

3... 2... 1... Go! Quindicesima puntata

Author : Go

Date : 28 aprile 2014



Go e la cultura nerd parte 2/2

I nerd che amano la demenzialità (e che hanno una certa età) apprezzeranno certamente la comicità dei Monty Python. Un appassionato di entrambi ci propone una rivisitazione di Monty Python e il sacro Graal, dove Artù combatte contro il cavaliere nero a una partita di Go.

Arthur plays and says:

Arthur: Now, the game is mine!

Black Knight: What? That group is alive!

A: Alive? That eye is false!

BK: No, it isn't.

A: Well, what's that, then? (points at an obviously false eye)

BK: I've had worse

A: You liar!

BK: Come on, you pansy!

Sound of stones hitting the board as the play resumes... Arthur manages to capture a portion of the group and kill the "other" eye...

A: Victory is mine! Thanks for the gam...

BK: Hah! (playing another stone) Come on, then.

A: What? (captures the recently played black stone)

BK: Have at you! (continues playing)

A: Eh. You are indeed brave, Sir Knight, but the game is mine.

BK: Oh, had enough, eh?

A: Look, you stupid bastard. You've got no groups alive.

BK: Yes, I have.

A: Look!

BK: Just a seki. (plays another stone)

A: Look, stop that (captures)

BK: Chicken! (plays) Chickennnn!!!

A: Do I have to actually capture every stone? (plays, captures a big group)

BK: Right. I'll do you for that!

A: You'll what?

BK: Come here! (plays and reduces outside liberties of a white group with two eyes)

A: What are you going to do? Throw the stones at me?

BK: I'm invincible!

A: You're a looney.

BK: The Black Knight always triumphs! Have at you! Come on, then.

Arthur plays and captures the only big black group left on the board.

BK: All right, we'll call it jigo.

A: Thanks for the game. (stands up and walks away)

BK: Oh, I see. Running away! You yellow bastard! Come back here and take what's coming to you! I'll win with a ko fight!

Qui potete vedere il combattimento originale

Il Go una volta ha anche salvato l'universo. Com'è possibile? Dobbiamo chiederlo al Dottore!

SPOILER!!Di seguito troverete un sunto di questa fantastica fan-fiction [Doctor-no-Go](#)

Tutto ebbe inizio durante un torneo preliminare con il palio la possibilità di sfidare il detentore del Judan Title. A lottare per l'ambito premio c'erano la diciassettenne Yamada Yumi, Honda Tetsuo e Yamada Taro. La giovane goista si trovò a giocare ed a sconfiggere l'ottimo Tetsuo, finora imbattuto nel torneo; ma dopo la fine dell'incontro l'esperto giocatore si rivelò alla ragazza per quello che era veramente: uno Slitheen. In quel preciso istante anche Taro si tolse "la sua maschera" mostrando a tutti chi fosse, ovvero il Dottore.

Il torneo proseguì e, tra una minaccia di morte e l'altra alla giovane Yumi da parte del tremendo alieno, la ragazza fu in grado di sconfiggere entrambi i suoi rivali. Il Dottore capì subito che era necessario portarla con se per proteggere il destino della terra e di tutto l'universo. Giunti sulla stazione spaziale, i due viaggiatori scoprirono una verità che li lasciò attoniti: nessuno in tutta la galassia conosceva più il Go. Il Dottore non si perse d'animo e capì che gli Slitheen stavano tentando di compiere un crimine gravissimo contro la terra e quindi entrambi viaggiarono fino al 1842 per rimettere a posto la situazione. Durante questo salto temporale Yumi spiegò al Dottore come era riuscito a sconfiggerlo: il suo unico punto debole era stato quello di cercare di salvare tutte le sue pietre. La ragazza aprì un mondo nuovo al Dottore insegnandogli la tecnica del sacrificare alcune pietre al fine di poter raggiungere la vittoria. Appena giunti nella Tokyo del 19° secolo il Dottore narrò a Yumi dell'esistenza dei Dalek, entità malvagie con istinti distruttivi, ma la mente della goista era distratta da altro. Quello infatti era il luogo e l'anno della morte di Honinbo Shusaku, la cui sopravvivenza sarebbe stata necessaria per la diffusione del Go in tutto l'universo. Il Dottore provò a salvare Shusaku, ma ormai per l'Honinbo non c'era più nulla da fare. I due viaggiatori ripresero il Tardis e il Dottore abbandonò Yumi nel 1991 prima di tornare a combattere contro i suoi nemici. La ragazza quindi si ritrovò nella sua città 2 anni prima della sua nascita, ormai impossibilitata a distinguere se quella fosse la sua realtà o quella di un qualche universo parallelo. Yumi si trovò di fronte sua madre e suo padre (Yamada Taro), ma in breve tempo il male tornò sulla Terra. Dopo appena pochi mesi i Dalek invasero nuovamente il nostro pianeta ed andarono subito alla ricerca di Yumi e della sua famiglia. La loro prima decisione fu quella di rapire Yumi e uccidere suo padre, il cui corpo, una volta esalato l'ultimo respiro, venne usato dal Dottore come ennesima reincarnazione. I due viaggiatori vennero quindi presi dai Dalek e portati sul loro pianeta di origine. Tutto ormai era pronto per la distruzione della Terra, ma Yumi ebbe una portentosa idea: sfidare i Dalek (esperti giocatori di Go) ad una partita con in palio la sopravvivenza della Terra. I Dalek, seppur riluttanti, accettarono la proposta, credendo di poter disporre facilmente della ragazza, ma la strategia di gioco di Yumi si rivelò vincente. I Dalek non riuscirono a capire né come né perché erano stati sconfitti, anche in questo caso a

tradirli furono i loro istinti. Yumi spiegò loro che il voler distruggere tutto e tutti nel gioco del Go non porta mai a buoni risultati e questo fece ripensare ai Dalek riguardo le motivazioni che li avevano spinti a commettere in passato tutte quelle azioni riprovevoli che avevano contraddistinto il loro operato.

Creando un paradosso al loro interno, Yumi riuscì a sventare i loro piani di distruzione della Terra e, con l'aiuto del Dottore, tutto tornò alla normalità. Un ultimo viaggio nel Tardis riportò Yumi là dove tutto era iniziato e quella fu l'ultima volta in cui la ragazza vide il Dottore. Allons-Y!

Strategia e tattica

Visto che il Dottore ha occupato quasi tutto lo spazio con le sue manie di protagonismo, ci limitiamo a spiegare un solo principio. Anche se solo uno, questo principio è uno dei più importanti.

Il principio della faida familiare dice una cosa molto ovvia ma assai difficile da mettere in pratica: non permettere alle tue pietre di danneggiare altre tue pietre (grazie!!). Tuttavia accade molto spesso che si venga meno a questo principio durante la partita. Vediamo un piccolo esempio di faida:

è necessario trovare un modo per uscire senza danneggiare le proprie pietre ad esempio così:

Un'altra possibilità è quella di sacrificare una delle 2 pietre consciamente. In questo caso non è una faida familiare ma un sacrificio ben voluto.

Mettiamo che 2 principi combattano tra di loro per ottenere un'eredità. Nel primo caso uno dei 2 principi viene schiacciato ma l'altro è costretto a fuggire e non eredita nulla. Nel secondo caso si trova un compromesso e si divide l'eredità. Nell'ultimo caso uno dei fratelli viene sacrificato per permettere all'altro di ottenere tutta l'eredità.

Qualunque sia il vostro stile di gioco l'importante è evitare il primo caso :)

Vediamo come vi comportereste qui:

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!