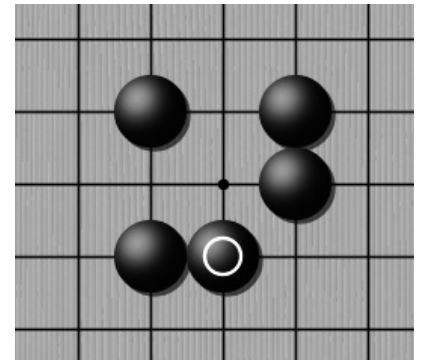


Immagine a sinistra: invece, giocare la **forma del tavolo** in **5** funziona. Non solo il punto di taglio in **A** viene rafforzato e non può essere separato, ma adesso anche il taglio in **B** porta ad una scala a favore del nero. Quindi...

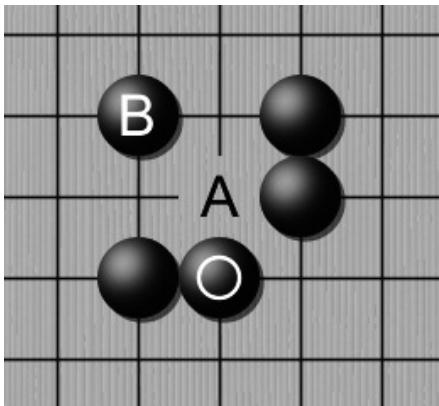
Immagine di destra: il bianco prova ancora a minacciare il taglio, ma il nero gioca la bocca della tigre in **2**. Il nero prova a uccidere il piccolo gruppo nero in alto, ma a causa della bocca della tigre lo sforzo fallisce e il bianco deve arrendersi. Questo era un esempio più complesso di quelli che si dovrebbero trovare all'inizio di un manuale, ma qui c'è una lezione importante, ed è la seguente:

Giocare e mantenere delle buone forme è importante. Cercate sempre delle forme solide che garantiscano punti.

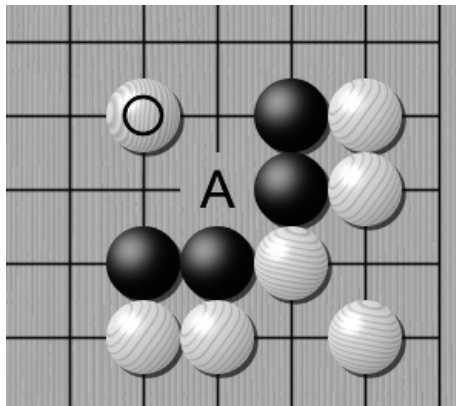
Una variante della forma del tavolo è **la bocca del drago**. Di nuovo, come con qualunque altra forma, non andiamo a crearla per conto nostro sulla tavola, ma deve emergere da una ragionevole sequenza di mosse. Il vantaggio della bocca del drago è che di solito ci garantisce un occhio, così da permetterci di continuare a combattere efficacemente nei casi in cui le nostre pietre stanno cercando di sopravvivere.



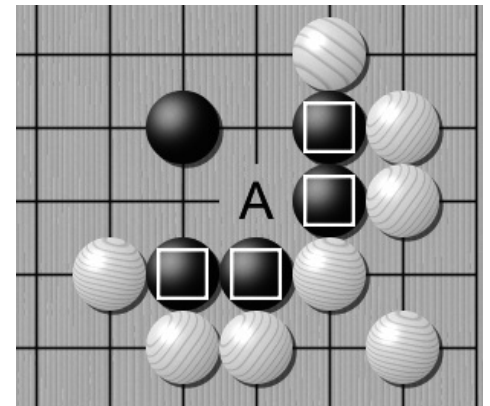
La bocca del drago



L'occhio viene solitamente creato in **A**. **B** è il principale punto debole di questa forma quando non c'è una pietra nera...



Se il bianco gioca per primo, le pietre nel nero sono pronte ad essere tagliare, per cui il nero deve connettere in **A**.



Bisogna fare attenzione a non essere circondati, altrimenti l'avversario ci chiuderà l'occhio con un doppio atari in **A**.

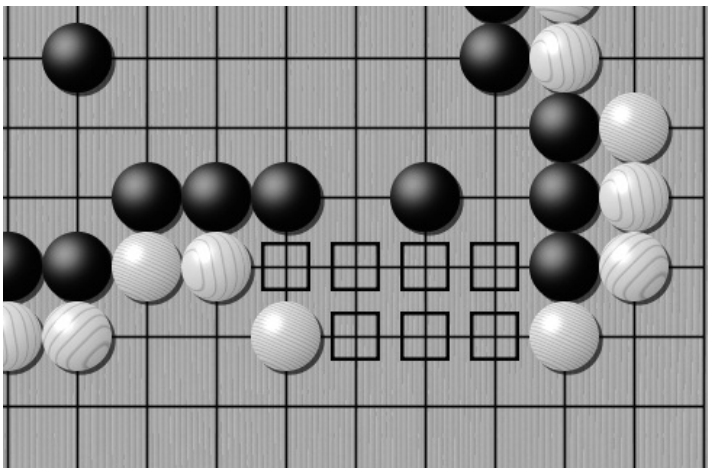


Immagine a sinistra: supponiamo che il nero voglia definire la propria forma nell'area segnata. Un modo semplice per farlo è provare ad ottenere una bocca del drago...

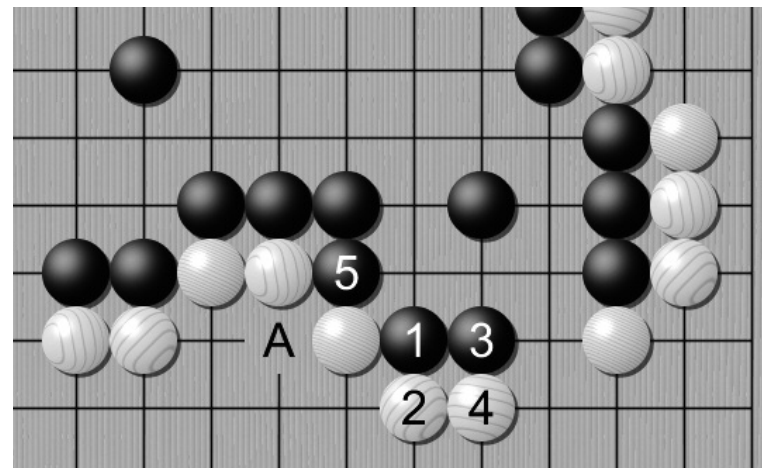


Immagine di destra: il nero gioca la **mossa 1** e il nero deve difendere la propria forma e il proprio territorio. Le **mosse 3 e 4** seguono la stessa logica e la **mossa 5** crea la bocca del drago e minaccia un doppio atari in **A**, per cui il bianco è costretto a rispondere. Il nero ha ottenuto una buona forma e ha mantenuto l'iniziativa (**sente**).

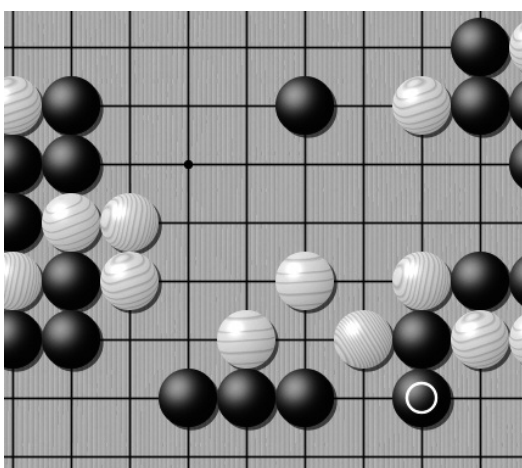
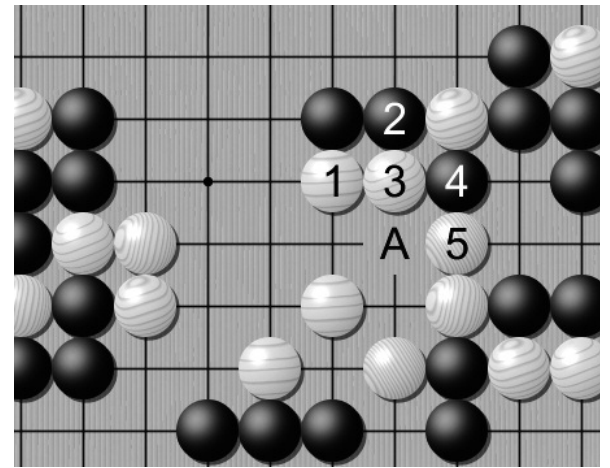


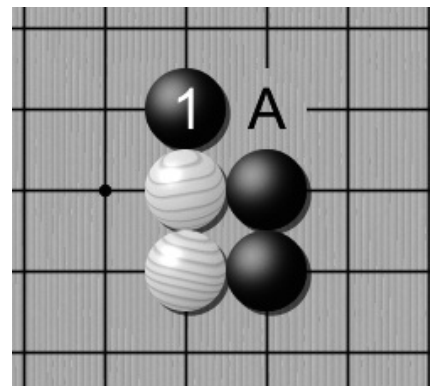
Immagine a sinistra: il bianco è circondato e deve sopravvivere

Immagine di destra: per cui il bianco **attacca** la pietra nera minacciando di connettersi con la sua pietra isolata in alto a destra. Il nero difende e le mosse fino alla **5** garantiscono al bianco almeno un occhio attraverso la bocca del drago in **A**, il che gli permette di mantenere viva la speranza e di continuare a combattere per un secondo occhio e, dunque, per la vita.

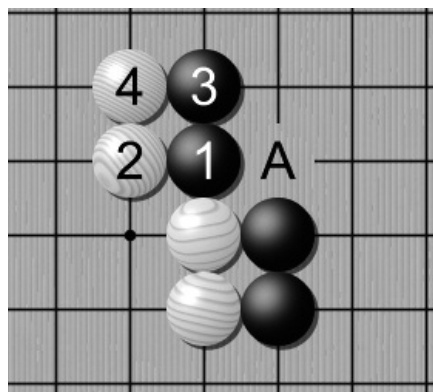


Tornando a idee più semplici, abbiamo già visto che un **hane** è una giocata in diagonale su una pietra avversaria e un **doppio hane** è ovviamente una serie di due hane consecutivi. Molti principianti sono spaventati all'idea di giocarli visti gli evidenti punti di taglio che si lasciano alle spalle (soprattutto il doppio hane), ma come vedremo di solito non c'è nulla di cui preoccuparsi e se anche venissimo tagliati ci sarebbe comunque una buona compensazione.

Quando giochiamo un hane sopra due o tre pietre, si dice che si è giocato un **colpo alla testa** di quelle pietre e da lì possiamo o giocare passivamente o tentare il tutto per tutto con un doppio hane. Vediamo come funzionano entrambe queste idee.

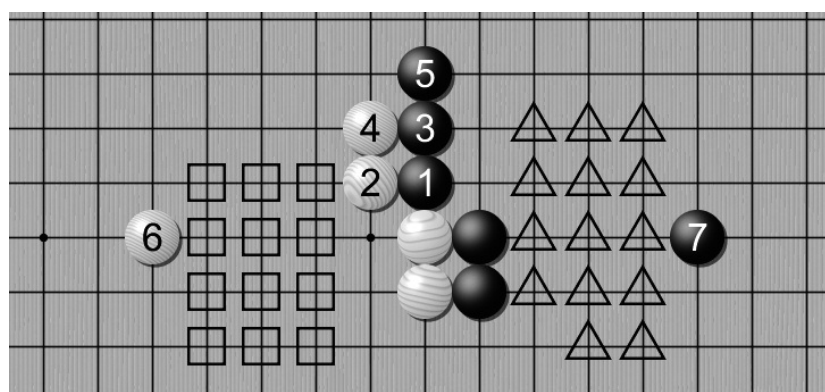


Il nero sta colpendo alla testa delle due pietre con un hane. L'ovvio punto di taglio è in A.



Questa è la scelta passiva.

Il nero teme un taglio in A, per cui estende per espandersi e per difendersi allo stesso tempo. Come visto a **pagina 27**, questo va bene quando le pietre sono vicine agli angoli della tavola...



Ma quando questo succede in campo aperto, il bianco può ritenersi soddisfatto del risultato, poiché così guadagna un buon muro, appena più piccolo di quello del nero, dal quale può continuare ad espandersi. A seconda della situazione complessiva sulla tavola, il nero potrebbe non ottenere un reale vantaggio da una giocata simile.

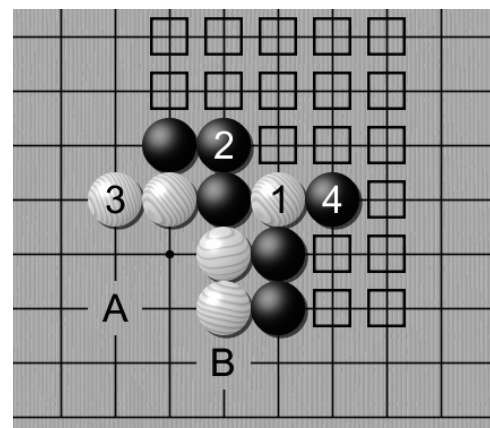
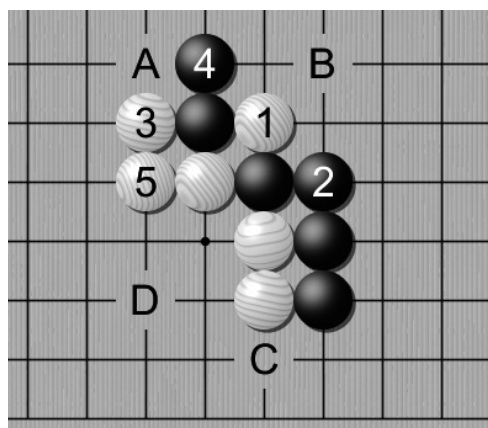
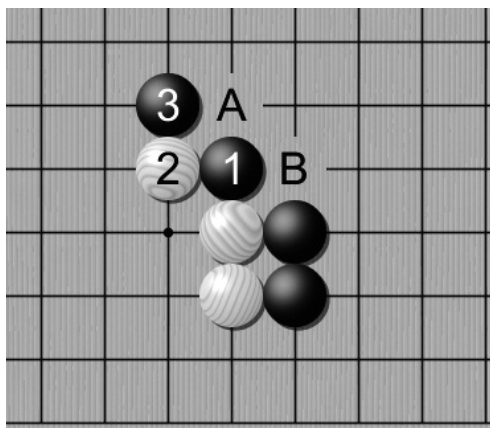


Immagine a sinistra: Questo invece è il **doppio hane**. Adesso ci sono due punti di taglio, ma a meno che il bianco non abbia un supporto notevole da altre pietre vicine, nessuno di questi tagli potrebbe dargli un buon risultato...

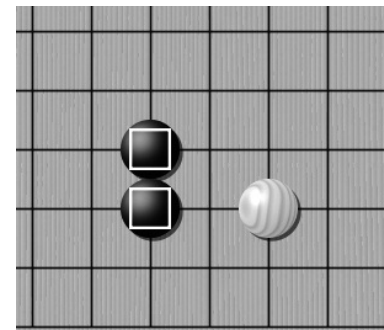
Immagine al centro: Il primo taglio porta, solitamente, a questo risultato. Il nero è sostanzialmente al sicuro e la pietra bianca in 1 è di fatto morta. Le **mosse** da A a D sono punti chiave per l'attacco e per la difesa di entrambi i giocatori e, a seconda della situazione, il nero ottiene un muro solido e tanti potenziali **aji**.

Immagine di destra: Il secondo taglio è più grave perché la pietra bianca in 1 è morta soltanto se la scala è a favore del nero. Ma anche se la scala non fosse favorevole, il nero ha comunque due punti, A e B che può sfruttare per attacchi futuri e ha ottenuto un'influenza maggiore rispetto alla variante "sicura" vista prima.

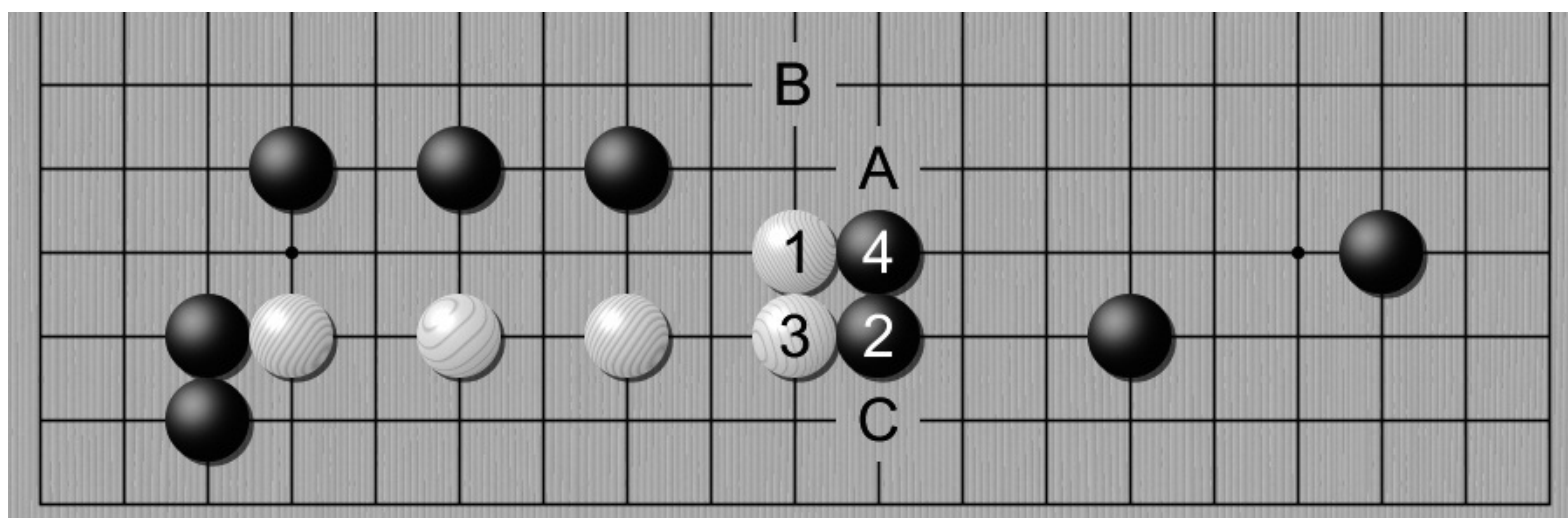
Il doppio hane è un'importantissima freccia per il nostro arco di mosse.

Per concludere questo capitolo, vedremo alcune forme che si presentano regolarmente durante il gioco, ma non le analizzeremo così nei dettagli poiché i loro pro e contro sono più evidenti o perché saranno spiegati meglio più avanti, quando illustreremo quando e dove vengono usate.

Una di queste forme è il **palo di ferro**. Nonostante il nome altisonante, si tratta solo di due pietre connesse in linea. Il suo vantaggio principale è la sua forza, visto che le pietre non possono essere separate, e che può difendere il lato in maniera molto efficace. L'ovvio svantaggio è che si tratta di una mossa molto lenta. Tuttavia, è comunque molto utile, poiché possiamo sfruttarne la stabilità per giocare mosse forti come il doppio hane visto prima.

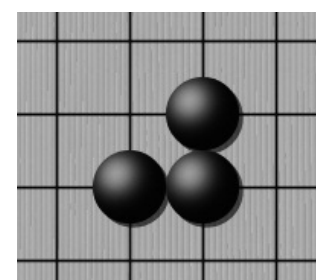


Il palo di ferro

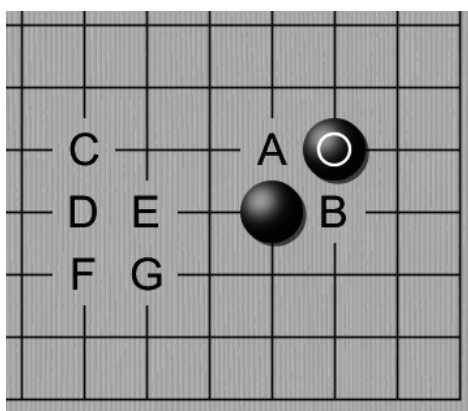


Il bianco gioca in **1** e prova a scappare o ad espandersi verso il lato. Il nero risponde con la **mossa 2** per prendersi il lato e indebolire le pietre bianche. Il bianco gioca il palo di ferro in **3** per supportare la propria espansione e la propria base e il nero gioca lo stesso, in **4**. Adesso è il turno del bianco e può scegliere se provare un hane in **A** o in **C** oppure scappare con **B**, vista proprio la stabilità del palo di ferro.

Poi, abbiamo il **triangolo vuoto**. Stavolta vediamo una forma sbagliata che di solito si cerca di evitare, poiché non è un uso efficiente delle proprie pietre. In molti casi, un triangolo vuoto è solo uno spreco di mosse e realisticamente lo si usa soltanto quando è l'unica alternativa sicura.



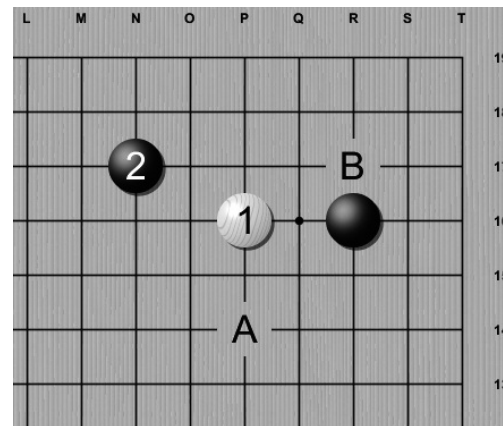
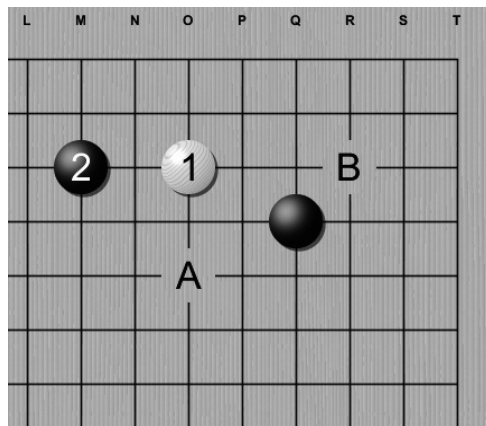
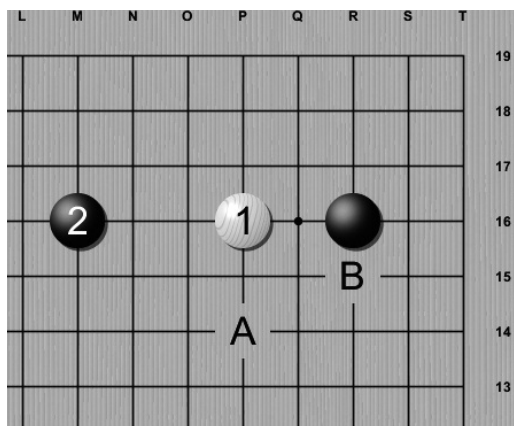
Un triangolo vuoto



La ragione per cui il triangolo vuoto è considerato un errore è che non apporta nessun contributo alle proprie forme o pietre, se confrontata con due sole pietre poste in diagonale. Piazzare una pietra in **A** o **B** crea un triangolo vuoto, ma le pietre erano già connesse, come visto a **pagina 18**. Dunque, il triangolo vuoto si riserva solitamente soltanto per i casi in cui dobbiamo difendere le nostre pietre e non c'è nessun altro modo per farlo.

Un altro serio problema con il triangolo vuoto è che è una forma molto lenta. Nell'immagine, giocare una qualunque delle mosse da **C** a **F** è un modo migliore, più veloce e più efficiente di spendere una mossa.

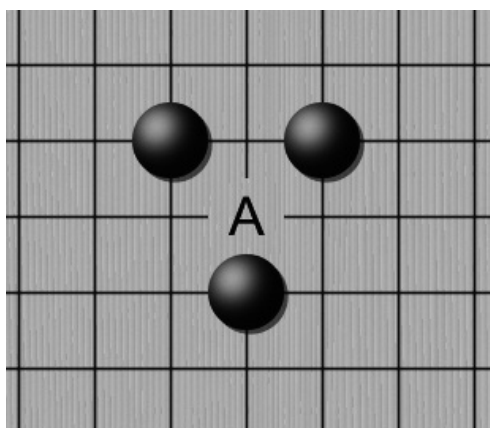
Poi c'è la **pinza**. L'idea di una pinza è di mettere pressione su delle pietre deboli da entrambi i lati e di provare a privare l'avversario dello spazio necessario a creare una base per le proprie pietre che gli consenta di vivere. Una pinza è fatta in modo da costringere l'avversario a fuggire, così da trarre profitto dall'inseguimento. Le pinze solitamente si giocano nella fase di apertura della partita e ne parleremo a lungo più avanti, ma per il momento vediamo come funzionano queste tre tipiche pinze.



In ognuno dei tre esempi, la **mossa 2** stringe il bianco in una pinza con l'aiuto della pietra nera preesistente. Normalmente, il bianco vorrebbe provare a giocare attorno al punto **2** egli stesso per creare una base, ma il nero ci arriva prima e lo priva di questa mossa sicura. Quindi, il bianco ha di solito due scelte: può fuggire (**mossa A**) o combattere (**mossa B**). Questi sono ovviamente solo alcuni esempi di mosse possibili per ognuna delle situazioni e, a seconda dei casi, ci sono di solito diverse mosse per fuggire o per combattere.

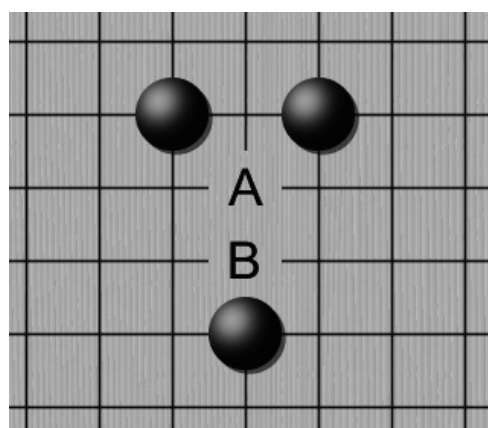
Per il momento, le ultime forme che vedremo sono le combinazioni di due salti del cavallo e di due salti grandi del cavallo. Sono entrambe ovviamente più forti rispetto alle loro varianti singole, ma possono ancora essere tagliate. In generale, i punti deboli della maggior parte delle forme sono **il loro centro di simmetria oppure una delle pietre che ancora mancano per completare la forma**.

Un proverbio che dovremmo sempre tenere a mente quando giochiamo è **“Il punto debole dell'avversario è il nostro punto di forza”** e viceversa.



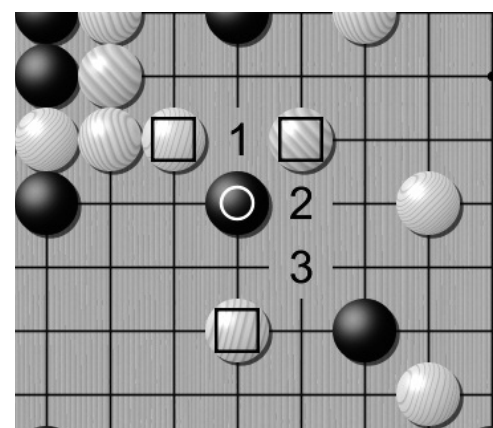
Due salti del cavallo

Il punto debole in **A** può minacciare di tagliare in due la forma, in qualunque direzione, a seconda delle pietre circostanti.



Due salti grandi del cavallo

Questa forma ha due punti di taglio in **A** e **B**, che possono essere usati contro di noi. Di nuovo, le pietre circostanti decidono la direzione del pericolo...



Ad esempio, in questa situazione. Quando il nero gioca nel punto debole della forma, il bianco deve difendere tre punti con una sola mossa, e qui è impossibile. Per cui, il bianco può essere tagliato e il nero riesce a connettersi con uno dei gruppi vicini.

Finora tutto bene, ma non abbiamo messo troppa carne al fuoco? Dov'è il gioco vero e proprio? Adesso sappiamo abbastanza da comprendere cosa succede, per cui è finalmente arrivato il momento di guardare una vera partita per intero e fare esperienza della bellezza del go. Prima di addentrarci nel prossimo capitolo, però, vorrei riassumere in un piccolo "glossario" tutti i termini usati finora, così da non costringervi a cercarli nelle pagine precedenti e farvi perdere tempo prezioso e concentrazione.

Libertà	Il numero di pietre necessarie all'avversario per catturare un nostro gruppo di pietre.
Territorio	Il numero di punti che abbiamo circondato.
Influenza	Un'area in cui l'avversario esita a giocare, generata quando abbiamo molte pietre (e solitamente muri) in una zona della tavola.
Komi	Un tesoretto di punti assegnato al bianco come compensazione per il fatto di giocare per secondo.
Atari	Quando le nostre pietre sono a una mossa dall'essere catturate e rimosse dal gioco. Quando abbiamo una sola libertà rimasta.
Occhio	Un punto in cui l'avversario non può giocare, a meno che il nostro gruppo non sia in atari.
Gruppo morto	Un gruppo di pietre che non può formare due occhi e/o fuggire verso un altro gruppo vivo è considerato morto.
Gruppo vivo	Un gruppo con almeno due occhi. Non può mai essere messo in atari.
Seki	Un raro caso in cui due gruppi di colore diverso non hanno i due occhi, ma allo stesso tempo non possono essere messi in atari, per cui sono entrambi vivi.
Tenuki	L'atto di ignorare la mossa dell'avversario e giocare altrove.
Sente	Una mossa che non può essere ignorata senza subire una qualche perdita significativa.
Gote	Una mossa che può essere ignorata in sicurezza o che concede l'iniziativa all'avversario.
Miai	Due mosse che si "riflettono" a vicenda e hanno un risultato simile. Qualunque mossa venga giocata, il risultato non cambia.
Ko	Una situazione in cui una pietra può essere catturata e la pietra che esegue la cattura si ritrova anch'essa immediatamente in atari.
Minaccia ko	Una mossa che pone una minaccia significativa all'avversario e che gli impedisce di salvare la pietra che si trova in ko.
Attacco	Una mossa che rimuove una libertà da una pietra o gruppo avversari. Raramente si gioca un attacco su grandi gruppi di pietre.
Colpo di spalla	Una mossa posta in diagonale rispetto ad una pietra o un gruppo avversari. Si può giocare un colpo di spalla su gruppo grandi, ma non è efficiente.
Ladder breaker	Una pietra che si trova lungo il percorso di una scala e che ne impedisce la formazione.