

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

Author : Redazione

Date : 17 febbraio 2014

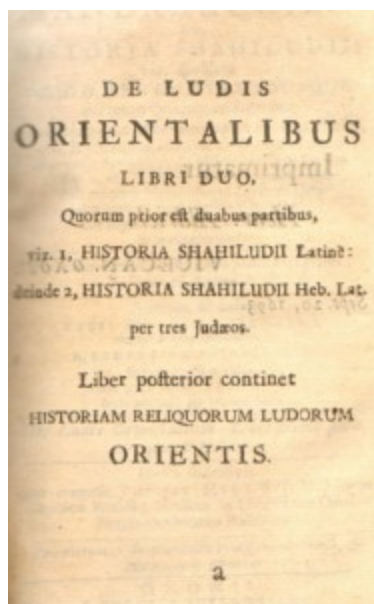


Visto che siamo europei pare giusto spendere qualche parola su come il gioco sia arrivato fino a noi. Vedremo quindi la storia del Go in Europa. Inoltre affronteremo il Go da un punto di vista più teorico e filosofico.

Le prime testimonianze europee sul Go risalgono al sedicesimo secolo. Molti lo impararono grazie ai numerosi viaggi che, per scopi prettamente commerciali, portavano i mercanti in Asia; inoltre il gioco era popolare anche tra i più forti scacchisti.

Le prime tracce del Go in Inghilterra si ritrovano nella terza edizione di "Purchas, il suo pellegrinaggio", che fu scritto nel 1617 da Samuel Purchas. Dodici mesi prima Ernesto Augusto, duca dello stato tedesco Brunswick-Luneburg, tradusse un paragrafo del libro "Scacchi o il gioco dei re", scritto dal missionario gesuita Matteo Ricci, in cui venivano descritte le regole di un' altra disciplina molto famosa in Cina: il Go.

Nel 1694 il professore Thomas Hyde dell'università di Oxford, esperto di lingue orientali e di storia dei giochi, pubblicò il suo capolavoro "De ludis Orientalibus libri duo" (Libro secondo sui giochi orientali), nel quale sette pagine erano interamente dedicate al Go. Il professore imparò il gioco da Micheal Shin Fou-cung, ambasciatore cinese in inghilterra nel 1687.



Nel 1710 il filosofo e matematico tedesco Gottfried Wilhelm Leibniz (inventore del sistema binario e creatore, insieme a Sir Isaac Newton, del calcolo infinitesimale) scrisse in "Annotatio de quibus ludis" (Annotazioni sui giochi) un articolo sul Go, comprendente anche di immagini. Leibniz imparò le regole leggendo gli scritti di Nicolas Trigault, missionario gesuita francese in Cina all'epoca di Matteo Ricci. Nell'articolo, il matematico teutonico scrisse: "Il Go è unico, perché i giocatori non spazzano via dal campo di gioco le pietre dell'avversario, ma puntano solo a confinarle e rinchiuderle, così il vincitore è colui che toglie ogni possibilità di movimento all'altro senza nessun spargimento di "sangue". Questo negli altri giochi accade raramente, qui è la regola principale".

Nel 1799 nel catalogo della collezione del mercante olandese americano Andreas Everhardus Van Braam Houckgeest, che passò all'asta a Londra da Christie figurava un saggio sul Go, un goban e un set completo di pietre. Nel 1877 il diplomatico inglese Herbert Allen Giles scrisse un testo sul Go, datandone le origini attorno al 2350 a.C.

Verso la fine del diciannovesimo secolo iniziarono a nascere numerose associazioni di Go in molti paesi europei che contribuirono all'espansione e diffusione del gioco nel vecchio continente.

## Strategia e tattica

Il Go è un gioco empirico, non esiste nessuna regola o formula che ti dica dove giocare la mossa migliore. Esistono tuttavia dei principi che ci permettono di migliorare il nostro gioco e non solo quello. Il più importante di questi è l'equilibrio. Questo governa l'universo del Go e più cerchiamo di seguirlo meglio sarà. Chi rompe l'equilibrio è destinato a perdere. Ma stai tranquillo, tutti lo rompiamo, poiché nessuno di noi sa giocare la partita perfetta, quindi il tuo obiettivo sarà cercare di raggiungere l'equilibrio perfetto senza mai arrivarci.

Ma passiamo a cose più pratiche! È il momento di imparare a muoversi nello sconfinato universo rappresentato dal goban. "Da dove iniziare a giocare?" È una domanda più che legittima. Per capirlo ti mostrerò una situazione abbastanza esplicativa:

Per delimitare 4 intersezioni in angolo ho usato solo 5 pietre, per il lato ne ho usate 8, mentre per il centro ne ho dovute usare ben 12, più del doppio che per l'angolo! Quindi l'ordine con cui delimitare il territorio è angoli, lati e infine il centro.

Ti devi immaginare che il goban sia la terra e che tutto intorno ci sia l'acqua, gli angoli rappresentato le penisole e i lati le coste. Il tuo popolo si insedierà nelle penisole perché sono più facili da difendere, ma man mano che la

popolazione crescerà ti dovrai espandere verso le coste e infine al centro. Essendoci un' altra popolazione su questa terra, chi si saprà muovere meglio nel costruire territori avrà il sopravvento sull'altra senza necessariamente distruggerla.

Sarà compito tuo decidere la politica da tenere nei suoi confronti, puoi giocare in modo pacifico o in maniera aggressiva distruggendo gli insediamenti nemici sul nascere oppure trovare una via di mezzo. Questo rappresenta il secondo principio più importante nel Go e padroneggiarlo è tutt'altro che facile. Il buon senso vuole che, essendoci 4 angoli, i giocatori se li spartiscano. Adesso abbiamo 3 scelte principali:

Con 1 scegliamo un gioco pacifico e iniziamo a delimitare l'angolo, che, come abbiamo detto, è il posto migliore per fare punti. L'opzione 2 invece è più aggressiva, ma non per questo sbagliata. Il suo obiettivo è impedire che l'avversario delimiti con successo l'angolo. L'opzione 3 tende ad abbozzare un' unione tra i 2 angoli, territorialmente è inferiore alla chiusura di un angolo, ma in questo modo si scoraggia l'avversario dal giocare su quel lato, in quanto si ritroverebbe in inferiorità numerica nel caso di un'invasione. Non è impensabile neanche l'idea di prendere uno degli altri 3 punti centrali dei lati; questa scelta dipenderà dal tuo stile di gioco.

La prossima volta spiegheremo i joseki, sequenze di mosse che mantengono l'equilibrio di gioco, e vedremo il Go nel resto del mondo.

Ma prima di lasciarvi, dove giochereste in questa 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!