

Il gioco del Go

Tiziano Gomiero

Associazione in costituzione "Venetogo"

<http://www.veneto.go.it>



Storia

Il Go nasce in Cina (Tibet) forse più di 4.000 anni fa, è forse il gioco giocato più antico che si conosca. Dal Tibet il gioco si è diffuso in Cina e quindi in Corea e Giappone.

È conosciuto come Wei Qi in Cina e Baduk in Corea, a livello internazionale lo si conosce con il nome giapponese di Go.

In Asia è praticato, a livello agonistico, da decine di milioni di persone e i maggiori tornei per professionisti (alcune centinaia), sponsorizzati da grandi multinazionali e dai mass media, sono quotidianamente commentati sulle pagine dei principali quotidiani e alla televisione (dove si tengono anche programmi dedicati all'insegnamento e allo studio del gioco).

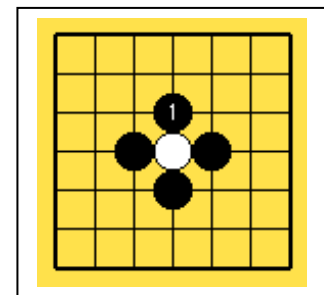


Goban regolamentare formato da 19*19 linee

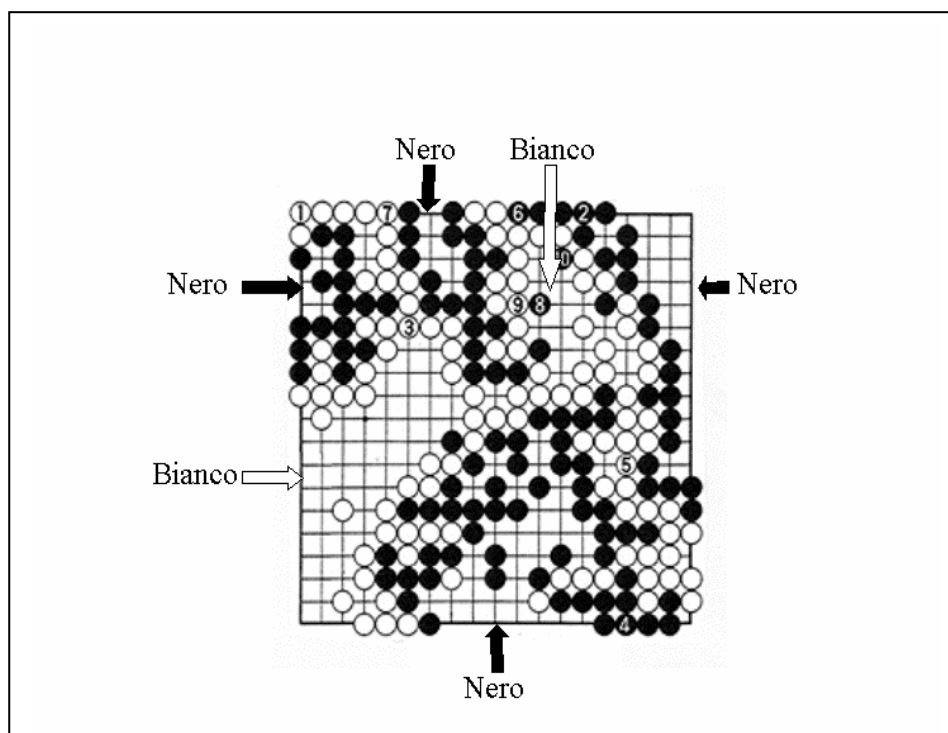
Come si gioca

È un gioco molto semplice da spiegare dato che ha solo tre semplicissime regole. La principale è che quando una pietra (o un gruppo di pietre) è circondata è catturata. Tuttavia da queste tre semplici regole ne nasce il gioco più complesso che esista (il programma più forte arriva al livello di un mediocre principiante).

Sul Go ban (la tavola da gioco) è riportata una griglia di 19 per 19 linee (ma si può giocare anche su 13 per 13 o 9 per 9). Le pedine (pietre) sono giocate, nere-bianche alternativamente, sulle intersezioni della griglia e non possono essere mosse. L'obiettivo del gioco è creare territorio, i punti di territorio sono dati dal numero delle intersezioni circondate.



Esempio di cattura sulla 9*9 – la bianca è catturata dalle nere



Partita conclusa sono indicati i territori del nero e del bianco

Del go

Il principiante che conosca le regole viene classificato 30kuy. Migliorando sale via via fino ad arrivare a 1kyu. Oltre il giocatore entra nella classifica dei Dan che per i dilettanti va da 1 (più basso) a 7 (più alto). Oltre vi sono i professionisti la cui classificazione va da 1p (p sta per professionista) a 9p.

Il Go è un gioco intellettualmente molto stimolante ed educativo. Sviluppa e migliora la capacità di autocontrollo e riflessione, la visione tattico-strategica delle proprie e altrui azioni, la flessibilità mentale (ogni mossa deve essere considerata da vari punti di vista spazio-temporali) e aumenta notevolmente la capacità di concentrazione.

Alcuni riferimenti

Associazione in costituzione - “Venetogo” <http://www.veneto.go.it>

Federazione Italiana Gioco Go - (FIGG) <http://www.figg.org>

Associazione Goistica Italiana - (AGI) <http://www.agi.go.it>

Il più bel sito di go - <http://gobase.org/>

Per giocare in internet - <http://kgs.kiseido.com>

Letture di go in italiano

Yasunari Kawabata (premio Nobel per la letteratura) *Il maestro di go*. SE, Milano e Mondadori (il racconto di una partita storica fatto dal giornalista accreditato a seguire l'evento, lo stesso Kawabata)

Aroutcheff, Pierre. 1996. *Il gioco del go*. Mursia. (semplice introduzione al gioco)

Shan Sa 2002. *La giocatrice di go*. Bompiani (romanzo).

