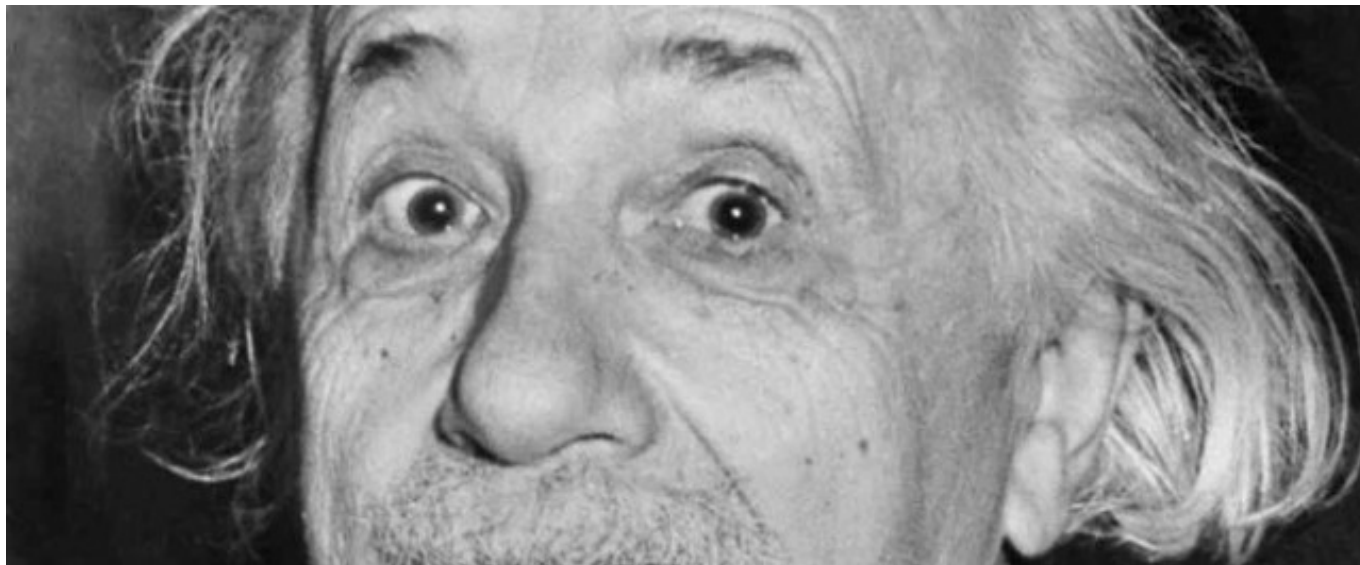


3... 2... 1...Go Diciottesima puntata

Author : Go

Date : 19 maggio 2014



Il Go e i personaggi famosi 1/2

Anche se poco giocato in occidente, il Go è riuscito a conquistare alcune personalità di spicco. Celebrità, attori e musicisti di tutto il mondo sono stati catturati dalla bellezza del gioco.

Naturalmente i primi ad essere stati attirati, come abbiamo detto spesso nei precedenti appuntamenti, sono stati fisici e matematici.

Oltre ai già citati fratelli Lasker, John Nash, Alan Turing, Nolan Bushnell, e Howard Marks (Mr.Nice) esistono numerose altre celerità amanti del Go.

Il Dottor Philip W. Anderson, vincitore del premio nobel per la fisica nel 1977 per il contributo alle teorie sulla superconduttività, imparò a giocare a Go mentre studiava in Giappone negli anni 50 e riuscì ad esportarlo in Inghilterra nelle università di Cambridge ed Oxford. Da parte dell'associazione giapponese Nihon Ki-in gli è stato conferito un certificato di 1° dan onorario durante un torneo a Princetone, ateneo dove ricopre la cattedra di fisica dal 2007.

Sempre all'interno della stessa università, nei primi anni 50, grazie ad un collega giapponese, anche Albert Einstein venne a conoscenza del Go. All'interno del libro su John Nash "A beautiful Mind" è possibile trovare aneddoti riguardanti partite tra i 2. Come successo ad Anderson, anche Einstein è stato premiato con un certificato da dan onorario del Nihon Ki-in.

I

Il matematico americano John Conway, molto noto per chi mastica teorie sui numeri e sul gioco combinatorio, è stato notevolmente aiutato dal Go durante i suoi studi. È stato lui stesso a dichiarare di aver inventato il concetto di numeri surreali analizzando alcune partite e guardando persone giocare all'università di Cambridge nel 1967. Una sua biografia, scritta nel Dicembre 2011, include una foto che lo ritrae intento a cercare la miglior mossa possibile su un goban.

Anche Bill Gates, ex-presidente della Microsoft, è un accanito giocatore di Go, come menzionato anche nel sito web della celebre compagnia. In un libro del 1997, "Bill Gates Speaks", a pagina 227 è scritto a chiare lettere che 2 delle sue maggiori delusioni sono state quelle di non essere mai riuscito ad essere il miglior giocatore negli scacchi e nel Go.

Sicuramente però ha potuto allenarsi con molti dei suoi impiegati, come Ya-Qin Zhang, capo del reparto di ricerca per la Microsoft in Asia, ritratto mentre giocava a Go sulla copertina di un giornale.

Per chiudere non possiamo non nominare Will Wright, creatore del gioco per computer Sim City e appassionato di Go da quando sua madre gli comprò un set quando aveva 7 anni; rimase subito affascinato dal fatto che il Go, sebbene abbia poche regole, presenti numerose e profonde strategie.

Strategia e tattica

Lo yose (fine gioco) è una parte molto importante e complicata della partita. Se non lo giochiamo bene è possibile perdere anche più di 20 punti. La cosa più importante dello yose è capire il valore delle mosse, capire bene il sente e il reverse sente e conoscere i vari tesuji di fine gioco.

Ma andiamo con ordine: come si fa a conoscere il valore di una mossa? All'inizio del gioco è impossibile saperlo, al massimo lo possiamo stimare; nello yose invece è possibile ipotizzare tutta la sequenza successiva con un'accuratezza quasi certa.

Prendiamo un caso banale e proviamo a capire quanto vale giocare in quella zona

Il valore di una mossa si ottiene confrontando il punteggio delle 2 sequenze. Complichiamo un po' la lettura alzando tutto di una linea

Concentriamoci un attimo sulle ultime 2 mosse, perché bianco non ha giocato E1?

Dopo lo scambio 2 per 3, le mosse successive sono gote per entrambi, quindi ci sarà il 50% di probabilità che la stessa mossa venga giocata da Nero o da Bianco. Per valutare allora diamo un punto ad entrambi dato che, se anche uno dei 2 avesse preso i 2 punti, allora l'avversario avrà fatto una mossa da un'altra parte idealmente dello stesso valore.

Proviamo a cambiare la situazione solo ad una sola delle parti

Cerchiamo di capire la strana sequenza in A. Dopo 3 per Bianco giocare E1 sarebbe gote, ma non per Nero. È

presumibile quindi che sarà Nero a giocare lì successivamente, così come successivamente sarà sente per Bianco fermare Nero dando atari. Possiamo capire un'altra cosa: nonostante le sequenze diverse, il valore della mossa non cambia sia che giochi Nero sia che giochi Bianco, questo perché il valore di una mossa si calcola paragonando i 2 risultati.

Possiamo facilmente immaginarci cosa succederà se anche la pietra di Nero fosse stata distante di 2 spazi.

Quindi riassumendo questa prima parte abbiamo dedotto che:

- 1) Il valore di una mossa (indipendentemente dalle sequenze ottimali) è lo stesso per entrambi i giocatori.
- 2) Se, nello stimare un valore, le mosse successive sono goate per entrambi divido i punti equamente.
- 3) Se, nello stimare un valore, uno dei 2 giocatori ha il sente mentre l'altro no allora probabilmente chi ha il sente giocherà quella mossa.

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!

Se ti è piaciuto l'articolo condividilo con i tuoi amici ed aiutaci a diffondere la nostra passione per il gioco!