

## CAPITOLO I

### LE REGOLE DEL GIOCO

con la collaborazione di Raffaele Rinaldi

#### 1.1 Introduzione - le regole del Go

Riportiamo qui in breve le regole del *Go*:

- 1) Un giocatore ha le pietre nere, l'altro le pietre bianche. Il *Goban* (tavoliere) all'inizio della partita è vuoto.
- 2) Il giocatore che ha le pietre nere inizia per primo giocando una pietra, dopo di che si continua in alternanza. Un turno è definito come il posare UNA pietra sul *Goban*. In una partita a handicap il primo turno di Nero consiste nel posizionare le proprie pietre di handicap (da un minimo di due ad un massimo di nove) nel modo prestabilito.
- 3) PASSARE: è permesso passare in ogni momento.
- 4) CATTURA: una pietra od un gruppo di pietre sono catturati e quindi rimossi dal *Goban*, quando non hanno più gradi di libertà liberi.
- 5) KO: è vietato ricattare un *Ko* senza aver prima fatto una altra mossa sul *Goban*, ovvero una "minaccia di *Ko*".
- 6) SUICIDIO: è vietato giocare una pietra in un punto in cui sarebbe priva di libertà a meno che ciò non comporti la cattura di pietre avversarie.
- 7) FINE: la partita è dichiarata finita quando i due giocatori passano, ovvero non giocano la pietra in successione.
- 8) SEKI: in caso di *Seki* non si rimuovono le pietre, né si contano punti.
- 9) PRIGIONIERI: tutti i gruppi/pietre che alla fine della partita non sono vivi, o siano *Seki*, o connessi a gruppi vivi sono da considerare catturati, quindi prigionieri, ed alla fine della partita dovranno essere rimossi dal *Goban*.
- 10) CONTEGGIO: per ogni prigioniero sarà sottratto un punto. Per fare ciò basta semplicemente posizionare i prigionieri nel territorio dell'avversario.
- 11) VITTORIA: vince chi ha più punti, un punto equivale ad una intersezione libera contenuta in un gruppo dopo che i prigionieri sono stati rimessi nei territori avversari.
- 12) CASI PARTICOLARI:
  - ripetizione infinita: se nessuno dei due giocatori "spezza il ciclo" la partita è dichiarata nulla, come ad esempio nei casi di triplo *Ko* o *long life*.
  - forme speciali: alcune forme sono considerate imprigionate senza che si debba giocare l'effettiva sequenza di cattura. Tali forme sono prestabilite (vedi cap. TIIB).

#### Come si gioca

Si gioca in due su una specie di scacchiera detta *Goban*, formata da 19 linee orizzontali e 19 linee verticali che definiscono 361 intersezioni sulle quali, a turno, ogni giocatore posa una pedina (pietra) del proprio colore. Le pietre sono in numero di 181 per nero e 180 per bianco. Il gioco è sempre iniziato da nero.

#### Scopo del gioco

Sebbene si possano, e spesso è addirittura necessario, catturare pietre o gruppi di pietre, lo scopo del gioco non è questo, ma consiste nel realizzare territori circondati da pietre del proprio colore. Ricordate sempre: lo scopo è il territorio e non la cattura fisica di pietre nemiche fine a se stessa.

#### Mossa

Ogni giocatore depone a turno una propria pietra su una qualsiasi intersezione del *Goban*: la pietra così giocata non verrà più mossa (tranne in caso di cattura) fino al termine del gioco.

*Cattura*

Una pietra posata sul *Goban* gode di quattro "libertà", rappresentate dalle quattro intersezioni che le sono immediatamente contigue nelle quattro direzioni. È il caso della pietra 1 in figura 1 (i triangolini indicano le libertà). Naturalmente, se la pietra si trova lungo il bordo, le libertà scendono a tre (pietra 2) e nell'angolo scendono a due (pietra 3). Una pietra viene catturata quando le pietre avversarie ne occupano le libertà: così, per esempio, la pietra 4 è rimasta con una sola libertà e se la mossa sta al Nero questi può, se vuole, catturarla occupando con una pietra la sua ultima libertà (segnalata con un triangolo bianco). In questo caso, dopo aver giocato la propria pietra, il Nero toglie la bianca catturata dal *Goban* e la tiene tra i suoi "prigionieri" che serviranno a fine gioco per il conteggio della partita. Se invece la mossa stesse al Bianco questi potrebbe, se lo volesse o gli convenisse, giocare una propria pietra (la bianca 5 in figura 1) sull'ultima libertà salvando così la propria pietra giocata in precedenza, perché, così facendo, le due pietre affiancate sommano le proprie rispettive libertà: la connessione così realizzata dà alle due pietre tre libertà.

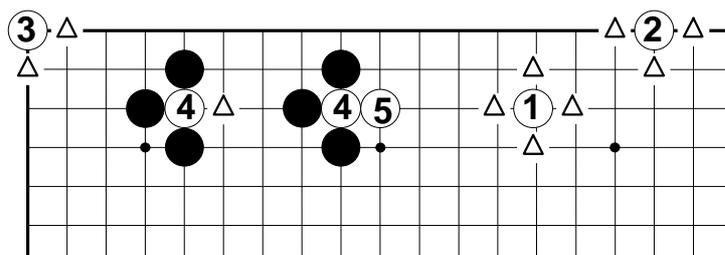


Figura 1

Quel che abbiamo ora detto per le singole pietre vale anche per i gruppi di pietre (teoricamente anche una sola pietra è da considerarsi un gruppo).

La figura 2 mostra tre gruppi neri che sono circondati da Bianco e rimasti con una sola libertà (indicata dal triangolino) e che il Bianco catturerà certamente perché il Nero non può in alcun modo utilizzare l'ultima libertà rimasta al suo gruppo. Nel primo caso, infatti, se Nero occupa l'intersezione contrassegnata dal triangolino, Bianco catturerà alla mossa successiva; nei casi 2 e 3, invece, in nessun caso Nero può giocare una pietra nella sua ultima libertà interna: è infatti vietato suicidarsi, ossia giocare su un'intersezione quando tale pietra toglie l'ultima libertà del gruppo.

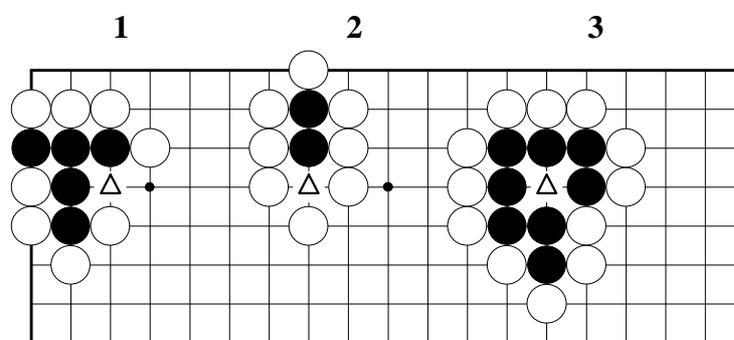


Figura 2

Per chiarire, ecco la regola generale su cui si basa la cattura e che è al tempo stesso la regola fondamentale del gioco:

***Una pietra od un gruppo di pietre viene catturato quando una pietra avversaria ne occupa l'ultima libertà; è proibito mettersi in presa, cioè autogliersi l'ultima libertà di un gruppo completamente circondato da pietre avversarie, tranne nel caso in cui con tale mossa non si catturino una o più pietre avversarie.***

**Libertà interne di un gruppo**

Abbiamo detto che nel *Go* lo scopo principale è costruire il territorio e non catturare le pietre avversarie. Dovrebbe essere quindi abbastanza chiaro, da quanto abbiamo visto fin qui, che le pietre che definiscono un territorio devono al tempo stesso essere protette dalla cattura.

Le libertà interne di un gruppo si chiamano occhi: un occhio può essere costituito da una o più intersezioni. Un occhio solo (tranne casi che vedremo in seguito) non garantisce la sopravvivenza di un gruppo. Per vivere, un gruppo deve avere almeno due occhi che siano effettivamente due libertà interne discinte: due libertà che per la regola della

cattura il colore avversario non potrà occupare contemporaneamente (per farlo, dovrebbe infatti giocare due pietre nella medesima mossa).

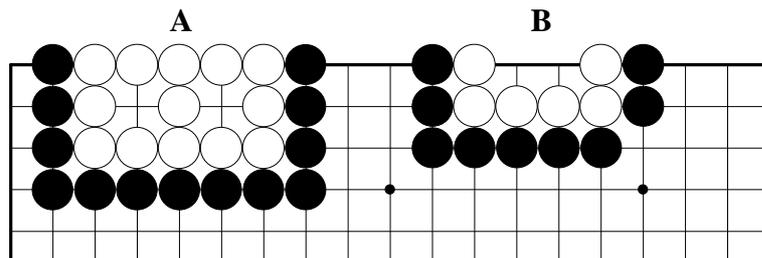


Figura 3

La figura 3 mostra due gruppi: il gruppo A ha due occhi separati ed è quindi vivo contro ogni attacco ed il territorio circondato vale due punti (le due intersezioni libere al suo interno). Il gruppo B invece ha un solo occhio formato da due intersezioni ed è quindi morto perché il Nero, giocando una pietra su una delle due intersezioni, costringerà Bianco a catturare tale pietra; ma così facendo, Bianco ridurrà il suo gruppo ad avere una sola ed ultima libertà (verrà così catturato alla prossima mossa del Nero).

Per vivere, dunque, un gruppo deve avere due occhi: tali occhi devono non solo essere separati, ma anche connessi tra loro. Ciò significa che occorre fare attenzione a non costruire occhi falsi. Così, per esempio, i gruppi rappresentati in figura 4 possono a prima vista parere vivi e vegeti, mentre sono in realtà morti perché uno dei loro occhi è falso.

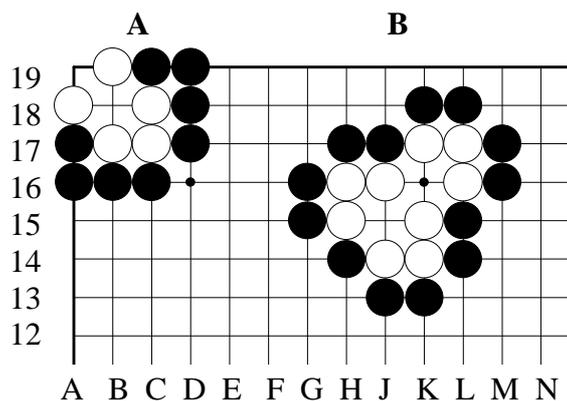


Figura 4

Infatti giocando in B 18 (esempio A) ed in K 16 (esempio B) il Nero cattura in ambedue i casi tre pietre ed alla mossa successiva il resto del gruppo.

I due gruppi sarebbero rimasti vivi se in luogo di pietre nere, nelle intersezioni C 19 e J 17 rispettivamente, vi fossero state pietre bianche. I due occhi di un gruppo devono insomma essere connessi, e la connessione è assicurata dalle pietre (in orizzontale od in verticale: non in diagonale evidentemente) oppure dagli occhi stessi.

**Il Ko**

Il termine *Ko* appartiene alla terminologia buddhista e significa "spazio di tempo incommensurabile", ossia eternità. Nella situazione mostrata in fig. 5 si ha un *Ko*.

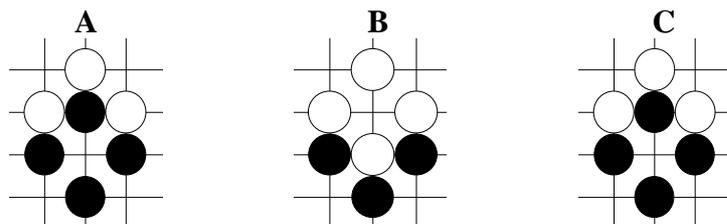


Figura 5

In A il bianco può catturare una pietra nera giungendo così nella situazione B, dalla quale il Nero, catturando a sua volta una pietra bianca, si riporta nella condizione A, e così via all'infinito.....

Per evitare questa perpetuità della mossa si è inserita la regola del *Ko* la quale afferma:

**Due mosse successive non possono ricreare sul *Goban* la stessa situazione globale già presente all'inizio delle mosse stesse**

A fronte di ciò, il *Ko* può essere ripreso solo dopo aver giocato una mossa altrove. In sostanza, da A il Bianco può catturare e giungere alla configurazione B; ora Nero non può ricatturare subito: deve prima giocare altrove e poi potrà (sempre che il Bianco non abbia "chiuso" il *Ko*, cioè giocato una pietra sull'intersezione centrale dello schema) catturare la pietra bianca.

La regola qui enunciata impedisce situazioni di reiterazione infinita, imprimendo un andamento ciclico/costruttivo alla partita ogni quattro mosse giocate due rimangono sulla tavola.

## Il Seki

Si chiama *Seki* una situazione di impasse che si verifica allorché nessuno dei due giocatori può giocare senza rischiare di essere catturato dall'avversario alla mossa seguente. In caso di *Seki*, il territorio coinvolto è dichiarato "neutrale" e non viene conteggiato a fine partita.

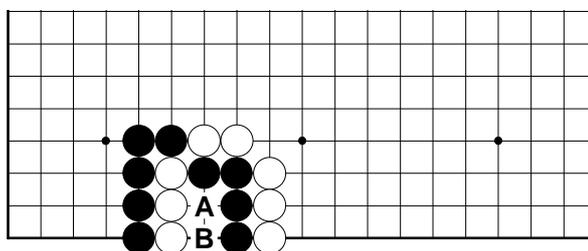


Figura 6

Il caso riportato in figura 6 è uno dei *Seki* più semplici. Potete osservare come nessuno dei due giocatori possa catturare l'altro senza prima mettersi in minaccia di cattura (se Nero occupa A, Bianco lo cattura in B e viceversa).

Le condizioni base per un *Seki* sono:

- I gruppi coinvolti debbono essere isolati dal resto del *Goban* (ovvero completamente circondati da gruppi nemici).
- Tutti i gruppi coinvolti nel *Seki* non debbono avere due occhi (altrimenti sarebbero vivi).

## Vittoria

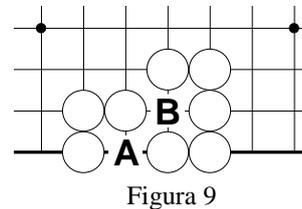
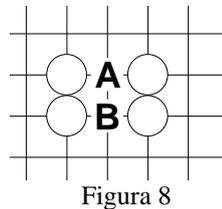
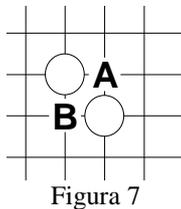
Vince la partita, che termina per comune accordo dei due giocatori quando ritengono non esservi più possibilità di fare territori o di minacciare quelli avversari, colui che ha totalizzato il punteggio maggiore. Per il calcolo finale dei punti si segue questa procedura:

- Si riempiono le intersezioni rimaste sul *Goban* e che non appartengono a nessuno giocando una pietra ciascuno (queste intersezioni dette *Dame* non valgono punti);
- Si tolgono gli eventuali prigionieri rimasti nei propri territori, definiti come tutti i gruppi non vivi (un gruppo in *Seki* è vivo per definizione) e si mettono con quelli eventualmente catturati nel corso della partita;
- Con i prigionieri si riempiono le intersezioni libere esistenti nei territori avversari;
- Si contano infine le intersezioni libere rimaste nei territori di ciascun giocatore (ogni intersezione vale un punto);

## 1.2 Appendici alle regole del Go

### 1.2.1 Estensione dei concetti di connessione e di gruppo

*Connessione*: due o più pietre collegate da una linea e che perciò condividono lo stesso destino nel corso della partita. Per estensione si dicono connesse anche due pietre che, pur non essendolo "fisicamente", non siano sconnettibili. Tre esempi:



In fig. 7: se Nero gioca in A, Bianco si connette in B e viceversa.

In fig. 8: se Nero gioca in A, Bianco connette in B e viceversa.

In fig. 9: in questo esempio Nero non può giocare nè in A nè in B, perciò i due gruppi bianchi (di 3 e 5 pietre) sono connessi a tutti gli effetti, ed incidentalmente formano un "gruppo" vivo.

Come per le connessioni anche il concetto di gruppo (ricordo che per gruppo si intende un insieme di pietre connesse) viene esteso: un insieme di gruppi "connessi" in modo virtuale tra di loro sono a tutti gli effetti un unico gruppo. Nella figura 8 vediamo un "gruppo" composto da due gruppi.

### 1.2.2 Tre facoltà goistiche: lettura, visione e conto

Vi sono tre facoltà goistiche che si sviluppano con la pratica: la lettura la visione ed il conto. Per ovviare a ciò il neofita inizia sul goban 9 x 9 per poi spostarsi sul 13 x 13, e solo dopo approda al 19 x 19 sempre con l'aiuto delle pietre di handicap.

*Letture* - letteralmente è la facoltà di "immaginare" le mosse successive. Leggere una situazione significa giocarla prima mentalmente, vagliando le varie possibilità e variazioni, prima di eseguire la sequenza sul *Goban*. Questa facoltà è la più immediata essendo la più razionabile delle tre.

*Visione* - la capacità di astrarsi dal particolare per dedicarsi al globale. Vedere l'insieme della situazione sul *Goban* implica un distacco dal particolare tattico per valutare l'insieme strategico. Ciò può sembrare a prima vista "ovvio e banale" ma si rivela forse più difficile della lettura, poiché implica autocontrollo emotivo nei confronti dello scontro.

*Conto* - è la combinazione delle due precedenti facoltà e consiste nel saper valutare il numero di libertà possedute dai gruppi. Tale facoltà serve per prevedere l'esito dello scontro fra gruppi.

Analizzeremo ora una partita ed un fine gioco in dettaglio.

Figura 10 - *L'inizio della partita.*

Nel diagramma che segue i due giocatori costituiscono due zone (segnate con le X) dalle parti opposte del *Goban*. Osservate come Nero, disponendo del vantaggio della prima mossa, trasformi fin dall'inizio tale vantaggio in territorio prospettivo (che dovrà essere consolidato in territorio vero e proprio nel corso della partita).

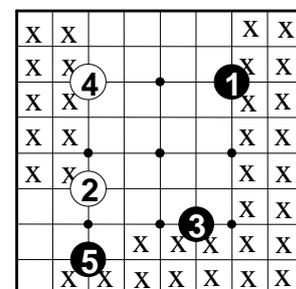


Figura 10

Fig. 11 - *L'invasione bianca.*

Con la pietra 6 Bianco invade la "zona" delineata da Nero (se infatti avesse lasciato a Nero la possibilità di giocarevi, avrebbe probabilmente già perso la partita dal punto di vista territoriale). Con la sequenza 8-12 ciascun colore si rafforza. Giocando 12, Bianco ha perso l'iniziativa (*Sente*), e quindi Nero può attaccare.

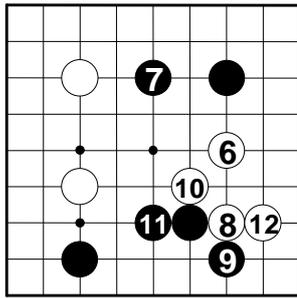


Figura 11

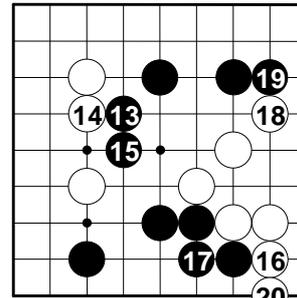


Figura 12

Figura 12 - *Il contrattacco nero.*

Minacciando con 13 di infiltrarsi nel bordo sinistro, Nero divide Bianco in due gruppi 13-15: Bianco deve assicurare la vita del suo gruppo sul bordo destro definendo un territorio (sequenza 16-20).

Figura 13 - *Un astuto sacrificio.*

Poiché Bianco ha terminato la sequenza perdendo l'iniziativa (*Sente*), Nero può utilizzare la debolezza di Bianco sul lato sinistro giocando 21 che Bianco blocca con 22. Ci si può chiedere a che cosa miri 23 nero: poiché, Bianco è costretto a bloccare in 24 ed a catturare la pietra nera con 26, Nero ne approfitta per fare un grosso territorio nell'angolo inferiore sinistro.

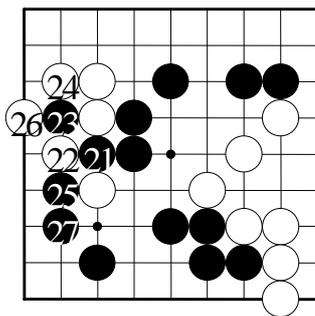


Figura 13

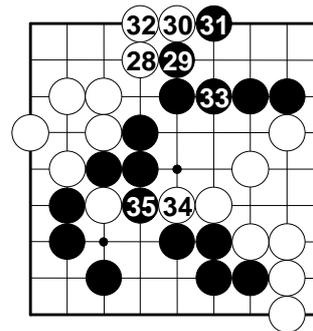


Figura 14

Figure 14 - 16 *La fine della partita.*

Figura 14 - Ora le pietre sono poste sulla prima e sulla seconda linea: cominciano ad apparire i confini definitivi dei gruppi. Rimangono ancora mosse al centro, come bianco 34 che minaccia di connettere (e quindi recuperare) la sua pietra isolata di cui però Nero si assicura la cattura con 35.

Figura 15 - Bianco continua a mantenere l'iniziativa facendo tutte le chiusure e terminando con quella che restituisce l'iniziativa a Nero. Tutte le pietre di connessione giocate dai due colori (come 38 e 39) sono assolutamente necessarie. Dopo 42, Bianco deve connettere e l'iniziativa passa a Nero per le ultime mosse.

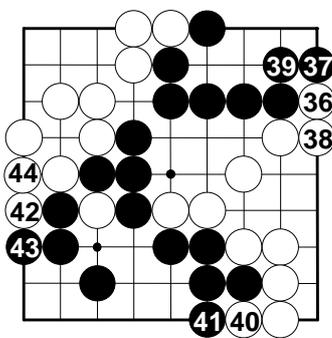


Figura 15

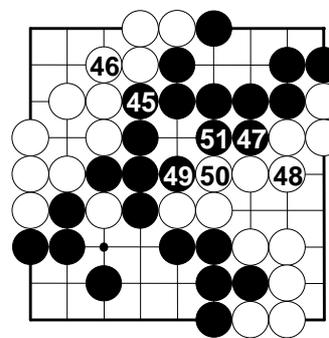


Figura 16

Fig. 16 - Rimane solo in centro da occupare che viene preso da Nero dopo aver giocato 45-47 (le pietre bianche 46-48 sono assolutamente necessarie, pena la perdita di tre pietre). Dopo la 51 la partita è terminata: tutte le pietre di frontiera fra i territori sono state giocate.

## Figure 17 e 18 - Il conteggio.

La pietra bianca contrassegnata con X in figura 17 è morta: Nero la toglie dal *Goban* e ve la ricolloca su una qualunque intersezione vuota in un territorio bianco (qui di seguito in X). La stessa cosa fa Bianco con la pietra nera catturata con la mossa 26 (pietra nera X in figura 18); si conteggiano i punti, ossia le intersezioni vuote rimaste nei territori di ciascun giocatore: con 17 punti contro 13 Nero vince la partita.

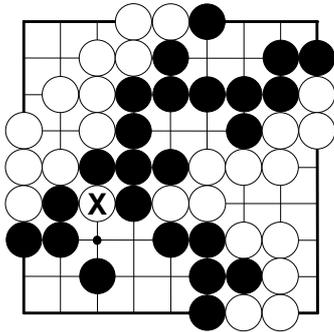


Figura 17

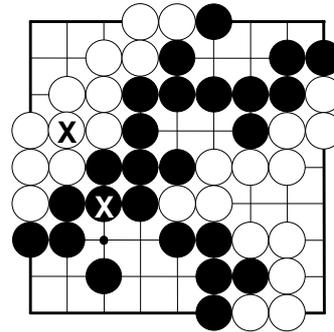


Figura 18

La partita che abbiamo esaminato ci è servita per mostrare a grandi linee come le pietre giocate seguano lo spirito fondamentale del gioco. Non vi sono stati combattimenti accaniti, ma solo disputa territoriale. Bisogna però tenere conto che il terreno di gioco era solo di dimensioni 9 x 9. Tuttavia un principiante perderebbe quasi sicuramente.

La ragione sta nella conoscenza dei punti fondamentali da occupare nell'inizio partita (*Fuseki*), nelle estensioni che si possono fare a partire da una pietra o da un gruppo di pietre e nella tecnica di gioco (per esempio il caso della spinta nera 21 e del successivo taglio - minaccia di sconnessione - in 23).

Cerchiamo invece di chiarire definitivamente che cosa accade in fine partita. Consideriamo il finale rappresentato in figura 19.

La partita è terminata poiché i giocatori hanno giustamente ritenuto che non vi è più nulla da conquistare (nè territori da fare, nè gruppi avversari da minacciare). Le tre pietre bianche (+) sono morte; la medesima cosa vale per la pietra nera X. Alla fine della partita, le pietre morte vengono tolte dal *Goban* senza che le si debba accerchiare completamente per togliere loro tutte le libertà. Occorre poi fare tutte le connessioni mancanti e occupare i punti neutri rimasti.

I punti neutri, o *Dame*, sono quelle intersezioni di confine tra due gruppi avversari: occuparle non significa fare punti, ma semplicemente definire esattamente i confini tra i gruppi. Nella figura 19 sono rimasti due *Dame* (i punti D). Il giocatore cui spetta la mossa giocherà su uno di questi due punti: se sta al Bianco, questi giocherà o D sul bordo destro oppure C sul bordo sinistro (ultima connessione/protezione da fare). Se la mossa è al Nero, questi giocherà D nell'angolo inferiore sinistro mettendo in *Atari* (minaccia di cattura alla mossa successiva) due pietre del bianco il quale, quindi, conetterà in C. Ciò fatto, il giocatore che ha *Sente* chiuderà l'ultimo *Dame*.

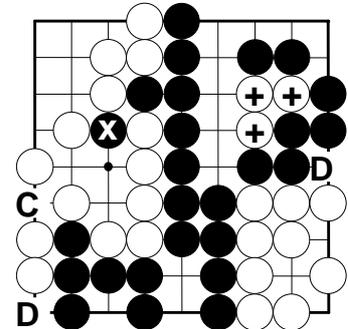


Figura 19

Ecco in figura 20 come si presenta a questo punto il *Goban*. Per facilitare il calcolo dei punti realizzati da ciascun giocatore, le pietre morte e le pietre catturate nel corso della partita (qui si suppone che non ve ne siano) vengono collocate nei territori del proprio colore (pietre bianche + e pietra nera X). Non resta allora che contare i punti, cioè le intersezioni libere; in questo caso Bianco ha 12 punti e Nero ne ha 14: Nero vince di 2 punti.

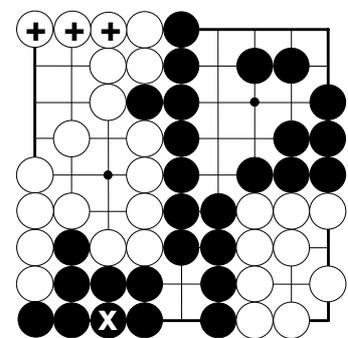


Figura 20

