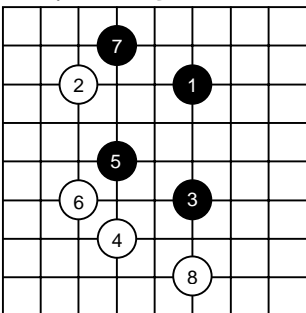
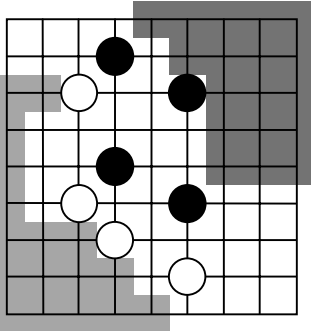


Scopo del gioco

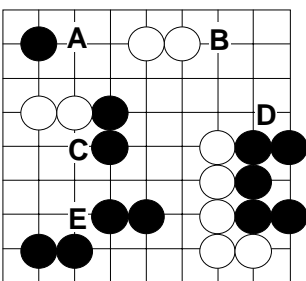


Nero e bianco giocano una mossa a turno deponendo le pedine, dette pietre, sugli incroci del tavoliere. Lo scopo del gioco è delimitare aree del tavoliere racchiudendole con le proprie pietre. Qui a sinistra sono mostrate le prime otto mosse di una partita.



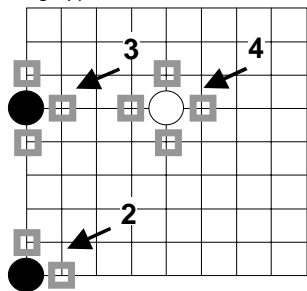
Con queste mosse nero e bianco hanno abbozzato i confini delle zone ombreggiate nella figura a destra. Nel corso della partita i confini possono cambiare più volte, mano a mano che i giocatori si disputano il territorio disponibile.

Gruppi e libertà

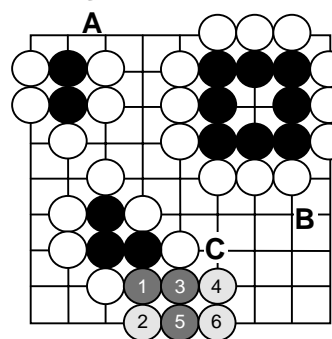


Il numero di incroci liberi adiacenti alle pietre si dice libertà. Nella figura, la pietra in A possiede 4 libertà, mentre il gruppo di pietre in B ne ha 6. I due gruppi in C ne hanno 5 ciascuno. Il gruppo nero in D ha 4 libertà e quello bianco ne ha ben 8. Più pietre formano un gruppo solo se sono collegate lungo le linee orizzontali e verticali, così le pietre nere in E appartengono a due gruppi diversi.

Le pietre in centro al tavoliere hanno 4 incroci adiacenti e quindi hanno 4 libertà. Le pietre sui lati ne hanno solo 3 e quelle negli angoli ne hanno solo 2. Le libertà sono importanti perché quando un gruppo non ha più libertà... viene fatto prigioniero!

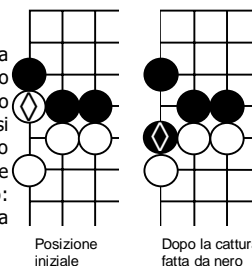


La regola della cattura

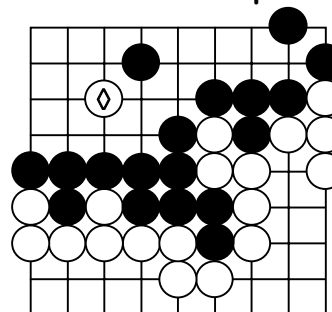


Un giocatore può circondare con le proprie pietre un gruppo avversario riducendo a zero le sue libertà. Quando un gruppo non ha più libertà è catturato e viene rimosso. I gruppi neri in A e B saranno catturati appena bianco riempirà la loro ultima libertà. Quando un gruppo ha una sola libertà si dice che è in *atari*. Se il gruppo nero in C cerca di sfuggire alla cattura, bianco gioca tenendolo in atari con la sequenza mostrata dalle pietre numerate.

Se nero cattura la pietra bianca segnata con Ⓢ nella figura a destra, bianco potrebbe catturare a sua volta tornando alla posizione iniziale. Questa situazione si chiama *ko*. La partita in questo modo sarebbe bloccata. C'è però una regola che impedisce a bianco di ricatturare subito: non si può giocare una pietra che ricrei la posizione precedente all'ultima mossa.



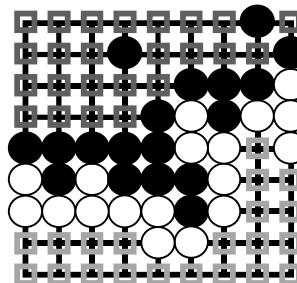
Il risultato della partita



Ecco com'è proseguita la partita. Bianco non può più ingrandire i propri territori, né può impedire la cattura della sua pietra. Anche per Nero non ci sono mosse sensate quindi i giocatori passano e la partita finisce per comune accordo. Infatti ora giocare nei territori avversari è inutile, perché le pietre giocate sarebbero perse.

Prigionieri: ○ 1 pietra bianca

I territori sono mostrati a destra. Poiché nero ha il vantaggio della prima mossa bianco riceve 5 punti e mezzo per compensazione. Il mezzo punto fa sì che una partita non possa concludersi in parità. Bianco: 21 punti di territorio + 5,5 di compensazione = 25,5 punti
Nero: 24 punti di territorio, nessun prigioniero = 24 punti
Bianco ha vinto di 1 punto e mezzo.



碁

GO

Go è il nome giapponese di un antico gioco asiatico conosciuto in Cina col nome di Weiqi ed in Corea come Baduk.

Due giocatori creano sulla tavola strutture viventi che consentano il controllo del territorio. È quindi un gioco di strategia, ma soprattutto una sfida intellettuale ed una sorgente di piacere estetico: pur vantando infatti una storia millenaria il gioco non è stato ancora completamente esplorato a causa della sua complessità e consente grande libertà e creatività.

L'origine del gioco



Il gioco del Go sembra essere nato in Cina 4000 anni fa, collegato ad antiche pratiche divinatorie. Si diffonde fra la classe dei letterati funzionari come gioco di strategia e raffinata metafora dell'equilibrio delle forze naturali. Segue l'espansione dell'influenza culturale cinese in Asia e giunge in Corea, dove prende il nome di Baduk, ed in Giappone nel VIII secolo, col nome di Go, nome con cui è conosciuto e giocato in Occidente a partire dal XIX secolo.



Dove giocare

Go Club _____

Contatto _____

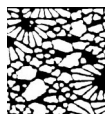
Indirizzo _____

Orari _____



Il Go nella letteratura

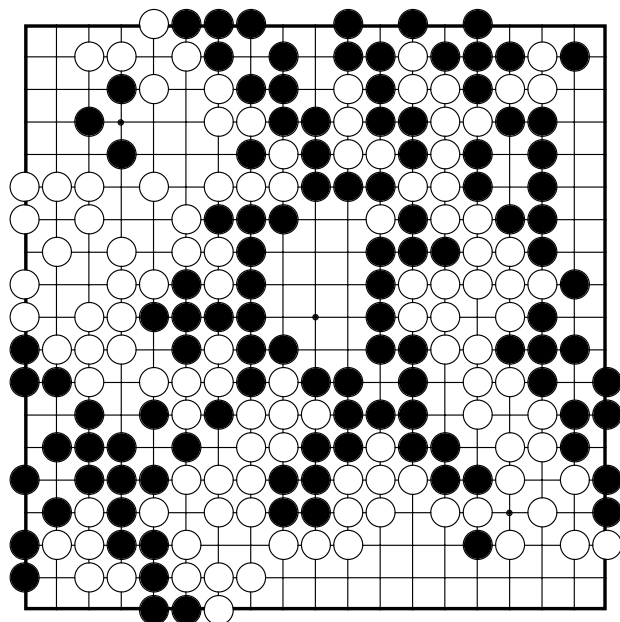
In Cina il Go viene citato già da Confucio, nei suoi "Discorsi" del V sec. a.C. e da Mencio nel III sec. a.C. In Giappone compare nella "Storia di Genji. Il principe splendente" di Murasaki Shikibu e nei "Racconti del cuscino" di Sei Shonagon, entrambe del XI sec. d.C. In epoca contemporanea i riferimenti al Go e le persone che lo praticano sono numerosissimi e disparati: Mao Zedong ne applica i principi strategici alla sua guerriglia rivoluzionaria; Jorge Luis Borges con la poesia "El Go" descrive il fascino del gioco; Kawabata Yasunari incentra un intero romanzo, "Il maestro di Go" su una storica partita; George Perec vi dedica il suo "Petit traite invitant a la decouverte de l'art subtil du Go". Il gioco è frequentemente citato in opere letterarie come ad esempio il bel libro di Trevanian "Il ritorno delle gru", ed è giocato da personaggi come Wim Wenders e il disegnatore di software Kai.



Le regole

Il Go è un gioco dalle regole molto semplici, ma dalla strategia sorprendentemente complessa. La tavola da gioco (detta *goban*) è un reticolo di 19 righe orizzontali e 19 righe verticali e si può pensare che rappresenti il mondo

circondato dall'oceano. Come il mondo all'inizio dei tempi, il goban all'inizio della partita è vuoto. Quando i due giocatori (bianco e nero) iniziano la partita, depongono a turno le loro pedine (pietre) su un qualsiasi incrocio vuoto del reticolo, dando il via alla corsa alla colonizzazione del mondo: le pietre sono posti di frontiera che non possono più essere spostati una volta collocati. Le pietre di uno stesso giocatore collaborano a formare i confini dei territori (gli stati, le nazioni) in cui alla fine sarà diviso il goban. Nonostante la staticità delle pietre, il Go è un gioco molto dinamico e



Partita Yasui Shunchi-Honinbo Dosaku. (Jp) 1683
(nero vince di un punto)

le fasi della partita rispecchiano l'andamento di un combattimento a larga scala: si parte con il consolidamento delle basi per poi espandersi, ci sono battaglie, accerchiamenti e catture, scambi di territorio, invasioni e ritirate, astuzie tattiche e decisioni strategiche, per poi arrivare al consolidamento dei territori. Alla fine il vincitore non è chi ha annientato l'avversario come in altri giochi, ma semplicemente chi è riuscito a formare territori più ampi: il Go è infatti un gioco che premia l'equilibrio e chi si sbilancia cercando la pura distruzione dell'avversario o chi pretende troppo da una posizione dovrà poi pagare un prezzo più alto in altre zone del goban, compromettendo la partita. Le regole base sono poche e semplici, ma per giocare bene occorre uno studio approfondito dei principi che sottostanno al gioco. Basta meno di un'ora per imparare a giocare a Go,

ma si può continuare a migliorare il proprio gioco per tutta la vita.



La Federazione

In Italia esiste dal 1988 la Federazione Italiana Giuoco Go (FIGG), il cui fine è promuovere lo sviluppo del gioco in Italia. È una associazione culturale e apolitica senza fini di lucro. Organizza tornei, campionati, corsi ed è affiliata alla Federazione Europea Go (EGF) e a quella mondiale (IGF). Cura inoltre la pubblicazione di "Stone Age" un periodico dedicato al Go.

Federazione Italiana Giuoco Go
via Giannone, 6 - 20154 Milano
tel 0347-3212801
fax 02-3315648
e-mail figg@figg.org



Il Go su Internet

Su Internet è possibile giocare on line con altre persone in tutto il mondo, accedere a raccolte di partite famose o consultare materiale dedicato al Go di tutti i generi. Un buon inizio per la consultazione è la pagina della Federazione Italiana Giuoco Go, all'indirizzo:

<http://www.figg.org>

dove si trovano dispense da scaricare e corsi di ogni tipo, notizie sul mondo del Go e sui tornei, oltre ad indicazioni su dove giocare di persona e in rete.