

[414] Alcuni giochi hanno un obiettivo chiaro ...

Inviato da Fulvio Savagnone

Monday 28 May 2007

Ultimo aggiornamento Thursday 14 June 2007

di Rob Van Zeijst

Alcuni giochi hanno un obiettivo chiaro ...Alcuni giochi hanno un obiettivo chiaro, ad esempio catturare tutti i pezzi dell'avversario, o almeno il pezzo più importante -- la bandiera o il re. I principianti possono comprendere subito questo concetto, e ciò può gratificarli immediatamente. Questa lotta di vita e morte ha una sensazione di urgenza e movimento e il gioco è eccitante ad un livello elementare. Naturalmente il go contiene tutti questi elementi, poiché le pietre, e talvolta interi gruppi, possono essere catturati se non hanno due occhi, e questo può concludere immediatamente la partita. Tuttavia il go è più simile ad una guerra vera e propria: in guerra la cattura di un ponte o di punto strategico può essere vitale per le truppe in avanzata, ma se ciò è accompagnato da troppe perdite tattiche un'altra strategia potrebbe essere più efficace. In effetti, il go è fondamentalmente una simulazione di scenari economici. Devi essere sicuro che le tue pietre lavorino insieme più efficientemente di quelle del tuo avversario. Vediamo come si fa.

Problema 1: Già dopo poche mosse è chiaro che Nero si sta muovendo su tutto il goban mentre Bianco è concentrato solo in alto a sinistra. Chi credi vincerà? Immagina come apparirà la posizione finale di Nero e Bianco e la forma dei territori rispettivi: fa’ poi una stima del punteggio.

Soluzione 1: Le mosse fino a 52 sono una possibile prosecuzione della partita. Se conti, vedrai che Nero ha 81 punti mentre Bianco ne ha solo 36.

Invece delle mosse mostrate qui, Bianco potrebbe giocare di migliori, ma in ogni caso è ovvio che Nero vincerebbe comunque con un largo margine. Poiché non ci sono prigionieri, è facile capire che le pietre bianche sono state piazzate meno efficacemente di quelle nere.

Diagramma 1: Diamo un'altra occhiata alle prime mosse: Le pietre bianche 2, 4 e 6 sono concentrate in alto a sinistra. Invece Nero gioca la prima mossa in alto a destra, quella successiva in basso a sinistra e la terza in basso a destra. Diventa evidente dopo mossa 14 che Nero ha usato efficientemente tutte le sue pietre, nel senso che tutte hanno una funzione sul goban.

D'altra parte Bianco 2 diventa inutile dopo Bianco 4 e 8, e Bianco 6 non lavora in modo ottimale con Bianco 10. Lo stesso si può dire di Bianco 8: col senno di poi, dopo 14 avrebbe dovuto essere giocata da un'altra parte.

I triangoli indicano i confini dei territori potenziali. Così già in questa fase la posizione di Bianco è talmente inefficiente da non permettere speranze di vittoria.

Diagramma 2: Qui, dopo aver occupato il lato destro, Nero inizia improvvisamente a sviluppare il centro con le mosse da 15 a 19. Nel frattempo, Bianco solidifica i lati in alto e in basso e difende l'angolo con 18. Chi vincerà? Che ne pensi?

Diagramma 3: Bianco dapprima minaccia di invadere il territorio di Nero al centro con 20, 22 e 24. In più, queste pietre rafforzano le posizioni bianche sul lato, in alto e in basso. Poi procede a distruggere l'angolo in alto a destra e a minacciare quello in basso a destra con 30.

Nero tuttavia continua ad espandere il suo centro con 31, 35 e 37. Infine difende con 39 e seguenti.

Quale pensi sarà il risultato finale? Non provare a contare accuratamente a questo punto. Fa' una semplice stima basandoti sulle tue sensazioni.

Diagramma 4: Osservando la posizione finale, puoi vedere che Nero ha isolato due pietre (Bianco 22 e 24), cosicché sembrerebbe che abbia giocato bene.

Ora, senza contare, fa' una stima di quanti punti siano stati guadagnati dai due avversari. Chi pensi abbia vinto? Se hai indovinato correttamente, avrai elaborato che Nero ha 37 punti di territorio più 2 prigionieri = 39 punti. Bianco ha 61 punti. Una differenza di ben 22 punti. Come può essere successo?

Diagramma 5: Questo diagramma, visto la settimana scorsa, ti dà qualche idea. Il modo più efficace di posizionare le pietre è nei pressi dell'angolo, mentre il più inefficiente è tentare di fare territorio nel centro. Nel Diagramma 4 Nero ha usato 36 pietre per fare 39 punti, appena un po' più di un punto per mossa. Bianco ha perso due pietre (22 e 24) ma anche prendendole in considerazione ha ottenuto 61 punti con 35 pietre, appena un po' meno di 2 punti per mossa.

In altre parole, Nero ha usato troppe pietre per fare territorio nel centro.

Problema 2: Non arrugginiamoci con i problemi di vita e morte. In A, B e C, dove dovrebbe giocare Nero per uccidere i gruppi bianchi? Uccidere significa impedire ai gruppi di fare due occhi, concetto che abbiamo discusso nelle due settimane precedenti.

Van Zeijst è stato quattro volte campione europeo e rappresentante europeo nel Fujitsu World Championship.