

## 3... 2... 1... Go! Seconda puntata

Author : Redazione

Date : 27 gennaio 2014



Ciao neo-goisti e non! Questa volta ci avventureremo nell'età dell'oro del Go, scopriremo imperatori pazzi e come il Go possa risolvere le guerre. Nella parte di studio del gioco, vedremo le ultime regole e impareremo a diventare giocatori dalle buone maniere.

### Il medioevo del Go

Gran parte della storia del Go, riguardante il periodo che va dal 1000 a.C. fino al 220 a.C. è andata perduta. Dobbiamo questo a Shih Huang, colui che commissionò l'esercito di terracotta e iniziatore della grande muraglia. Quello che forse non tutti sanno su questo imperatore è che era un pazzo tiranno ossessionato dall'immortalità. Tra le sue follie, nel 213 a.C., bruciò tutti i libri e seppellì vivi tutti gli intellettuali; fece questo per evitare minacce al suo mandato imperiale.

Il Go, insieme alla poesia, ebbe la sua età d'oro tra il 200 a.C. e il 600 d.C. Divenne una delle quattro arti dello *junzi* (il gentiluomo cinese) insieme alla pittura, la calligrafia e a suonare il *guqin*.



Nel secondo secolo il poeta Ma Yung divenne famoso celebrando il Go nei suoi versi. Dei molti aneddoti riguardanti il Go che sono sopravvissuti, i due più famosi sono questi. Il primo aneddoto racconta che tra la fine del terzo secolo e l'inizio del quarto, un giocatore di Go di nome Ozan si guadagnò l'immortalità storica grazie alla sua capacità di ricordarsi a mente, mossa per mossa, intere partite, che potevano consistere anche di 300 mosse. Oggi tutti i giocatori di Go professionisti e molti forti amatori riescono a fare lo stesso. Infatti, una tecnica di insegnamento molto usata consiste nel ricostruire le partite giocate tra allievo e maestro per poter analizzare le mosse effettuate. Tutto ciò dimostra che l'abilità di gioco e la memoria crescono di pari passo. Il secondo aneddoto illustra la stima di cui godeva il Go durante la sua età dell'oro in Cina. Mentre regnava la dinastia Ching (265-420 d.C.), Hsieh An era in battaglia contro suo nipote Hsien Hsuan.

Dopo molti scontri sanguinari ma inconcludenti, questi due generali decisero di far riposare i loro soldati ancora in vita e lasciarono che a decidere il risultato della guerra fosse una partita di Go giocata tra di loro. Sfortunatamente, non è dato sapere come si concluse la sfida.

Il Go ha avuto altre due età dell'oro in Cina: durante la dinastia Tang (618-906 d.C.) e Sung (960-1126 d.C.). In questi periodi sono stati scritti i primi libri sul Go, ad esempio Gokyo e Gosetsu, e ci furono molti abili giocatori che vennero onorati del titolo di Kisei e Kishin (Ki significa Go, Sei significa santo e Shin significa mago). Il titolo più prestigioso era quello di Kisei, ancora oggi usato in Giappone.

## Regole del gioco

Prima di tutto, le soluzioni agli esercizi della settimana scorsa.

Nel primo esercizio, osserviamo che le catene A e B hanno entrambe 8 libertà, ma la catena A ha 2 pietre in più: ne deduciamo che la forma è importante! Nel secondo esercizio, quando Bianco gioca M4 la sua pietra è in atari, e quindi Nero potrebbe ricatturarla e creare un ciclo infinito. Questa situazione si chiama Ko, e per evitare la ripetizione infinita c'è un'apposita regola: se un giocatore cattura un Ko, il suo avversario non può ricatturarlo immediatamente.

Nel caso C Nero cattura 2 pietre, poi Bianco ne cattura 1, quindi la pietra di Bianco avrà 2 libertà. Solo quando lo scambio è di una pietra per una è Ko. Nelle prossime lezioni vedremo come i Ko si rivelino fondamentali per la partita e impareremo a giocarli.

Un'altra considerazione da fare è che Nero iniziando per primo ha un vantaggio. Di questo, anche se sembra

evidente, se ne sono accorti solo nell'ultimo secolo (1930). È quindi stato introdotto il Komi, abbreviazione di Komidashi (compensazione in giapponese), un punteggio fisso di Bianco che può variare da 6,5 a 7,5 punti (il mezzo punto serve ad evitare i pareggi, anche se concettualmente è sbagliato essendo il Go un gioco di equilibrio).

Adesso abbiamo tutte le informazioni necessarie per giocare. Ma prima un po' di etichetta, per non rischiare di fare brutta figura nella nostra prossima partita importante! Prima di tutto, il giocatore più anziano decide il posto dove sedersi. Se il livello dei giocatori è molto diverso, il giocatore più debole prende il nero. Se invece il livello dei giocatori è più o meno uguale, si effettua il Nigiri (afferrare in giapponese), un "pari e dispari" fatto usando le pietre del Go: il giocatore più anziano afferra una manciata di pietre bianche, poi l'altro giocatore prende una pietra nera se pensa che le pietre bianche afferrate siano dispari, o due pietre nere se invece pensa che le pietre bianche afferrate siano pari. Se indovina, sarà lui a tenere il nero. Prima di iniziare a giocare entrambi i giocatori si augurano una buona partita (si usa spesso il termine giapponese onegaishimasu, che letteralmente significa "per favore, fai del tuo meglio"). Nero gioca la prima pietra nell'angolo in alto a destra (vedi figura 5): questo perché in passato di solito si giocava la seconda pietra in uno degli angoli adiacenti oppure si approcciava direttamente l'angolo, quindi giocando la prima pietra in alto a destra si evitava che l'avversario si dovesse allungare per fare la sua prima mossa. Era quindi una forma di cortesia. Oggigiorno giocare rispettando questa regola facilita la classificazione e l'analisi delle partite. Infine, una volta finita la partita, si ringrazia l'avversario (anche se si è perso).

Dopo avervi annoiato a morte con l'etichetta, passiamo a qualche problema per rimanere sempre in esercizio.

Nella prossima lezione vedremo la storia del Go in Giappone, impareremo qualcosa di più sui Ko e capiremo quand'è il momento di passare e quindi di considerare finita la partita.

Come al solito, se sarai il primo a inviarci un'email ([redazione@paginaq.it](mailto: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!