

# Consigli per migliorare

cosa leggere, quando farlo

Di Andrea Donati e Carlo Metta

Lo scopo di questo documento è quello di rispondere all'esigenza di molti giocatori di avere un metodo di studio e dei testi di riferimento per migliorare e progredire nel gioco.

Innanzitutto va detto che giocare a Go deve essere un piacere e che il miglioramento deve essere una strada da percorrere con i propri tempi e mezzi in compagnia dei propri amici e compagni di gioco. Forzare il naturale progresso con la lettura di libri anzitempo che offrono "soluzioni" non è il modo giusto di procedere anche per le persone più talentuose.

Molto spesso i giocatori principianti chiedono testi per migliorare nel gioco e la frase che ripetiamo sempre loro è quella che è stata detta a noi a suo tempo: - *all'inizio leggere i libri è sbagliato, devi solo giocare il più possibile!* - è la risposta corretta, ma la tentazione di avere dei riferimenti strategici solidi ci spinge a cercare testi di Go in libreria o in rete. Per soddisfare questa esigenza abbiamo stilato una specie di "road map", per passare da 30 *kyu* a 4 *dan*. Questa strada può essere intrapresa da qualunque giocatore principiante abbia conosciuto il gioco e abbia voglia di migliorare gradualmente.

Anche i giocatori più esperti possono beneficiare di questa serie di consigli che possono dire loro che cosa studiare e che cosa leggere per approfondire un determinato argomento.

Il programma è diviso in fasce di forza, parte da 30 *kyu* cioè l'assoluto principiante e arriva fino alla fascia dei bassi *dan*.

La prima fascia è strutturata come il programma di un corso per principianti ed è pensata soprattutto per chi insegna il Go, è importante chiarire cosa dire ma soprattutto cosa non spiegare. Naturalmente può essere anche un riferimento per chi ha ricevuto solo un breve accenno e vuole capirci qualcosa da solo.

Come libro di riferimento consigliamo *Go - A complete introduction to the game* del grande maestro giapponese Cho Chikun 9p: secondo noi è uno dei migliori testi introduttivi in circolazione. Per chi avesse problemi con l'inglese consigliamo la lettura del libro *Giochiamo a Go* di Maurizio Parton, edito da Multimage e disponibile in rete gratuitamente.

Ad ogni tappa del nostro percorso di apprendimento corrisponde un programma di studio accurato e una bibliografia di riferimento. Nello studio, una particolare importanza deve essere data ai problemi di Go, gli *tsumego*, il loro ruolo nell'incremento delle proprie capacità di gioco è davvero notevole. Prima dell'apprendimento dei *Joseki* e dei *Fuseki* viene l'esercizio con gli *tsumego*.

Tale esercizio non deve mai cessare anche nelle fasi successive: dedicate sempre agli *tsumego* almeno la metà del tempo che dedicherete allo studio del Go. Come testo di riferimento abbiamo scelto "The Encyclopedia of Life and Death" di Cho Chikun 9p per la sua completezza e semplicità nell'offrire migliaia di problemi suddivisi in tre volumi.

## Livello Principiante: 30 *kyu* – 15 *kyu*

### Programma

- Regole del gioco base (senza *ko* e *seki*);
- Breve storia del gioco;
- Etichetta del gioco (da spiegare come fosse una regola);
- Introduzione al gioco sul *goban* 9x9, chiusura e conteggio del territorio;
- Conta delle libertà, concetto di *atari* e di *semeai*;
- Concetto di occhi e concetti base di vita e morte;
- Tecniche di cattura base: atari in seconda linea - doppio atari - scala - rete;
- Tecniche di connessione base: bambù - connessione in prima linea - bocca di lupo;
- Se e quando accadono nelle partite spiegare *ko* e *seki*.
- Introduzione al gioco sul *goban* 19x19, differenti caratteristiche del 3-3, 3-4 e 4-4;
- *Tsumego* per principianti;

### Bibliografia:

Cho Chikun - Go - A complete introduction to the game

Cho Chikun - Encyclopedia of Life and Death vol.1 (i primi 200 problemi);

Lee Jae-Hwan - Level Up!

Maurizio Parton - Giochiamo a Go

## Livello Apprendista: 14 *kyu* – 10 *kyu*

Riteniamo che fino a 10 *kyu* lo studio del Go debba essere molto leggero ed il gioco debba essere il più libero possibile. Per chi non ha particolari velleità agonistiche il percorso può anche fermarsi qui: il giocatore avrà una buona conoscenza basilare del gioco e potrà divertirsi moltissimo nel confrontarsi con i suoi pari grado senza commettere errori troppo ingenui.

Per colui che invece vuole andare oltre la necessità di apprendere un po' di tecnica diventerà presto impellente, per nostra fortuna esistono moltissimi testi in lingua inglese a nostra disposizione.

### Programma

- Principi di *fuseki* e direzione di gioco;
- Il movimento delle pietre ed un po' di terminologia: caratteristiche del *nobi*, *kosumi*, *keima*, *ogeima*, *ikken-tobi*, *nikken-tobi*;
- Chiusura degli angoli con 3-4 e 4-4;
- Invasione in *san san*;
- *Joseki* base del 3-3: approccio in 4-4, solo sequenza base standard;
- *Joseki* base del 3-4: approccio in alto in 5-3, una risposta pacifica (*tsuke-nobi*) ed una pinza;
- *Joseki* base del 4-4: approccio con *kakari* standard, una sequenza pacifica ed una pinza con invasione in 3-3;
- *Yose* base: salto della scimmia;
- *Tesuj* base: throw in e snapback;
- *Tsumego* livello 10 *kyu*

### Bibliografia:

Elementary Go Series, Vol. 2 38 basic Joseki  
Toshiro Kageyama - Lessons in the Fundamentals of Go  
Otake Hideo - Opening Theory Made Easy  
Yilun Yang - The fundamental principles of Go  
Cho Chikun - All About Life and Death  
Cho Chikun - Encyclopedia of Life and Death – vol. 1

## Livello Dilettante: 9 *kyu* - 5 *kyu*

Il programma di studio che abbiamo proposto a partire da 9 *kyu* in poi è oggettivamente **duro** e non esente da critiche per questo motivo, ne siamo pienamente consapevoli, ma se lo scopo di chi percorre questo tratto di strada è quello di proseguire ancora ed arrivare ad essere un “maestro” (solo tra gli amatori ovviamente), allora il giocatore sappia che la strada da percorrere è ancora molto lunga ma con il dovuto impegno e tempo anche molto bella da percorrere.

### Programma

- Introduzione enciclopedica aperture famose: Fuseki Cinese, San Ren Sei, Fuseki parallelo e Kobayashi. Solo mosse iniziali e sviluppi standard (come da Fuseki Dictionary: the Korean Style)
- Principi di fuseki generale più avanzati.
- Inizio studio varianti standard joseki di base (21st Century Dictionary of Basic Joseki). Introduzione varianti (1 o 2 al massimo) dei joseki avanzati: Piccola valanga, Grande Valanga, Muramasa, Taisha;
- Medio gioco: varianti più giocate del libro After Joseki.
- Introduzione dei principi di invasione / riduzione (Get strong at invading e una prima lettura di Reducing territorial Framework);
- Introduzione dei principi di *Yose*: interazione Sente/Gote, double Sente, conteggio dei punti (Get strong at endgame);
- Studio problemi di vita e di morte per il livello 4kyu e superiore. (Almeno il 50% di tutto il tempo che si vuole dedicare allo studio del gioco);
- Esercitazione studio mnemonico tramite l'aiuto di *keifu* (segnapartite). Revisione delle proprie partite.
- Utilizzo di base del tempo di gioco (riferimento 1h di gioco: 10 min fuseki, 30 min medio gioco, 20 min yose);

### Bibliografia:

Fujisawa Shuko - Reducing Territorial Framework

Kim Sung-rae - After Joseki

Takao Shinji - 21st Century Dictionary of Basic Joseki

Kim Seong June - Fuseki Dictionary: the Korean Style

Kato Masao - The chinese opening

Richard Bozulich – “Get Strong at” series

Cho Chikun - Encyclopedia of Life and Death – vol. 2

Richard Bozulich and Rob van Zeijst - Mastering the Basics vol.1 - 501 Opening problems

Richard Bozulich and Rob van Zeijst - Mastering the Basics vol.3 - Making Good Shape

Richard Bozulich and Rob van Zeijst - Mastering the Basics vol.4 - 501 Tesuji problems

## Livello Esperto: 4 *kyu* - 1 *kyu*

Una volta apprese le tecniche di base, il giocatore inizia con lo studio dei concetti più avanzati ed inizia a sviluppare un proprio stile di gioco cercando di mantenere una coerenza globale nelle mosse.

### Programma

- Studio enciclopedico aperture famose: Fuseki Cinese, San Ren Sei, Fuseki parallelo, Kobayashi. Sviluppi più approfonditi (15/20 mosse).
- Studio enciclopedico varianti standard joseki di base.
- Introduzione dei *joseki* avanzati, tutte le principali varianti: Piccola valanga, Grande Valanga, Muramasa, Taisha, etc.
- Introduzione di base del *Kiai*.
- Studio dettagliato delle forme di invasione/riduzione.
- Studio più approfondito dello *yose*: Privilegio, *tesuji* avanzati, Timing.
- Introduzione all'utilizzo del Database e al Pattern Search.
- Introduzione allo studio di partite di professionisti.
- Formazione e sviluppo di un unico stile di gioco personale. Coerenza globale delle mosse.
- Corretto utilizzo del tempo di gioco. Esercitarsi a giocare a tempo limitato (solo byo yomi).
- Introduzione allo studio del medio gioco.
- Studio problemi di vita e di morte per il livello 1 Dan e superiore. (Almeno il 50% di tutto il tempo che si vuole dedicare allo studio del gioco)
- Esercitazione studio mnemonico senza l'aiuto di *keifu*. Review proprie partite.
- Introduzione allo studio delle battaglie Ko (studiare le battaglie ko scaturite in partite di professionisti)

### Bibliografia

Richard Bozulich – “Get Strong at” series

Graded go problems for dan players – sette volumi pubblicati da Kiseido

Cho Chikun - Encyclopedia of Life and Death – vol. 3

Lee Chang-ho e Kim Sung-rae - Korean style of Baduk

Kajiwara - Direction of Play

Richard Bozulich and Rob van Zeijst - Mastering the Basics vol.6 - All about Ko

Richard Bozulich and Rob van Zeijst - Mastering the Basics vol. 8 - Fight like a Pro - The Secrets of Kai

## Livello Maestro: 1d-4d

Solo pochi giocatori arrivano a padroneggiare il gioco fino a questo punto, chi ci è riuscito ormai ha appreso bene sia i principi che la tecnica e può dire di saper giocare ad un buon livello amatoriale. Lo studio proposto si concentra soprattutto sulle partite di professionisti e sull'approfondito del medio gioco e dello *yose*. Naturalmente la strada che conduce al gioco "corretto" che giocano i professionisti è ancora molto lunga.

### Programma

- Studio enciclopedico aperture con ausilio di database.
- Studio enciclopedico e totale dei *joseki*. Utilizzo di database. Studio ed utilizzo delle "trick moves".
- Studio partite di professionisti. Replay, review. Progressiva ripetizione mnemonica partite di professionisti.
- Totale padronanza mnemonica delle partite giocate e di partite generiche.
- Apprendimento e sviluppo dei differenti stili di gioco e ulteriore sviluppo del proprio stile di gioco personale tramite studio di specifici professionisti di riferimento.
- Studio approfondito del medio gioco: studiare la fase centrale di partite di professionisti, in particolare quelle terminate ad una fase prematura.
- Studio approfondito dello *yose*: studiare la fase finale di partite di professionisti terminate ai punti (0.5, 1.5, 2.5).
- Studio problemi di vita e di morte per il livello 3 dan - 6 dan. (Almeno il 50% di tutto il tempo che si vuole dedicare allo studio del gioco)
- Riflessione sulle strategie miste (gestione del tempo, gestione della strategia, imporre una strategia all'avversario, probe, Kiai, trick moves, giocare diversamente dalle letture dell'avversario, complicare o semplificare una partita, come vincere una partita vinta, come cercare di vincere una partita sfavorevole)

### Bibliografia

Kim Sung-rae - This is Haengma

Kim Seong June - Fuseki Dictionary: the Korean Style

Graded go problems for dan players – sette volumi pubblicati da Kiseido

Cho Chikun - Encyclopedia of Life and Death – vol. 3

Invincible The Games of Shusaku – pubblicato da Kiseido

John Fairbairn - 9-dan Showdown

John Fairbairn – Kamakura

John Fairbairn - Final Summit

Lee Se Dol commented games – tre volumi, pubblicato da Baduktopia

Yuan Zhou - "Master Play the style of" series

Kim Sung-rae - 21st century new opening

Alexander Dinerchtein, An Younggil - New moves