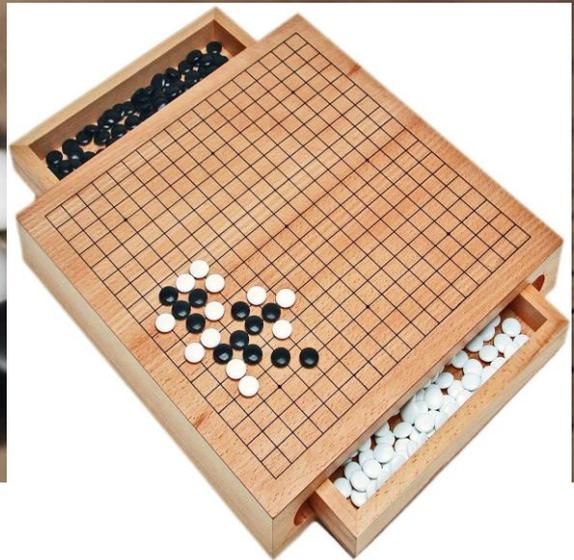


Astratti PerGioco



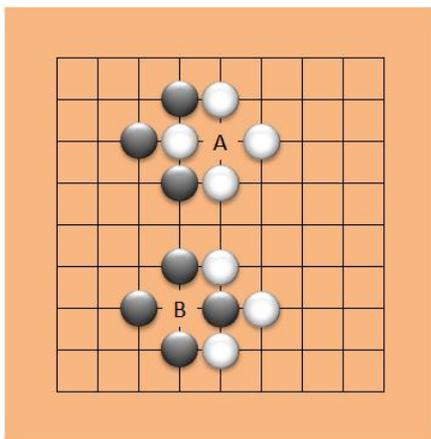
Go

Newsletter #32 | 2 dicembre 2022 | www.pergioco.net

Go (2)

È vietato effettuare una mossa, che al termine delle eventuali catture, riproduca una posizione già venutasi a creare in precedenza nel corso dell'intera partita. Per la "regola del ko" è conseguentemente vietato ricreare la posizione verificatasi nella mossa immediatamente precedente.

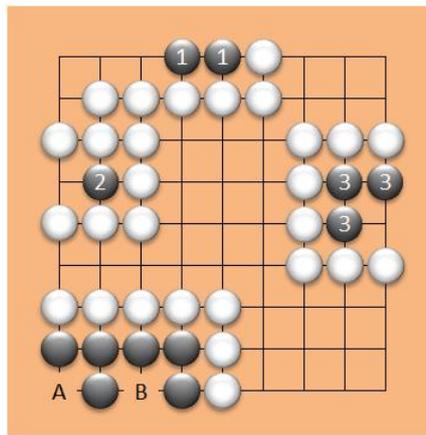
Nel diagramma qui sotto il Nero può giocare in A catturando una pietra bianca e creando la situazione riprodotta in basso. Al Bianco è vietato giocare immediatamente in B, catturando la pietra nera, perché tale mossa ricreerebbe la posizione precedente. La regola del ko (che in giapponese significa "eternità") serve ad evitare che la partita continui così all'infinito.



Prima di giocare in B il Bianco dovrà così giocare altrove e solo successivamente giocare in B

(sempre che il Nero non vi abbia giocato nel frattempo per proteggere la propria pedina). Si dice che un gruppo è "vivo" quando è formato da pietre che non possono essere catturate in alcun modo.

Nel diagramma che segue il gruppo nero in basso ha due libertà (A e B), che il Bianco non può occupare (perché il "suicidio" non è ammesso). Le due intersezioni si dicono "occhi"; i gruppi con due occhi sono sempre "vivi".

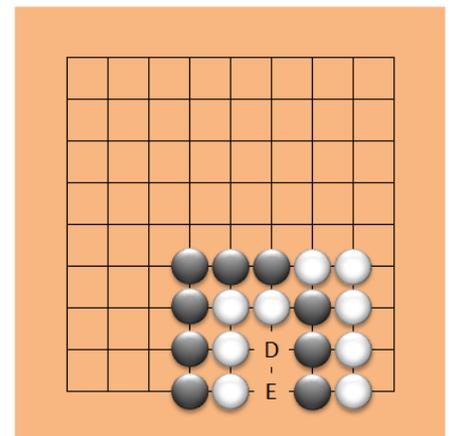
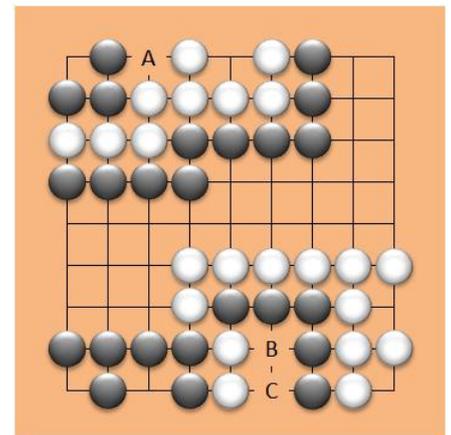


Nello stesso diagramma le pietre nere contrassegnate dai numeri 1, 2 e 3 sono "morte": si tratta di pietre che non possono evitare in alcun modo la cattura. Le pietre morte sono ritirate solo al termine della partita.

In alcuni casi rari si possono considerare "vivi" anche gruppi con meno di due occhi: tale situazione, detta "seki", si verifica quando due gruppi avversari contigui sono

circondati da pietre avversarie in modo che condividano le stesse libertà. In questo caso si hanno situazioni in cui, se uno qualsiasi dei giocatori giocasse nello spazio libero, il suo avversario ne catturerebbe il gruppo. In queste situazioni lo "stallo" si mantiene normalmente fino al termine della partita e le libertà condivise non vengono contate come punti da nessuno dei giocatori.

Nei diagrammi qui sotto vediamo alcuni esempi di seki.



Nessuno dei giocatori può giocare nei punti A, B, C, D, E perché metterebbe in "atari" il proprio gruppo di pietre.

La partita ha termine quando entrambi i giocatori hanno passato consecutivamente. La posizione finale è quella presente sul tavoliere in quel momento.

Un giocatore dovrebbe passare solo quando i confini tra i territori sono ben definiti. In caso di dubbio è meglio continuare a giocare.

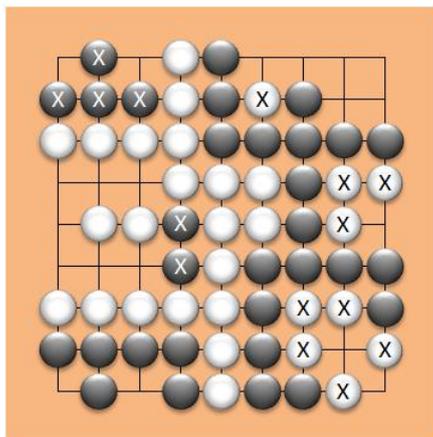
Un territorio è un insieme di intersezioni libere circondate da pietre dello stesso colore. Si può dire che una intersezione vuota appartiene al territorio di un giocatore se tutte le pietre adiacenti ad una intersezione vuota ad essa collegata sono del colore di quel giocatore.

Una intersezione non può mai appartenere a territori di entrambi i giocatori. Può però accadere che una intersezione vuota non appartenga al territorio di alcun giocatore: in tal caso la si definisce "neutrale".

Una volta terminata la partita, si riempiono tutte le intersezioni neutrali ai confini dei territori; poi tutte le pietre morte sono rimosse e aggiunte alle pietre catturate; infine, si contano i punti territorio: ogni giocatore riceve un punto per ogni intersezione vuota all'interno del suo territorio.

Ogni giocatore fa punti con il territorio circondato, con le pietre avversarie catturate, con le pietre "morte" rimosse a fine partita.

Nei diagrammi seguenti vediamo un esempio di fine partita.

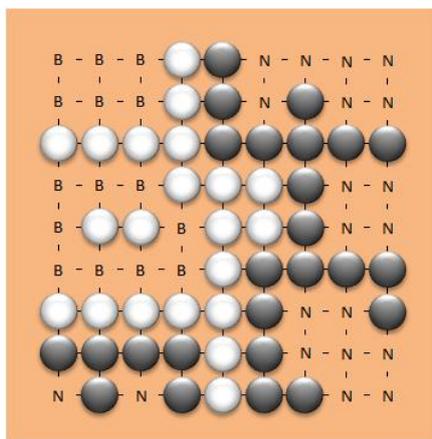


Entrambi i giocatori hanno passato; il Bianco ha catturato nel corso della partita due pietre avversarie ed il Nero tre.

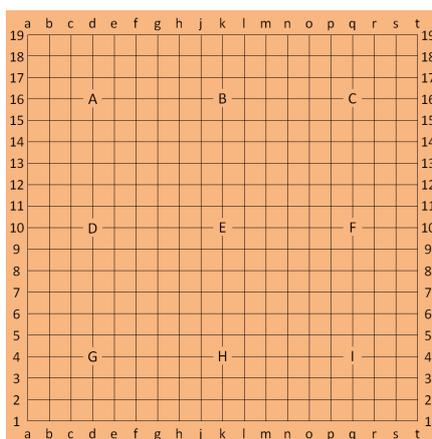
Le pietre contrassegnate da una "X" sono pietre morte, che vengono quindi rimosse dal tavoliere.

Il Nero totalizza 20 punti territorio + 9 pietre morte avversarie + 3 pietre catturate nel corso della partita, per un totale di 32 punti.

Il Bianco totalizza 15 punti territorio + 6 pietre morte avversarie + 2 pietre avversarie catturate nel corso della partita, per un totale di 23 punti.



Ci sono altri metodi, praticamente equivalenti, per effettuare il conteggio a fine partita. In alcuni Paesi vi sono inoltre regole particolari per la valutazione dei seki.



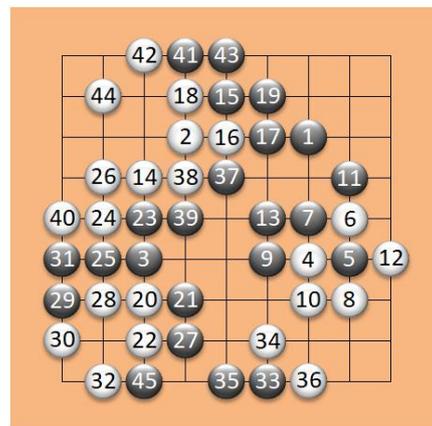
Per permettere a due giocatori di differente bravura di giocare una partita equilibrata si usa spesso un sistema ad handicap: il giocatore più debole, che gioca con le pietre nere, beneficia di alcune pietre aggiuntive posizionate sul tavoliere prima di cominciare la partita. Le pietre di

vantaggio sono posizionate abitualmente su intersezioni determinate, dette "hoshi", contrassegnate sul tavoliere da un puntino. Il Nero può posizionare da due a nove "pietre handicap", a seconda del divario tra le capacità dei due giocatori; 2 pietre handicap si collocano sulle hoshi C e G, 3 pietre sulle hoshi C, G e I, 4 pietre sulle hoshi A, C, G e I, 5 pietre sulle hoshi A, C, E, G e I, 6 pietre sulle hoshi A, D, G, C, F e I, 7 pietre su tutte le hoshi eccetto le hoshi B ed H, 8 pietre su tutti le hoshi eccetto quella centrale, 9 pietre su tutte le hoshi.

Quando invece la partita si svolge tra giocatori dello stesso livello si usa normalmente il sistema dei "komi" (punti supplementari che compensano il vantaggio del giocatore che comincia per primo). Oggi si usa un punteggio komi di 5,5 punti, oppure di 6,5 o anche di 7,5. Il mezzo punto serve a garantire che non vi siano pareggi.

Per procedere alla trascrizione di una sequenza di mosse o di una intera partita è possibile riportare su un diagramma che raffigura il tavoliere l'ordine delle pedine via via messe in gioco.

Nel diagramma qui sotto vediamo la trascrizione dell'inizio di una partita.



Testi e diagrammi a cura di Marino Carpignano
Contatti: pergioco@pergioco.net

Per approfondire la conoscenza del gioco e delle varianti consulta la pagina www.pergioco.net/go.html.

La Federazione Nazionale Gioco Go si trova sul web alla pagina www.figg.org.