

3... 2... 1... Go! Ottava puntata

Author : Go

Date : 10 marzo 2014



Oggi celebriamo(anche se con un paio di giorni di ritardo) la Festa delle Donne. Per omaggiarle dedicheremo questa puntata a loro, in particolare alle goiste.

Sebbene in molti credano che il Go sia una disciplina prettamente riservata all'universo maschile, ci sono state molte donne che hanno avuto il merito di far progredire sotto ogni punto di vista questa millenaria arte. Se andiamo a prendere ad esempio la storia cinese possiamo ritrovare numerosi aneddoti con delle goiste come protagoniste.

Una storia databile attorno al 300 d.C. ci racconta infatti che le donne della corte del periodo Jin erano solite uscire il quarto giorno dell'ottavo mese dalla porta situata a nord del palazzo per andare a giocare a Go tra i bambù. Coloro che vincevano, secondo la tradizione, sarebbero state fortunate tutto l'anno, mentre le sconfitte avrebbero passato 12 mesi di inferno.

L'imperatrice Wu(625-705 d.C.) fu l'unica imperatrice di tutta la storia della Cina, ma riuscì a ottenere quella posizione usurpando i diritti dei suoi figli, i quali sarebbero dovuti succedere al loro defunto padre.

Una sera la donna ebbe un sogno nel quale giocava numerose partite di Go senza riuscire a vincerne una. Il suo più fidato consigliere, su specifica richiesta dell'imperatrice, interpretò il sogno e spiegò che perdere a Go simboleggiava la futura e prematura perdita dei suoi figli, e il sogno era quindi un avvertimento dal cielo di non impedire ai propri figli di usufruire dei propri diritti naturali. L'uomo spiegò tutto ciò con il fatto che le parole cinesi "figlio" e "pietra di Go" sono identiche.

Wu ignorò il consiglio di restituire il potere ai suoi figli, ma almeno decise di mantenere in vita l'uomo.

Un'altra storia riguarda l'ufficiale Wang Jixin. Wang, miglior giocatore dell'accademia Hanlin, accompagnò l'imperatore Xuan Zong e i suoi uomini nel pericoloso viaggio verso la cittadina di Shu. Quando sopraggiunsero le tenebre la compagnia dovette cercare riparo per la notte.

Wang venne ospitato in un'umile casa da una donna e sua figlia. Sebbene tutti fossero andati a letto, Wang non riusciva a prendere sonno e iniziò a sentire le 2 donne che, pur abitando in parti distanti della casa e senza luce, iniziarono una partita di Go. Wang prestò molta attenzione alle coordinate che uscivano fuori dalla bocca delle due giocatrici. Alla mossa numero 36, con estremo stupore di Wang, la più giovane delle 2 donne dichiarò la sua sconfitta.

La mattina dopo Wang chiese informazione alle 2 sulla strana partita che aveva sentito. Le due abili giocatrici allora

decisero di insegnare all'ufficiale tutti i loro segreti e così, come predetto dalla donna più anziana, Wang non ebbe più eguali tra tutti i giocatori di Go cinesi.

Per quanto riguarda il Giappone la giocatrice più importante è stata Hayashi Sano(1825-1901 d.C.). Nata a Edo, riuscì ad eccellere nel Go fin da bambina e venne ben presto adottata dalla famosa famiglia Hayashi. Nel 1845 riuscì a raggiungere il grado di 3° dan e all'età di 54 anni fondò Hoensha, un'associazione di professionisti diretta antipatrina del Nihon Ki In.

La sua influenza sul gioco non si fermò qui, infatti tra i suoi pupilli possiamo annoverare le 1°dan Kita Fumiko e Hayashi Kiku. Sano fu una donna molto indipendente; una volta riuscì addirittura a vincere una gara di bevute con alcuni amici maschi, anche se tornando a casa era così ubriaca che cadde e si ruppe ben 6 denti.

Non possiamo non menzionare Kokubu Kuni, nata nel 1849 ad Osaka e capace anche lei di raggiungere il grado di 3°dan. Un aneddoto su di lei riguarda il suo arrivo a Tokio. Appena arrivata al club della città un uomo dall'aspetto rustico decise di giocare contro di lei. Kokubu prese il bianco, il suo avversario piazzò 9 pietre e iniziò a giocare come un principiante, tranne per il fatto che non mancava mai di coprire i punti più importanti. Questo fece infuriare Kokubu, la quale perse sia il proprio autocontrollo che la partita. Quando il match si concluse Kokubu venne a conoscenza che il suo avversario era Iwasaki Kenzo, noto 8°dan giapponese.

La più importante figura femminile del mondo del Go nel 20° secolo è stata indubbiamente quella di Kita Fumiko. Tralasciando le sue pregevoli capacità goistiche, viene ricordata come una delle personalità più attive per lo sviluppo della disciplina. Sulla sua storia torneremo poi in seguito, da sottolineare che salì agli onori della ribalta per aver sconfitto, in 3 diverse occasioni nel 1911, cinque giocatori professionisti consecutivamente. Insieme a Tsuzuki Yoneko creò una piattaforma per aiutare la crescita dei nuovi talenti. Oggigiorno decine di professioniste girano per il mondo aiutando la crescita e la diffusione del Go. In Italia ogni anno almeno una pro visita il nostro paese e lo aiuta a crescere goisticamente, e di questo ne siamo molto grati.

Concetti goistici

Il gruppo A è intorno a una forte influenza nera ma ha una buona base quindi dovrebbe cavarsela in qualche modo. B, oltre ad essere attorno all'influenza nera, non ha la base; a meno che non sia importante salvarlo è meglio lasciarlo stare. C è di per sé debole, ma i gruppi D ed E che lo circondano sono anche essi deboli, e quindi non avrà grosse difficoltà. Infine D ed E sono 2 gruppi deboli senza base in mezzo all'influenza bianca, la cosa migliore per loro è attaccare il gruppo C e sperare di salvarsi entrambi.

Visto che le donne sono state protagoniste indiscusse di questo episodio ti spiegherò un solo, ma importante, concetto. Sente e gote sono 2 parole giapponesi, la prima significa letteralmente "*giocare prima*", la seconda "*mossa successiva*". In concreto chi ha il sente ha l'iniziativa di gioco, ovvero è il suo turno di decidere sul da farsi. Finché l'avversario sarà costretto a rispondere alle sue mosse il giocatore avrà il sente. Gote ovviamente è l'opposto. Se una mossa avversaria ti costringe a rispondere, la tua mossa sarà gote ma anche quando, una volta preso il sente, farai una mossa gote, restituirai il sente all'avversario.

È importante sottolineare che non è assolutamente sbagliato fare mosse gote.

Spesso una mossa gote sarà più grande di qualsiasi mossa sente, anche se capirlo è molto complicato. Proverò a spiegartelo con questo esempio:

Anche per oggi è tutto la prossima volta tenetevi pronti che dovremo fronteggiare pericolosissimi gruppi zombie!

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!