

3... 2... 1... Go! Nona puntata

Author : Go

Date : 17 marzo 2014



Il go nella nona arte

Il Go ha fatto numerose comparse nel mondo dei manga/anime.

Nel primo film di Ranma ½ è possibile vedere, nei primi minuti, Genma Saotome (versione panda) giocare contro Soun Tendo.

Nel manga HunterXHunter durante il Chimera Ant Arc il cattivo di turno, dotato di una capacità di apprendimento sovranaturale, decide di imparare i vari giochi di logica. Dopo aver battuto il campione locale di shogi(scacchi giapponesi), decide di sfidare anche il campione di Go. La pecca dell'autore è quella di paragonare quest'ultimo agli shogi, due giochi profondamente diversi; i dialoghi, quindi, fanno un po' storcere il naso ai conoscitori di entrambe le discipline.

Tuttavia l'autore inserisce un terzo gioco, di fantasia, dove il nostro cattivone si trova in parecchia difficoltà contro la cieca campionessa locale, al punto che queste inaspettate problematiche gli faranno cambiare il modo di vedere le cose.

Vi sono molti altri manga dove compare il Go, tra i più famosi citiamo Vagabond, Tenjou Tenge, Kenichi, Detective Conan.

Esistono ben 2 manga, molto differenti tra di loro, dove il Go ricopre un ruolo principale.

Hoshizora no Karazu è uno shoujo, un manga principalmente dedicato alle ragazze, che parla di Waka, nipote di un professionista di Go. Nel primo capitolo il nonno gli insegna il gioco e gli dice: "Una pietra di per se non è nè forte nè debole. Non si muove e non cambia. La sola domanda è dove va piazzata." Poi gli dice di piazzare una pietra ovunque ella voglia e lei la posiziona vicino a un'altra pietra. Quando il nonno le chiede come mai avesse scelto quel punto, lei gli dice: "La pietra qui è tutta sola. In questo modo può stare insieme alle altre." E seguendo questa metafora unirà le persone intorno a lei. Un giorno, dopo aver visto Sagisaka Souji, giovane promessa del Go, dare il massimo in una partita di un importante torneo decide di diventare ella stessa una professionista.

Hikaru no Go è il manga più famoso riguardante il mondo del Go. Complice nell'aver avvicinato un'intera generazione al gioco, sia in Oriente che in Occidente, il manga parla di Hikaru, un bambino di 12 anni che risveglia

lo spirito di un abilissimo giocatore di Go. Sai, lo spirito di questo giocatore, muore dalla voglia di tornare a giocare a Go ma non può perché è già morto. Sai decide quindi di pregare il ragazzo affinché giochi al suo posto. Dopo aver stretto un accordo, compiti di storia per qualche partita (mica scemo), Hikaru porta Sai a giocare in una sala da Go. Qui incontrerà Akira, coetaneo di Hikaru, figlio di Kouyou Touya, considerato da molti il professionista giapponese più forte. Hikaru dice ad Akira di essere un principiante, ma giocando Sai al posto suo Akira si troverà molto in difficoltà e si troverà costretto a perdere. Shockato dalla sconfitta subita contro un principiante, Akira diventerà ossessionato da Hikaru e farà di tutto per tornare a giocare con lui. D'altrocanto Hikaru si appassionerà piano piano al gioco al punto di decidere di giocare con le proprie forze. Sconfitto da Akira durante un torneo studentesco, Hikaru cercherà in tutti i modi di raggiungerlo intraprendendo la strada del professionismo.

Strategia e tattica

Questa situazione di stallo è chiamata seki (letteralmente "vita reciproca") e permette a 2 gruppi di vivere senza avere gli occhi. Questo esercizio serve a introdurti il prossimo argomento, i semeai.

Il termine vuol dire "corsa alla cattura" e coinvolge 2 gruppi, uno bianco e uno nero, totalmente circondati e con libertà condivise. C'è da distinguere 3 diversi casi:

Nel 1° caso entrambi i gruppi coinvolti non hanno occhi, come già nell'esercizio sopra.

Non odiarmi, ma sono costretto a inserire un po' di matematica per poter enunciare dei piccoli teoremi. Prendiamo le variabili libertà esterne (sia di nero che di bianco) e libertà condivise.

Il teorema dice quanto segue: prendiamo il più grande tra l_n e l_b e sottraiamoci l'altro. Sottraiamo a l_c questa differenza. Se otteniamo 0 o un numero negativo, allora il più grande tra l_b e l_n catturerà il gruppo indipendentemente da chi stia. Se il risultato è uguale a 1 allora sarà seki se il gioco è in mano al numero più basso dei 2, altrimenti verrà catturato. Negli altri casi, ovvero quando si ottiene un risultato maggiore o uguale a 2, si avrà sempre seki.

Riassumendo con un esempio:

Se entrambi i gruppi hanno un occhio da uno spazio le cose cambiano leggermente.

Oh no! dobbiamo rifare tutti i calcoli? Per fortuna no. Bisogna semplicemente traslare tutto di 1. Quindi, quando l_c meno differenza tra l_b e l_c dà come risultato minore di 0, a vincere la "corsa" è sempre il più grande dei 2. Uguale a 0 dipende da chi sta. Maggiore di 0 è sempre seki.

Infine analizziamo il caso dove solo uno dei 2 ha un occhio. Forse vi sorprenderà, ma avere un occhio mentre l'altro non lo possiede stravolge le cose. Questo perché la libertà dell'occhio potrà essere rimossa solo dopo aver rimosso le libertà condivise.

Interessante, adesso il seki non è più possibile. Bisogna naturalmente dare come assunto che le libertà esterne del gruppo senza occhi siano maggiori, altrimenti viene banalmente catturato. Se l_c meno la differenza è negativa il gruppo senza occhio cattura. Se è 0 dipende da chi inizia. Se è positivo catturerà il gruppo con l'occhio.

Se ancora non mi odi, per la prossima volta dimmi quante libertà vale un occhio da 3 spazi :-)

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!