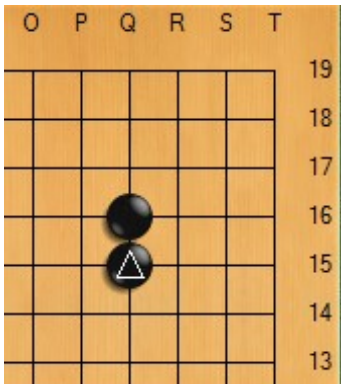
Connettere, tagliare, combattere.

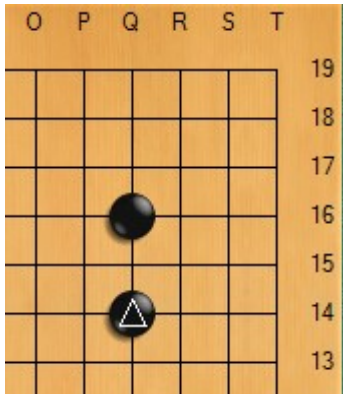
Divide et impera.

Nobi

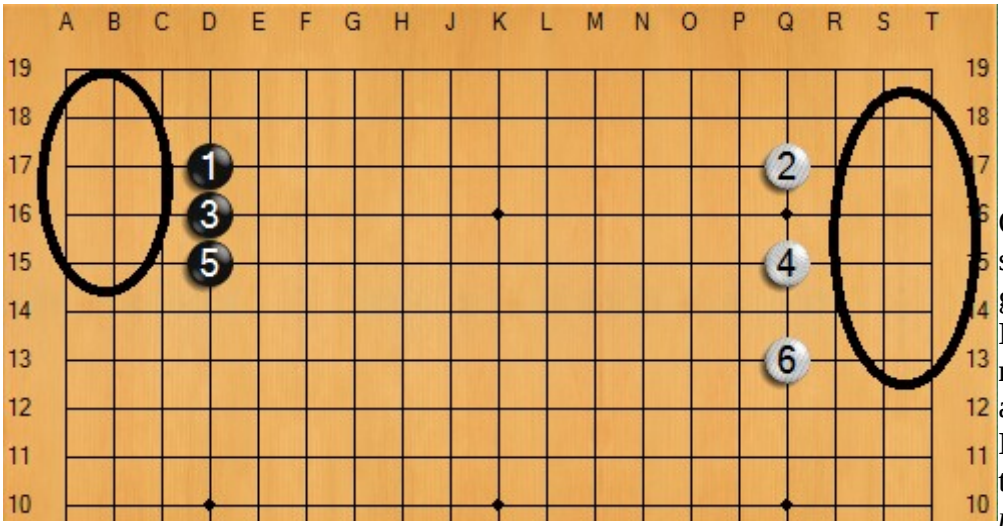


Osserviamo assieme la figura qua accanto.
La forma che prendono queste due pietre è detta *nobi*.
Ciò che va osservato è molto semplice: **non è in alcun modo possibile disconnettere queste pietre l'una dall'altra.**

Il salto di uno spazio – *One space jump*



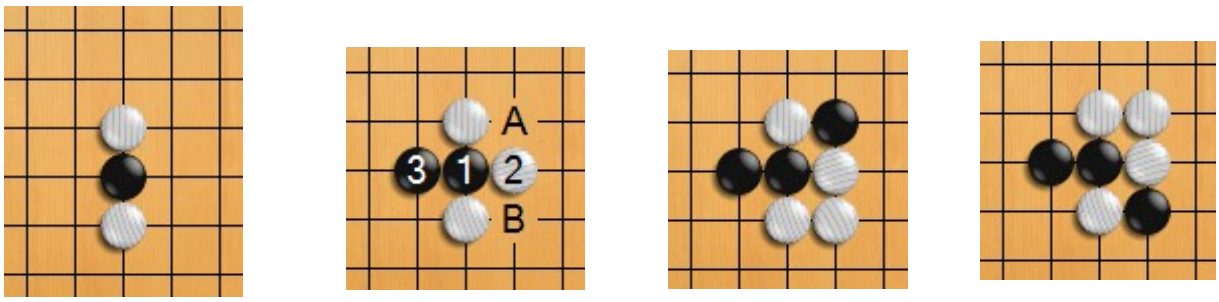
Osserviamo ora la figura qua accanto.
La forma che prendono queste due pietre è chiamata *one space jump*.



Osserviamo ora la sequenza di mosse giocate da Bianco e Nero rappresentate nella figura qua accanto.
Nero estende il suo territorio usando dei *nobi*, mentre Bianco estende il suo territorio usando degli *one space jump*.

Dopo una scambio di appena tre mosse risulta evidente che bianco sta circondando più territorio.
Ciò che va tenuto a mente è dunque molto semplice: **giocare un *one space jump* rispetto al *nobi* ci consente di sviluppare il nostro "muro" più velocemente.**

Osserviamo ora la situazione che si crea dopo che Nero gioca proprio in mezzo allo *one space jump* di Bianco.

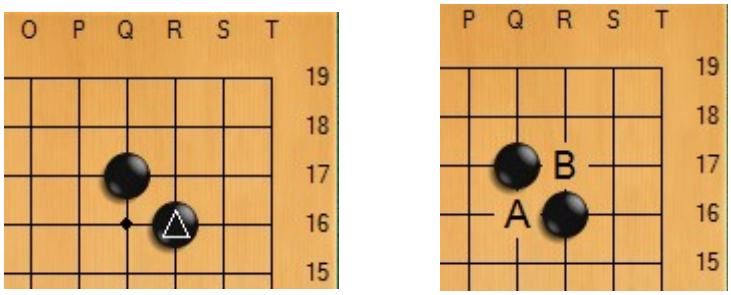


Osserviamo la situazione, dopo che Bianco ha dato *atari* con 2 e dopo che Nero ha esteso con 3.
Bianco non può connettere tutte le sue pietre con una sola mossa.
Ora bianco deve scegliere se connettere in A lasciandosi disconnettere in B, o viceversa di connettere in B lasciandosi disconnettere in A.

Abbiamo appena dimostrato che: **Lo *one space jump* non è una connessione sicura.**

Kosumi

Osserviamo la figura qua sotto. La forma che prendono queste due pietre viene chiamata *kosumi.*



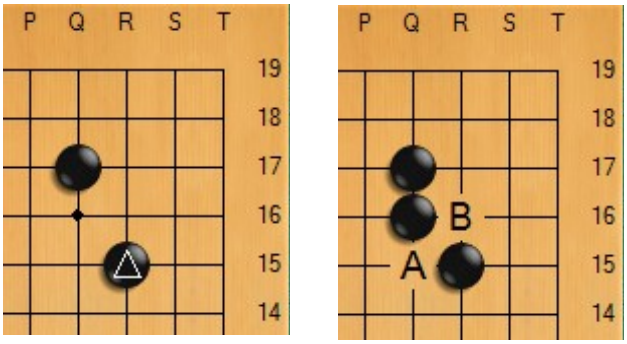
Queste due pietre anche se non sono fisicamente connesse sono impossibili da separare infatti anche se Bianco provasse a sconnettere in A Nero potrebbe sempre connettere in B e viceversa.

In conclusione: **il kosumi è una connessione sicura.**

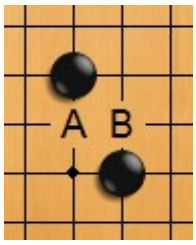
Il cavallo – *Keima*

Osserviamo la figura qua accanto. La forma che prendono queste due pietre è conosciuta con il nome di *keima.*

Osserviamo che basta una mossa per rendere un *keima* una connessione sicura.



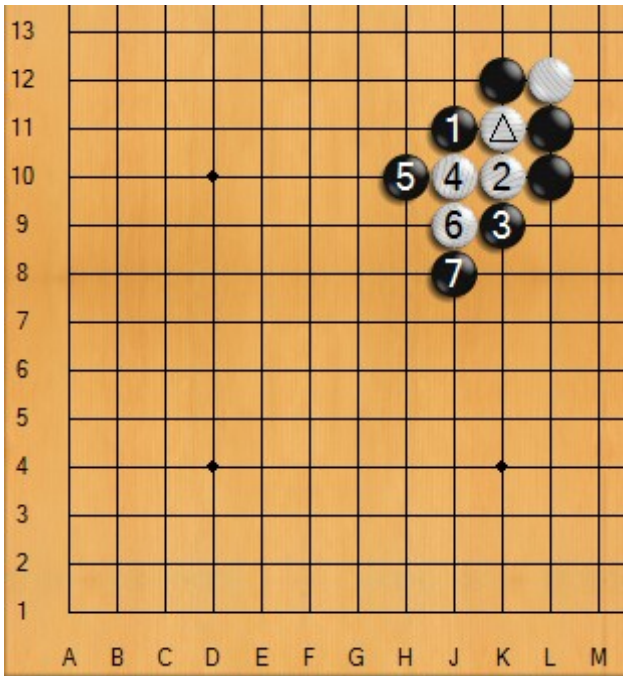
Torniamo a prendere in considerazione il *keima* questa volta però dal punto di vista di Bianco.
Il problema è: come possiamo disconnettere questa forma?

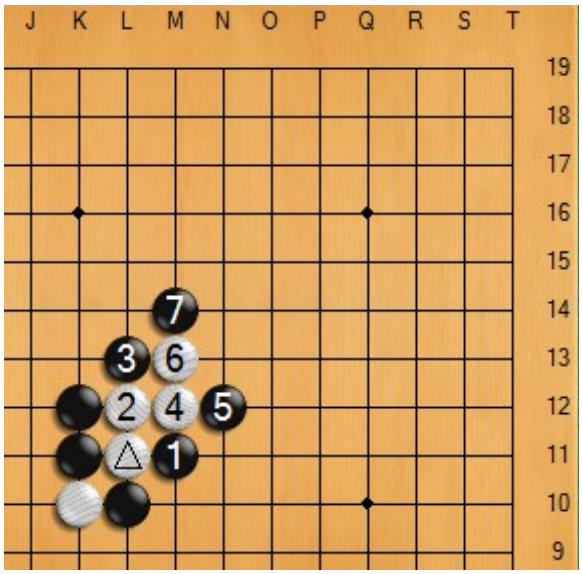


Analizziamo la situazione partendo dal presupposto che A e B sono i punti deboli di questa forma.

Giocando in A o in B con lo scopo di sconnettere questa forma otteniamo le seguenti situazioni.

Ad una prima occhiata si direbbe che il gruppo di Nero è fisicamente sconnesso eppure allargando il campo visivo è possibile dimostrare il contrario.



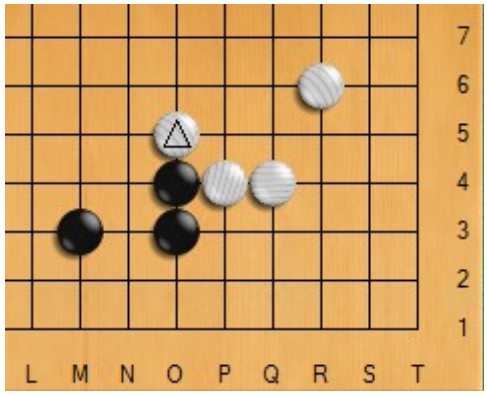


Sia nel primo che nel secondo caso una delle due pietre Bianche che realizzavano la disconnessione si trova intrappolata in una *scala!*

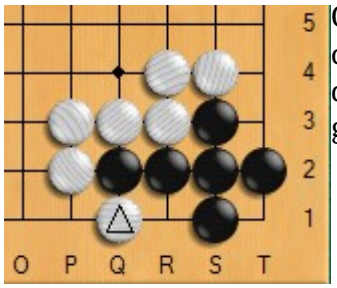
Quindi l'unica possibilità per Bianco di sconnettere questa forma è quella di avere *già giocato* una pietra lungo il percorso della scala (*ladder breaker*) in modo da non consentire a Nero di catturare la pietra di taglio.

In conclusione: **il keima è una connessione sicura solo se teniamo sotto controllo lo sviluppo delle scale che si possono formare.**

Hane



Osserviamo le figure qua accanto. Tutte le pietre marcate sono degli *hane*.



Qui a sinistra possiamo osservare che il gruppo di Nero a causa dell'*hane* di Bianco non è più in grado di formare due *occhi*.

«L'hane porta spesso alla morte.» Proverbio Go.

Analizzando a fondo le seguenti situazioni ne risultano queste sequenze.

Combattimento

April 14, 2014

1 Cosa scegliere?

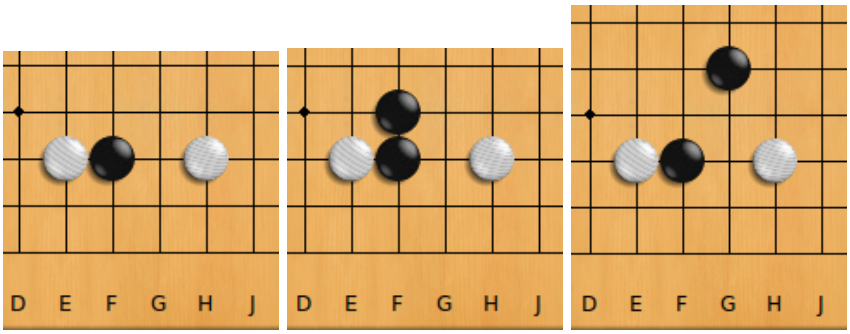
Ognuna di queste tecniche può essere usata a tempo debito. Tutte queste tecniche sono fondamentali nel go.

Il Nobi è mosse potente ma lento, il keima è veloce ma debole.

2 Dove è necessaria la forza

In genere quando l'avversario gioca a contatto è necessario solidificare la propria posizione.

"Quando l'avversario gioca a contatto estendi".

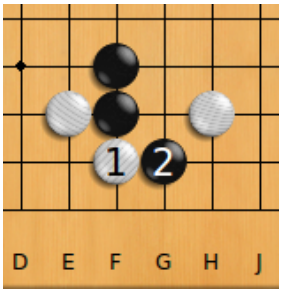


(a) Bianco ha giocato a contatto e la pietra di nero sembra in difficoltà

(b) Dopo aver esteso verso il centro però nero diventa forte e bianco debole

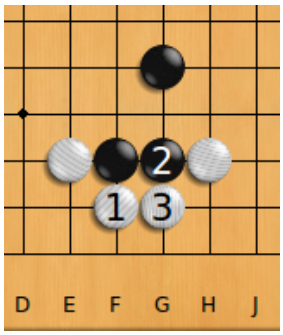
(c) Se invece nero avesse giocato il keima sarebbe ancora in difficoltà

Questo consente di avere una posizione di forza.



(a) Se bianco cerca di connettere le sue pietre nero lo impedisce

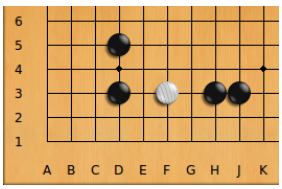
(b) Se nero opta per il keima bianco può connettere le sue pietre



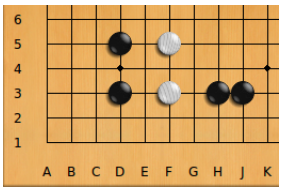
(c) In seguito al nobi la pietra isolata di bianco è nei guai.

3 Dove è necessaria la velocità

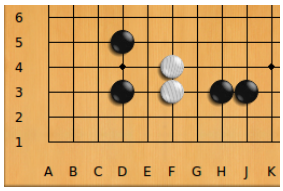
La velocità è necessaria nei combattimenti a distanza, ad esempio quando l'avversario sta cercando di circondare un proprio gruppo.



(a) Bianco è praticamente circondato

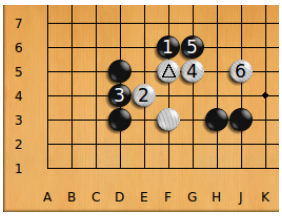


(b) Con un jump verso il centro scappa

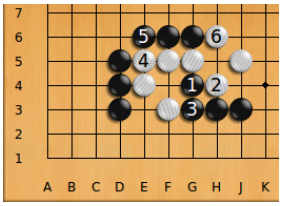


(c) Il nobi ma è troppo lento

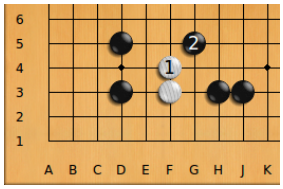
In questi casi un jump può fare la differenza tra riuscire a scappare in tempo oppure no.



(a) Nero non può tagliare bianco, nè circondarlo



(b) Bianco scappa, pur con un po' di fatica



(c) Bianco non può più scappare

Glossario

Kosumi : due pietre in diagonale senza contatto con pietre avversarie.

Hane : due pietre in diagonale con una pietra avversara adiacente a entrambe.

Salto : due pietre a distanza variabile.

Keima : "cavallo" due pietre disposte a "L", come il cavallo negli scacchi.