

3... 2... 1... Go! Quarta puntata

Author : Go

Date : 10 febbraio 2014



Nuovo lunedì e nuovo appuntamento con la rubrica più amata da tutti gli appassionati di Go (o almeno speriamo sia così)! L'ultima potenza goistica che vedremo è la Corea. Anche se questo è il paese dove il Go è arrivato più tardi, i maestri coreani, negli ultimi 50 anni, sono riusciti a imporsi in questa nobile disciplina con il loro particolare stile di gioco.

Il Go in Corea

Anche per la Corea ci sono varie versioni su come il gioco sia arrivato nel paese.

La prima teoria afferma che fu Qizi, un rifugiato cinese, che all'epoca di Confucio fuggì in Corea portando con sé la sua conoscenza del Go. Riconosciuto da tutti come uomo saggio, si dice che Qizi portò il gioco assieme al gruppo di persone che lo seguirono nella migrazione dalla Cina, avvenuta per scappare dai conflitti interni del paese.

L'altra possibile teoria è che il Go si sia stato introdotto in Corea durante l'invasione cinese del 109 a.C., quando la dinastia degli Han si stabilì fondando numerose colonie e la cultura cinese crebbe là dove ora sorge lo stato che ha come capitale Seoul.

Il più antico aneddoto coreano sul Go è raccontato in *"Storia delle 3 nazioni"*, il primo libro di storia coreana mai scritto. L'espansionista re di Goguryeo, Jangsu, mandò il monaco Gorim -il suo maestro nazionale di Go- nello stato rivale di Baekje per infiltrarsi nella corte del re: grazie al gioco del Go, il re Gaero e Dorim divennero talmente amici che il monaco riuscì a convincere il sovrano a spendere tutti i suoi soldi nella costruzione di nuovi palazzi, esageratamente costosi e talvolta non necessari.

Quando Gaero fu sull'orlo della bancarotta Dorim tornò a Goguryeo, con le informazioni sui problemi finanziari dei rivali e i punti deboli dei loro nuovi edifici.

Nel 475 d.C. Jangsu, in appena sette giorni, sfruttando le informazioni di Dorim, riuscì a invadere e conquistare Baekje con il minimo sforzo.

Questo è sicuramente l'incidente internazionale più importante in cui il Go sia profondamente coinvolto.

Altre storie contenute sempre nello stesso libro mostrano come il Go fosse abbastanza diffuso nelle varie corti coreane e come i più bravi giocatori avessero anche un importante peso politico.

Da numerose fonti sappiamo che, anche prima dell'invasione giapponese del 1592 d.C., il gioco del Go era ben noto all'aristocrazia coreana.

Alcuni dei giocatori più famosi furono ad esempio i primi ministri Wu-tak (creatore del famoso goban ricavato dalla roccia di una montagna) e Li-Sek (scrittore di "Gigi", primo libro sul Go) e il gruppo di sette saggi dello Jukrim-Chilhyun, importante ritrovo intellettuale dell'epoca.

Inoltre molti filosofi dell'era Chosun parlarono del Go come di una delle arti più raffinate e scrissero molte poesie a tema goistico.

Fino alla fine del sedicesimo secolo il Go vide aumentare la sua popolarità tra gli appartenenti di ogni classe sociale coreana.

A dimostrazione di ciò, ci sono molti scritti riguardanti il Go tra i testi che ci sono arrivati da quell'epoca.

Questo è anche il periodo in cui nacque il titolo di Kuksu (maestro nazionale), la cui successione è perdurata fino ai nostri giorni. Tanti forti giocatori si sono potuti fregiare di questa onorificenza.

Tecniche di gioco

Sei riuscito a completare la partita?

E cosa mi dici delle 2 catene?

Nel primo esercizio notiamo che la possibilità di fare due occhi non dipende solo dal numero di spazi ma anche dalla loro disposizione, infatti in A ci sono 3 spazi mentre in B ce ne sono 4.

Introduciamo, per capire meglio come siano correlati spazio e forma, il concetto di punto vitale.

Il punto vitale in questo contesto è il punto che permette di fare 2 occhi. Più punti vitali ci sono meglio è, e in particolare se non ci sono punti vitali la catena è morta, se c'è un solo punto vitale vive o muore a seconda di chi gioca, con 2 o più punti la catena sarà sempre viva. Basta ricordarsi di occupare l'ultimo punto vitale nel caso l'avversario occupi gli altri.

Adesso siamo pronti per introdurre il concetto di gruppo. Il gruppo è formato da una o più catene tutte virtualmente connesse. Due catene sono virtualmente connesse quando l'avversario non può separarle giocando una sola mossa. Ecco l'esempio più semplice di pietre virtualmente connesse.

Quindi il gruppo sembra qualcosa di migliore rispetto a una catena dato che non sono costretto a collegare fisicamente tutte le pietre che ne fanno parte, tuttavia sorgono un po' di complicazioni. Ad esempio nei gruppi è possibile falsificare gli occhi.

Inoltre bisogna stare sempre attenti che le connessioni virtuali rimangano tali.

Adesso abbiamo abbastanza elementi per capire come funzionano i famigerati ko!

Il ko spesso non vale soltanto la pietra coinvolta nella cattura ma un intero gruppo, ad esempio perché separa due catene o falsifica un occhio. Quindi bisogna valutare quanto è grande il ko e cercare una mossa che, se ignorata, faccia fare più punti di quanti se ne farebbero qualora riuscissimo a vincere il ko. In questo modo il nostro avversario sarà costretto a rispondere e si potrà ricattare il ko. Questa spiegazione diventerà molto più semplice con l'esempio che segue.

Una volta capiti i ko, tutto il resto sarà molto più facile :)

Vediamo se hai capito i ko con questo piccolo esercizio.

La prossima volta scopriremo come il Go è arrivato in Europa e inizieremo a parlare di strategia di gioco.

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!