

3... 2... 1... Go! Prima puntata

Author : Go

Date : 20 gennaio 2014



Ciao, carissimi lettori! Siamo molto felici di cominciare con voi due (ciao mamma, ciao papà) questa avventura. Ma prima, qualche parola di introduzione su chi siamo, cosa facciamo e cosa portiamo.

Siamo [ToscanaGo](#), un'associazione formata da un gruppo di appassionati di un gioco che si chiama Go. Se non sai di cosa si tratta, sei nel posto giusto! Infatti, da oggi troverai una nuova rubrica settimanale su *paginaQ*, che ti spiegherà il Go e tutti i suoi misteri.

Partiamo con un ciclo di lezioni base, contenenti un po' di storia e le regole, per arrivare dove... si vedrà! Se ci seguirai con passione, scrivendoci cosa ti piace o non ti piace di questa rubrica, lo scopriremo insieme!

3... 2... 1... Go!

Le origini

Se ti chiedi a quando risale questo gioco, la risposta breve è: "il Go è stato inventato 4000 anni fa in Cina dall'imperatore Yao". Ma noi cominciamo la nostra avventura con la risposta lunga. Le origini del Go sono racchiuse nel passato mitico e senza età dell'antica Cina. Ci sono diverse teorie e aneddoti sulla creazione del gioco.

Prima versione, la più popolare. L'imperatore Yao (2357-2256 a.c.) era solito girare per il regno per assicurarsi delle necessità del suo popolo. Durante uno di questi viaggi fece un sogno nel quale vide l'imperatore Huang Di, capostipite della sua dinastia, giocare una partita a Go contro Yong Cheng. Yao non aveva mai visto un gioco simile fino a quel momento, e Huang Di, nel sogno, gli spiegò che aveva inventato il gioco per prepararsi alla battaglia contro la tribù barbara di Chi You, con le pedine bianche e nere che rappresentavano i soldati di entrambe le fazioni. Secondo la leggenda, fu grazie a questo gioco che Huang Di sconfisse Chi You. Ovviamente, Yao chiese a Huang Di di insegnargli il gioco, e dopo essersi svegliato ricostruì le regole a memoria.

Successivamente, Yao insegnò il Go al primogenito Dan Zhu, che aveva interesse solo per i giochi e non per lo studio. Questa prima versione viene ripresa duemila anni dopo dal poeta Zhang Hua, che scrisse nel suo libro Bowuzhi: "Yao creò il Go".

Secondo altri, invece, fu Shun, primo ministro di Yao, a creare il gioco per Dan Zhu affinché potesse insegnargli disciplina, concentrazione ed equilibrio. Una variante di questa leggenda narra che Shun creò il Go solo dopo essere divenuto imperatore egli stesso, per il proprio primogenito.

Alcune teorie sono invece incentrate sulla figura di Wu, vassallo dell'imperatore Chieh (1818-1766 a.c.) e creatore di giochi, tra cui il Go.

Infine una teoria molto accreditata è quella che riconosce gli astrologi di corte della dinastia Chou (1045-255 a.c.) come creatori del gioco, che veniva usato come strumento divinatorio.

Regole del gioco



Per giocare a Go serve una tavola di legno con 19 linee orizzontali e verticali chiamata goban, e "molte" pedine nere e bianche. "Molte" tra virgolette, perché non c'è limite al numero di pedine che si potrebbero usare. In pratica, in una partita raramente se ne usano più di 160 a testa.

A proposito, in questo gioco le pedine si chiamano pietre, e i contenitori in cui esse sono contenute si chiamano goke. Chiamiamo Nero chi gioca le pietre nere, Bianco il suo avversario.

Nero fa la prima mossa, collocando una pietra in una qualunque delle 361 intersezioni.

Una volta posizionata, la pietra rimarrà là fino alla fine della partita (a meno che non venga catturata, vedremo dopo come). Dopo che Nero ha posizionato la sua pietra, Bianco farà altrettanto e così via. L'obiettivo del gioco verrà descritto meglio nelle prossime lezioni, ma per il momento possiamo dire che bisogna delimitare più intersezioni vuote possibili.

Le pietre alleate vicine, connesse lungo le linee, formano delle "catene" di pietre. Occhio al fatto che due pietre vicine in diagonale non sono collegate, e formano quindi 2 catene distinte!

Contando le intersezioni vuote intorno a una catena (sono valide solo le intersezioni collegate direttamente con una linea) si ottengono le libertà della catena.

Se l'avversario occupa alcune di queste intersezioni vuote, riduce le libertà della catena. Quando una catena ha una sola libertà si dice che è in atari.

Quando un giocatore occupa l'ultima libertà di una catena avversaria, quella catena viene "catturata", cioè rimossa dal gioco. Notare che non è permesso fare mosse suicide, cioè mosse che riducano a 0 le libertà di una propria

catena, a meno che questo non comporti la cattura di pietre avversarie.

Ogni giocatore deve puntare a delimitare con le proprie catene aree più ampie possibile. La partita finisce quando entrambi i giocatori passano, perché ritengono di non avere altre mosse utili da fare (anche su questo torneremo più dettagliatamente nelle prossime lezioni). A questo punto si conta il "territorio", rappresentato dalle intersezioni vuote delimitate dalle catene bianche e dalle catene nere, e si sommano eventuali pietre catturate (ogni pietra è un punto aggiuntivo). Il giocatore con più punti vince la partita.

Adesso sai tutto il necessario (o quasi) per poter giocare. Non è stato difficile, vero?

Nelle prossime puntate torneremo sui concetti di delimitare, di quando il gioco termina, e spiegheremo alcune posizioni particolari che possono capitare in partita. Daremo le prime nozioni di strategia, e non tralascieremo neanche la storia del Go attraverso i secoli...

Ti lasciamo con qualche domanda per vedere se hai seguito con attenzione: se sarai il primo a inviarci un'email (redazione@paginaq.it) con tutte le risposte esatte, ti offriremo una birra all'Orzo Bruno questa sera stessa! A proposito, ci incontriamo ogni lunedì sera all'Orzo Bruno, e ogni giovedì sera al Tetraktis, sempre dalle 21:30 in poi. Vieni a trovarci!