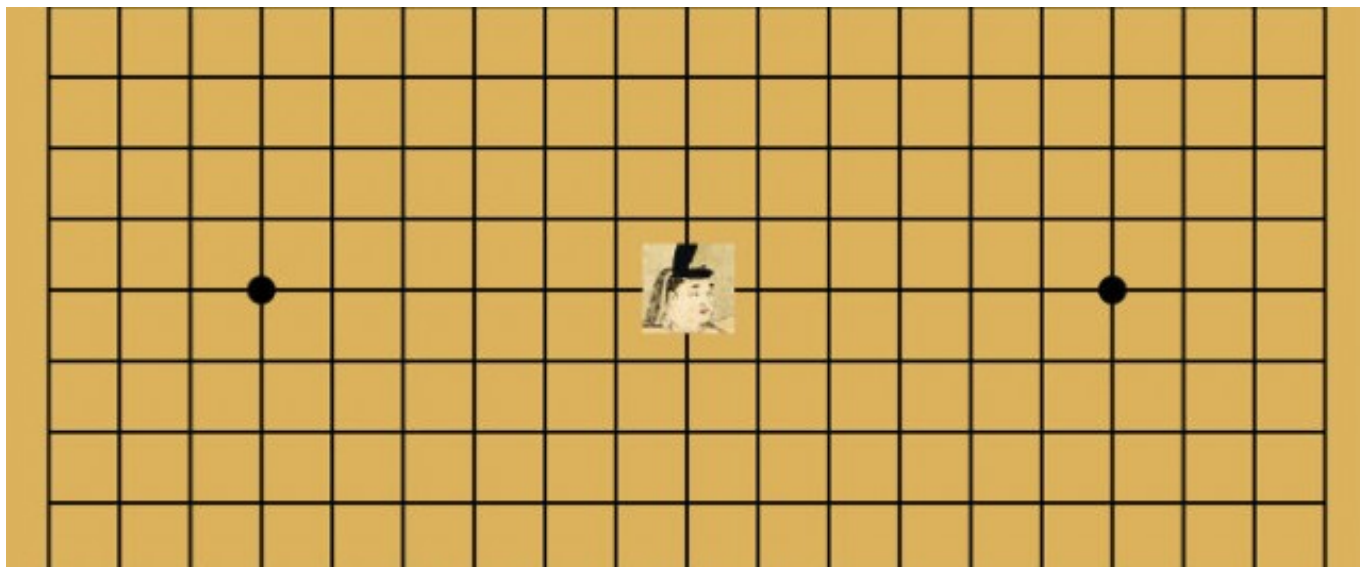


3... 2... 1... Go! Terza Puntata

Author : Go

Date : 3 febbraio 2014



Benvenuti goisti! Questa volta conosceremo la storia del Go nella terra del Sole Nascente, e di come questo paese abbia portato cambiamenti radicali nel gioco. Impareremo inoltre a capire con esattezza quando finisce una partita.

Il Go in Giappone.

Non ci sono scritti riguardanti la data precisa dell'introduzione del Go in Giappone. Secondo i registri della dinastia cinese Sui (597-618 d.C.) già nel settimo secolo il Go era uno dei tre passatempi più diffusi nel paese del Sol Levante. La sua espansione sarebbe da attribuire ad un ambasciatore giapponese di ritorno dalla corte dei Sui nel 607 d.C.

Secondo il credo popolare nipponico, il Go era stato portato dalla Cina nel 735 d.C. dall'aristocratico Kibi no Makibi. Dopo 18 anni trascorsi in Cina per imparare il meglio della cultura di quel paese, Kibi tornò nella sua patria con i frutti di quasi due decenni di studi. Frutti che comprendevano naturalmente anche una conoscenza approfondita del Go.

Nel 701 d.C. una regola di condotta diretta a monaci e monache buddiste prescriveva 100 giorni di lavoro forzato come punizione per chi era dedito al gioco d'azzardo; i buddisti amanti del gioco potevano comunque dilettarsi con il Go, il quale era specificatamente escluso dalle azioni proibite.

Dopo la sua introduzione iniziale in Giappone, il Go veniva giocato principalmente dai nobili e dai membri dell'esercito, che si portavano il loro equipaggiamento goistico in battaglia per avere un passatempo con cui rilassarsi a fine giornata.

I più vecchi goban giapponesi sono conservati come tesori nazionali nel museo Shooso-in a Nara. Appartenevano all'imperatore Shomu (724-748 d.C.), e una loro peculiarità è che erano di dimensione 17x17, invece della odierna 19x19. Ci sono varie teorie sul passaggio dalla 17x17 alla 19x19.

La teoria più folcloristica è questa. Essendo il goban, secondo alcune interpretazioni, una rappresentazione dell'universo, l'imperatore era rappresentato -ovviamente- dal punto centrale. Il punto centrale di una tavola 17x17 si trova all'incrocio della nona riga con la nona colonna, e "nove" in giapponese si dice "ku". Il problema è che "ku"

in giapponese è anche la pronuncia di un ideogramma che significa "dolore", e questo avrebbe posto l'imperatore all'incrocio della riga e della colonna "dolore": decisamente un augurio poco indicato!

Per questo motivo si è passati alla 19x19, dove il centro del goban è il punto (10,10). La pronuncia dell'ideogramma di "dieci" non ha altri particolari significati in giapponese, ma per buona misura si è chiamato il punto centrale "tengen", che letteralmente significa "origine del paradiso": molto più appropriato per il modesto sovrano.

Un'altra teoria è che il cambiamento sia avvenuto per un bilanciamento migliore del gioco. La tavola 19x19 permette infatti un maggiore equilibrio tra la terza e la quarta linea del goban, mentre su una tavola più piccola sarebbe molto più semplice per Nero mantenere il vantaggio che si trova giocando per primo.

Un'ultima motivazione della dimensione 19x19 veniva data nell'antica Cina dalla relazione Go-astronomia. La dimensione 19x19 corrisponde infatti a 361 intersezioni. Una è il tengen, l'inizio di tutto, mentre le altre 360 intersezioni sono esattamente il numero di giorni nell'antico calendario cinese. I 4 angoli del goban simboleggiano, con le loro 90 intersezioni a testa, le quattro stagioni, ciascuna con 3 mesi di 30 giorni, e dunque ogni intersezione rappresenta un giorno dell'anno.

Nel 913 d.C. il monaco Takibana Kanren scrisse, su richiesta dell'imperatore, il primo libro giapponese sul Go. Sebbene sia andato perduto, alcune fonti indicano che il titolo fosse "Go Shiki" (un metodo per giocare a Go).

Nel libro "La storia di Genji", scritto dalla nobildonna Murasaki Shikibu, alcuni passaggi mostrano come il Go fosse un passatempo comune tra uomini e donne dell'alta società. Una delle scene più famose, nella quale il principe guardone Genji spia una partita tra Lady Utsusemi e un'altra donna, è diventata ben presto un soggetto popolare nell'arte giapponese.

Regole del gioco

Hai avuto difficoltà a catturare le tre catene?

Osserviamo la catena C: la regola del suicidio impedisce a Nero di giocare in N1, ma allo stesso tempo impedisce anche di giocare in P1. Quindi la catena di Bianco è diventata immortale, alla faccia di [Shih Huang!](#)

Una libertà momentaneamente irremovibile di una catena si chiama "occhio", e se una catena ha due o più occhi questi ultimi diventano definitivamente irremovibili (per la regola del suicidio) e la catena non può più essere catturata.

Ritourneremo sul discorso degli occhi, ma ora la domanda da un milione di dollari è... quando finisce una partita?

La regola dice "quando entrambi i giocatori passano consecutivamente", quindi bisogna capire quand'è che si deve passare.

Intuitivamente, passare è una mossa svantaggiosa perché se non metto pietre non delimito il territorio. Infatti la prima cosa di cui assicurarsi prima di passare è che non ci siano più territori da delimitare, sia per Nero che per Bianco.

Poi, bisogna ricordarci quello che abbiamo appena imparato: una catena con almeno due occhi o con la possibilità di farli in qualsiasi momento senza che l'avversario possa impedirlo è immortale, mentre una con nessuno o un solo occhio prima o poi verrà catturata. E quindi prima di passare controlleremo lo stato di tutte le nostre catene e di quelle avversarie.

Visto che la catena A non ha la possibilità di fare gli occhi, Nero non deve catturarla! Se lo facesse perderebbe vari punti occupando il suo territorio con le pietre nere. Sembra che non ci siano altre mosse da fare, quindi è il

momento giusto per passare.

Spesso però ci si chiede: "cosa mi impedisce di giocare nel territorio avversario e cercare di fare 2 occhi con una mia catena?". La risposta è: "non lo impedisce nessuno".

Il fatto è che sicuramente il tuo avversario tenterà di impedirlo (a meno che tu non lo abbia pagato adeguatamente per truccare la partita :-), quindi se fare 2 occhi nel territorio avversario è una cosa sicuramente impossibile, in genere non ci si prova nemmeno. Valutare se è possibile invadere il territorio nemico è una cosa che si acquisisce con l'esperienza e dipende da molti fattori, che vedremo nel corso di queste lezioni.

Osserviamo però che, fintanto che l'avversario risponde alle tue mosse, non perdi punti: infatti se l'invasione fallisce le tue pietre diventeranno prigionieri (e quindi punti in più) dell'avversario, ma lui avrà coperto altrettante intersezioni nel suo territorio (e quindi avrà lo stesso numero di punti in meno). Ricorda che se riesci a fare una catena non catturabile, ruberai all'avversario un sacco di punti!

Nelle prossime lezioni vedremo la storia del Go nell'ultima grande regione goistica, la Corea. Introdurremo il concetto di gruppo e capiremo il funzionamento dei Ko.

Per oggi è tutto. Ma prima di lasciarti, il compito per la prossima volta :)

Come al solito, 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!