

3... 2... 1... Go! Quattordicesima puntata

Author : Go

Date : 22 aprile 2014



Go e la cultura nerd parte 1/2

Il Go ha un particolare fascino sui nerd. Il perché è un mistero, ma rimane il fatto che la maggior parte dei giocatori di Go è appassionata di cultura nerd.

E' per questo motivo che il Go è approdato su numerosi forum e numerose pagine di ambito nerd. Alcuni di questi appassionati hanno unito il Go ad altri argomenti di questa cultura. Vi presentiamo quindi alcune opere o aneddoti riguardanti questi mash-up.

Tutti conoscerete sicuramente la società creatrice di videogiochi Atari, quello che molti non sanno è che il creatore Nolan Bushnell era un appassionato di Go; come voi tutti ormai certamente saprete, il nome atari (termine che indica una pietra o un gruppo di pietre con una sola libertà) si riferisce proprio al nostro amato gioco.

Il goban rappresenta, secondo alcune interpretazioni, l'universo. Ti illustriamo adesso un interessante fantaneddoto sui quadrati del goban:

Un giorno Kami Kaze chiese ad un gruppo di goisti: "Quanti quadrati ci sono su un goban?". Inizialmente a rispondere fu un 20k che disse: "Ma sono 361, è chiaro", ma venne subito zittito da un 10k che ribatté "risposta sciocca, quello è il numero delle intersezioni. I quadrati sono 18x18 o, se preferite, 324". Kami Kaze rispose che entrambe le affermazioni erano sbagliate. Il terzo tentativo fu fatto da un primo dan: "Giusto, esistono anche i quadrati 2x2 e 3x3 e così via quindi il totale è $18 \times 18 + 17 \times 17$ e così via fino ad arrivare alla somma complessiva di 2109". Il pubblico applaudì per l'intelligenza della soluzione, ma Kami Kaze scosse la testa negando la validità della risposta. A prendere la parola infine fu un 3d che, dopo vari calcoli, dichiarò: "Vi siete dimenticati che quelli non sono quadrati ma sono rettangoli (ebbene sì lettori, i quadrati del goban sono in realtà rettangoli, per un discorso di prospettiva). Non ci sono quadrati su un goban". La folla accusò allora Kami Kaze di aver tratto loro in inganno, ma il saggio pro, dopo aver smentito anche l'ultima ipotesi, spiegò a tutti la soluzione: "è vero che le aree più piccole sono rettangoli e che ognuna di quella ha la lunghezza che misura un dodicesimo più della sua larghezza. Quindi, se prendiamo un area lunga 12 rettangoli e larga 13, avremo l'unica taglia utile per creare un quadrato. Esistono quindi 42 quadrati, ovvero $(19-12) \times (19-13)$. La risposta è 42". Dal fondo della sala si sentì la voce di Douglas Adams esclamare "Noi tutti sapevamo la risposta, è solo che non conoscevamo la

domanda, grazie Kami Kaze! L'intera questione del significato della vita, dell'universo e di tutto è semplicemente quanti quadrati ci sono su un goban?". A lui fece eco Marvin che ammise: "Ho cercato di dirglielo, ma voi umani avete la capacità di attenzione pari a quella di un moscerino morto. Io sto qui con un cervello grosso come un pianeta ed ho dovuto immaginarmi tutte le possibili partite di Go prima di scoprire che il significato della vita era avere 2 occhi, ma non in seki o...", già più nessuno stava ascoltando il povero Marvin e tutti ormai se ne erano andati via mentre il povero robot maniaco depressivo continuava a parlare solo con se stesso: "Se volete posso dirvi qual'è il valore più corretto da attribuire al komi, volete? Ah già, non preoccupatevi di me, andate pure via, tanto non ho dei sentimenti di cui dovete preoccuparvi...".

Strategia e tattica

Andiamo a vedere altri principi molto importanti in modo da avere delle solide basi.

Abbiamo sempre visto approcci all'angolo; così come avvicinare un angolo è una buona mossa anche chiuderlo. Un angolo chiuso, oltre a permetterci di fare discreti punti, sprigiona una notevole influenza sul lato. Vediamo come si dovrebbero chiudere hoshi e komoku.

Questo farebbe pensare che il komoku è meglio dell'hoshi. In realtà l'hoshi è un misto tra influenza e territorio, una mossa molto dinamica; è compito tuo saperla gestire nel modo corretto.

Per sviluppare il territorio sul lato ti potresti porre la domanda "quando è che finisce il lato e comincia il centro?"; numerosi pro nel corso dei vari secoli sono giunti alla conclusione che il territorio ideale sul lato è tra la quarta e la terza linea. Quindi alternare pietre tra la quarta e terza linea è un'ottima strategia.

Un'altra buona strategia è costruirsi dei mojo (abbozzi di territorio molto grandi). L'idea del mojo non è tanto quella di fare un territorio enorme, ma rendere ardua un'invasione o riduzione nemica.

Essendo questo un gioco dove la libertà è molto importante bisogna evitare di farsi schiacciare diminuendo le nostre possibilità. Per questo usualmente (ma non sempre) non dobbiamo mai permettere l'hane (mossa diagonale a contatto di pietre avversarie) in testa. Chiarifichiamo con un esempio.

Non da meno è anche importante non spingere da dietro, ovvero estendere le proprie pietre a contatto di quelle avversarie costringendo l'avversario a estendere la sua fila di pietre per evitare che gli si faccia hane in testa.

La prossima volta finiremo di vedere questi importantissimi principi generali ma prima vediamo se hai capito questi :)

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!