

Astratti PerGioco



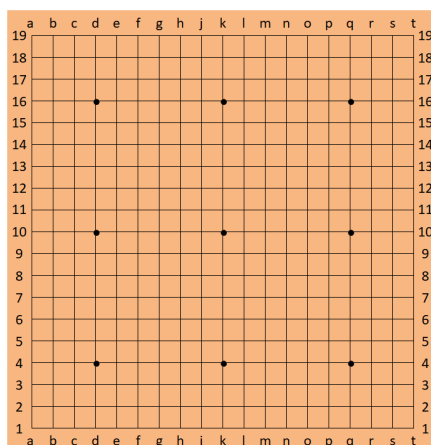
Go

Newsletter #31 | 18 novembre 2022 | www.pergioco.net

Go (1)



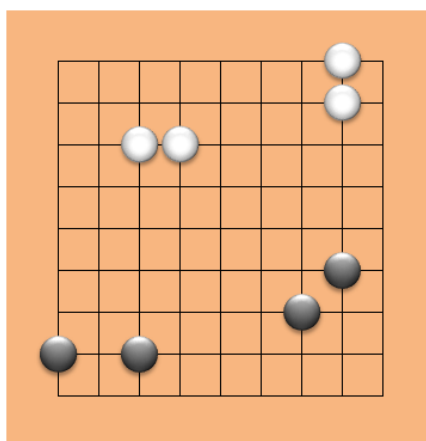
Il Go si gioca su un tavoliere, detto "goban", formato da una griglia 19x19, sulle cui intersezioni, dette anche "punti", i giocatori (il Bianco ed il Nero), a turno, collocano le proprie pedine, dette anche "pietre".



È possibile giocare anche su tavolieri più piccoli, come il 13x13 ed il 9x9, adatti ai principianti. Inizia a giocare il Nero. Generalmente, se la forza dei giocatori è differente, al giocatore più debole vengono assegnate le pietre nere.

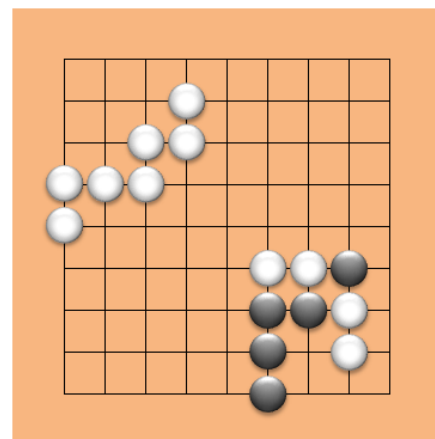
Due distinte intersezioni si dicono *adiacenti* se sono collegate da una linea orizzontale o verticale e non vi sono altre intersezioni fra loro. Due pietre si dicono adiacenti se si trovano su intersezioni adiacenti. Allo stesso modo, una pietra e una intersezione sono adiacenti, se la pietra occupa una intersezione adiacente a tale intersezione.

Nel diagramma qui sotto le pietre bianche in alto a sinistra sono adiacenti, e lo sono anche quelle in alto a destra. Le due pietre nere in basso a sinistra non sono adiacenti (perché c'è una intersezione fra loro) e non lo sono neanche quelle in basso a destra.



Due o più pietre dello stesso colore (o anche due o più intersezioni) sono dette "collegate" quando è possibile tracciare un percorso dall'una all'altra passando solo attraverso intersezioni adiacenti dello stesso stato (vuote, occupate dal Bianco, occupate dal Nero). Due o più pietre

collegate sono dette "gruppo" o "catena". Teoricamente anche una singola pietra potrebbe essere definita "gruppo".

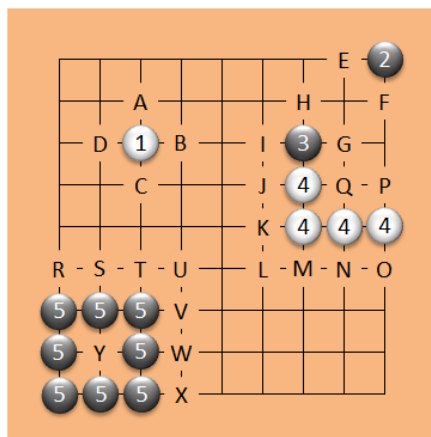


Nel diagramma qui sopra vediamo un gruppo di sette pietre bianche (in alto a sinistra) due gruppi bianchi in basso a destra (composti ciascuno da due pietre), due gruppi neri (composti rispettivamente da una e da quattro pietre).

In una data posizione si dice "libertà" di una pietra una intersezione vuota adiacente a quella pietra o adiacente a una pietra che è collegata a quella pietra. Poiché due o più pietre appartenenti allo stesso gruppo hanno le stesse libertà, possiamo parlare di "libertà di un gruppo (o di una catena)".

Nel diagramma seguente la pietra 1 ha quattro libertà (A, B, C, D), la pietra 2 ha due libertà (E, F), la pietra 3 ha tre libertà (G, H, I), il gruppo 4 ha otto libertà (J, K, L, M, N, O, P, Q),

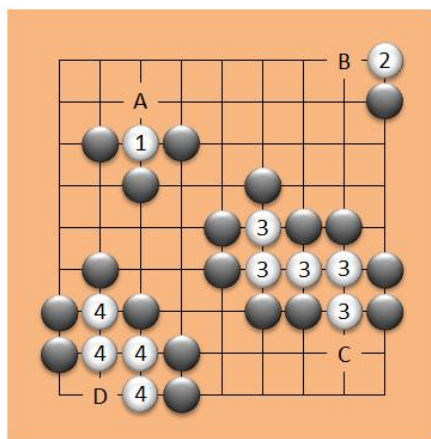
il gruppo 5 ha otto libertà (R, S, T, U, V, W, X, Y).



All'inizio della partita il tabellone è vuoto. Al proprio turno il giocatore deve effettuare una delle seguenti scelte: a) collocare una nuova pietra del proprio colore su una intersezione vuota del tabellone (salvo le restrizioni successivamente descritte) e rimuovere/catturare tutte le pietre che non hanno alcuna libertà; b) passare (non effettuare alcuna azione).

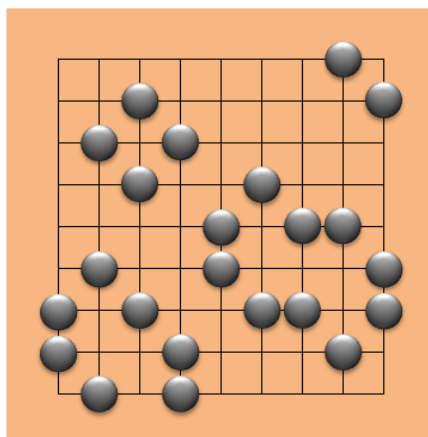
Una volta che una pietra è stata giocata, rimane sul tabellone nella stessa posizione, fino alla fine della partita o fino a quando non viene catturata.

Nel diagramma che segue vediamo alcuni esempi di cattura. I gruppi bianchi hanno tutti una sola libertà (A, B, C, D). Giocando in questi punti il Nero può catturare le pietre bianche. Quando un gruppo ha una sola libertà si dice che è in "atari".

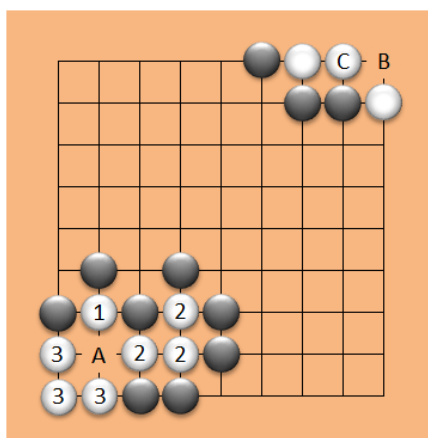


L'esito delle catture è raffigurato nel diagramma seguente. Le pietre vengono rimosse dal tabellone e trattenute dal giocatore che le ha

catturate: verranno aggiunte al punteggio a fine partita.



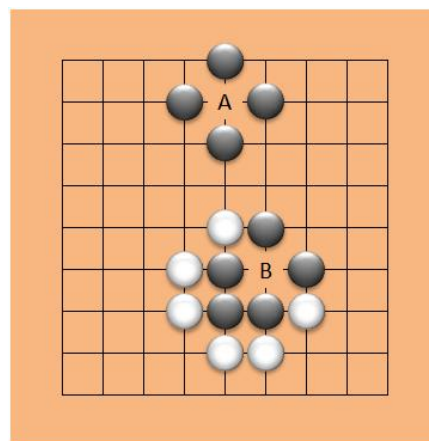
Nel diagramma qui sotto vediamo altre due situazioni di cattura. Nella situazione in basso a sinistra il Nero può giocare in A e catturare i gruppi 1, 2 e 3 del Bianco. In alto a destra il Nero può muovere in B e catturare le due pietre bianche; successivamente però il Bianco potrà muovere in C e catturare immediatamente la pietra nera d'angolo.



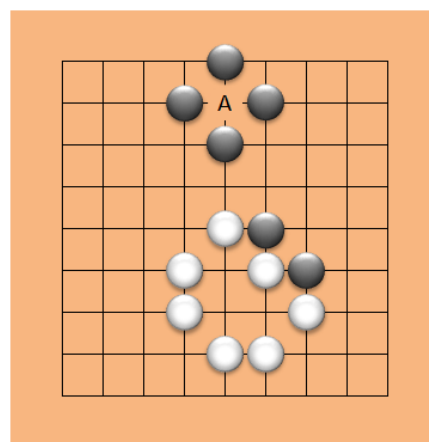
Non è ammesso il "suicidio": è cioè vietato giocare una pietra in modo da togliere l'ultima libertà alla pietra stessa o ad un gruppo di pietre del proprio colore, a meno che con la mossa stessa non si catturino pietre avversarie creandosi così delle libertà.

Nel diagramma seguente il Bianco non può giocare in A (perché la pietra non avrebbe alcuna libertà e dovrebbe essere immediatamente catturata); nella situazione in basso, invece, il Bianco può giocare in B, perché in questo modo toglie l'ultima libertà al gruppo di tre pietre nere,

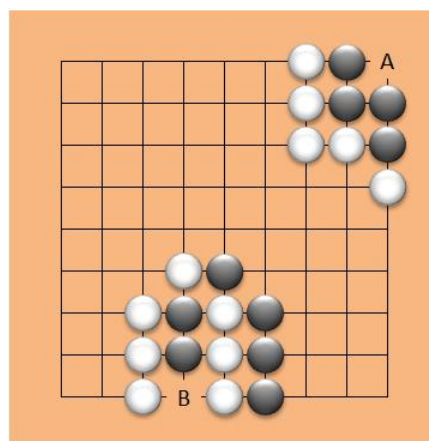
catturandolo.



L'esito della mossa in B è illustrato nel diagramma qui sotto.



Nel diagramma seguente il Bianco può muovere in A catturando il gruppo di quattro pietre nere ed il Nero può muovere in B catturando il gruppo di tre pietre bianche.



(continua)

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.