

RADU BACIU

GO-UL ÎN COMPETIȚII

INIȚIERE ÎN GO PRIN PARTIDE DE CONCURS

**„...Cerul albastru are
rotunjimea unui ochi,
pământul este tabla de
Go; ...suprafața tablei
este existența noastră
efemeră, iar pietrele
albe și negre sunt ziua
și noaptea...”**

CHINSHHU

Cuvânt înainte

Referindu-se la GO, romancierul japonez Naoki Sanjugo spunea: „...dacă afirmi că n-are valoare, nu are câtuși de puțin, iar dacă spui că are, atunci are o valoare absolută“. Dar ce este de fapt GO-ul ?

GO-ul este în mod cert un joc prin excelență logic. Aș merge chiar și mai departe, afirmând că este un joc de inteligență – un anume gen de inteligență probabil, totuși un joc de inteligență – motiv pentru care în general el este asociat cu șahul.

Este un domeniu ale cărui limite nu se întrevăd încă și asta în pofida faptului că apariția sa a avut loc acum aproximativ 4 000 de ani. Jucătorii profesioniști au ajuns la concluzia că dacă ar exista cineva care să joace GO perfect, atunci această persoană le-ar putea acorda oricăruia dintre ei cam patru pietre handicap. Să nu uităm însă că profesioniștii înșiși, jucând între ei (de la 1 la 9

Dan), nu-și pot permite decât cel mult trei pietre handicap – deci cifra de patru, în aceste condiții, ar putea fi la fel de bine sinonimul pentru „infinit“.

Unul dintre cei mai apreciați jucători ai ultimului sfert de veac, domnul, Fujisawa Shuko (9 Dan), a făcut, la vârsta de peste 60 de ani, afirmația că dânsul ar cunoaște cam 15% din GO. Dată fiind binecunoscuta modestie japoneză, am putea bănuî acest procent ca fiind mult prea mic, dar întrebarea se pune: în câte domenii o astfel de personalitate își poate permite o asemenea afirmație?... Și aici trebuie menționat faptul că un jucător profesionist face cunoștință cu GO-ul încă din primii ani ai copilăriei sale, ajungând la rangul de 1 Dan (profesionist) la vârsta de cel mult 14-16 ani; deci în momentul în care făcea afirmația amintită, domnul Fujisawa avea aproximativ 60 de ani de preocupare intensă în materie de GO.

Ca grad de dificultate, acest joc este adesea comparat cu șahul. Mi-ar fi greu să mă pronunț ferm în favoarea unuia sau a celuilalt deoarece, dacă în GO mă consider un jucător mediu, în șah

experiența mea este extrem de redusă; nu mă pot însă opri de la a constata că foarte mulți jucători de șah s-au apucat în ultima vreme de Go, pe când despre jucători care să abandoneze Go-ul în favoarea șahului nu am auzit încă.

Lucrarea de față are scopul de a veni în întâmpinarea celor care, după ce au trecut de „Inițiere în GO“, vor să afle mai multe despre tainele acestui joc, ea neadresându-se neapărat unei anumite categorii de jucători, ci tuturor acelor care doresc să se angajeze pe spinosul drum către Sho-Dan. De ce tocmai Sho-Dan?... Pentru că în jurul acestei valori se petrece o transformare esențială a jucătorului de GO.

Începem prin a învăța cum se capturează o piatră (sau mai multe) și cum un grup poate supraviețui pe tablă: aceasta este regula elementară. Încercând să o aplicăm însă, ne vom putea da seama imediat că lucrurile nu sunt nici pe departe atât de simple, iar până la o relativă stăpânire a acestei reguli – adică până la a putea prevedea orice posibilă secvență de mișcări corecte – va trece un timp destul de lung (care va depinde, bineînțeles, de

înclinațiile fiecăruia pentru acest joc, dar care este oricum de ordinul anilor). Pe măsură ce forța de joc va crește, se vor descoperi relații între pietre (sau grupuri de pietre) din ce în ce mai depărtate unele de celelalte pe tablă, ceea ce va duce la apariția conceptelor strategice. Dar un plan de joc, oricât de bine conceput, poate cu ușurință să eșueze dacă nu este bine susținut din punct de vedere tehnic. Undeva în, jurul nivelelor de 1Kyu–1Dan, forța de joc este suficient de mare pentru a permite conceperea și susținerea unei strategii solide, omogene. Aici începe de fapt GO-ul și deabia acum vom putea începe să realizăm complexitatea sa.

Nu trebuie să se creeze falsa senzație cum că „tehnica de joc“ și „strategia“ ar fi două lucruri diferite: ele sunt intim legate, influențându-se reciproc atât de profund încât, pur și simplu, nu pot funcționa independent. Fiecare mișcare, fiecare piatră pusă pe tablă – parte integrantă a strategiei alese – trebuie să aibă pe plan local eficiență maximă și să nu permită adversarului un răspuns favorabil lui. Aceasta presupune, bine-

înțeles, o corectă evaluare a posibilelor răspunsuri adverse, ceea ce ne-ar putea duce, în ultimă instanță, la concluzia. că într-o partidă de GO fiecare luptă de fapt împotriva lui însuși, adversarul nefăcînd altceva decît să ne confirme (sau nu) justetea propriilor noastre calcule. Dacă am judecat corect, adversarul nu va putea decît să dea răspunsurile prevăzute (deci favorabile nouă); dacă, însă, adversarul răspunde într-un alt fel decît cel prevăzut (răspunsul fiind totuși corect), atunci nu am calculat suficient de bine. Există un frumos proverb chinezesc care spune că: „...dacă ai calculat și ai ajuns la concluzia că vei pierde, înseamnă că nu ai calculat îndeajuns; dacă ai calculat și nu știi exact ce iese, înseamnă că nu ai calculat deloc“. Cele șapte partide care urmează nu sunt altceva decât tot atâtea pretexte pentru a discuta despre GO. Comentariile care le însoțesc nu vor să se constituie într-un „manual de GO“, ele ridicînd, mai degrabă, niște probleme pe care doar parțial le vor rezolva, probleme însă pe care jucătorul începător nu a apucat încă să și le pună. Am convingerea că în GO, unul dintre cele mai

importante lucruri este de a ști CUM să pui o problemă (căci odată pusă problema, a o rezolva este deja cu mult mai simplu). Acesta este de fapt și scopul acestei cărți, iar dacă în urma lecturii ei cititorul își va schimba cu numai puțin punctul de vedere în ceea ce privește GO-ul, atunci acest scop va fi îndeplinit.

RADU BACIU

● CANTACUZINO
Șerban
(București), 4 Kyu

○ BUTNARIU
Alexandru
(București), 2 Kyu

Komi: 5,5 puncte

Timp de gândire: 1 oră pentru fiecare jucător

Timișoara (20-22 martie 1987), Turneu, finala grupei B.

Mișcările 1-38

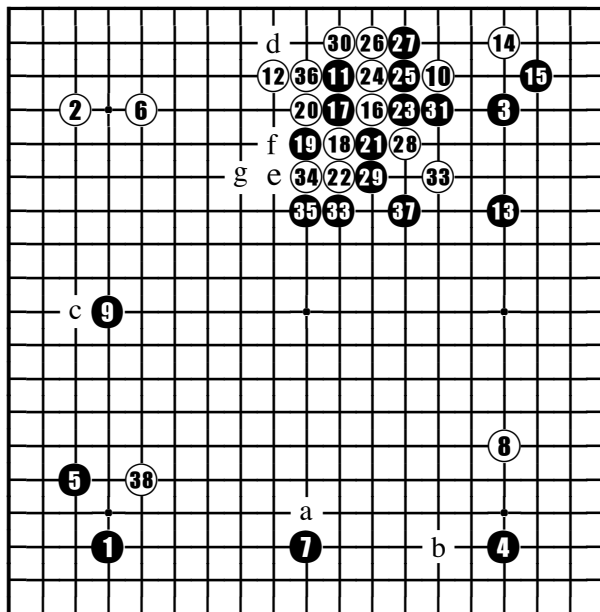


Fig. 1.1.1

⑥ Poate era mai bine la „a“. Negrul nu trebuie lăsat să ocupe acest punct aflat într-o relație optimă cu **SHIMARI**-ul său din colțul stâng. În plus, negru „a“ amenință și ocuparea punctului „b“ (o alta mișcare excelentă), cu care poziția sa în partea de jos a tablei ar deveni cu mult prea bună

⑦ Fără a o putea numi chiar „greșită“ această mișcare ar fi fost de preferat în „a“. Ca extensie, actualul 7 ar lucra parcă ceva mai bine cu un **IKKEN SHIMARI** în partea stângă, pe lângă faptul că, acum, ocuparea punctului „b“ ar duce la o „formă“ mai puțin eficientă, ambele pietre găsindu-se pe linia a treia, într-o poziție prea joasă.

⑧ Dubla extensie a negrului cu 9 este o mișcare mult prea mare pentru a-i putea fi permisă; pe de altă parte, o piatră albă la „c“ (sau chiar 9) ar fi fost într-o bună relație cu propriile pietre 2 și 6.

Mișcările 1-38

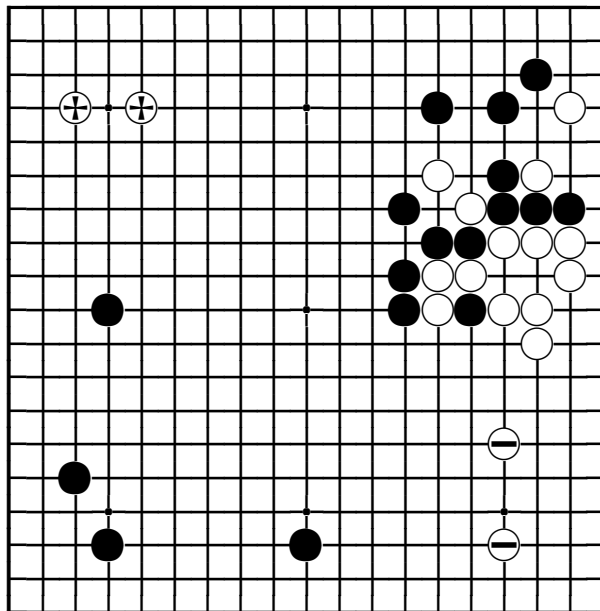


Fig. 1.1.2

⑩ Direcția de atac este greșită. Trebuia jucat pe latura dreaptă. Poate părea ciudat faptul că într-o poziție relativ simetrică de pe tablă, ar putea avea vreo importanță direcția din care să ataci și totuși...

Unul dintre principiile de bază în GO este A NU ATACA DINSPRE O FORMAȚIE PUTERNICĂ. În cazul de față, înaintea mișcării 10, albul are pe tablă două grupuri și se poate considera că **NIKKEN SHIMARI** din colțul drept are mai multe puncte vulnerabile decât **IKKEN SHIMARI** din colțul opus, deci este mai slab. Să presupunem acum că albul ar fi atacat pe latura dreaptă și că lucrurile s-ar fi desfășurat identic cu ceea ce s-a petrecut în această partidă, dar „în „ogindă“ până la mișcarea 37. Situația rezultată ar fi fost cea din **Fig. 1.1.2**, în urma căreia albul își întărește cele două pietre notate ⊖ și nu pe cele notate ⊕, ca în secvența jucată, acestea din urmă fiind oricum cu mult mai solide. De altfel, desfășurarea în continuare a partidei ne va arăta că slăbiciunile pietrelor 4 și 8 (din **Fig. 1.1.1**) vor putea fi speculate de către negru cu mult mai mult succes decât dacă ar fi fost vorba despre cele două pietre notate ⊕ din **Fig. 1.1.2**.

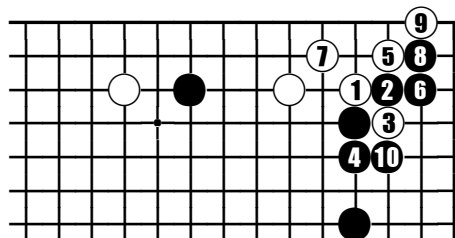


Fig. 1.1.3

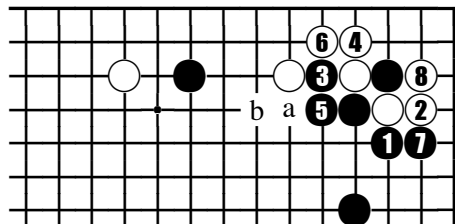


Fig. 1.1.4

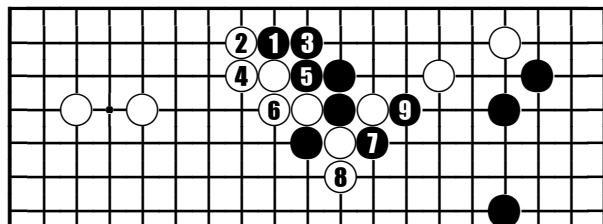


Fig. 1.1.5

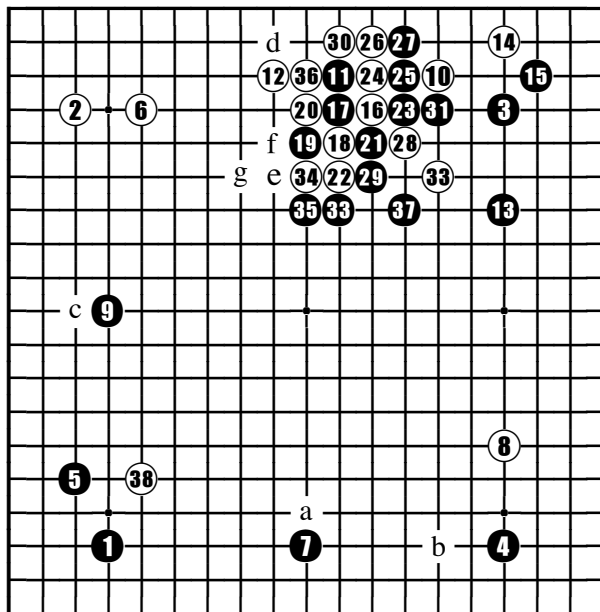
13 Prea departe de **HOSHI**. Mai bine **IKKEN TOBI**. O altă posibilitate pentru această mișcare ar constitui-o **18**.

14 Trebuie neapărat ieșit spre centru cu **IKKEN** de la alb 10, cu atât mai mult cu cât negru 13 a lăsat multe **AJI**-uri, acestea putând fi bine speculate de către alb.

16 și **18** Exagerate. Albul nu poate spera la nimic bun declanșând această luptă, mai ales după ce a întărit formația neagră din dreapta cu schimbul de mișcări **14** – **15**. Dacă avea de gând să joace în acest fel, albul ar fi trebuit să își pregătească atacul cu 14 în 1 din **FIG. 1.1.3**, secvența până la 10, care ar fi urmat, asigură cel puțin un ochi pe latura de sus pentru grupul alb, acesta pornind, deci, la luptă de pe niște poziții ceva mai solide. Dacă negru 4 din **FIG. 1.1.3** este jucat direct la 10, albul va putea continua secvența ca în **FIG. 1.1.4**, obținând profit în colț și pe latura de sus (dacă acum negru „a“, albul poate bloca la „b“).

21 Trebuia jucat la „d“ (vezi **FIG. 1.1.5**). În secvența din partidă, negrul sacrifică în mod inutil două pietre, iar profitul său este mai mic.

[Mișcările 1-38]



[Fig. 1.1.1]

②⑧ Trebuia la 29 sau direct la 30. ATE la 29 ar fi acordat albului o poziție avansată spre centru și, deci, spre **MOYO**-ul negru de jos; **MAGARI** la 30 ar fi lăsat situația nedefinitivă spre centru cu punctele 28 și 29 ca **AJI**-uri în formația neagră ele urmând a fi folosite: mai târziu. Dacă acum sau mai târziu, negrul se va apăra aici, asta va însemna o mișcare **GOTE** pentru el, iar albul va putea beneficia de **SENTE** pentru o altă mișcare, într-o altă parte a tablei.

③③ Greșit. În primul rând, negru câștigă o poziție foarte bună cu mișcările sale 33, 35 și 37; în al doilea rând, albul ar fi putut face aceeași manevră sacrificând piatra 28 și reducând teritoriul negru; în al treilea rând că, folosit acum, acest **AJI** nu are aproape nici un fel de eficacitate.

③⑥ Inutilă; trebuia neapărat la „e”, cu care albul își va mări considerabil teritoriul. Cele două pietre 11 și 17 sunt deja capturate, fără a necesita ridicarea lor efectivă de pe tablă. În plus, negrul poate juca oricând o secvență simplă ca negru „e”, alb „f”, negru „g”... cu care să mai reducă din teritoriul alb de aici, realizând în același timp el însuși puncte în centru.

Mișcările 39-55

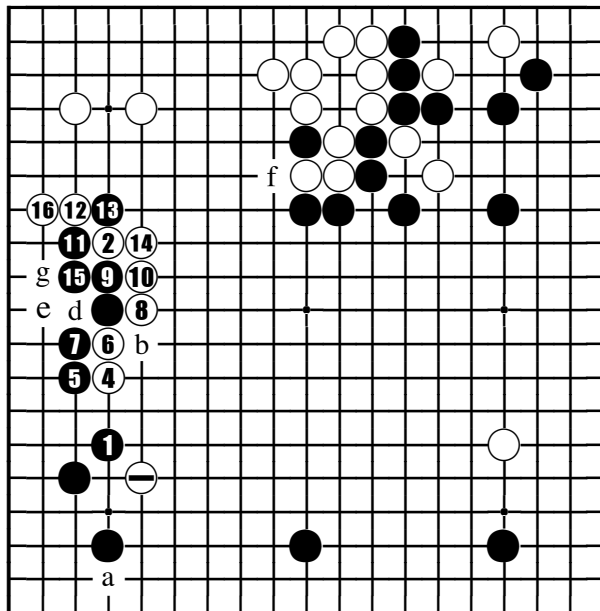


Fig. 1.2.1

❶ Este unul din răspunsurile posibile, în general, ca urmare a atacului alb cu piatra notată \ominus și deoarece avem de-a face cu o poziție pe care am putea-o întâlni destul de des în partidele noastre, (fiind vorba de un atac firesc al unei formații **KEIMA SHIMARI**), poate că ar fi bine să analizăm mai pe larg ceea ce se poate întâmpla aici. Să vedem mai întâi un alt răspuns posibil al negrului (FIG. 1.2.2).

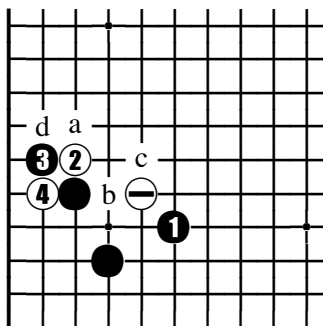


Fig. 1.2.2

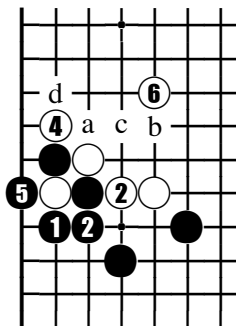


Fig. 1.2.3

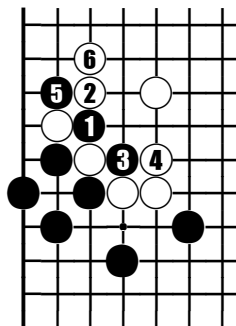


Fig. 1.2.4

FIG. 1.2.2. Deci, ca răspuns la atacul alb cu piatra notată \ominus , negrul poate juca acest 1, iar albul continuă cu **TSUKE** la 2. După negru 3, albul se va vedea nevoit să joace 4, deoarece dacă ar juca „a“, atunci negru „b“, alb „c“, negru „d“, iar formația care ar rezulta ar avea o formă greoaie.

Fig. 1.2.3. Continuând de la poziția anterioară, negrul capturează cu 1 și 5, iar albul face o frumoasă extensie cu 6 în intenția sa de **SABAKI**. Albului nu trebuie să-i fie frică de tăietura în „a“ (**Fig. 1.2.4** arată ce s-ar întâmpla într-o asemenea situație, formația albă fiind întărită de acest atac). Dacă totuși albul ar conecta cu 6 (din **Fig. 1.2.3**) la „a“, ar urma negru „b“, ceea ce ar face dificilă sarcina pietrelor albe. Nici **KAKETSUGI** în „c“ nu este o idee mai fericită pentru alb deoarece ar urma negru „d“ și din nou grupul său este sub atac. Aceasta nu înseamnă, bineînțeles, că albul va muri aici, el având oricând posibilitatea strecurării spre centru, dar această soluție ar duce inevitabil la întărirea negrului pe ambele laturi (cu profit mare teritorial), în timp ce simpla salvare a grupului alb nu-i poate aduce acestuia din urmă prea multe puncte: or, nu asta a fost intenția atacului cu \ominus .

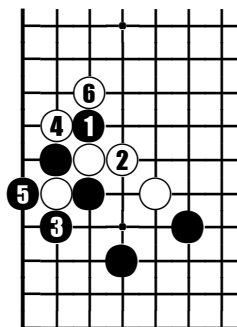


Fig. 1.2.5

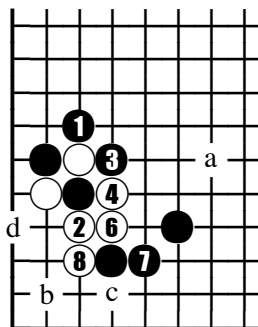


Fig. 1.2.6

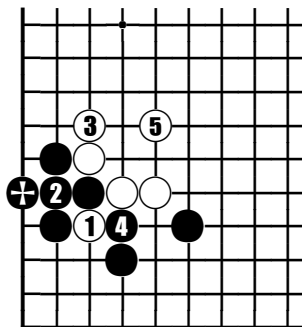


Fig. 1.2.7

Fig. 1.2.5. În **Fig. 1.2.3** negrul a jucat ATE la 1, dar el poate la fel de bine adopta această ultimă variantă, condiționată de **SHICHO**-ul care rezultă după ⑥. În partidă (**Fig. 1.2.1**) această secvență îi este favorabilă negrului, deci, în loc de ①, ③ ar fi fost o atitudine cu mult mai severă.

Într-o asemenea situație, tot ce mai poate face albul este să joace secvența din **Fig. 1.2.6**, în urma căreia dacă negrul încearcă cu „a” să-l rupă de exterior, alb „b”, negru „c”, alb „d” obțin viață.

Să ne întoarcem acum la **Fig. 1.2.3** unde, în urma lui alb 2, negrul joacă **TSUGI 3**. Ce s-ar întâmpla dacă negrul ar captura direct la 5?

Fig. 1.2.7. Deci negrul tocmai a capturat la ⑤, iar albul continuă cu 1; acum negrul conectează la 2, deoarece nu-și poate permite un **KO** în care orice mișcare de extensie a albului are caracter de **KODATE** (și în general, un **KO** în stadiul acesta al partidei, de început, este aproape imposibil de câștigat). Secvența continuă până la alb 5 cu care acesta își aranjează forma, obținând un rezultat de care poate fi mulțumit.

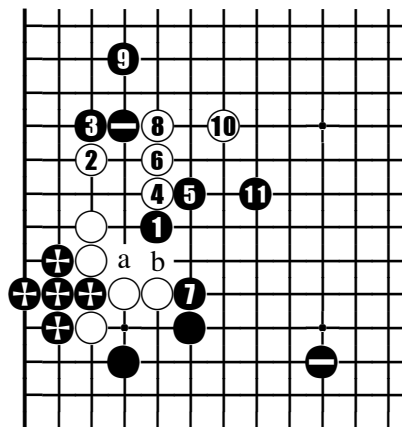


Fig. 1.2.8

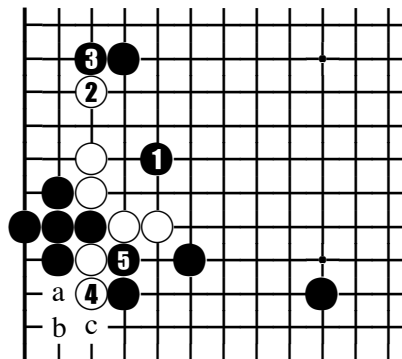


Fig. 1.2.9

În partida pe care o urmărim negrul a apucat să-și facă ambele extensii pe laturi de la **KEIMA SHIMARI**, caz în care el ar putea juca mișcarea din **Fig. 1.2.7** direct la 5. În acest caz, lucrurile s-ar complica puțin...

Fig. 1.2.8. Având, deci, pe tablă ambele extensii (pietrele notate **⊖**) negrul poate ataca cu acest 1. Acum o simplă conexă în „a” sau „b” i-ar face albului o formă grea, cu care va putea obține dificil viață într-o zonă atât de bine controlată de către adversarul său. Dacă albul încearcă să iasă spre centru cu secvența de aici, va plăti un preț prea mare prin profitul pe care negrul îl va obține pe laturi (în special pe cea de jos). Singura șansă a albului este, deci, de a putea folosi cumva slăbiciunea grupului de pietre negre notate **⊕**.

Fig. 1.2.9. Deci după negru 1, albul face schimbul 2 cu 3 și continuă cu 4 care obligă **5**. Acum albul are de ales între „a”, „b” și „c”.

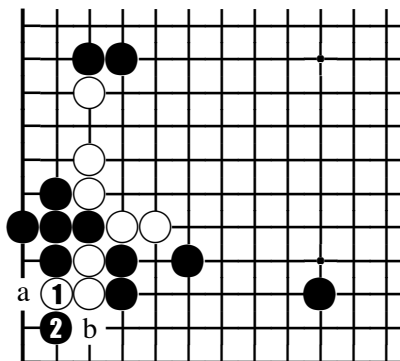


Fig. 1.2.10

Fig. 1.2.10. OSAE cu 1 se va dovedi catastrofal pentru alb, în urma excelentului **TESUJI** cu 2 al negrului: acum punctele „a” și „b” sunt **MAI** pentru captura grupului alb.

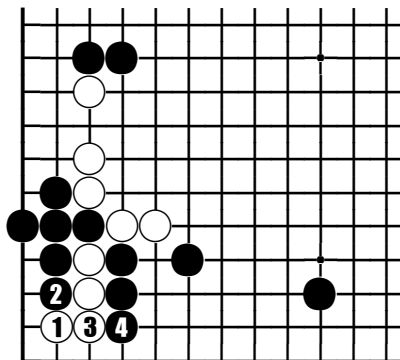


Fig. 1.2.11

Fig. 1.2.11. KOSUMI alb cu 1 de aici nu constituie nici el o rezolvare, după cum o arată secvența până la negru 4 și care îi răpește albului orice speranță.

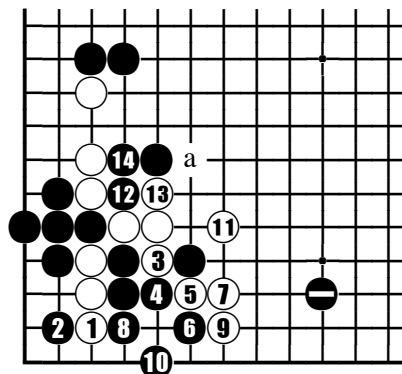


Fig. 1.2.12

Fig. 1.2.12. Acest **SAGARI** cu 1 este singura mișcare corectă a albului. În continuare secvența decurge așa cum este ilustrată aici, alb 15 putând fi jucat la „a” sau ca un atac strâns asupra pietrei negre notate \ominus (izolată acum într-o zonă de influență albă). Nu vă uitați că negrul a făcut teritoriu pe latura stângă: inițial existau totuși în acest sfert de tablă patru pietre negre, controlând bine zona, iar albul nu poate visa la distrugerea întregului **MOYO** advers.

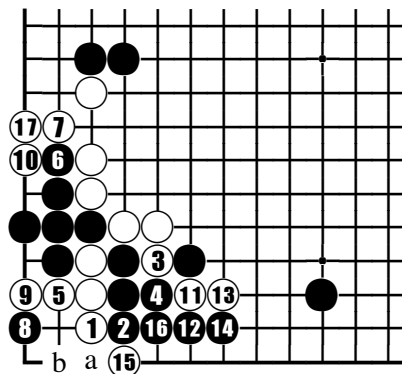


Fig. 1.2.13

Fig. 1.2.13. Dacă după alb 1 din secvența anterioară, negrul joacă **OSAE** cu 2 ca aici, albul va continua cu 3, 5 și 7, iar mai târziu cu 11, 13 și 15, ajungându-se ca după 17, capturarea negrului să fie inevitabilă. Dacă în loc de 8 negrul joacă direct la 9, alb va deschide un **KO** mult prea grav pentru negru. Dacă în urma schimbului $\textcircled{8}$ – $\textcircled{9}$, negrul va juca la „a”, atunci albul va continua cu „b”, negru 15 și alb 10, ceea ce duce la câștigarea acestui **SEMEAI** (**ME-ARI ME-NASHI**).

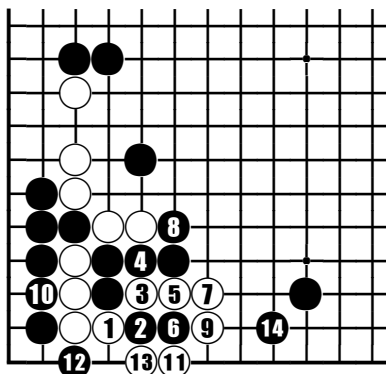


Fig. 1.2.14

Fig. 1.2.14. este periculos pentru alb să joace acest **MAGARI** (în locul mișcării 3 din **Fig. 1.2.12**), deoarece secvența până la 14 de aici îl va lăsa cu două grupuri slabe, situație din care nu are decât de pierdut.

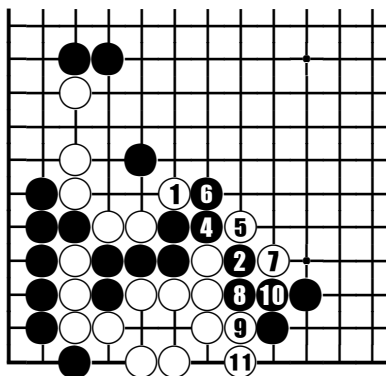


Fig. 1.2.15

În **Fig 1.2.15** grupul alb de pe latura de jos va face viață cu secvența până la 11, dar poziția negrului spre centrul tablei rămâne cu mult prea solidă.

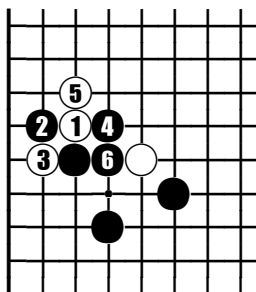


Fig. 1.2.16

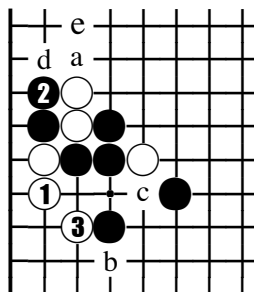


Fig. 1.2.17

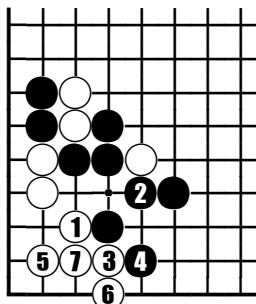


Fig. 1.2.18

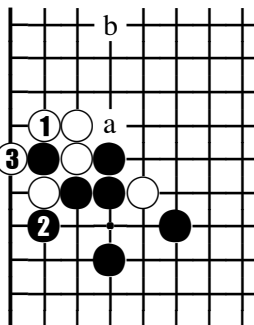


Fig. 1.2.19

Fig. 1.2.16. Să vedem acum ce se întâmplă dacă în urma secvenței alb 1, negru 2, alb 3, pe care am studiat-o până acum, negrul continuă cu ATE la 4 și apoi TSUGI cu 6.

Fig. 1.2.17. În continuarea poziției precedente, albul joacă NOBI cu 1, iar după negru 3, KOSUMI-TSUKU. Acum negrul poate juca „a”, iar albul se va mulțumi cu „b” și ocuparea colțului. Dacă în loc de „a” negrul joacă „c”, atunci va urma alb „a”, negru „d”, alb „e” etc... Această înaintare paralelă (negrul pe linia a doua și albul pe a treia) fiindu-i favorabilă, albul poate continua oricât secvența, chiar dacă ulterior pietrele sale din colț vor fi capturate (ele devenind între timp de o importanță secundară). Observați însă că albul are (dacă dorește) și o variantă de viață pe colț (**Fig. 1.2.18**), care poate fi jucată imediat după schimbul 1 cu 2, din această ultimă figură, sau mai târziu.

Fig. 1.2.19. În continuare la **Fig. 1.2.17**, negrul nu trebuie să creadă că acest atac cu 1 i-ar aduce un rezultat mai bun, deoarece după secvența până la 6, se va găsi într-o situație foarte neplăcută.

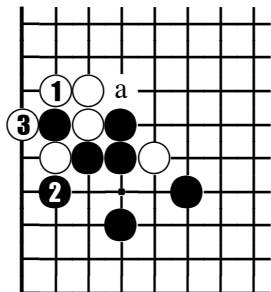


Fig. 1.2.20

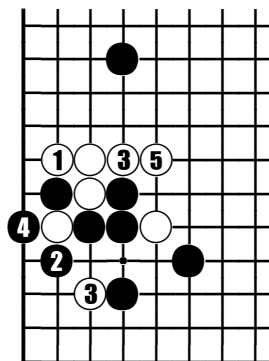


Fig. 1.2.21

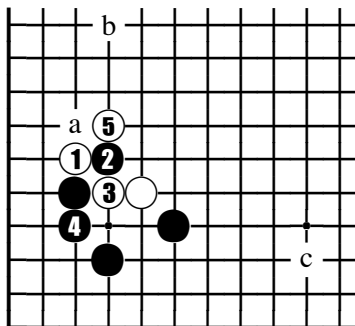


Fig. 1.2.22

Fig. 1.2.20. Albul poate captura, bineînțeles, cu 1 și 3 ca în această variantă (pornind de la **Fig. 1.2.16**), dar în acest caz profitul său va fi destul de mic (și lipsit de perspective) în raport cu ceea ce realizează negrul pe latura de jos. În plus, negrul mai are posibilitatea de a împinge la „a”, mai ales în cazul în care există deja o piatră proprie în „b”.


Fig. 1.2.21. Dacă după schimbul 1 cu 2 albul încearcă să izoleze piatra neagră notată , continuând cu 3 și 5 (reducând profitul advers din varianta anterioară), atunci se va trezi cu o formație nu prea solidă (fără o bază serioasă), care nu-l va ajuta prea mult în planurile sale (ba mai mult, ar putea deveni ținta unui viitor atac).

Fig. 1.2.22. În **Fig. 1.2.2**, negrul a jucat la 3 ca răspuns la TSUKE alb cu 2, dar el poate răspunde și cu acest HANE-DASHI (mișcarea 2 de aici), în cazul în care SHICHO-ul rezultat în urma secvenței până la 5 îi este favorabil. Deci albul trebuie să fie foarte atent în momentul în care își începe atacul, la finalizarea acestui SHICHO; altfel ar fi nevoit să joace 5 la „a” și să intre într-o luptă extrem de dezavantajoasă, mai ales în prezența extinderilor negrului la „b” și „c”.

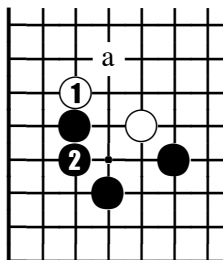


Fig. 1.2.23

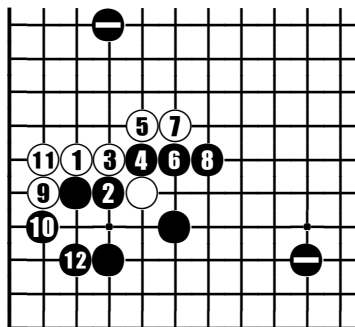


Fig. 1.2.24

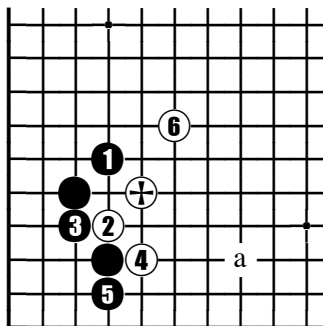


Fig. 1.2.25

Fig. 1.2.23. După ①, HIKI negru cu ② de aici este un alt răspuns posibil, dar acesta ar putea lăsa senzația de „puțin prea moale“, dându-i posibilitatea albului de a continua cu „a“ sau „b“ în funcție de interesele sale pe tablă („a“ dacă intenționează să facă teritoriu pe latura stângă, „b“ pentru SABAKI).

Fig. 1.2.24. Rezultatul acestei variante (în urma răspunsului negru 2 la alb 1) nu este în general socotit prea grozav pentru negru dar, în cazul în care există cele două pietre notate ②, el poate fi considerat mulțumitor deoarece negrul obține un profit considerabil pe latura de jos, pe când zidul alb, care ia naștere, este suficient jenat de către HOSHI-ul care i se opune.

Fig. 1.2.25: În urma atacului alb cu piatra notată ④, un alt răspuns ar putea fi acest KOSUMI cu ①, iar secvența de aici până la ⑥ o posibilă desfășurare, unde ⑥ poate fi jucat și la „a“ (în funcție de restul tablei).

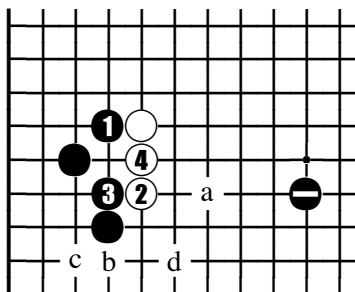


Fig. 1.2.26

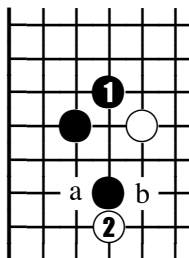


Fig. 1.2.27

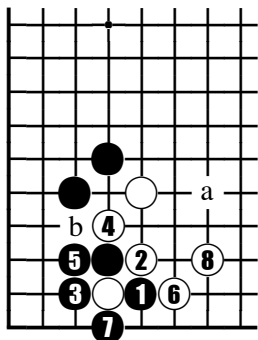


Fig. 1.2.28

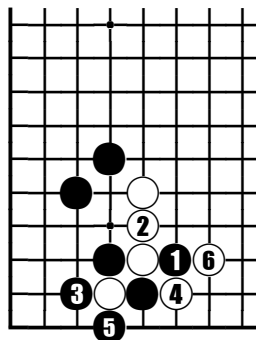


Fig. 1.2.29


Fig. 1.2.26: Alb 2 de aici ar fi de fapt răspunsul corect la negru 1 dar; având în vedere piatra  (și o posibilă extensie în „a” care ar deveni foarte incomodă), alb 4 ar trebui jucat la „b”, urmat de negru „c” și alb „d”.

Fig. 1.2.27: Alb (TSUKE) este o mișcare mai specială, care îi rezolvă acestuia situația din punct de vedere local: dacă acum negru „a”, HANE alb la „b” asigură o poziție relativ comodă.

Fig. 1.2.28. Pornind de la poziția din **Fig. 1.2.27**, negrul poate juca 1 ca aici, iar albul poate tăia cu 2. Dacă acum negru ATE cu 3, alb 4 și 6 sunt KIKASHI, iar după 8 acesta din urmă se poate declara mulțumit. Alb 8 poate fi jucat și la „a”, acordând o minimă importanță pietrelor de KIKASHI – de fapt un proverb spune că PIETRELE DE KIKASHI SE ABANDONEAZĂ. Dacă după alb 2 negrul joacă 3 direct la 6, atunci urmează ④, ⑤, alb „b” și situația negrului devine foarte proastă.

Fig. 1.2.29. Dacă SHICHO-ul, care rezultă, nu-i este favorabil albului, negrul poate juca această secvență, declanșată de ATE 1 (în locul mișcării sale 3 din **Fig. 1.2.28**).

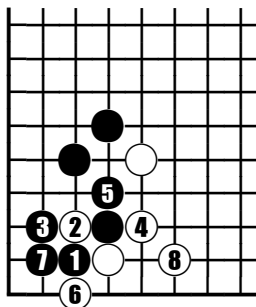


Fig. 1.2.30

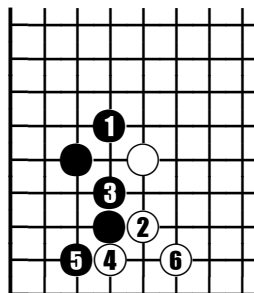


Fig. 1.2.31

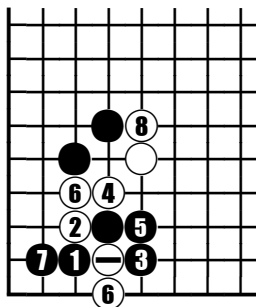


Fig. 1.2.32

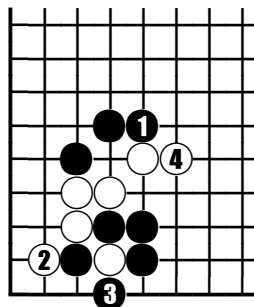


Fig. 1.2.33

Fig. 1.2.30. În continuare de la **Fig. 1.2.27**, negrul poate juca acest 1, iar după alb 2, negru 3 poate fi o alternativă de joc care declanșează secvența până la 8.

Fig. 1.2.31. Să vedem acum rezultatul – în aceeași ordine de idei – al atacului cu alb 2, ca răspuns la **KOSUMI** negru 1. În **Fig. 1.2.30**, albul a apucat să facă schimbul 6 cu 7, asigurându-și un ochi pe latură, în timp ce în **Fig. 1.2.31** negrul poate încă juca la „a”, stricând forma albului.

Fig. 1.2.32. După schimbul 1 cu 2, nu este o idee prea grozavă pentru negru de a captura piatra notată cu \ominus , deoarece ar urma secvența până la 8, care îi oferă albului o variantă mult prea lejeră de a face **SABAKI**.

Dacă în loc de 7 negrul joacă la 8, albul va putea continua ca în **Fig. 1.2.33** unde, înainte de a ieși cu 4, el își asigură un eventual ochi (în **GOTE**) pe colț.

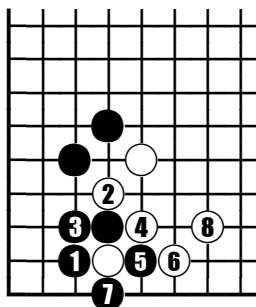


Fig. 1.2.34

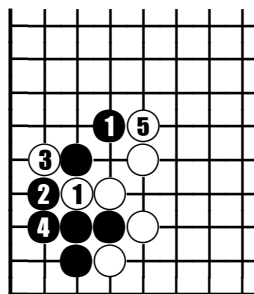


Fig. 1.2.35

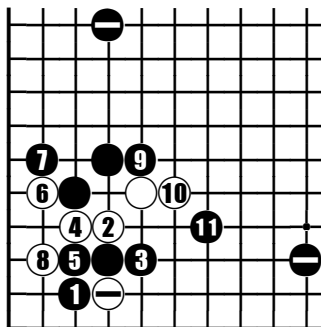


Fig. 1.2.36

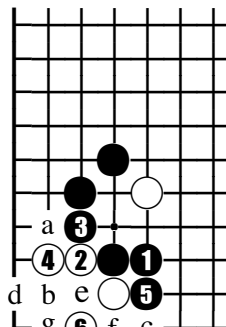


Fig. 1.2.37

Fig. 1.2.34. Ca răspuns la negru 1 din **Fig. 1.2.30**, albul ar mai putea juca și în acest, fel, ajungând la un rezultat similar cu cel din **Fig. 1.2.28**.

Dacă negru 5 este jucat ca **TENUKI**, albul poate continua ca în **Fig. 1.2.35**, putându-se declara foarte mulțumit de acest ultim rezultat.

Fig. 1.2.36. Există însă și un contrajoc al negrului în cazul variantei din **Fig. 1.2.34**, după atacul alb cu 2 și anume, acest **NOBI** cu 3 din figura de față. În urma secvenței până la 11, albul nu va putea fi prea mulțumit: (mai ales în prezența celor două pietre negre notate **⬤**). Într-o asemenea situație albul va trebui să adopte varianta de joc din **Fig. 1.2.37**.

Fig. 1.2.37. Dacă negrul începe cu acest **NOBI**, secvența până la 6 duce la viață necondiționată pentru alb. Dacă acum negru „a”, alb „b”; dacă negru „c” (în loc de „a”), alb „d”, negru „e”, alb „b”, negru „f” și după aceea alb „a” care obține, de asemenea, viață; dacă negrul începe cu „b”, atunci alb „d”, negru „g”, alb „a”.

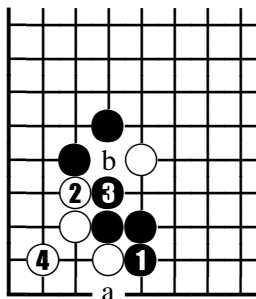


Fig. 1.2.38

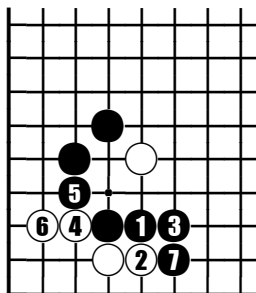


Fig. 1.2.39

Fig. 1.2.38. Dacă alb 2 din varianta anterioară, negrul mai poate juca acest 1, care este o mișcare foarte puternică. Secvența care urmează până la 4 va permite negrului să obțină un **KO** la „a” dar, dat fiind destul de neplăcutul **AJI** din „b”, el ar face poate mai bine să își apere întâi acest defect lăsând deschiderea **KO**-ului pentru mai târziu. Dacă ulterior albul ocupă el însuși punctul „a”, negrul se va putea declara mulțumit cu zidul puternic pe care l-a obținut **ÎN SENTE**.

Fig. 1.2.39. Din moment ce rezultatul din **Fig. 1.2.38** nu este prea grozav pentru el, albul poate adopta varianta de aici, care duce la formarea unei la fel de puternice influențe centrale a negrului dar; în care, după mișcarea 7, albul poate juca **TENUKI**. Dacă acum negrul încearcă să omoare grupul din colț...

Dar poate că cititorul ar vrea să dezlege singur această problemă. Fiind vorba de o poziție pe care am putea-o întâlni oricând în partidele noastre, un studiu mai atent nu poate prinde rău nimănui.

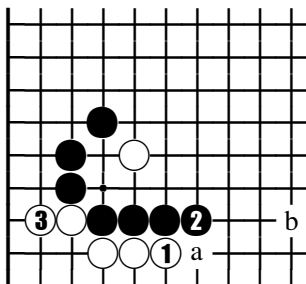


Fig. 1.2.40

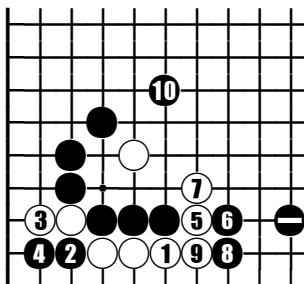


Fig. 1.2.41

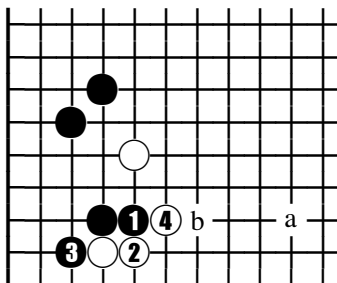


Fig. 1.2.42

Dacă albului nu-i convine soluția din **Fig. 1.2.39**, el poate juca după negru 5, ca în **Fig. 1.2.40**...

Fig. 1.2.40. După mișcarea 3 de aici, albul nu numai că trăiește liniștit în colț, dar mai și transformă o eventuală mișcare a negrului la „a” într-o mișcare fără prea multă eficacitate. Firește că nu la fel s-ar pune problema dacă negrul ar avea o piatră în „b”, caz în care el ar putea adopta varianta de joc din **Fig. 1.2.41**. În această ultimă variantă, după secvența până la 10, albul va fi obligat să continue lupta de pe o poziție foarte dificilă.

Fig. 1.2.42. Dacă după schimbul 1 cu 2, negrul joacă **OSAE** cu 3, **HANE** alb cu 4 este continuarea unică dar, dacă negrul are o piatră la „a”, el ar putea ataca deosebit de sever cu **HASAMI-TSUKU** în „b”.

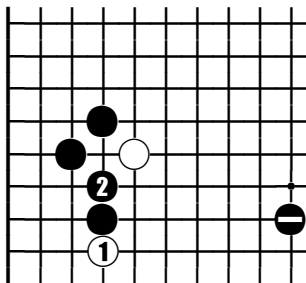


Fig. 1.2.43

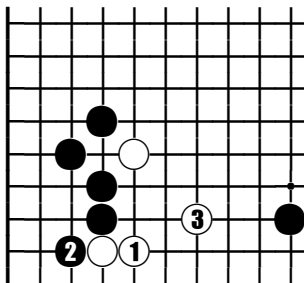


Fig. 1.2.44

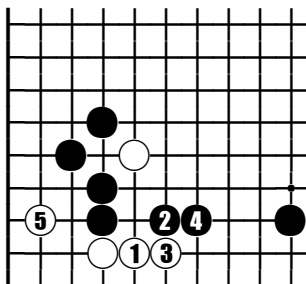


Fig. 1.2.45

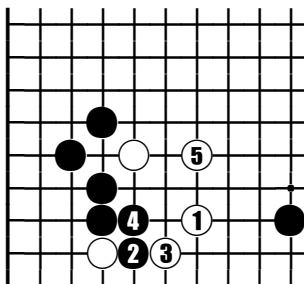


Fig. 1.2.46

Fig. 1.2.43: În prezența pietrei notate \ominus , negrul mai poate juca acest **Hiki** cu 2, ca răspuns la alb 1. Acum albul, în funcție de situația generală a tablei, poate continua aici sau la fel de bine poate juca în altă parte, rămânând ca ulterior (în raport cu alte poziții ocupate între timp) să se hotărască în ce mod să definitiveze acțiunea începută în acest colț. Dacă este vorba totuși de a se acționa aici imediat, atunci se poate alege una din variantele arătate în **Fig. 1.2.44**, **Fig. 1.2.45** sau **Fig. 1.2.46**.

Și pentru a încheia acest studiu, vă punem întrebarea: ați rezolvat problema din **Fig. 1.2.39**?

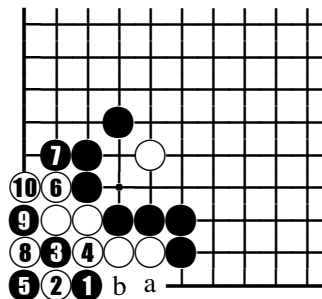


Fig. 1.2.47

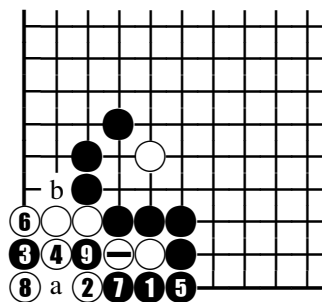


Fig. 1.2.48

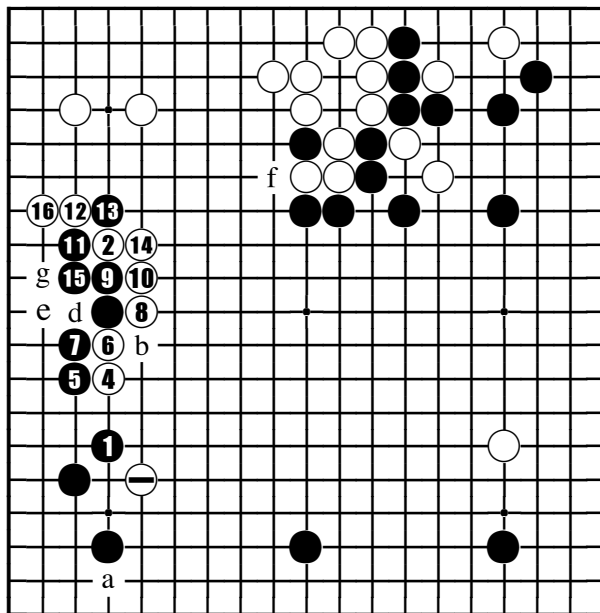
Spre verificare, urmăriți soluția corectă arătată în **Fig. 1.2.47** și dacă nu aceasta este rezolvarea la care ați ajuns, verificați-vă încă o dată calculele: undeva trebuie să fie o greșeală.

Fig. 1.2.47: Negru 1 de aici este **TESUJI** și constituie cel mai sever atac asupra grupului din colț. După secvența obligatorie până la 10, negrul va trebui să ocupe atât punctul „a”, cât și pe „b”, timp în care albul va putea juca liniștit **KO**-ul prin captura la 8. Dacă ③ este jucat direct la 8, ar fi o greșeală, deoarece în acest caz s-ar naște un „adevărat” **KO** (adică vital), prin captura negrului la 5.

Fig. 1.2.48: **HANE** cu 1 de aici nu este un atac potrivit, deoarece în urma secvenței până la 9 care i-ar urma, alb 10 recapturează obținând viață necondiționat. Dacă ③ este jucat la 4, urmează alb 3, negru „a” alb „b”, care din nou obține viață.

Să ne întoarcem acum la **Fig. 1.2.1**. Din analiza anterioară putem trage concluzia că negrul 1 jucat la 3 ar fi constituit o atitudine ceva mai severă din partea acestuia.

[Mișcările 39-55]



[Fig. 1.2.1]

②: Trebuia mai întâi la „a“, pentru a testa reacția negrului. Numai în funcție de această reacție albul va putea hotărî în mod corect modalitatea de joc pe care va trebui să o adopte într-o altă parte a tablei.

⑤: Mai bine la „b“, obligându-l pe alb să intre într-o luptă dezavantajoasă lui (din cauza puternicelor poziții negre din jur). Punctele „c“, „d“ sau chiar „e“ ar putea fi alte posibilități pentru această mișcare. Actualul 5 îl ajută pe alb (prin secvența care urmează) să-și delimiteze destul de ferm teritoriul din colțul stâng, anulând în mare parte influența centrală a negrului.

⑨: Dublu **HANE** la 10 ar fi redus puțin din pierderea suferită aici de către negru.

⑬: Dacă ar fi fost jucat la 14, i s-ar fi putut găsi probabil mai târziu, o eventuală legătură cu **AJI**-ul din „f“, așa... rămâne o mișcare inutilă.

⑮: Mai bine la „g“, păstrând negrului un imens **YOSE** la 16.

Mișcările 55-82

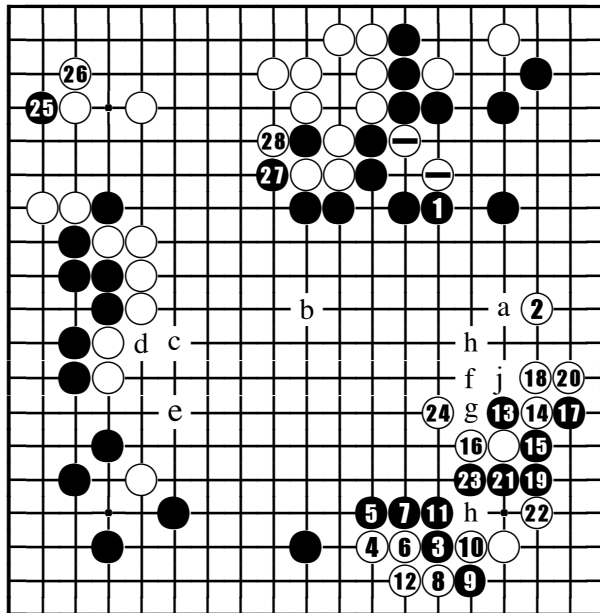


Fig. 1.3.1

❶ O extensie de genul „a” sau „b” ar fi rezolvat în aceeași măsură puținele **AJI**-uri pe care le mai pot avea pietrele albe notate . Negrul „a” este în plus, în sine, o mișcare foarte mare; negrul „b” ar putea fi o altă idee, el vizând bineînțeles o mișcare la „c” – dacă acum albul va răspunde cu „d”, ar urma negrul „e”, după care albul are tot dreptul să intre în panică.

❶ Nu aceasta este atitudinea corectă a negrului în situația de pe tablă din acest moment. Să numărăm însă mai întâi teritoriile. Albul are cam 60 de puncte în stânga (sus) și, dacă nu este oprit, mai poate realiza 30-35 de puncte în colțul opus, la care dacă adăugăm **KOMI**, obținem un total de cel mult 100 de puncte. Negrul are cel puțin 40 de puncte în colțul din dreapta (sus) și cam tot pe atâtea în cel din stânga (jos), plus laturi.

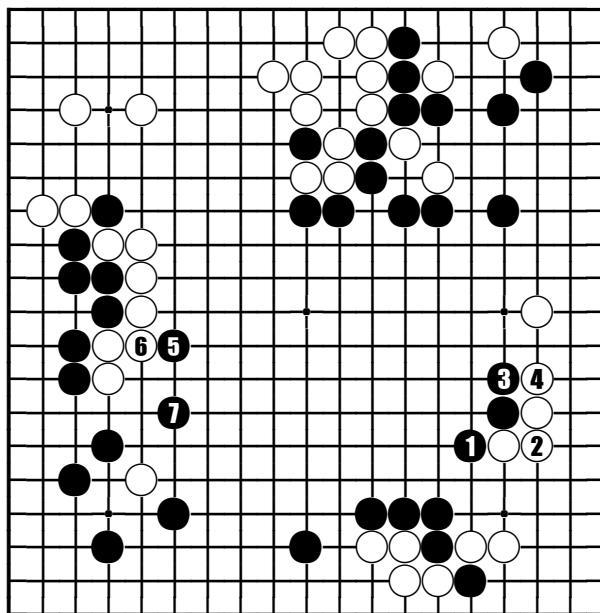


Fig. 1.3.2

Dacă acum negrul ar aplica tactica din **Fig. 1.3.2**, el ar putea realiza cu ușurință în centru cele minim 20 de puncte necesare câștigării acestei partide (cu atât mai mult cu cât albul nu mai are nici un fel de altă posibilitate pentru a face puncte pe tablă. 15 din **Fig. 1.3.1** duce la complicații inutile, care nu sunt nici pe departe favorabile acestuia, putându-se chiar întoarce împotriva sa.

20 Având în vedere faptul că negrul poate trăi oricând pe margine (vezi **Fig. 1.3.3**), această mișcare ar fi fost mai bine jucată la „f”, fără grija mișcării 1 a negrului din **Fig. 1.3.4** unde, piatra notată 1 tot nu poate scăpa.

23 Răspunsul corect al albului la această mișcare ar fi „g”, care-l scapă de orice probleme deci... 23 trebuia jucat la „h”, unde, oricum, obligă alb „g”, dar, în plus accentuează AJI-ul din „i”, luând din libertățile pietrelor albe.

24 Unicul răspuns este „g”. Dacă după alb „g”, negrul încearcă să iasă cu „j”, atunci GETA alb la „k” este suficient.

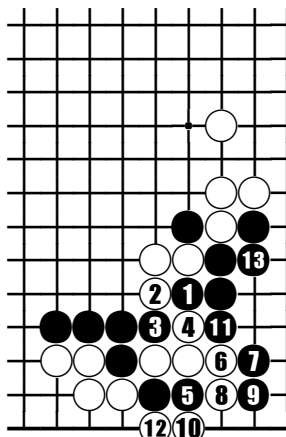


Fig. 1.3.3

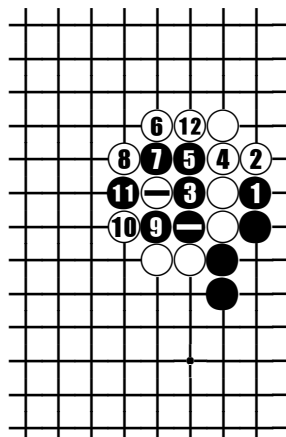


Fig. 1.3.4

[Având în vedere faptul că negrul poate trăi oricând pe margine (vezi **Fig. 1.3.3**), această mișcare ar fi fost mai bine jucată la „f”, fără grija mișcării 1 a negrului din **Fig. 1.3.4** unde, piatra notată **⊖** tot nu poate scăpa.]

Mișcările 83-102

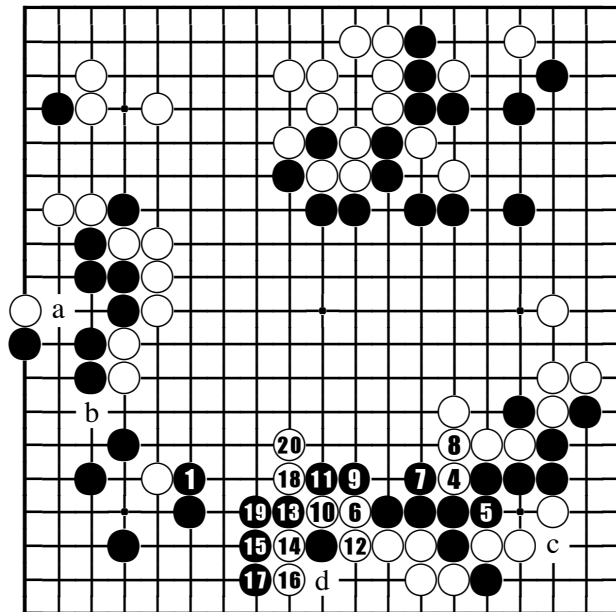


Fig. 1.4.1

❸ Greșit. Trebuia la „a”. Într-o configurație normală a pozițiilor, acest blocaj ar fi putut funcționa (vezi **Fig. 1.4.2**). În situația de față însă, negrul are un **AJI** în „b”, pe care adversarul său îl poate specula cu succes (vezi **Fig. 1.4.3**).

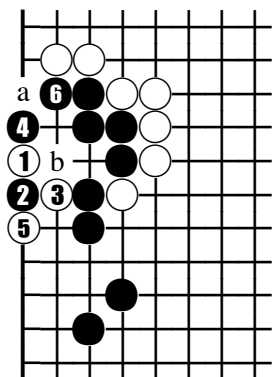


Fig. 1.4.2

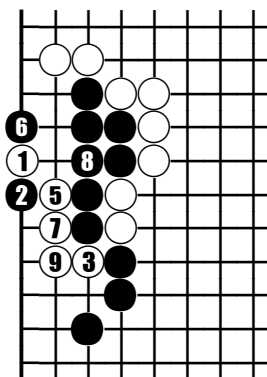


Fig. 1.4.3

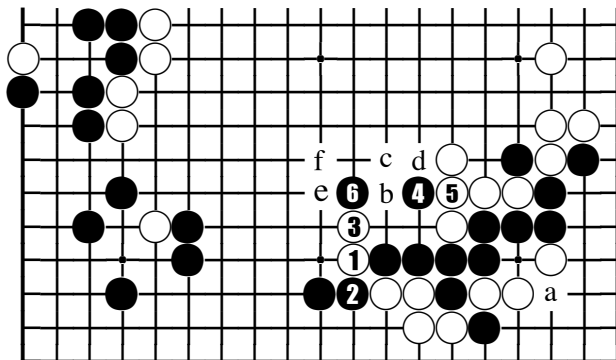


Fig. 1.4.4

Fig. 1.4.2. În urma schimbului 1 cu 2 de aici, albul ar trebui să continue cu „a” și dacă negru „b” albul conectează sau joacă **TENUKI**: acesta este o secvență firească de **YOSE**, în care albul câștigă oricum, cel puțin 1 punct în **SENTE** (chiar dacă negrul va captura ulterior piatra 1).

Fig. 1.4.3. După schimbul 1 cu 2 de aici, albul va putea juca 3 și dacă negrul va tăia cu 4, alb 5 va funcționa foarte bine. Iată o excelentă dovadă că în **GO** nu se pot aplica niciodată „scheme fixe”, fiecare situație având caracterul său absolut specific.

④ și ⑥: Un atac hazardat...

⑦ Trebuia tăiat la 12 (vezi **Fig. 1.4.4**).

Fig. 1.4.4. După schimbul 1 cu 2, albul ar trebui să joace neapărat 3, dacă intenționează să izoleze grupul negru. Acum însă negrul are **KIKASHI** 4 și 6 care îi asigură ieșirea spre centru (pe margine el are cel puțin un ochi datorită **AJI**-ului din „a”). Singura problemă pentru negru este „cum să iasă **MAI EFICIENT**”. Bineînțeles, că 6 poate fi jucat și la „b”, „c” sau „d”, fără ca pietrele sale să poată fi separate, dar ideea este de a

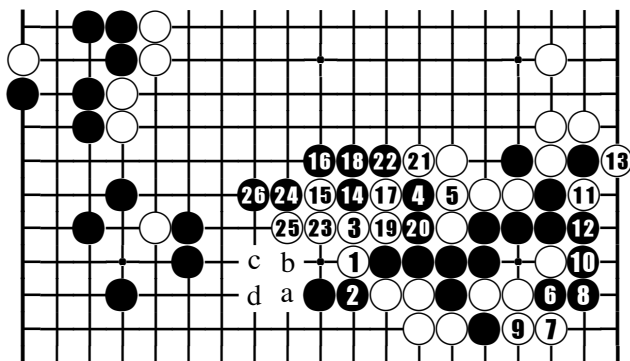


Fig. 1.4.5

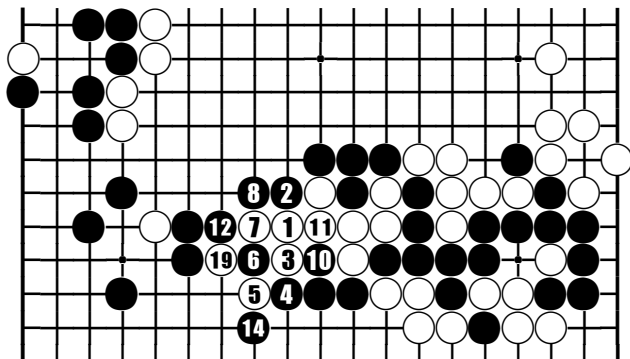


Fig. 1.4.6

13 conectează [în 6]

supune cele două pietre adverse 1 și 3 unei maxime presiuni fără periclitarea propriilor grupuri (dinspre latura dreaptă și mijlocul laturii de jos)...

Fig. 1.4.5. Deci, după secvența până la 5, negrul joacă 6 în ideea de a face viață pe margine. Dacă albul se va opune în continuare cu secvența până la 13, atunci negrul poate juca 14 și apoi severul **HANE** 16. Dacă acum albul atacă cu 17, negrul va putea conecta liniștit la 18 (obligând alb 19) pentru ca mai apoi, după 20 și 21, să taie el însuși cu 22. Grupul său de pe margine a rămas cu 5 libertăți. Dacă albul continuă cu **KATA-TSUGI** 23, atunci **OSAE** negru 24 și **NOBI** 26 încheie practic secvența, pe care nu are cum să o mai piardă (dacă alb „a“, negru „b“ va conduce spre o poziție de **DAMEZUMARI**; dacă alb „c“, atunci negru „d“ va rezolva, de asemenea, situația; dacă alb „d“, negru „b“ și apoi „c“). Dacă în loc de 23 albul joacă **KAKETSUGI** la 25... (vezi **Fig. 1.4.6**).

Fig. 1.4.6. După acest alb 1, negru joacă **ATE** cu 2, iar albul continuă cu **HIKI** 3, blocat imediat de negru cu 4; alb 5 este urmat de negru 6 care declanșează secvența până la 14, încheiată prin captura grupului alb în **SHICHO**.

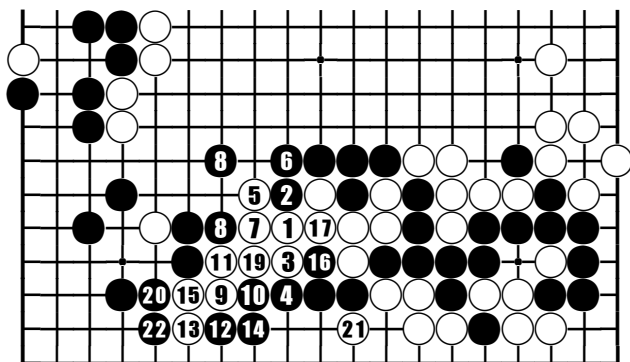


Fig. 1.4.7

Fig. 1.4.7. Dacă în loc de 5 din varianta anterioară, albul joacă acest 5, negrul nu trebuie să se grăbească să captureze o piatră, ci să conecteze simplu cu 6 și mai apoi **GETA** cu 8. Observați că în tot acest timp, grupul alb nu a avut nici un moment suficiente libertăți încât să permită captura pietrelor negre din partea dreaptă. În continuare după negru 8, albul poate încerca cu 9 de a-și mări numărul de libertăți, dar secvența până la 22 nu-i va permite acest lucru. Dacă în loc de **KEIMA** 9 albul joacă **HANE** la 20...

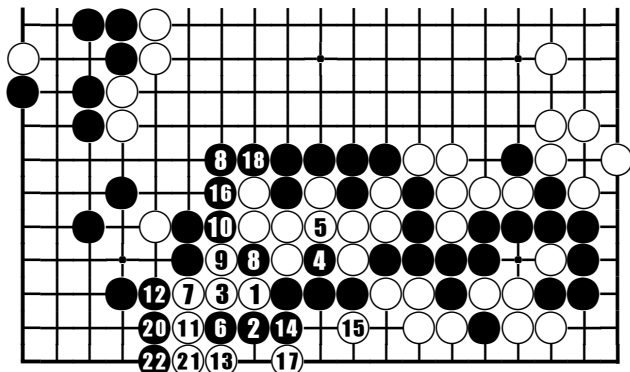


Fig. 1.4.8

⑲conectează [în ⑧]

Fig. 1.4.8. După acest alb 1, negrul va continua cu 2, 4 și 6 pentru ca mai apoi să aplice tehnica de **HORI-KOMI** cu 8 și 10. Dacă acum albul va coborî cu 11, negrul cu secvența până la 22 va ieși învingător. În loc de 11, albul poate juca...

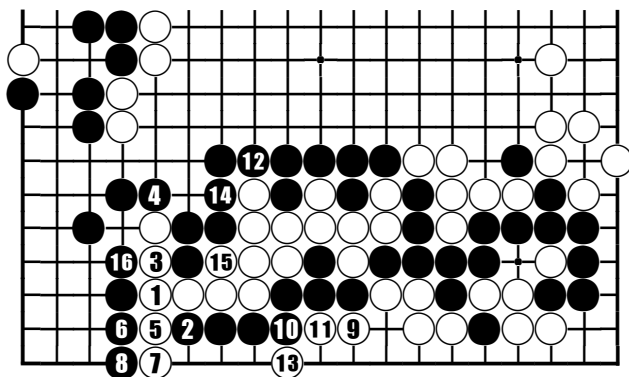


Fig. 1.4.9

Fig. 1.4.9: TSUKE-NOBI alb cu 1 de aici este urmat de NOBI negru cu 2, care îi asigură acestuia câștigarea SEMEAI-ului fie în varianta din această figură, fie în varianta din **Fig. 1.4.10**.

Veți putea spune – și oarecum pe bună dreptate – că o astfel de secvență, începând de pe o latură și încheindu-se pe latura opusă, cu toate variantele ei, nu poate fi calculată într-o partidă la care ai timpul total de gândire 1 oră și totuși...

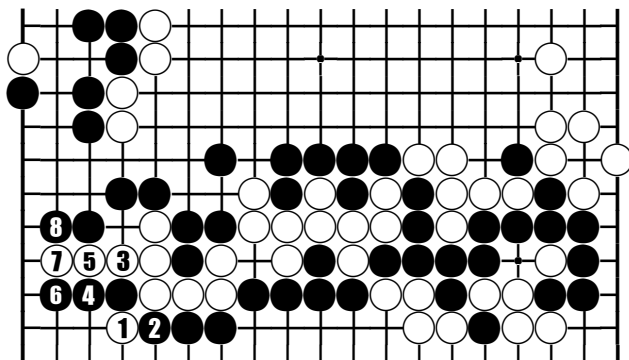


Fig. 1.4.10

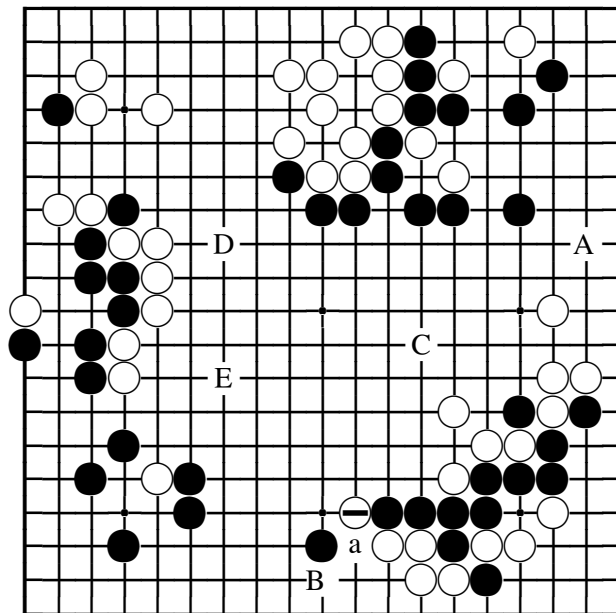
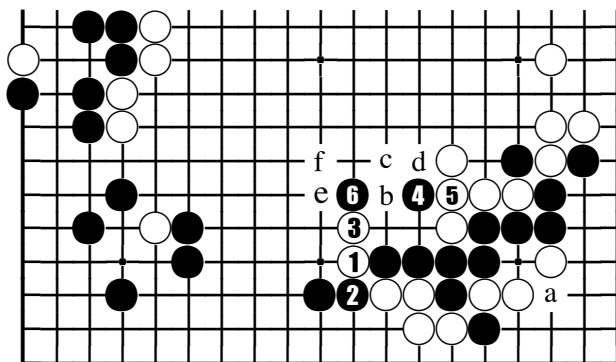


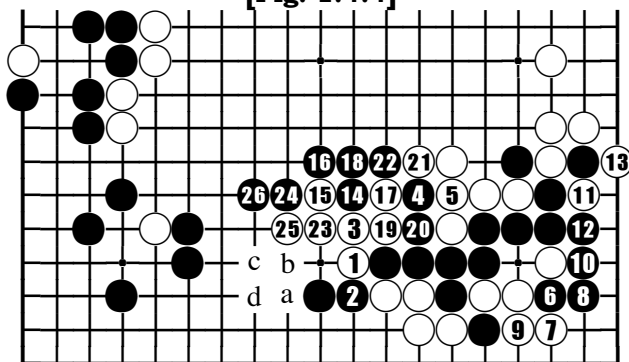
Fig. 1.4.11

Să revenim la poziția din **Fig. 1.4.1** (vezi **Fig. 1.4.11**).

Fig. 1.4.11: După ce albul tocmai a jucat piatra notată \ominus , situația pe tablă este următoarea: negrul are două teritorii conținând fiecare aproximativ 40 de puncte (deci un total în jur de 80 de puncte), iar albul are 60 de puncte în stânga (sus), cam 8-10 pe latura de jos și încă 10-15 pe latura dreaptă, deci un total de 78-85 de puncte. Bineînțeles că mai rămân de jucat zone importante ca „A“, „B“, „C“, „D“ sau „E“ dar, presupunând că în centru negrul poate recupera **KOMI**, pe care îl acordă albului, situația poate fi considerată ca extrem de strânsă. O atitudine pasivă a unuia dintre jucători în acest moment, are toate șansele de a-i aduce acestuia pierderea partidei. În această situație negrul este practic obligat să taie la „a“ și secvența până la 5 din **Fig. 1.4.4** devine firească.



[Fig. 1.4.4]



[Fig. 1.4.5]

Acum negrul ar vrea să joace 6 și după alb „e” să poată continua cu „f”, dar asta ar presupune că îi va da albului posibilitatea de a tăia cu secvența 17-21 din **Fig. 1.4.5** în **SEMEAI**-ul care ar urma, grupul negru izolat ar rămâne cu numai trei libertăți, ceea ce este în mod evident prea puțin. Deci negrul găsește secvența de la 6 la 13 din **Fig. 1.4.5** în urma căreia, amenințând că va face viață pe latură, obține cinci libertăți – secvență pe care o și joacă – iar apoi 14 cu răspuns alb la 15 (nici acesta din urmă nu-și poate permite un joc pasiv). Acum negrul se poate apuca de „citirea” secvenței de luptă, pornind de la premiza că joacă 16, iar albul taie cu mișcările 17-21, urmate de 22.

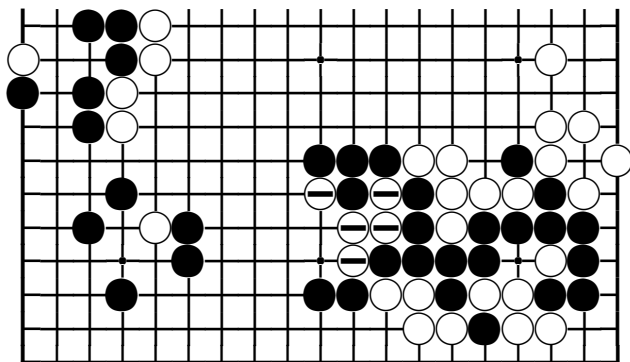


Fig. 1.4.12

Eliminând, deci, practic partea din dreapta a tablei (în care trebuie numai să ținem minte că grupul negru are cinci libertăți) – vezi **Fig. 1.4.12** – nu mai rămâne de calculat decât dacă cele cinci pietre albe, notate \ominus din această ultimă figură, pot realiza și ele, **ÎN SENTE**, tot atâtea libertăți (condiția absolut necesară albului pentru a putea ieși învingător în urma acestui **SEMEAI**). Trebuie să recunoașteți că secvențele pe care urmează să le imaginați, pornind de la această poziție, nu sunt deloc complicate, singura lor dificultate constând în lungimea pe care o au aceste secvențe – iar aceasta este deja o problemă de antrenament. Dacă veți începe prin a rezolva **FĂRĂ A PUNE PIETRE PE TABLĂ**, probleme de viață și moarte (**TSUME-GO**), sau dacă veți încerca înaintea fiecărei mișcări din cursul unei partide să „vizualizați” (treptat) din ce în ce mai multe mișcări înainte, atunci veți obține cu siguranță; după un timp, obișnuința citirii unor astfel de secvențe.

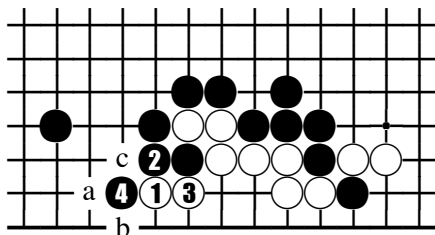


Fig. 1.4.13

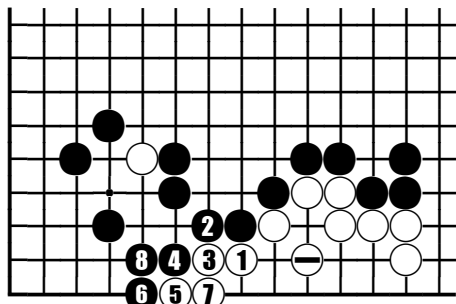


Fig. 1.4.14

⑦ Acum știm că nu așa trebuie ieșit spre centru (cu sau fără tăietura la 12).

⑫ Trebuia jucat direct la 14.

⑭ Mai bine 1 din Fig. 1.4.13.

Fig. 1.3.14: În urma secvenței până la 4 de aici, albului îi va rămâne un foarte mare punct de YOSE la „a” (după care negru nu poate coborî la „b” din cauza lui alb „c”).

⑯ Trebuia capturat direct la „d”, lăsând 17 ca mișcare a albului în YOSE. Dacă după alb „d” negrul coboară la 17, albul se va putea declara mulțumit cu păstrarea SENTE-ului. După acest 16 și coborârea negrului la 17, punctul „d” va putea fi ocupat în continuare de ORICARE dintre cei doi jucători.

Fig. 1.4.14: După ce albul a capturat cu piatra notată \ominus , dacă negrul joacă TENUKI, secvența care începe cu alb 1 poate fi jucată ORICÎND în SENTE, diferența dintre această variantă și cea jucată în partidă fiind de aproape 20 de puncte.

3 Mai bine la „a“, unde este mult mai incomodă pentru alb. Negrului nu trebuie să-i fie teamă pentru legătura pietrelor sale, acestea neputînd fi separate (fapt demonstrat în **Fig. 1.5.2** și **Fig. 1.5.3**).

⑭ Trebuia la 15, avînd în vedere că dacă negrul răspunde la 14, atunci alb „b” formează un **SHICHO** care se oprește în piatra albă 4.

③④ Mai bine direct la 38.

27 Mult mai mare la 43, care i-ar aduce pe latură cam 30 de puncte. Considerînd că în această situație albul și-ar conecta probabil cele șase pietre (capturate cu 37 în partidă), se poate trage concluzia că diferența între cele două mișcări este de aproximativ 18 puncte (**ÎN SENȚE**).

După mișcarea 46 din **Fig. 1.5.1** (mișcarea 148 a partidei), se poate face din nou o estimare a teritoriilor. Albul are aproape 70 de puncte în stînga (sus), cam 10 pe mijlocul laturii drepte și încă aproximativ 15 puncte pe latura de jos deci un

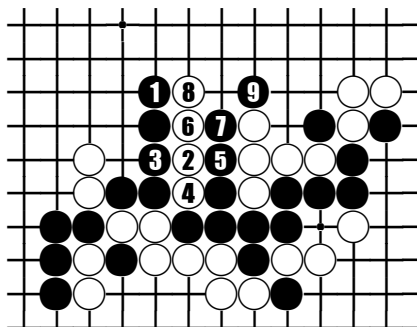


Fig. 1.5.2

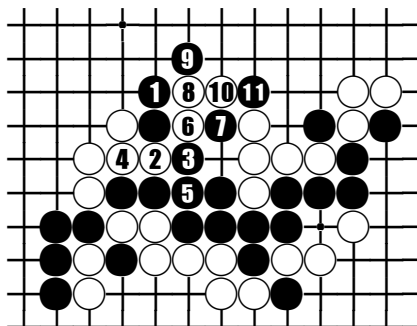


Fig. 1.5.3

total de 100 de puncte (dacă mai adăugăm și **KOMI**).

Negrul are puțin peste 20 de puncte în dreapta (sus), cam 30 în stînga (jos), iar teritoriul din partea dreaptă îi mai poate aduce vreo 20 de puncte – deci un total cu puțin peste 70 de puncte. Cu un avantaj minim de 25 de puncte, albul are o poziție foarte comodă.

[**3**] Mai bine la „a“, unde este mult mai incomodă pentru alb. Negrului nu trebuie să-i fie teamă pentru legătura pietrelor sale, acestea neputînd fi separate (fapt demonstrat în **Fig. 1.5.2** și **Fig. 1.5.3**).]

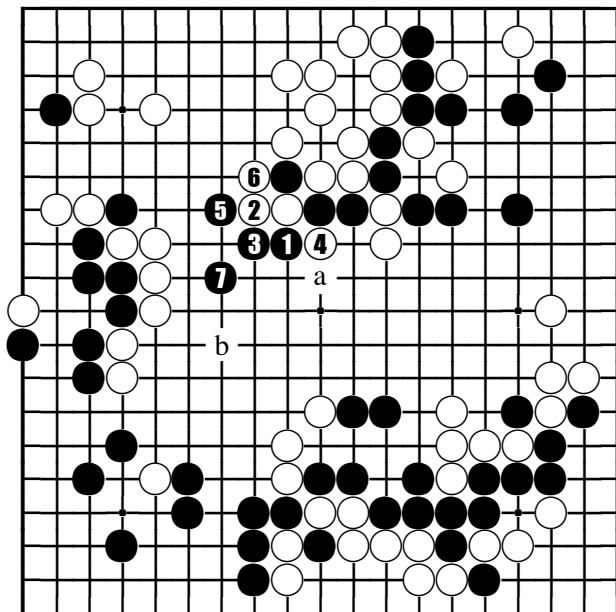


Fig. 1.5.4

[7] O mișcare la 12 este foarte mare și ar fi trebuit jucată imediat (vezi **Fig. 1.5.4**).]

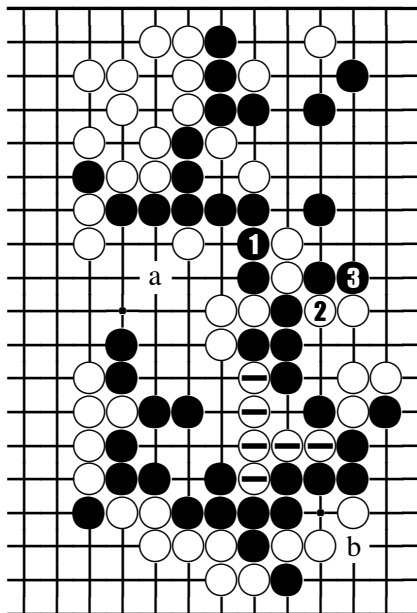


Fig. 1.5.5

Fig. 1.5.5. În urma schimbului de mișcări pînă la 3 de aici, negrul va obține un profit cu mult mai mare în partea de sus a tablei decît prin captura celor șase pietre adverse notate \ominus și asta pe lîngă faptul că, acum, albul va trebui să facă viață pe latură cît nu este prea tîrziu, negrul avînd oricînd punctele „a” și „b” **MAI** pentru siguranța propriului său grup.

Mișcările 149-192

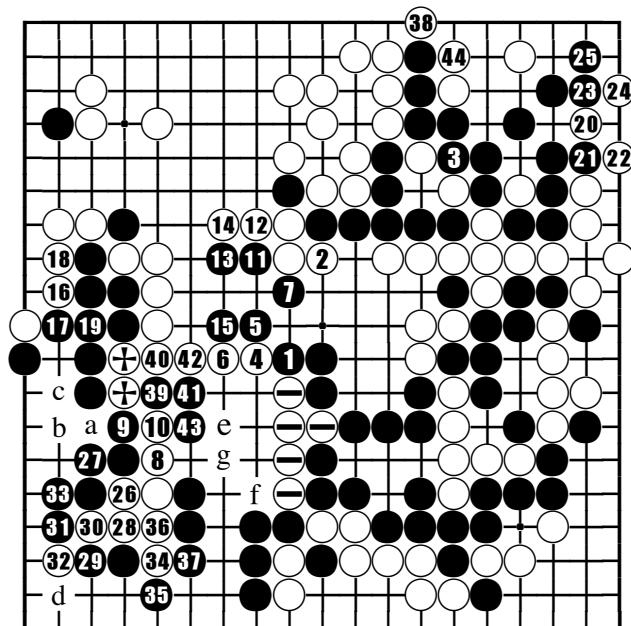


Fig. 1.6.1

❶ Inutilă. Mai întâi **KIKASHI** la 42 și numai dacă albul conectează la 40, negrul 1 capturează cele cinci pietre notate ⊖.

❸ Mai bine alb 9, negru „a“, alb 8.

❶❶ Trebuia răspuns la negrul 15.

❶❷ Trebuia jucat la 42 care este mult mai mare și dacă alb 40, negru 41, alb 39, negru 43.

❶❶❶, ❶❶❶ etc...: Oricare dintre aceste mișcări este mai mică decât ocuparea punctului 42.

❶❶❶ Inutilă.

❶❶❶ Mai bine la 28. Dacă în continuare alb „a“, negru 27, alb „b“, negru „c“.

❶❶❶ Trebuia jucat la 30.

❶❶❶ Mai bine la „d“ pentru a interzice alb 34. Pe latura stângă nu se poate întâmpla nimic (vezi **Fig. 1.6.2**).

❶❶❶ Mai bine la 40 (vezi **Fig. 1.6.3**) cu care mai capturează și cele două pietre albe notate ⊕, realizînd 20 de puncte în loc de numai 16.

❶❶❶ Mai bine la „e“, pregătind urcarea la „f“ și interzicînd mai tîrziu alb „g“. Albul conduce însă și fiecare punct este deosebit de prețios.

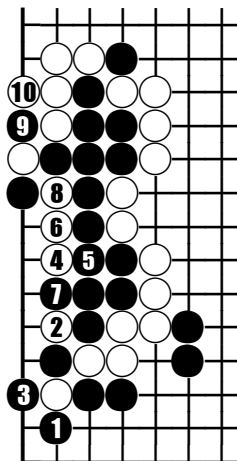


Fig. 1.6.2

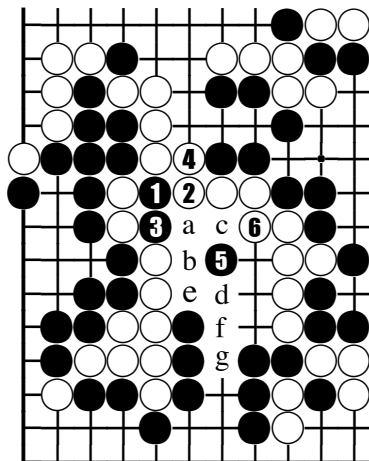


Fig. 1.6.3

[33 Mai bine la „d“ pentru a interzice alb 34. Pe latura stîngă nu se poate întîmpla nimic (vezi **Fig. 1.6.2**).

39 Mai bine la 40 (vezi **Fig. 1.6.3**) cu care mai capturează și cele două pietre albe notate ⊕, realizînd 20 de puncte în loc de numai 16.]

Fig. 1.6.3. Dacă după negru 1 de aici, albul conectează la 3, negrul va continua cu 2, alb 4, negru „a“, alb „b“, negru „c“, alb 6 și negru 5. Avînd în vedere că în urma secvenței ilustrate aici albului îi va rămîne de jucat mișcarea „d“ (la care negrul nu trebuie să răspundă cu „e“, ci cu „f“ – spre a mai proteja un punct la „g“), se poate trage concluzia că profitul negrului ar fi fost de 20 de puncte, spre deosebire de secvența jucată în partidă care nu numai că-i aduce negrului numai 16 puncte, dar îi va permite albului să facă el însuși două puncte aici, ceea ce stabilește o diferență, de fapt, de 6 puncte între cele două variante.

Mișcările 193-256

47 la —; 56 la 50; 63 la 54

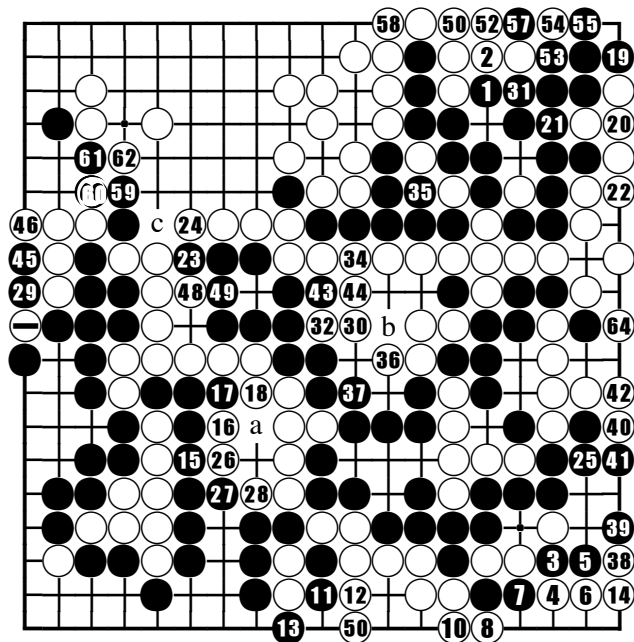


Fig. 1.7.1

Înainte de a continua analiza partidei, trebuie făcută o nouă estimare a situației de pe tablă. Teritoriul alb din stânga (sus) poate fi acum numărat destul de exact la 63 de puncte, plus 10 pe latura dreaptă și încă vreo 15 pe cea de jos, deci un total de 93 de puncte (plus **KOMI**). Negrul va avea probabil 44 de puncte în stânga (jos), cam 20 în teritoriul din dreapta și doar vreo 8 în cel de sus, fiind, deci, condus cu aproximativ 20 de puncte. Este bine să facem cât mai des aceste estimări, în cursul partidelor noastre, deoarece numai așa putem aprecia corect atitudinea pe care urmează să o adoptăm în continuare. În cazul de față de pildă, dacă albul ar fi adoptat o atitudine de cât mai strictă conservare a teritoriilor existente în acest moment ar fi putut obține o victorie comodă... Dar să urmărim partida, așa cum s-a desfășurat ea mai departe.

⑥ Greșit. Trebuia jucat la 7.

⑮ Mișcare absolut inutilă. Mai bine negru 16, alb „a“, negru 28. În urma ultimei greșeli a albului (mișcarea 6), negrul are acum aproximativ 83 de puncte, în timp ce totalul de puncte al adversarului a scăzut sub 90.

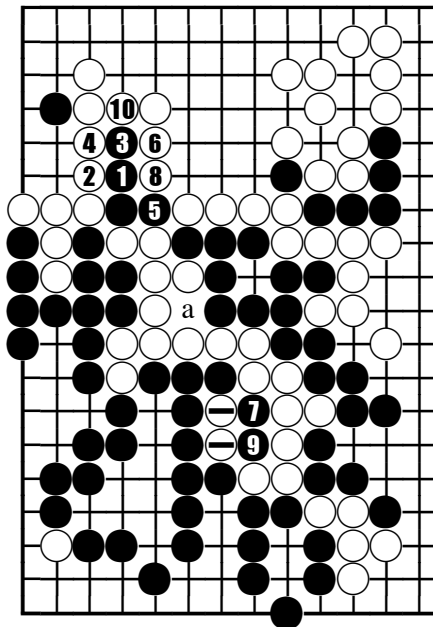


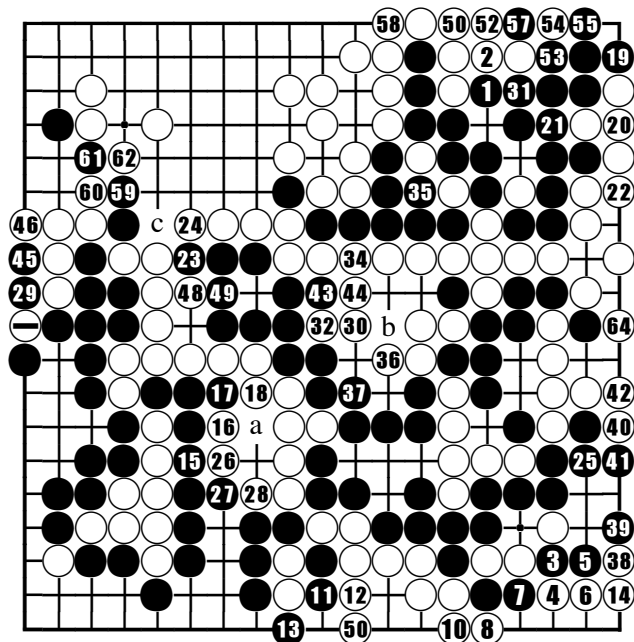
Fig. 1.7.2

- 29** Mai mare este negrul 36, alb „b“, negrul 30.
50 Greșeală ce s-ar fi putut dovedi fatală dacă...
50 Trebuia jucat neapărat la 59 (vezi **Fig. 1.7.2**).

Fig. 1.7.2. După secvența obligatorie până la 4 de aici, negrul taie la 5, iar albul trebuie să continue cu 6. Negrul 7 este un **HORIKOMI** la care albul nu poate captura cu 9 deoarece și-ar reduce: o libertate și ar pierde întregul grup. Secvența se încheie cu alb 10, acordându-i negrului un profit de 8 puncte în **SENTE**: 4 puncte prin captura celor două pietre albe notate ⊖, plus 2 puncte pe care albul nu le mai are pe pozițiile de acum ale pietrelor 7 și 9, plus încă 2 puncte pe care albul le pierde cu mișcările sale 8 și 10 (el consumă în propriul teritoriu șase pietre pentru a captura numai patru pietre adverse. Dacă ar fi jucat așa, negrul ar fi câștigat partida cu o diferență de 3,5 puncte.

[Mișcările 193-256]

47 1a ○; 56 1a ○; 63 1a ○



[Fig. 1.7.1]

Revenind la 50 jucat în partidă... Acest sacrificiu este oricum inutil, el acordând 1 punct absolut gratuit albului. Trebuia jucat direct la 54, după care albul nu poate bloca cu 57 deoarece negrul 51 ar duce la o poziție de **DAMEZUMARI**.

61 Acum știm cum trebuia jucat. În urma actualului 62, albul nici măcar nu va mai trebui să consume (în finalul partidei) un punct, prin apărarea la „c”, pe care tot ar fi trebuit până la urmă să o facă.

63 Această conexă valorează 0,5 puncte (fiind vorba de un Ko), pe când o mișcare la 64 ar valora 1 punct (obligându-l pe alb să pună trei pietre în propriul teritoriu, pentru a captura numai două pietre negre). Bineînțeles însă că această ultimă mișcare nu mai are nici o influență asupra rezultatului final al partidei, pe care albul o va câștiga cu 6,5 puncte, o diferență de un punct în plus sau în minus fiind total nesemnificativă.

● WALTER
Schmidt
(Timișoara), 3 DAN

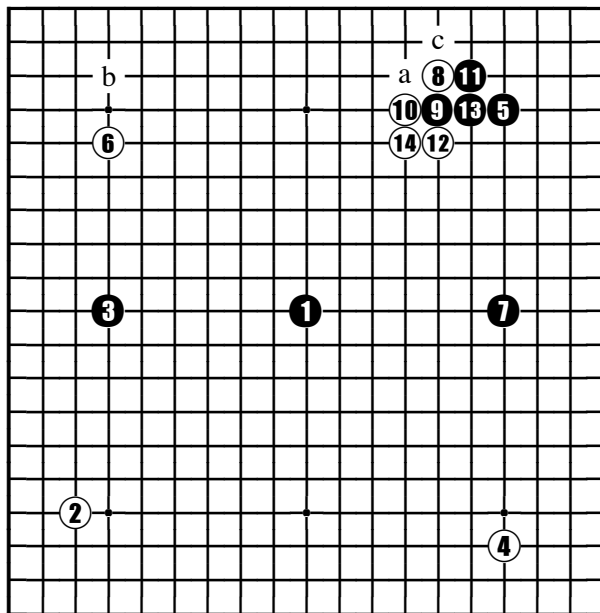
○ CALOTĂ
Lucrețiu
(Brașov), 1 DAN

Komi: 5,5 puncte

Țimp de gândire: 1 ½ ore, pentru fiecare jucător

Timișoara (20-22 martie 1987) – Turneu, grupa A.

Mișcările 1-14



⑧ Poate era mai bine la 9 (vezi **Fig. 2.1.2**).

Fig. 2.1.1

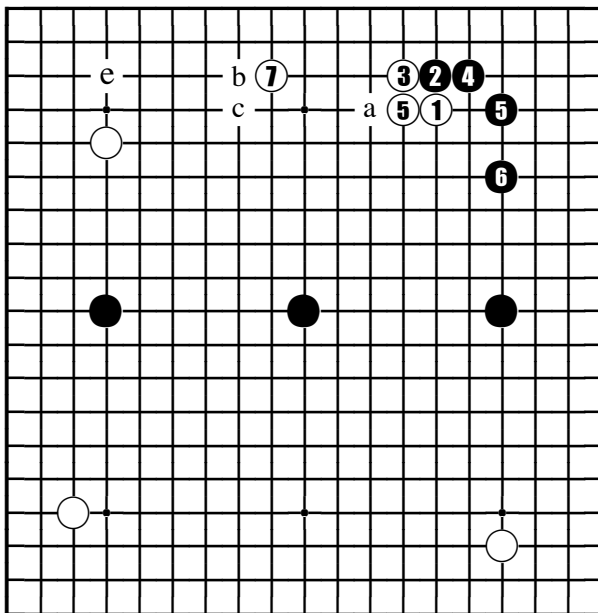


Fig. 2.1.2. Dacă după acest 1 se desfășoară secvența până la 7 (unde 5 poate fi jucat și la „a“, urmând ca 7 să ocupe unul din punctele „b“ sau „c“), se poate spune că din punct de vedere local, s-a obținut un rezultat echilibrat. Să vedem mai întâi ce s-ar putea întâmpla în continuare pe tablă, pentru ca apoi să revenim la mișcarea 8 a partidei și la defectele sale.

În **Fig. 2.1.2** se poate observa că unul din elementele „cheie“ ale tablei a devenit punctul „e“ care, ocupat de alb i-ar crea acestuia un impresionant **MOYO**, dar care ar putea fi și un bun punct de invazie pentru negru. Să ne ocupăm, deci, mai întâi de un eventual atac al negrului în acest punct și urmările pe care le-ar putea avea.

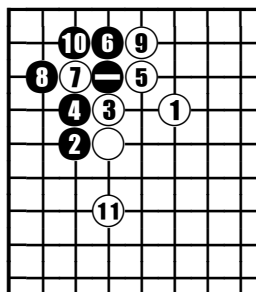


Fig. 2.1.3

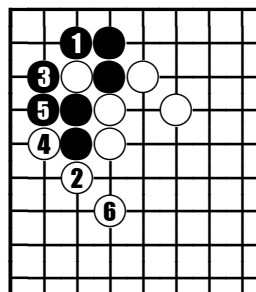


Fig. 2.1.4

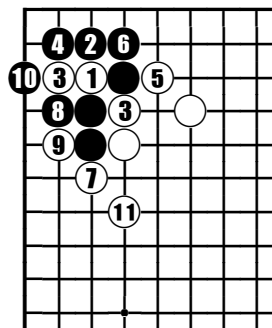


Fig. 2.1.5

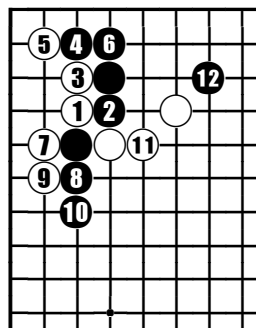


Fig. 2.1.6


Fig. 2.1.3. După ce negrul a jucat piatra notată , albul poate continua cu secvența până la 11 de aici, obținând influență pe latura de sus. Dacă negrul 8 nu este jucat așa, ci la 10, albul poate obține influență pe ambele laturi (vezi **Fig. 2.1.4**), ceea ce este în principiu un rezultat mai bun pentru el. Desigur, alb 5 din **Fig. 2.1.3** poate fi jucat direct la 7, pentru a obține un rezultat similar cu cel din **Fig. 2.1.4** (vezi **Fig. 2.1.5**). Pentru partida pe care o analizăm însă, rezultatul din **Fig. 2.1.3** pare a fi de preferat pentru alb. Corelați acest rezultat cu **Fig. 2.1.2** și veți vedea că se obține o poziție mulțumitoare.

Fig. 2.1.6. După schimbul 1 cu 2 din **Fig. 2.1.3**, albul poate continua ca în această nouă figura, iar dacă veți corela și acest rezultat cu **Fig. 2.1.2**, veți observa că viața grupului negru de pe latura de sus este pusă sub semnul întrebării.

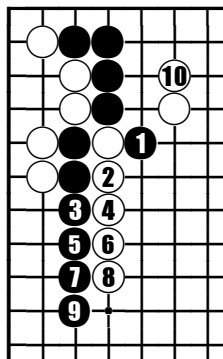


Fig. 2.1.7

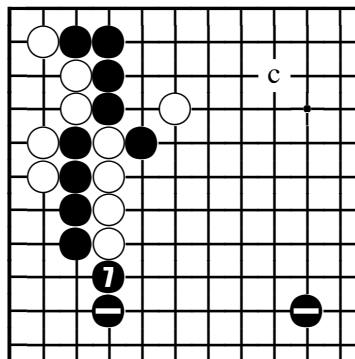


Fig. 2.1.8

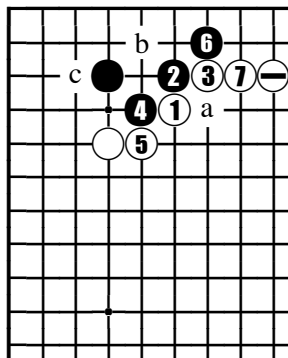


Fig. 2.1.9

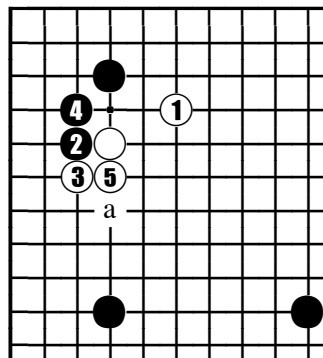


Fig. 2.1.10

O variantă care duce în general la o luptă foarte dificilă este cea din **Fig. 2.1.7** sau, ca să revenim la partida noastră, **Fig. 2.1.8** unde, considerând cele două **HOSHI-uri** negre notate cu \ominus , albul ar trebui să iasă în „a” sau „b”. Ne putem da seama că, într-o asemenea situație, albului i-ar fi de mare folos o piatră în „c” (provenită din una din variantele de joc ale **Fig. 2.1.2**).

Fig. 2.1.9. După alb 1, negrul mai poate răspunde cu 2 ca aici (urmează **OSAE** la 3 și putem observa cum prezența pietrei notate \ominus împiedică negrul să joace 4 la „a”. Secvența continuă până la alb 7 după care negrul „b” este necesar, dar pare meschin. Albul rămâne, deci, cu **SENTE** și va putea oricând mai târziu să ocupe punctul „c”.

Fig. 2.1.10. Nu voi face decât să amintesc că mai există o serie de **JOSEKI-uri** care pornesc de la această poziție, deoarece ele conferă albului influență spre o zonă controlată deja de **SAN-REN-SEI-ul** central al negrului, deci neinteresantă.

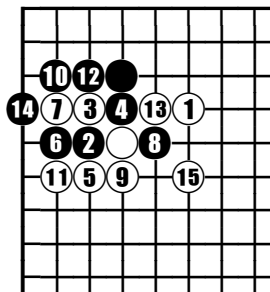


Fig. 2.1.11

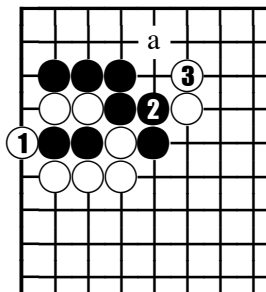


Fig. 2.1.12

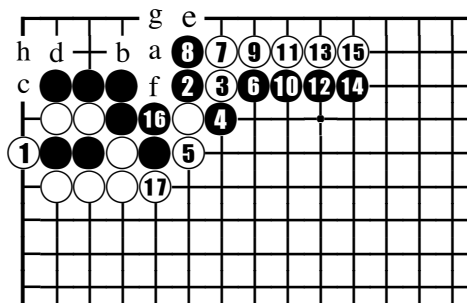


Fig. 2.1.13

Fig. 2.1.11. Ce se întâmplă însă dacă, după negrul 2, albul joacă **HANE** cu 3 și apoi **ATE** la 5?... Secvența care se încheie cu alb 15 ar putea fi mulțumitoare în condiții normale pentru alb, dar nu și în situația din partidă. După negru 12, albul poate captura cu 13 (vezi **Fig. 2.1.12**). Și acest rezultat ar fi bun pentru alb având în vedere formele bune pe care le-a obținut și faptul că acum punctul „a” este vital pentru supraviețuirea grupului negru pe colț, dar pietrele acestuia din centru vor face ca această amenințare să nu fie prea gravă. Negrul mai poate juca, în loc de **TSUGI** la 2 din **Fig. 2.1.12**, **TSUKE** cu 3 (vezi **Fig. 2.1.13**).

Fig. 2.1.13. Dacă după negrul 2, albul joacă acest 3, secvența până la 18 decurge automat și dezastrul pentru alb este total (grupul negru din colț nu poate fi omorât: alb „a”, negru „b”, alb „c”, negru „d”, alb „e”, negru „f”, și acum „h” sunt **MIAI** pentru viața grupului negru).

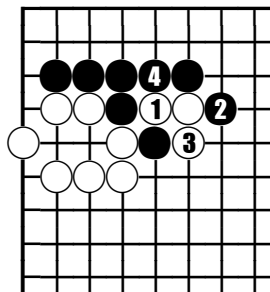


Fig. 2.1.14

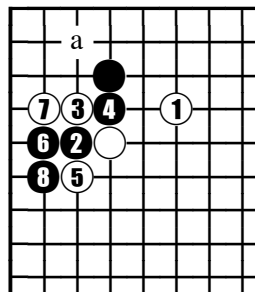


Fig. 2.1.15

Fig. 1.14. După 2 și 4 din această figură, negrul se poate declara foarte mulțumit.

Fig. 2.1.15. Mai multe variante, cât se poate de interesante, pot urma după ⑧ al acestei secvențe, dar inaplicabile (din punct de vedere al albului) în această partidă, din cauza SAN-REN-SEI-ului negru de pe centru. Cititorul interesat poate încerca însă un studiu al acestei poziții, pornind de la premiza că, după ⑧, cea mai bună continuare a albului este „a”.

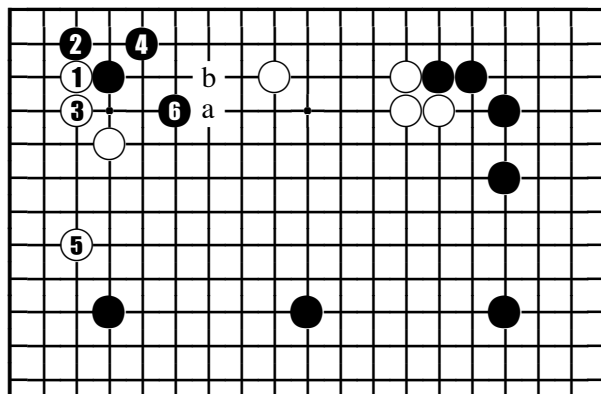


Fig. 2.1.16

Fig. 2.1.16. Dacă albul ar ataca cu acest TSUKE, ar putea urma secvența până la 6 (această ultimă mișcare putând fi jucată și la „a” sau „b”).

Cele două poziții ocupate de alb în cazul de față, fără a fi chiar „șubrede”, nici nu s-ar putea lăuda cu niște perspective de dezvoltare prea grozave.

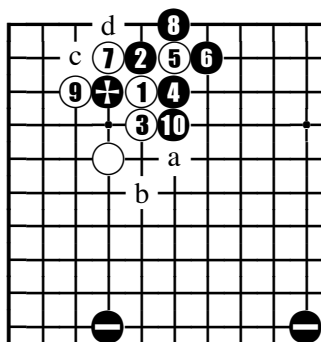


Fig. 2.1.17

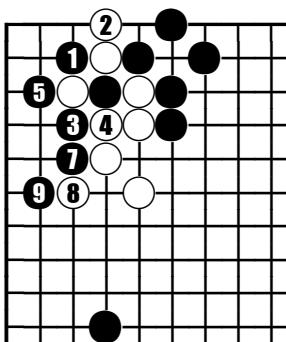


Fig. 2.1.18

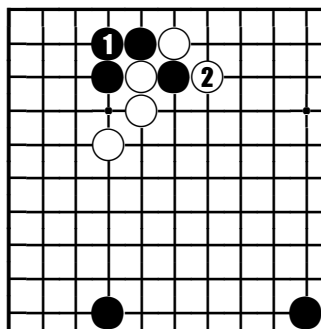


Fig. 2.1.19

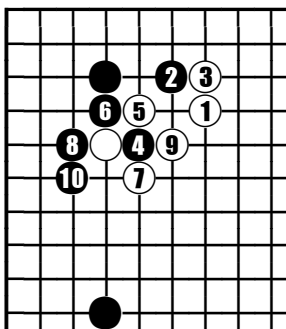


Fig. 2.1.20

Fig. 2.1.17. Albul mai poate ataca piatra neagră notată \oplus cu acest **TSUKE** 1. După secvența până la 10, care este de asemenea considerată **JOSEKI**, ar trebui să urmeze alb „a” sau „b”, însă având în vedere existența pietrelor negre notate cu \ominus , albului nu-i poate conveni nici această variantă prea mult. În plus, negrul va avea în **YOSE** o foarte mare mișcare la „c”, la care albul nu poate răspunde cu **SAGARI** la „d” deoarece continuarea din **Fig. 2.1.18** ar fi pur și simplu un dezastru pentru el.

După mișcarea 5 a albului din **Fig. 2.1.17**, negrul mai poate adopta și varianta cu **TSUGI** 1 din **Fig. 2.1.19** deoarece **SHICHO**-ul cu alb 2, care ar putea urma, s-ar opri în **TENGEN**.

Fig: 2.1.20: Și pentru a încheia enumerarea atacurilor posibile asupra pietrei negre de pe **KOMOKU** (dar fără o eficiență prea mare în partida de față), să amintim **OGEIMA** 1, declanșând eventual secvența până la 10 de aici, în urma căreia negrul se poate declara mulțumit, punându-și frumos în valoare pietrele de pe centrul tablei.

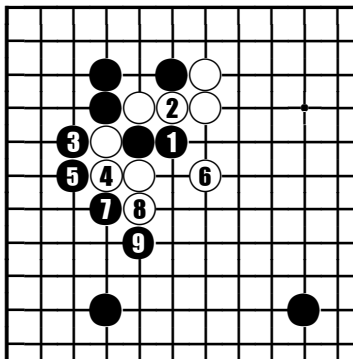


Fig. 2.1.21

Dacă în loc de 8, negrul joacă 1 din **Fig. 2.1.21**, rezultatul pentru el este încă și mai bun.

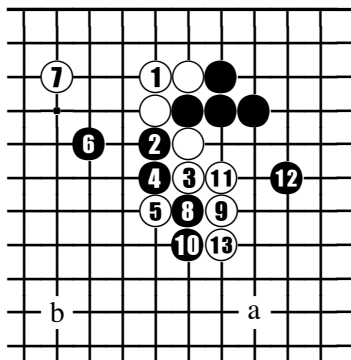


Fig. 2.1.22

Să ne întoarcem acum la **Fig. 2.1.1** și să vedem de ce **KAKARI**-ul alb jucat în partidă cu mișcarea 8 este defectuos, ținând deocamdată minte că din analiza anterioară a reieșit necesitatea existenței unei pietre albe undeva lângă **HOSHI**-ul de pe centrul laturii de sus, în cazul unui atac negru în „b”.

După secvența până la negru 13, **KATATSUGI** 14 pare de preferat celui în „a” care ar duce la **JOSEKI**-ul arătat în **Fig. 2.1.22**. În această ultimă variantă, existența a două pietre negre în „a” și „b” nu i-ar lăsa prea multe șanse albului.

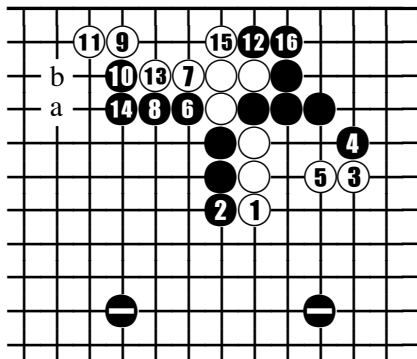



Fig. 2.1.23

Nici rezultatul secvenței din **Fig. 2.1.23**, nu este cu mult mai bun deoarece, după negru 16, albul ar vrea foarte tare să ocupe punctul „a“, dar existența celor două pietre  îl va obliga să-și aranjeze mai întâi grupul de pe latura dreaptă (sarcină oricum destul de dificilă și care nu poate fi dusă până la capăt fără a-l întări pe negru foarte mult aici), lăsând punctul „b“ ca un excelent punct de atac pentru adversarul său.

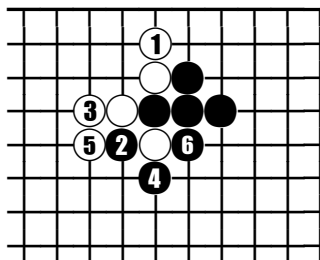


Fig. 2.1.24

Fig. 2.1.24. Un JOSEKI mai folosit este acesta, unde albul joacă SAGARI 1 în loc de KATATSUGI din **Fig. 2.1.22**; PONNUKI-ul obținut, însă de negru după mișcarea 6 (care este în sine foarte mare), ar deveni imens în prezența SAN-REN-SEI-ului central.

Deci, după mișcarea 14 a partidei, punctul „a“ devine un AJI foarte important al formației albe, pe care negrul îl va putea folosi în diferite feluri...

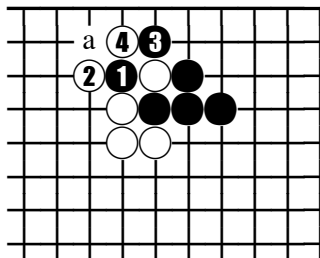


Fig. 2.1.25

Fig. 2.1.25. A juca direct acest 1 este evident o posibilitate pentru negru, dar, în acest caz, i-ar acorda albului o soluție destul de elegantă de a continua cu 2 și 4. Nu subestimați importanța mișcării 4 a albului care împiedică un eventual **HANE** negru la „a” și asigură un **KO** (în ultimă instanță) pentru legătura pietrelor albe, micșorând mult **AJI**-urile pe care adversarul său le-ar avea aici dacă această mișcare nu ar fi jucată.

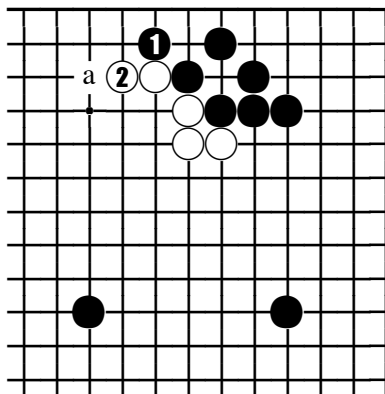


Fig. 2.1.26

Fig. 2.1.26. Negrul 1 de aici ar fi mișcarea cea mai la îndemână, dar acest **HANE** ar aduce după el **NOBI** alb cu 2, care l-ar putea face pe acesta din urmă să râsufle oarecum ușurat.

Ce se întâmplă însă dacă negrul este jucat direct la „a” și folosit la invazia pe latura de sus?... Nimic bun pentru alb, în orice caz.

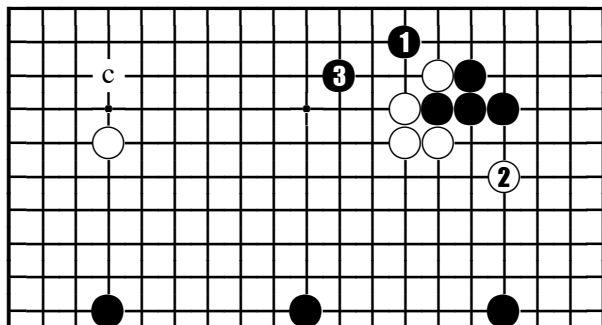


Fig. 2.1.27

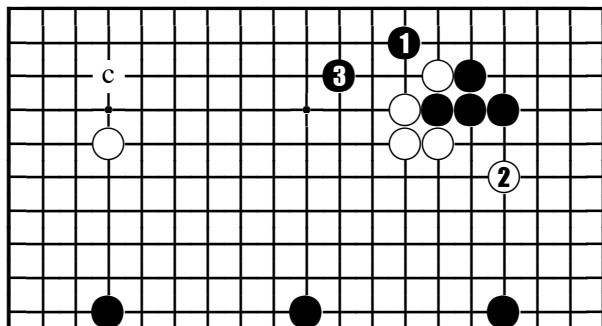


Fig. 2.1.28

Fig. 2.1.27. Iată o altă modalitate de atac a negrului (mișcarea 1 de aici este **TESUJI**), la care albul poate continua cu 2, dar negrul 3 îl va pune într-o situație destul de delicată. Dacă după negrul 1, albul conectează la „a“, negrul poate alege între a conecta și el la „b“ sau a ataca mai întâi în „c“ și – în funcție de răspunsul albului aici – să folosească piatra 1 în maniera cea mai favorabilă.

Revenind acum la **Fig. 2.1.1**, după mișcarea 7 a negrului, putem trage concluzia că există o legătură directă către **KAKARI**-ul alb din colțul din dreapta (sus) și punctul „b“. Dacă alb 8 ar fi fost jucat la 9, ar fi ușurat mult sarcina acestuia în cazul unui atac negru (ulterior) în „b“. În continuare, după negrul 13, alb 14 nu este – în pofida aparențelor – mișcarea ideală, el trebuind să joace la „c“ invitând astfel la desfășurarea **JOSEKI**-ului din **Fig. 2.1.24** (vezi **Fig. 2.1.28**).

Fig. 2.1.28. În urma secvenței până la 7 de aici, poziția negrului în centru este foarte bună, dar jocul său este în continuare extrem de delicat. Un atac în „a“ pare de primă necesitate, dar nici **MOYO**-ul alb de sus nu poate fi neglijat. Pe de altă parte există posibilitatea ca în final albul să fie posesorul a cel puțin trei colțuri, ceea ce iarăși nu este o chestiune lipsită de importanță.

Mișcările 15-30

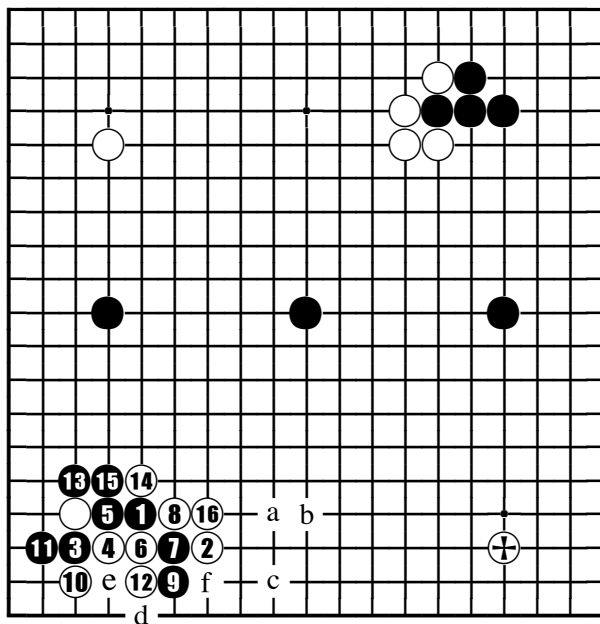


Fig. 2.2.1

1: O mișcare riscantă.

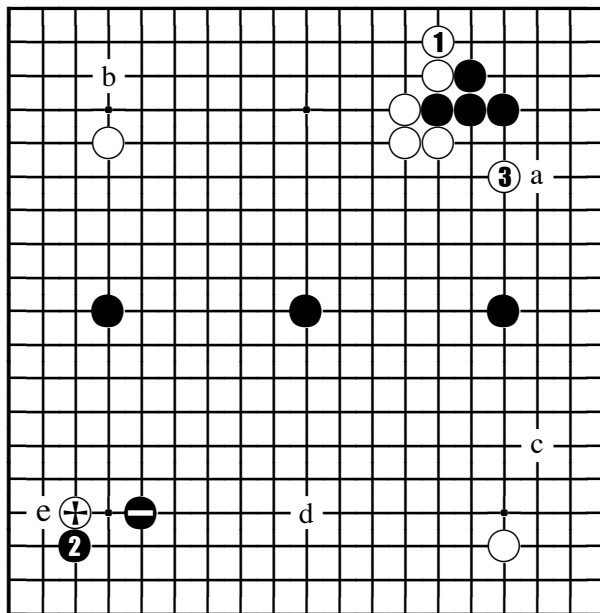



Fig. 2.2.2

Dacă acum albul joacă **TENUKI**, făcând **SAGARI**-ul cu 1 din **Fig. 2.2.2**, negrul ar trebui în principiu să continue cu „a” din această ultimă figură (sau o linie mai la stânga), dar, în acest caz, albul s-ar putea întoarce și ar răspunde la **KAKARI**-ul cu piatra , rezolvându-și astfel în **SENTE** poziția din partea de sus a tablei. Ar fi o pierdere mare pentru negru, fapt pentru care acesta ar putea fi tentat să nu răspundă cu „a” la alb 1, ci să-și continue atacul în colțul opus, cu 2. În acest caz însă, alb 3 ar fi o mișcare foarte severă care nu mai poate fi ignorată.

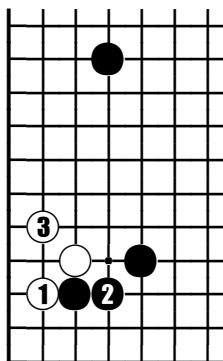


Fig. 2.2.3

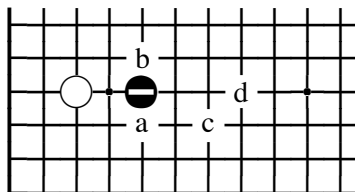


Fig. 2.2.4

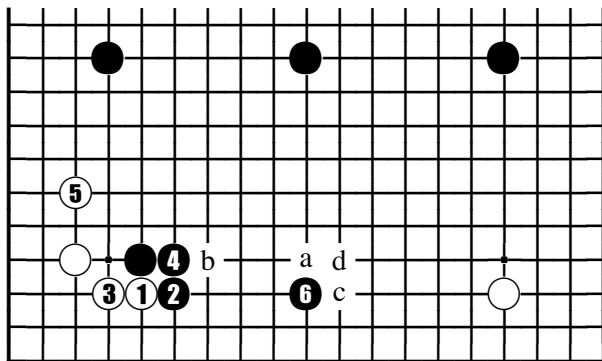


Fig. 2.2.5

Ulterior, albul va putea reveni (eventual) să răspundă atacului negru cu 2, dar cum asta ar însemna probabil ceva în genul secvenței din **Fig. 2.2.3**, s-ar putea ca ocuparea unuia din punctele „b”, „c”, sau „d” să fie mai interesantă; piatra ⊕ va mai putea fi folosită chiar în cazul în care negrul ar mai prinde o mișcare aici (să zicem la „e”)

② (din **Fig. 2.2.1**). Acest **HASAMI** ar fi fost mai eficient în „a” sau „b”. O altă posibilitate ar fi un răspuns direct la 14.

Fig. 2.2.4. Cele mai uzuale continuări ale albului după ce negrul atacă cu **IKKEN TAKAGAKARI** (**KAKARI**-ul cu piatra notată ⊖) sunt „a”, „b”, „c”, sau „d”.

Fig. 2.2.5. Ar fi de-a dreptul naiv să sperăm că, în situația generală a tablei, după **TSUKE** alb cu 1 negrul va juca **OSAE** la 2, dând naștere **JOSEKI**-ului până la 6 de aici (unde 6 poate fi jucat și în „a”). În această variantă negrul 4 ar putea fi împins la „b” pentru ca 6 să poată ocupa unul din punctele „c” sau „d”.

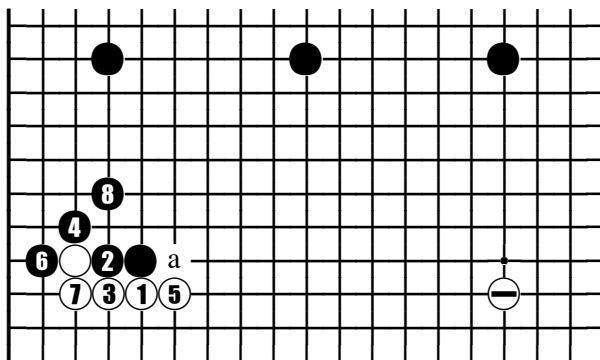


Fig. 2.2.6

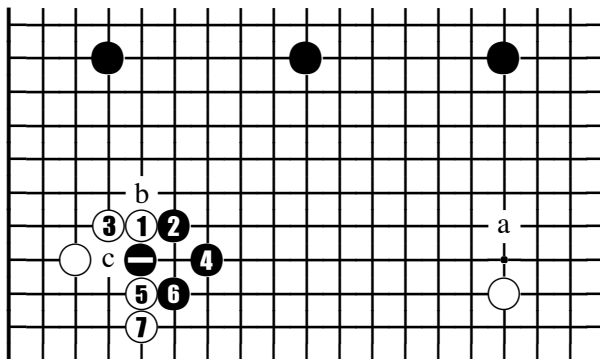


Fig. 2.2.7

Fig. 2.2.6. După ①, negrul va prefera probabil să continue cu 2 și cu 4 în acest fel. Alb 5 poate fi jucat la „a“, dar atunci se va intra în **NADARE JOSEKI**; jucat astfel invită la **ONADARE JOSEKI**, negrul putându-se încă declara cât se poate de mulțumit și cu rezultatul obținut în această figură în urma mișcărilor 6 și 8. Cât despre **NADARE** și **ONADARE JOSEKI**, studiul lor ar trebui să ocupe un spațiu mult prea mare, drept care ne vom mărgini la a menționa numai că prezența **SAN-REN-SEI**-ului central va deteriora mult rezultatele pe care albul le poate obține în urma jucării lor. Cu această secvență până la 8, negrul obține o bună poziție spre centru, în timp ce formația albă din stânga și **KOMOKU**-ul ⊖ din partea dreaptă rămân toate pe linia a treia (prea jos).

Fig. 2.2.7. Albul 1 de aici este un alt răspuns posibil al acestuia la ⊖. Secvența până la 7 este **JOSEKI**, dar apoi albul va trebui să se aștepte la un **KAKARI** negru în „a“ care-i va forma acestuia din urmă un imens și destul de puternic **MOYO** în centrul tablei. În urma schimbului 1 cu 2, mai există o continuare a albului la „b“ (în locul lui 3); negrul va continua însă cu „c“ și va putea forța jocul spre niște secvențe de luptă, secvențe în care va fi avantajat de poziția sa generală pe tablă.

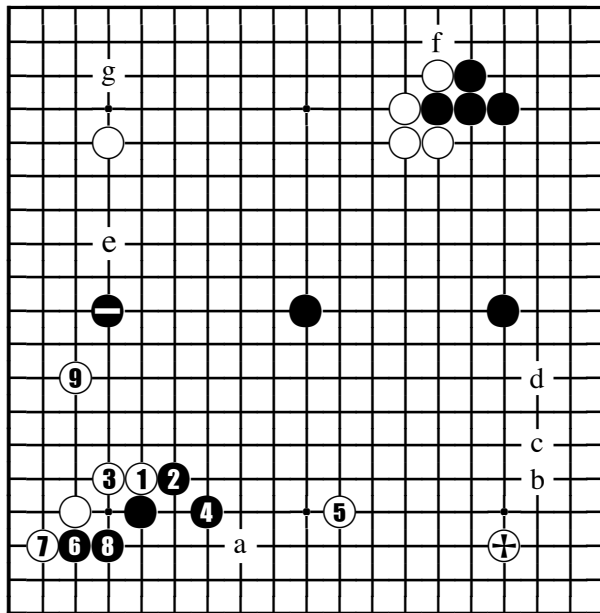


Fig. 2.2.8

Fig. 2.2.8. Iată o altă variantă pe care albul ar fi putut-o lua în considerare în partidă. Mișcarea 5 este într-o relație bună cu piatra sa din colț, \oplus , în timp ce extensia cu 9, pe lângă faptul că asigură grupul dinspre colțul stâng, se apropie de piatra neagră \odot și totodată de o altă zonă foarte caldă a tablei, latura de sus. În urma acestei secvențe, albul își creează multe puncte bune de joc pentru viitor („a“, „b“, „c“, „d“ sau „e“ ar fi numai câteva dintre ele, fără a mai vorbi de „f“ și „g“ pe care le știam mai de mult).

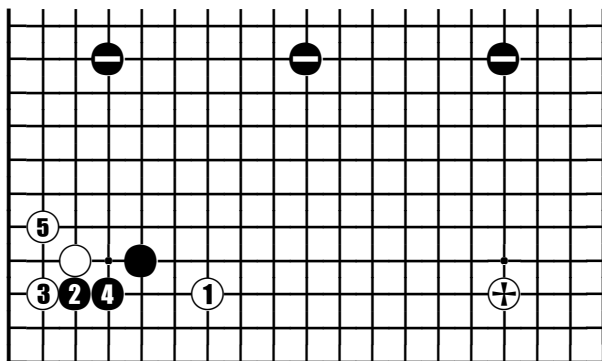


Fig. 2.2.9

Fig. 2.2.9. Dacă albul joacă acest **HASAMI** cu 1, negrul continuă cu **TSUKE** la 2 și acum 3 și 5 obțin o formă fără prea mari perspective pe latura stângă, în timp ce piatra 1 va rămâne într-o poziție prea depărtată de cealaltă piatră din colțul drept, ⊕. Formația negrului în schimb, are un bun suport în **SANREN-SEI**-ul central, ceea ce face ca rezultatul pentru alb să nu fie nici pe departe mulțumitor. Cu mult mai rău însă poate fi dacă alb 3 al acestei secvențe este jucat la 4 (vezi **Fig. 2.2.10**).

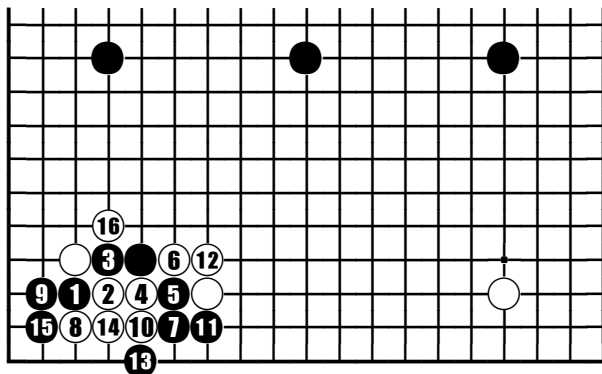


Fig. 2.2.10

Fig. 2.2.10. **SHICHO**-ul cu care se încheie secvența de aici, este favorabil negrului. Fără piatra de pe **TENGEN**, bineînțeles că albul ar ieși în avantaj în urma acestei combinații, dar așa, rezultatul este dezastruos pentru el. Putem trage deci concluzia că după negrul 1, albul nu poate juca acest 2 decât dacă **SHICHO**-ul final îi este favorabil. Albul ar putea evita acest **SHICHO** jucând mișcarea sa 6 la 7.

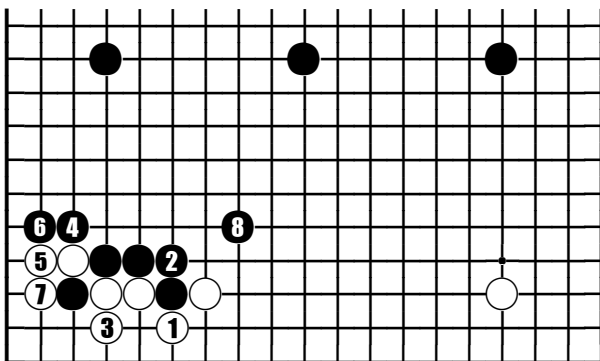


Fig. 2.2.11

În varianta din **Fig. 2.2.11**, negrul obține însă cu secvența până la 8 un rezultat mai mult decât bun.

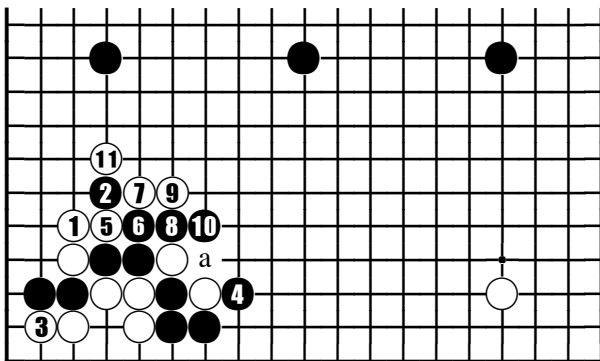


Fig. 2.2.12

Fig. 2.2.12: După negrul 11 din **Fig. 2.2.10**, albul poate juca 1 ca aici, iar după negrul 2 și 4, poate continua cu 5 până la 22, dar și acest rezultat este mulțumitor pentru negru. Dacă alb 5 este jucat la „a” în intenția de a rezista...

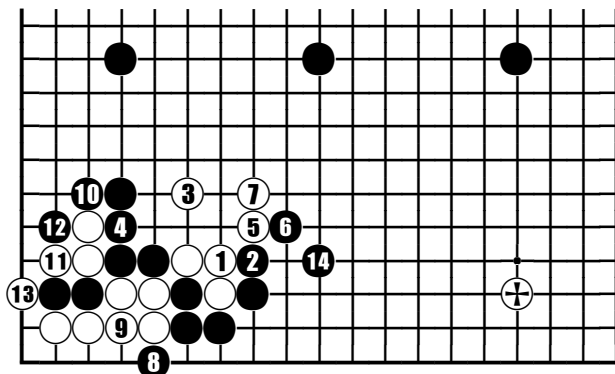


Fig. 2.2.13

Fig. 2.2.13. După acest alb 1, negru va continua cu 2 și secvența până la 14, punând formația albului dinspre centru într-o poziție foarte delicată și izolând **KOMOKU**-ul notat cu ⊕ din colțul drept.

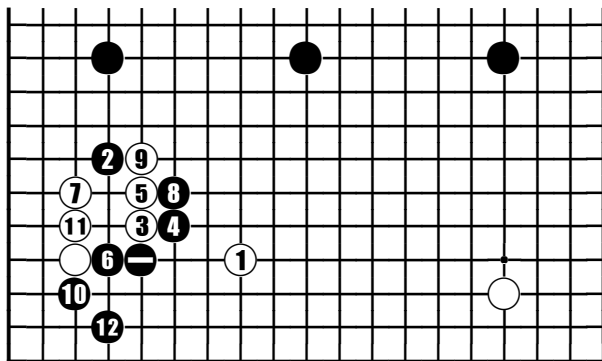


Fig. 2.2.14

Fig. 2.2.14. **HASAMI** alb cu 1 de aici este un alt răspuns posibil la atacul negru cu ②. În situația de pe tablă însă, rezultatul dezvoltării până la 12 de aici nu pare suficient de bun pentru alb. În plus negru mai are posibilitatea adoptării (după alb 1) a unei alte variante (vezi **Fig. 2.2.15**).

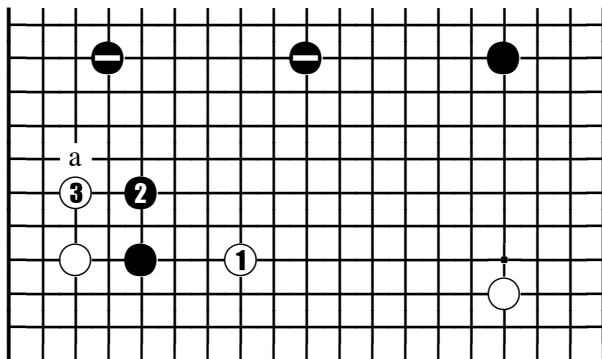


Fig. 2.2.15

Fig. 2.2.15. După schimbul negrul 1 cu alb 3 de aici, negrul poate continua cu „a” sau (având în vedere existența pietrelor proprii \ominus) se poate gândi deja la cea mai bună modalitate de atac în partea dreaptă.

Se poate trage deci concluzia, în urma variantelor parcurse, că singurul răspuns bun al albului la negrul 1 din **Fig. 2.2.1** ar fi la 14. Dacă ține totuși neapărat să joace **HASAMI**, atunci trebuie ales unul mai larg („a” sau „b”), deoarece negrul va ieși oricum bine din orice continuare (local) și deci măcar relația pietrei de **HASAMI** cu propria piatră notată \oplus echilibreze pierderea pe care albul o va suferi în partea stângă a laturii de jos. Este un moment foarte delicat și opțiunea va fi făcută în ultimă instanță în funcție de firea și stilul de joc al fiecăruia. Eu unul m-aș simți destul de prost știind că dacă voi răspunde acum, aici, va trebui în continuare să răspund la mai toate atacurile adversarului meu, deci aș considera cât se poate de serios un **TENNUKI** (eventual mișcarea 1 din **Fig. 2.2.2**).

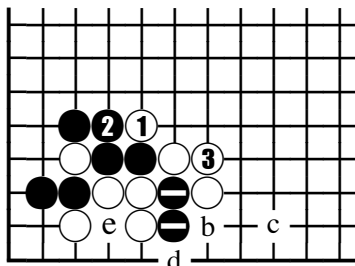


Fig. 2.2.16

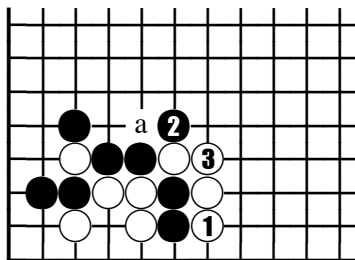


Fig. 2.2.17

⑬ (din Fig. 2.2.1): Acum știm cum trebuia jucat (vezi Fig. 2.2.10 și următoarele).

⑭ și ⑮ Constituie un schimb prost pentru alb. Comparați Fig. 2.2.16 și Fig. 2.2.17, care ilustrează varianta jucată în partidă și respectiv continuarea corectă a JOSEKI-ului. În Fig. 2.2.16 albul obține o poziție (aparent) mai bună, prin influența pe care o realizează spre centru (și poate mai ales prin faptul că nu-l lasă pe negru să ocupe el însuși această poziție) dar... Zidul negru care se formează în Fig. 2.2.17 nu este deosebit de eficient, din cauza AJI-ului din „a” unde albul ar putea la un moment dat să taie. Pe de altă parte, în Fig. 2.2.16 albul rămâne cu un AJI foarte prost la „b” (dacă mai târziu negru va reuși să ocupe în SENTE punctul „c” (mișcare la care albul deci, să fie nevoit a da un răspuns în altă parte decât „b”), ar putea urma secvența: negru „d”, alb „e”, negru „b”, cu care cele două ① se salvează, capturând în același timp grupul alb dinspre colț).

Mișcările 31-51

11 la 2

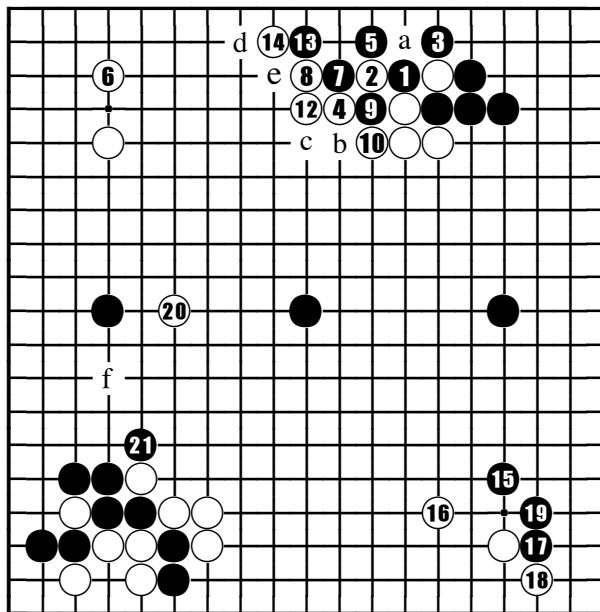


Fig. 2.3.1

④ Trebuia jucat la „a“ (vezi **Fig. 2.1.25**)

⑥ Trebuia jucat la 7. Oricât de mare ar fi **SHIMARI**-ul realizat cu acest 6, albul nu-i poate permite adversarului său un atac de genul celui din **Fig. 2.3.2**.

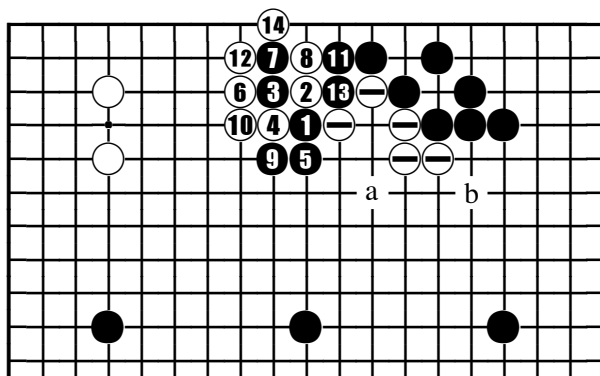


Fig. 2.3.2

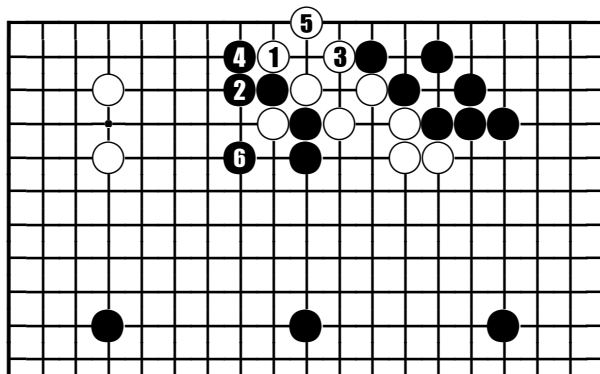


Fig. 2.3.3

Fig. 2.3.2. După negrul 1 de aici, albul nu poate răspunde cu acest 2 deoarece secvența până la 14 care ar decurge în continuare i-ar asigura adversarului său o poziție de invidiat. Dacă acum negrul va ataca cu o mișcare gen „a” sau „b”, șansele de supraviețuire a grupului alb vor fi extrem de reduse. ⑥ ar putea fi jucat la 7 și în acest caz ar da naștere secvenței din **Fig. 2.3.3**.

Fig. 2.3.3. După schimbul 1 cu 2 de aici, alb va trebui să joace 3, iar negrul va continua cu 4 și 6 (speculând faptul că albul, în lipsă totală de KODATE-uri, nu-și poate permite deschiderea unui Ko). În urma acestei variante, posibilitățile albului de a mai face puncte pe tablă nu sânt deloc strălucite – având în vedere că și latura de jos este compromisă din cauza AJI-ului discutat în **Fig. 2.2.16**.

Fig. 2.3.4. Dacă după atacul negru cu 1, alb răspunde cu 2 ca aici, secvența până la 7 va fi, de asemenea, favorabilă negrului. ⑥ poate fi, bineînțeles, jucat la 7, dar în acest caz, negrul „a” este suficient (deocamdată).

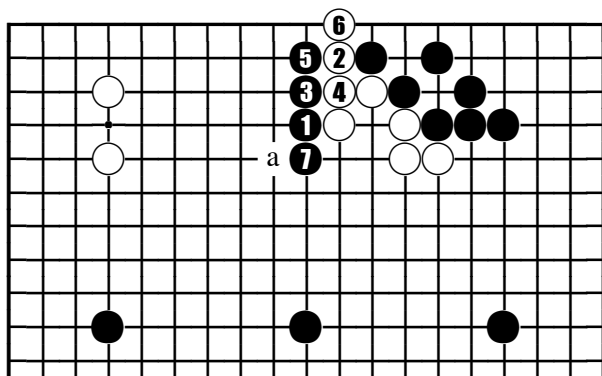


Fig. 2.3.4

⑧ și ⑩ Nu sunt o soluție deoarece...

⑪ Trebuia tăiat la „b”. Albul nu poate câștiga acest **KO** fără a pierde imens în colțul din stânga-jos (și respectiv zonele vecine).

⑫ Mai bine la „c”. După această mișcare a partidei, negrul poate tăia la „b”, fără ca albul să-i captureze piatra de tăietură în **SHICHO**.

⑬ Trebuia deci tăiat la b”.

⑭ Ca și cu mișcările 8 și 12, albul încearcă să-și păstreze un teritoriu cât mai mare între aceste pietre și **SHIMARI**-ul său din stânga, dar el face acest lucru lăsându-și din ce în ce mai multe **AJI**-uri care – mai devreme sau mai târziu – vor putea fi folosite de negru în așa fel încât intenția sa să fie anihilată sau, și mai rău, să fie nevoit să plătească un preț mult prea mare pentru ceea ce va obține eventual aici. Acum, în afară de **KIRI** la „b” pe care îl știm, albul mai are **AJI**-uri în „d” și „e”.

⑮ Poate era totuși mai bine la „f”, asigurând cel puțin 20 de puncte pe latura stângă și în plus – ceea ce este chiar mai important – o poziție puternică în această zonă, pentru o mai mare libertate de acțiune în **MOYO**-ul alb de sus.

Mișcările 51-78

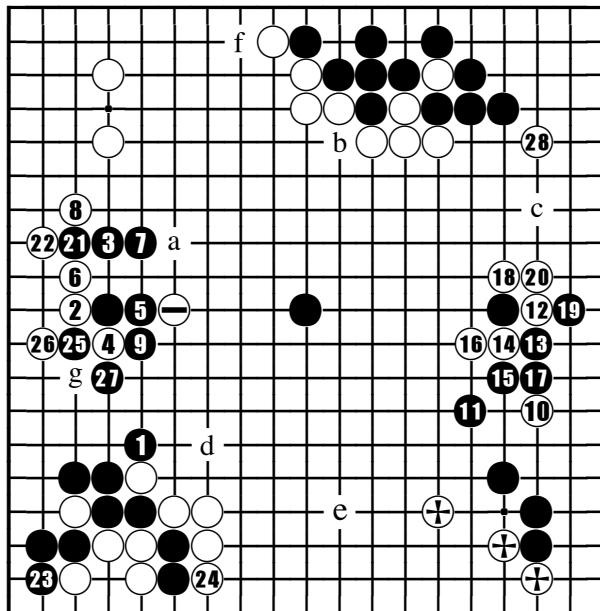


Fig. 2.4.1

7 Jucat la „a“ ar fi amenințat tăietura în „b“.

După secvența până la 9 schimbul se dovedește a nu fi deosebit de avantajos pentru negru deoarece albul a obținut profit pe latura stângă (unde până acum era zonă de influență a negrului) consolidându-și în același timp SHIMARI-ul din colțul de sus. Există o metodă foarte eficientă în asemenea cazuri de a afla care anume este mișcarea greșită din cadrul unei secvențe (vezi **Fig. 2.4.2**).

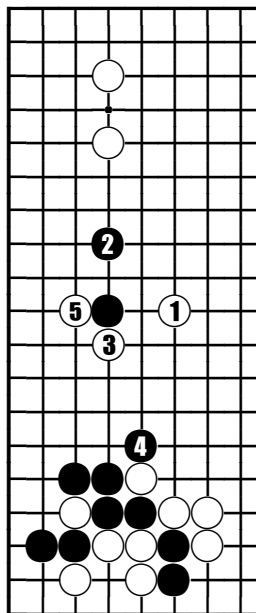


Fig. 2.4.2

Fig. 2.4.2 Pornind de la poziția inițială din **Fig. 2.4.1** unde albul tocmai a atacat cu mișcarea 1, negrul ar mai putea răspunde cu acest 2, iar după alb 3, negrul continuă cu 4 care, permițând alb 5, se dovedește a fi o greșeală. Structura obținută este identică cu cea rezultată în **Fig. 2.4.1** după alb 4, deci se poate trage concluzia că în partidă, răspunsul cu 1 la atacul alb cu piatra notată \ominus nu este bun. Prin inversarea mișcărilor deci (pornind de la o aceeași structură de bază), **4** din **Fig. 2.4.2** se dovedește a fi inefficient.

10 Prea brutal, într-un moment în care albul nu-și poate permite așa ceva. Datorită pietrei sale notate \ominus , **AJI**-ul din „b” este eliminat (deocamdată) dar, cele trei pietre albe \oplus sunt foarte slabe încă, făcând ca un atac direct asupra celor trei pietre negre vecine să fie inefficient. De fapt, desfășurarea în continuare a partidei ne va arăta că **AJI**-urile albului de aici vor avea un rol important în luptele care vor avea loc în zonă, obligându-ne astfel să ne aducem aminte de un alt principiu de bază al **GO**-ului: **ÎNAINTE DE A ATACA ASIGURĂ-ȚI SPATELE.**

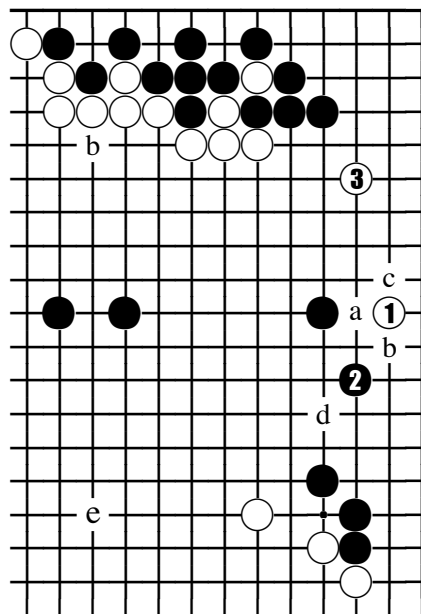
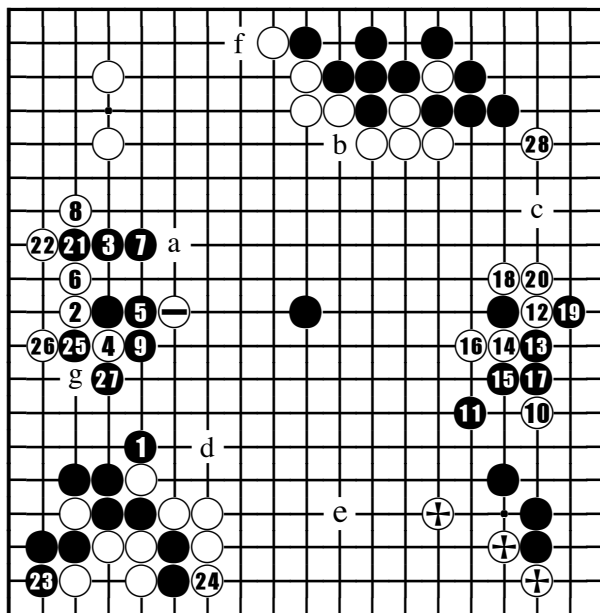


Fig. 2.4.3

⑩ (din nou): Din punct de vedere al invaziei pe care această mișcare o permite... În general în astfel de situații, albul 1 din **Fig. 2.4.3** este atacul ideal. Negrul „a” este unul dintre răspunsurile posibile, urmând ca albul să joace „b” sau „c”, aceste puncte fiind **MIAI** (dacă alb „b”, negru „c” și invers, dacă alb „c”, negru „b”). În cazul de față, după alb 1, negru „a”, alb „b”, negru „c”, o mișcare gen alb „d” ar fi foarte severă deci, după alb 1, negrul ar putea prefera să joace 2, iar albul ar putea extinde (eventual la 3), obținând un rezultat bun în jumătatea de sus a laturii drepte și păstrându-și în continuare **AJI**-uri pe care să le poată folosi mai târziu în partea de jos a acestei laturi. Secvența până la 18 din **Fig. 2.4.1** lasă negrului o formație tare, care face și mai periculoase **AJI**-urile celor trei pietre albe ⊕ (corelate direct cu **AJI**-ul discutat în **Fig. 2.2.16**).

[Mișcările 51-78]



[Fig. 2.4.1]

19 Mai mare ar fi fost o mișcare dinspre colțul de sus (eventual „c“).

23 O mare greșeală. Forțând alb 24, negrul elimină un important AJI în mod absolut inutil (câștigul său pe latura stângă fiind de numai 7-8 puncte, în timp ce albul amenință acum să realizeze cu mult mai mult pe latura de jos).

25 și **27** Mult prea mici. Există puncte mai importante pe tablă („c“, „d“, „e“ sau chiar „f“). Din punct de vedere local chiar, negru 25 trebuia jucat la „g“ și dacă albul conectează la 25, negru 27.

Mișcările 79-108

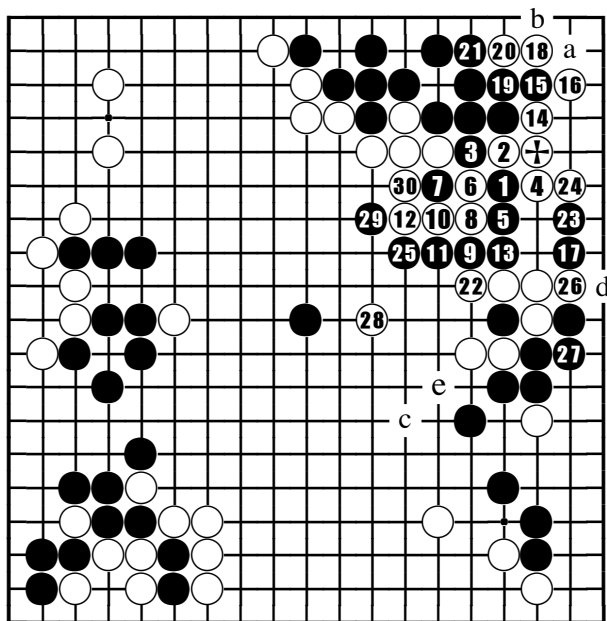


Fig. 2.5.1

❶: Iată o situație pe care o putem întâlni foarte des în jocul de **GO**. Ultima piatră jucată de alb a fost ⊕ și ea constituie o pierdere mare pentru negru în această zonă.

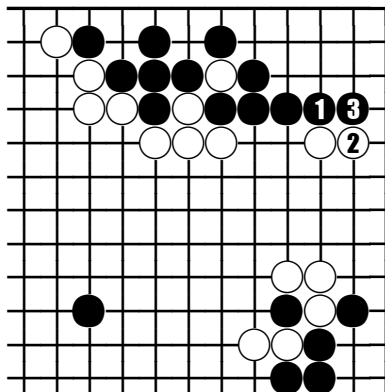


Fig. 2.5.2

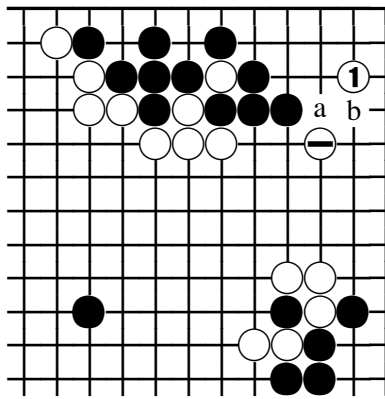


Fig. 2.5.3

Dacă acum negrul ar răspunde (vezi **Fig. 2.5.2**), el ar mai păstra în colț 8-10 puncte, dar ar transforma reducerea făcută de alb într-o reducere **ÎN SENTE** (deci inițiativa rămânând în continuare tot de partea albului). În **Fig. 2.5.3**, după \ominus la care negru nu mai răspunde, va urma (mai târziu și numai dacă între timp negrul nu a blocat el însuși la „a” sau „b”) alb 1, la care din nou se poate juca **TENUKI** (acesta este avantajul grupurilor sigure, de a nu fi nevoite să răspundă la orice atac advers). Diferența între cele două variante poate ajunge spre 15 puncte în favoarea albului, dar să nu uităm că între timp negrul a câștigat două mișcări în alte părți ale tablei (cele două **TENUKI**-uri) cu care va compensa din plin pierderea suferită în acest colț.

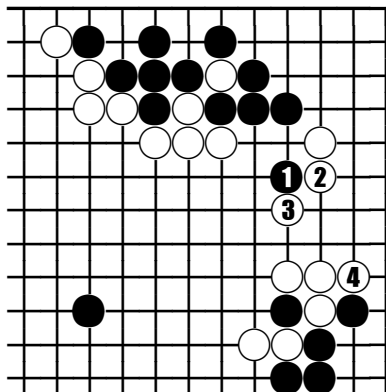


Fig. 2.5.4

Așa cum s-a jucat negrul 1 (mișcarea 79 a partidei), este o mișcare posibilă, dar al cărui moment nu a sosit încă. Dacă albul ar fi continuat liniștit cu 2 și 4 din **Fig. 2.5.4**, grupul său ar fi fost stabilizat, iar mișcarea 1 a negrului s-ar fi dovedit ineficientă.

② Trebuia jucat ca în **Fig. 2.5.4**.

⑥ O mișcare agresivă dar... înainte de a ataca, asigură-ți spatele.

⑦: Cu secvența din **Fig. 2.5.5** albul este împărțit în două (negrul având „a” și capturarea unei pietre, sau extensia la „b”, pentru asigurarea propriului grup).

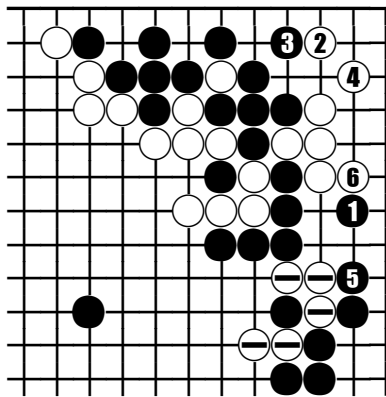


Fig. 2.5.5

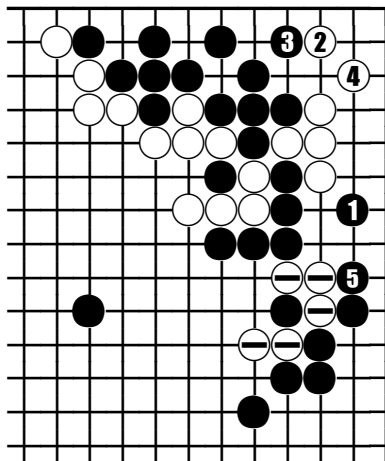


Fig. 2.5.6

⑮ Trebuia jucat ca în **Fig. 2.5.6**.

Fig. 2.5.6. După negru 1 de aici, albul va fi obligat să facă viață pe colț cu 2 și 4, iar după negru 5, alb 6 este în continuare obligatoriu. În acest fel, negru păstrează **SENTE**-ul și nu va avea nici o problemă în capturarea celor cinci pietre albe notate ⊖.

⑯ Greșeală. Dacă acum negrul blochează la „a“, alb 18, negru 20, alb „b“, se condiționează supraviețuirea în colț numai prin câștigarea **KO**-ului (**KO** dezavantajos albului, deoarece negru nu are nimic de pierdut aici). Pentru a putea trăi necondiționat, albul ar fi trebuit să joace varianta din **Fig. 2.5.7**.

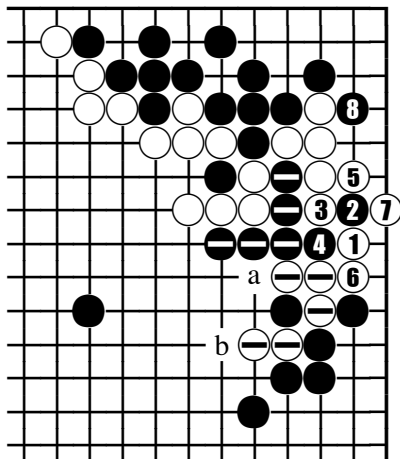
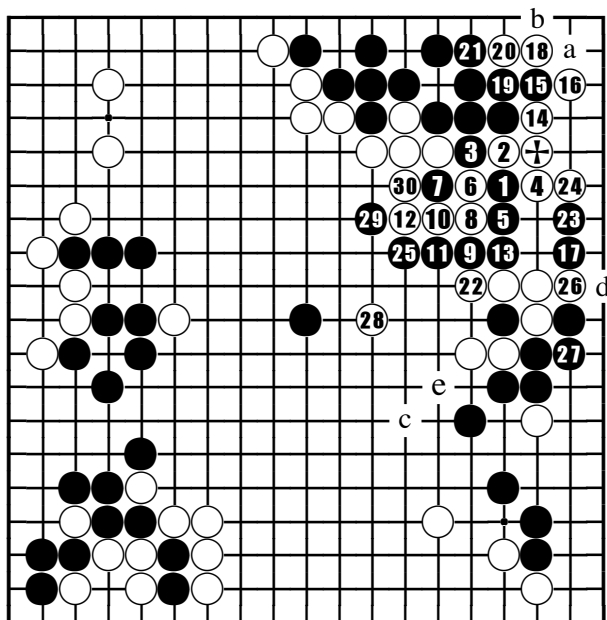


Fig. 2.5.7

Fig. 2.5.7. Cu secvența până la 9 de aici, albul face viață. Să comparăm acum rezultatul acestei ultime variante cu cel din **Fig. 2.5.6**. Aparent, în **Fig. 2.5.6** albul obține un rezultat mai bun, dacă ne uităm la cele aproximativ 8 puncte pe care le câștigă în colț (față de **Fig. 2.5.7**). Mai există însă o diferență între cele două variante și anume aceea că în **Fig. 2.5.6** toate pietrele negre de pe mijlocul laturii drepte sunt legate, pe când în **Fig. 2.5.7** grupul notat cu ⊖ este izolat. Aceasta nu înseamnă, bineînțeles, că el ar fi în pericol, deoarece cu „a“ se capturează trei pietre albe dar, înseamnă totuși că această mișcare **VA TREBUI JUCATĂ CÂNDVA** (sau o alta, cu aceeași intenție – eventual „b“), pe când în **Fig. 2.6.6** negrul își poate permite o mișcare cu mult mai largă, cu un profit mai mare – asta ca să discutăm numai din punct de vedere local. În **Fig. 2.5.6** însă, negrul își mai poate permite un lucru cu mult mai grav, acela de a juca **TENUKI**, ignorând această zonă. Pentru alb a încerca acum să-și salveze pietrele ⊖ ar echivala cu o sinucidere: **AJI**-urile acestor pietre sunt absolut minime.

[Mișcările 79-108]



[Fig. 2.5.1]

În **Fig. 2.5.7** negrul nu este totuși **DEFINITIV LEGAT**, având, deci, cât de cât niște **AJI**-uri pe care albul le va putea eventual folosi mai târziu. Pe ansamblu însă, în oricare din cele două variante, rezultatul obținut de alb este foarte prost. El a reușit să trăiască în colțul din stânga (sus), ce-i drept, dar acest lucru îl putea obține și printr-un atac direct acolo, fără a-l mai întări pe negru pe întreaga latură dreaptă (și nu trebuie să uităm că în partea de jos a acestei laturi albul are un grup foarte slab, iar întărirea negrului deasupra lui nu-i poate decât dăuna).

❶ În nici un caz așa! Mai bine la 20 sau **TENUKI**. Această mișcare cedează **SENTE**-ul într-un mod cu totul inutil.

❷ Mai bine „c” (sau în jurul lui „c”).

❸ Se poate și la „d”.

❹ Această piatră, jucată la „e”, ar crea posibilități mult mai largi de a face **SABAKI**.

❺ Dacă grupul alb de pe centru va fi capturat, această mișcare se va dovedi extrem de mică.

Mișcările 109-158

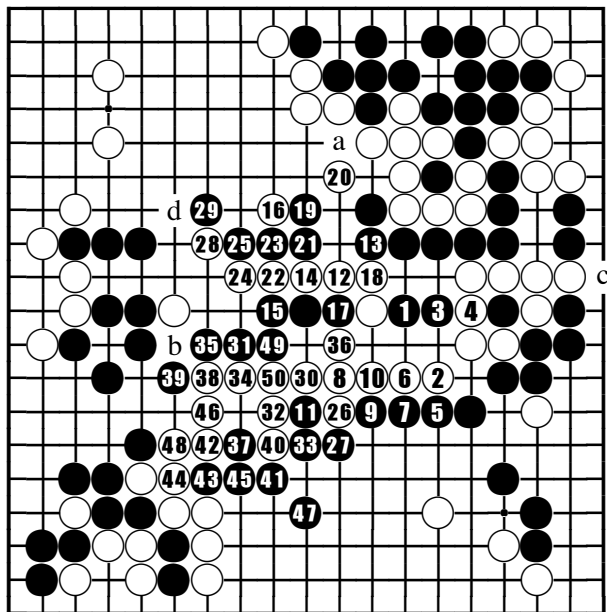


Fig. 2.6.1

5 Trebuia jucat direct la 7 (vezi Fig. 2.6.2).

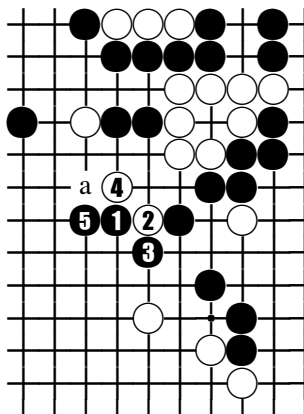


Fig. 2.6.2

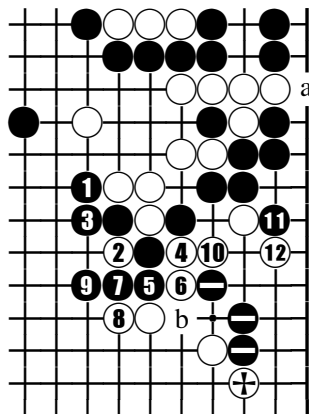


Fig. 2.6.3

Fig. 2.6.2 După negru 1, alb poate încerca să scape cu 2 și 4, dar negrul răspunde calm cu 3 și 5. Acum este greu de crezut că grupul alb se mai poate salva. Observați diferența dintre această variantă și cea jucată, în care albul este cu un pas înainte (vezi schimbul alb 6, negru 7 de exemplu). Atenție însă la negru 5, care nu trebuie jucat prea brutal la „a”, aceasta conducând spre secvența din **Fig. 2.6.3** unde se ajunge la un schimb: grupul alb central este capturat, dar negrul trebuie să cedeze cele trei pietre notate ① și o dată cu ele, colțul.

Fig. 2.6.3. În urma secvenței de aici până la 12, negrul va trebui să conecteze la „a” iar albul se va putea apăra împotriva tăieturii din „b”. Dacă în loc de „a”, negrul va juca „b”, albul va ceda cu ușurință piatra sa notată ②, dând viață negrului pe colț în schimbul eliberării grupului său de pe centrul laturii și capturării celor șapte pietre negre de dedesubt.

⑧ Greșit, deoarece îi dă posibilitatea negrului să taie.

⑨: Trebuia tăiat la 10 (vezi **Fig. 2.6.4**).

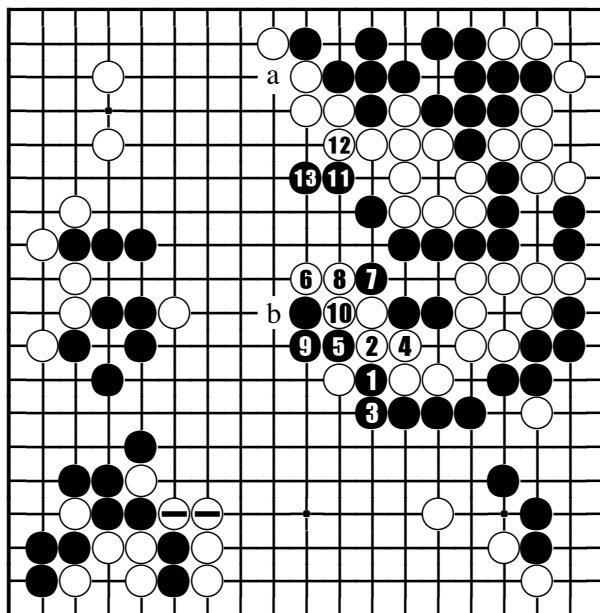


Fig. 2.6.4

Fig. 2.6.4. Dacă negru joacă 1 ca aici, secvența până la 13 ar putea continua, după care grupul alb este din nou pus în situația de a fugi (și să nu uităm că mai există un foarte prost **AJI** în „a”). Dacă negru 9 este jucat la 10, atunci alb „b” va da naștere unui **SHICHO** care se va opri în cele două pietre ale sale notate \ominus .

11 Prea târziu. Ar fi fost mai eficient (acum **KEIMA** la 33. Jucat așa, nu face decât să creeze **AJI**-uri formației negre.

19 Permițând acum apărarea la 20, consumă inutil un **AJI** foarte prețios: punctul „a”.

39 Albul nu mai poate fi oprit de la conectarea celor două grupuri, deci această mișcare este mai bine să se facă ca o conexă sigură la „b”. Nu trebuie uitat că negrul nu are încă legătura la „c” și că, deci, albul poate juca „d” amenințând grupul negru din centru în același timp începând delimitarea unui substanțial teritoriu în stânga (sus). Actualul 39 lasă un **AJI** în plus negrului, în punctul „b”.

49 Inutilă. Acesta putea fi un eventual **KODATE**; jucat acum, nu folosește la nimic, lăsându-i negrului numai mulțumirea că i s-a răspuns la mișcare (dar asta din păcate nu se calculează la sfârșitul partidei).

Mișcările 159-170

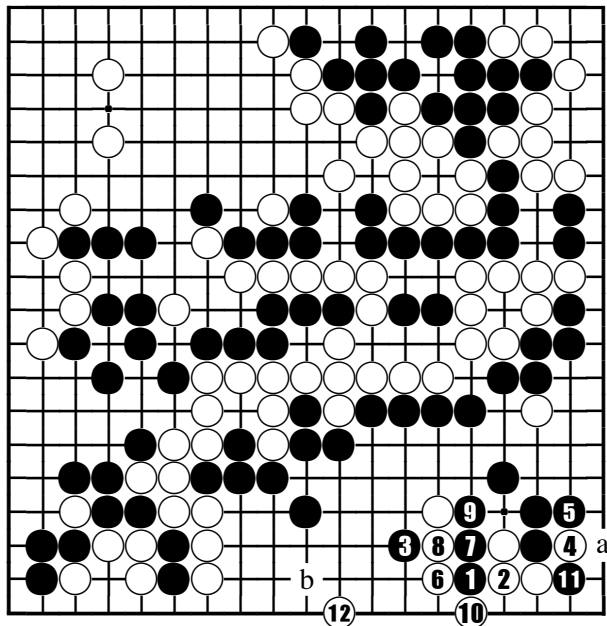


Fig. 2.7.1

- ② Greșit... dar de fapt albul nu are nici un răspuns bun la atacul negru cu 1.
- ③ Jucat la 7, răpește orice speranță pietrelor albe.
- ⑥ Trebuia jucat ca în **Fig. 2.7.2**.

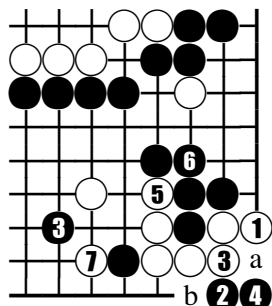


Fig. 2.7.2

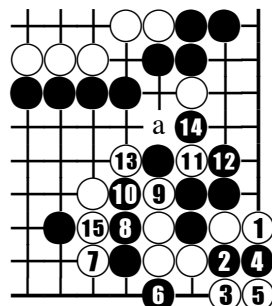


Fig. 2.7.3

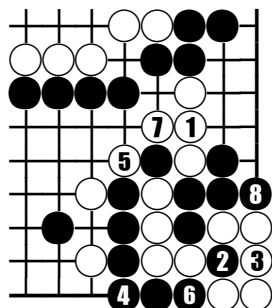


Fig. 2.7.4

Fig. 2.7.2. Cu secvența până la 7 de aici, albul obține viață. Atenție la mișcarea 4 a negrului care, dacă nu este jucată așa, urmează alb 4, negru „a“, alb „b“, și grupul alb trăiește. Dacă negru 2 este jucat la 3, se poate ajunge la secvența din **Fig. 2.7.3** care, după alb 15 obține de asemenea viață.

În această ultimă variantă, albul nu trebuie să se lase tentat ca după negru 12 să conecteze la 14 (vezi **Fig.2.7.4**). **Fig. 2.7.4.** Dacă alb conectează cu 1 ca aici, negrul va continua cu **HORIKOMI** 2 și **TSUGI** 4. Acum albul nu mai poate juca decât la 5, dar negru cu 6 și 8 îl va aduce într-o poziție de **DAMEZUMARI**.

Trebuia „a“ și se ajungea tot la secvența din **Fig. 2.7.3**. Aceasta era ultima șansă a albului de a supraviețui aici. Și dacă tot am adus din nou vorba de varianta din **Fig. 2.7.3**, este interesant de observat că dacă negru 14 este jucat la 15, singurul răspuns corect al albului este de a juca el însuși la 14 (vezi **Fig. 2.7.5**).

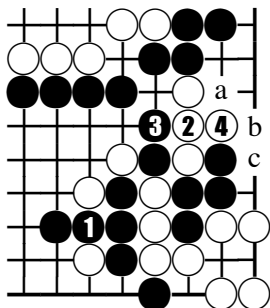
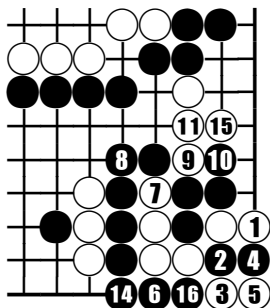


Fig. 2.7.5



Mișcările 171-190

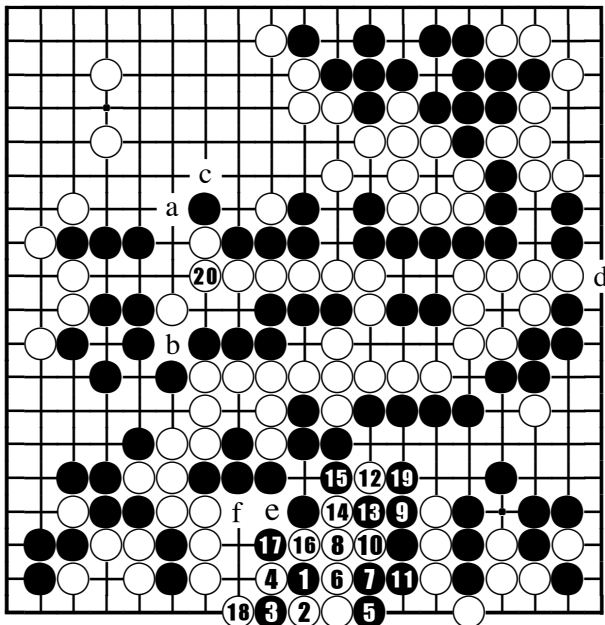


Fig. 2.8.1

- ③ Întâi NOBI la 4 și apoi HORIKOMI (vezi **Fig. 2.8.2**).
- ⑤ Mai bine la 7 (vezi **Fig. 2.8.3**), alb 10: la 13, după care negrul nu poate bloca direct la 12, din cauza lui alb 10; deci alb 13, negru 19, după care albul va putea juca în altă parte. Mai târziu, când va veni momentul acestei mișcări, alb 10 se va face într-un perfect SENTE (negrul fiind obligat să răspundă la 11) și, de asemenea, (eventual încă și mai târziu) alb 12. Mișcarea 16, fiind GOTE pentru ambii jucători, va putea fi lăsată la urmă de tot, ea având o valoare de numai 3 puncte (în GOTE deci).

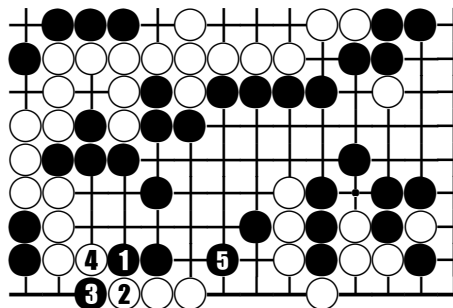


Fig. 2.8.2

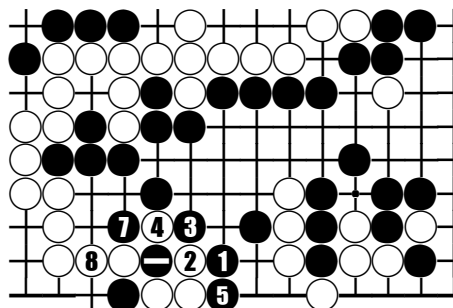


Fig. 2.8.3

⑥ conectează [la ⊖]

- ⑩ O altă variantă ar fi la 12, urmată de negru 13, alb 14, negru 15 și alb 16; negrul va trebui să continue cu 10 iar albul va putea juca „e” și după conexa negrului, la „f” în SENTE.

În acest fel se poate câștiga un punct în plus față de varianta jucată în partidă. Iată, deci, cum, în mod paradoxal, ne jucând o mișcare pe care o avea de făcut în SENTE perfect (mișcarea 10 din Fig. 2.8.1), albul iese totuși în avantaj: o dovadă în plus că în GO, nu este niciodată bine să ne consumăm oricând (și oricum) mișcările SENTE, numai în ideea că adversarul va trebui să răspundă neapărat. Fiți foarte atenți ca nu cumva mișcarea sa de apărare să nu fie însoțită de un profund „mulțumesc”.

- ⑫ Jucat la „a”, amenință în aceeași măsură punctul „b” dar... Dacă negrul va răspunde cu „b”, albul va putea continua cu „c” obligând negrul la a răspunde cu „d”.

Mișcările 171-190

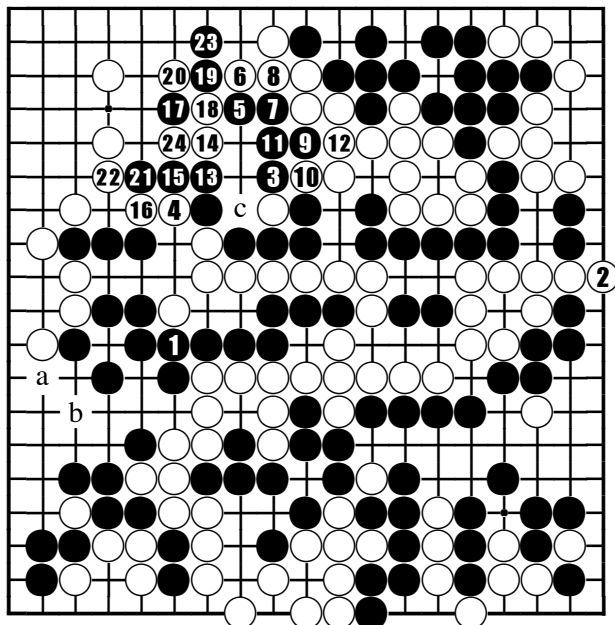


Fig. 2.9.1

- ② Fără sens. Albul nu poate spera să captureze grupul negru. Având în vedere că acesta din urmă are aproximativ 15 puncte mai mult până în acest moment, singura șansă de a echilibra cât de cât partida ar fi, pentru alb, obținerea unui foarte mare teritoriu în stânga-sus și eventual ocuparea punctului „a” (sau chiar „b”, spre a forța un **Ko**).
- ③ Poate fi jucat și la 4, fără grija unei tăieturi la „c”. Într-un asemenea caz, orice tentativă din partea albului ar eșua datorită unor **AJI**-uri pe care acesta le are pe mijlocul laturii de sus încă de la începutul partidei.

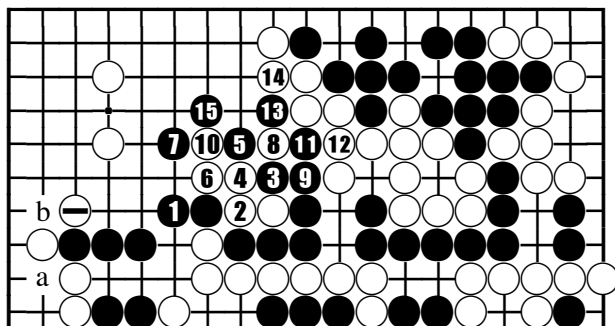


Fig. 2.9.2

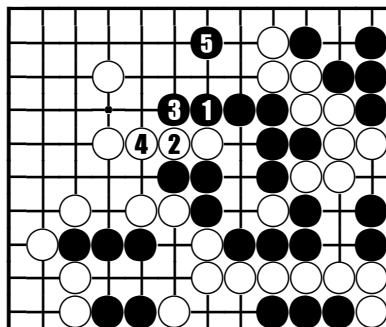


Fig. 2.9.3

Fig. 2.9.2. Negru 1 are avantajul că pe lângă asigurarea legăturii propriilor grupuri; validează și dubla tăietură de la „a” și „b”. Dacă albul încearcă să taie cu 2, negrul poate riposta cât se poate de liniștit cu secvența care începe cu mișcarea sa 3. Mai elegant este însă de a juca 3 direct la 8 și dacă alb continuă cu 4, atunci negru 5 și apoi **GETA** la 7 vor fi suficiente; negru 3 poate fi jucat bineînțeles și la 5, iar dacă alb 3, negru 9 și 11.

⑭ Nu omoară grupul negru, deci era mai bine la 18 pentru a putea obține cât mai multe puncte pe colț.

⑰ Se putea și la 18 (vezi **Fig. 2.9.3**).

Fig. 2.9.3. După negru 1 de aici, dacă albul încearcă să fugă cu 2 și 4, negrul va captura, în urma mișcării 5, întregul grup advers de pe mijlocul laturii de sus.

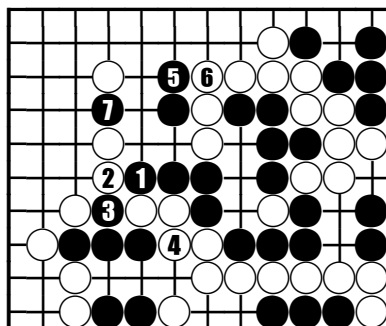


Fig. 2.9.4

- 19 Greșeală fatală, atrăgând după sine secvența până la alb 24 după care negrul se va vedea nevoit să abandoneze. Trebuia jucat ca în **Fig. 2.9.4**.

Fig. 2.9.4 În urma mișcării 1 de aici și a secvenței până la 4, care îi continuă, negrul trebuie să joace **KIKASHI** la 5 și apoi 7: acest **TESUJI** aduce viață indiferent de reacția albului...

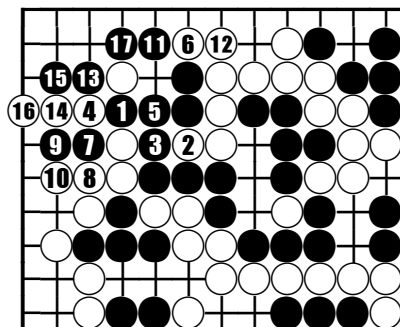


Fig. 2.9.5

Fig. 2.9.5 Dacă după negrul 1 de aici albul împinge la 2, secvența va continua până la 5, după care albul cu 6 va trebui să facă și el viață (dacă albul ar juca totuși la 7; negru 12 va deschide un **SEMEAI** pe care nu are cum să-l piardă). În continuare toate răspunsurile albului sunt obligatorii și negrul va face viață pe colț. Dacă alb 4 este jucat la 6, negru va juca la 4 și apoi 11.

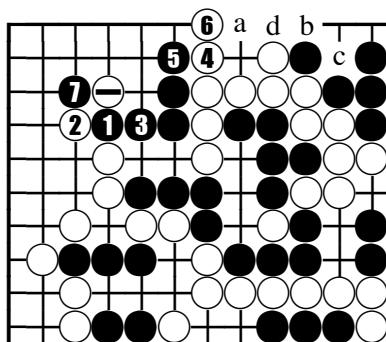


Fig. 2.9.6

Fig. 2.9.6. Dacă albul va juca acest 2, după conexa de la 3 va trebui totuși să facă viață, iar mișcarea 4 este o altă posibilitate în acest sens. Negrul va trebui în continuare să joace mai întâi SAGARI la 5 (amenințând. „a”) și apoi 7 care va captura piatra notată \ominus . Dacă alb 6 este jucat la 7, urmează negru „a” și dacă albul insistă cu „b”, atunci negru 6, alb „c”, negru „d”, după care albul va pierde în SEMEAI.

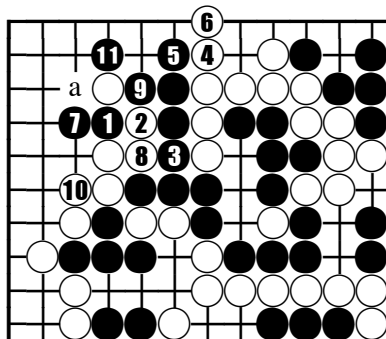


Fig. 2.9.7

Fig. 2.9.7. Alb 2 de aici este un alt răspuns posibil, care declanșează secvența până la 6, urmată de SAGARI cu 7. Dacă acum albul va conecta la 8, negrul va obține viață după mișcarea 11. Dacă alb 8 este jucat la 9, atunci negru 8, alb 10, negru „a”.

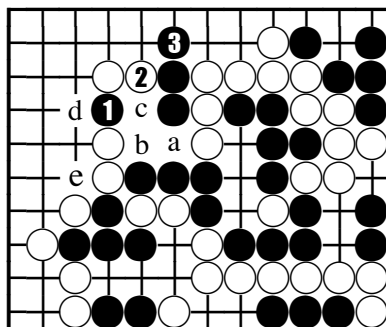


Fig. 2.9.3

Fig. 2.9.8. După schimbul 1 cu 2 de aici, negrul va continua cu **SAGARI** la 3 iar dacă alb „a“, negru „b“, alb „c“, negru „d“, alb „e“, negru „f“.

● WALTER
 Schmidt
 (Timișoara), 3 DAN

○ RADU
 Baci
 (București), 4 DAN

Komi: 5,5 puncte
 Timp de gândire: 1 ½ ore pentru fiecare jucător.
 Turneu Cluj-Napoca 1-3 mai 1987

Mișcările 1-23

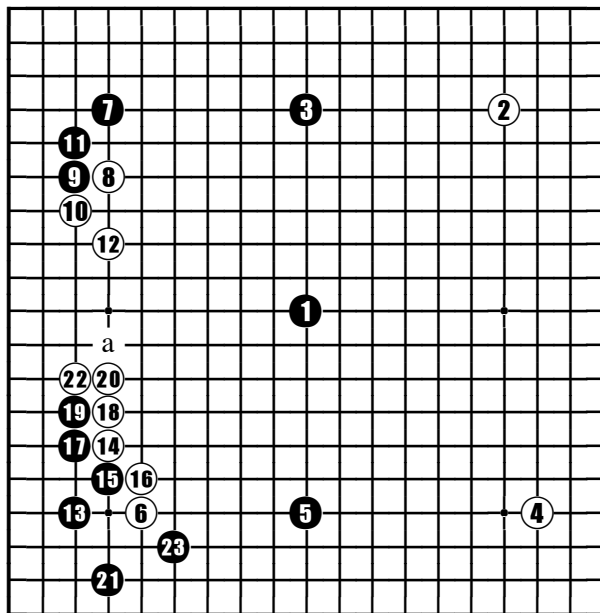


Fig. 3.1.1.

După alb 14, în colțul din stânga-jos s-a creat o poziție pe care am mai discutat-o (vezi **Fig. 2.1.3** și următoarele). Secvența jucată în această partidă este **JOSEKI**, numai că în general negrul 15 este jucat direct la 17, pentru a nu-i da posibilitate albului de a ocupa el însuși acest punct. Dacă în urma acestui 15 albul joacă 17, negrul nu va mai putea decât să împingă la 16: acum albul are de ales între a juca **NOBI** sau **IKKEN** de la piatra sa 6, sau a ocupa punctul „a” – lăsându-și piatra 6 să se descurce singură, aceștia rămânându-i oricum destul de multe **AJI**-uri, chiar dacă negrul va juca în continuare **OSAE** în dreapta ei (eventual albul va putea începe mai târziu, cu o mișcare pe actualul loc al pietrei 23). În mod normal, albul s-ar putea gândi la o variantă de acest gen, dar, în cazul de față, cele trei pietre negre de pe mijlocul tablei i-ar îngreuna mult eventualele dezvoltări posibile.

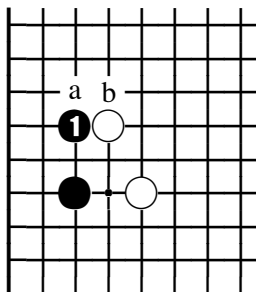


Fig. 3.1.2.

Fig. 3.1.2. După negrul 1 de aici, albul poate răspunde la „a“ sau „b“.

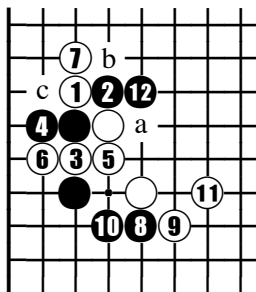


Fig. 3.1.3.

Fig. 3.1.3. Dacă albul joacă acest **OSAE** cu 1, negrul **KIRI-CHIGAE** 2 devine o mișcare foarte puternică, secvența până la 12 declanșând o luptă foarte interesantă. ⑤ ar putea fi jucat la „a“, negru 5, alb „b“, dar în cazul nostru **SHICHO**-ul nu-i este favorabil. Dacă negrul 6 este jucat la 7, albul va coborî el însuși la 6, obținând profit mare în colț.

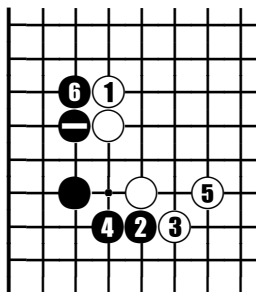


Fig. 3.1.4.

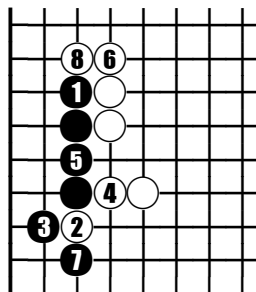


Fig. 3.1.5.

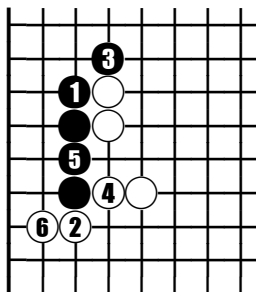


Fig. 3.1.6.

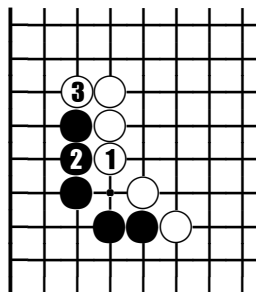


Fig. 3.1.7.

Fig. 3.1.4. Albul poate răspunde pașnic cu NOBI 1, după \ominus , declanșând acest JOSEKI până la 7. Dacă negrul 2 este jucat la 6, albul va putea adopta una din variantele arătate în **Fig. 3.1.5** și **Fig. 3.1.6**. Ultima dintre aceste două variante ar fi putut fi jucată în partidă (după negru 19), dar aceasta ar fi însemnat să-mi pun într-o poziție riscantă cele trei pietre din partea de sus (8, 10 și 12), poziție pe care SAN-RENSEI-ul negru central nu ar fi făcut decât să o înrăutățească. În plus, într-o asemenea situație, formația albă care rămâne în colțul din stânga (jos), nu va avea prea mari perspective teritoriale, din cauza HOSHI-ului negru de pe mijlocul laturii de jos.

Fig. 3.1.7. După alb 3 din **Fig. 3.1.4** și retragerea negrului cu 4, albul poate continua ca în această nouă variantă, dacă ține neapărat să ocupe punctul 3.

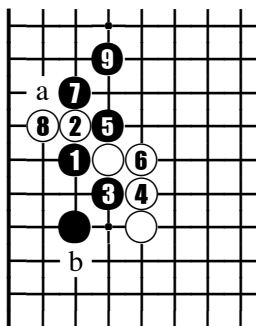


Fig. 3.1.8.

⑩ În mod normal s-ar putea juca la 19, conform **JOSEKI**-ului din **Fig. 3.1.8**, dar în această partidă ar fi slăbit pietrele albe, 10 și 12.

Fig. 3.1.8. Iată, deci, cum începe acest **JOSEKI**, cu ordinea corectă a mișcărilor (în partidă s-au inversat negrul 1 cu 3). Până la alb 8 totul pare firesc, dar negrul 9 ar putea tenta pe unii să fie jucat la „a” (vezi **Fig. 3.1.9**).

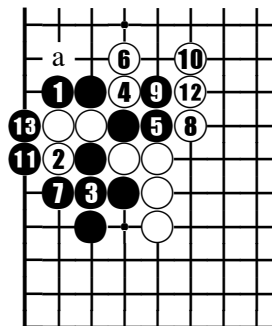


Fig. 3.1.9.

Fig. 3.1.9. După negrul 1 de aici, alb joacă 2 și apoi 4 și 6, amenințând „a” (cu care capturează două pietre negre) sau 8, cu care deschide un **SHICHO**. Dacă acest **SHICHO** funcționează, dezastul negrului este atât de mare, încât el ar trebui să abandoneze partida încă de pe acum. Dacă **SHICHO**-ul nu este favorabil albului, el va putea continua secvența până la 13, care-i asigură un rezultat mai mult decât mulțumitor.

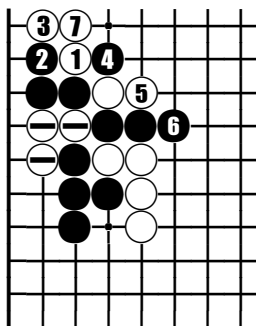


Fig. 3.1.10.

Fig. 3.1.10. După negru 5 din figura precedentă, dacă **SHICHO**-ul care rezultă nu este favorabil negrului, albul poate adopta o atitudine și mai drastică cu acest 1 și după negrul 2, alb 3. Dacă în continuare negrul joacă 4, după schimbul 5 cu 6, albul poate conecta liniștit la 7, salvându-și cele trei pietre \ominus (aceasta numai în cazul în care **SHICHO**-ul în „a” nu funcționează). Dacă negrul 4 este jucat la 7, situația nu se va schimba prea mult (vezi **Fig. 3.1.10, 3.1.11**).

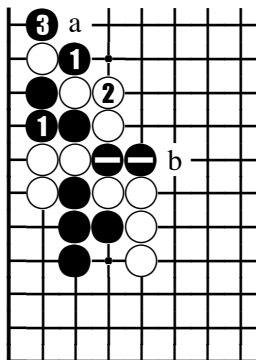


Fig. 3.1.11.

Fig. 3.1.11. După secvența până la 4 de aici, negru 5 nu poate conecta la „a”, deoarece alb „b” va captura în **GETA** cele două pietre \ominus . Întorcându-ne acum la **Fig. 3.1.8**, albul are în continuare o foarte frumoasă mișcare la „b” (vezi **Fig. 3.1.12**).

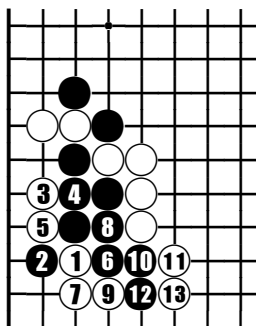


Fig. 3.1.12.

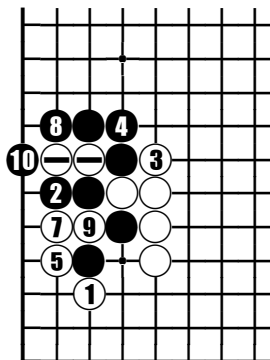


Fig. 3.1.13.

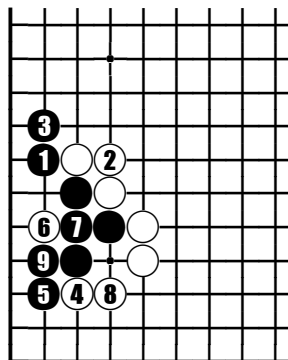


Fig. 3.1.14.

Fig. 3.1.12. După acest alb 1, negrul nu poate bloca direct la 2, deoarece secvența care ar decurge automat până la 13 ar fi catastrofală pentru el. În urma acestei mișcări a albului, deci, negrul nu poate decât să adopte varianta din **Fig. 3.1.13** și să se grăbească a captura cele două pietre \ominus (pe care albul nu omite să le mai folosească o dată, cu mișcarea sa 3). Negrul 6 poate fi jucat **TENUKI**, dar albul cu 7 și 9 obține un frumos profit în **SENTE**.

Fig. 3.1.14. Pentru a evita neplăcutele complicații din ultimele variante, negrul poate juca acest **HANE** (mișcarea 1 de aici), în loc de 5 din **Fig. 3.1.8**. Secvența care urmează este considerată **JOSEKI** și se încheie cu alb 10. În timpul partidei am considerat că aceasta ar fi una din urmările posibile în cazul în care aș fi jucat 18 (din **Fig. 3.1.1**) la 19, rezultând poziția din

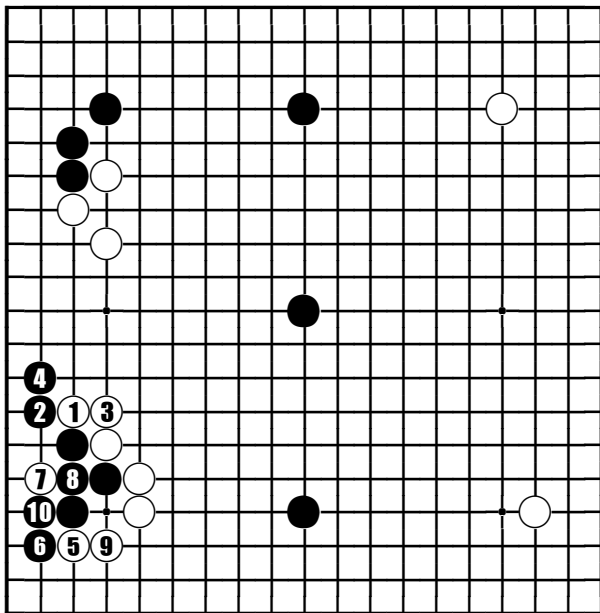


Fig. 3.1.5.

Fig. 3.1.15. Ca urmare a secvenței până la negru 10 din această ultimă figură, mișcarea 11 a albului devine o alegere foarte delicată. Pe moment, nu am găsit nici un punct satisfăcător pentru această mișcare (și nici acum nu știu exact unde ar putea fi aceasta jucată), deci am făcut **NOBI** cu 18 și 20, apoi **MAGARI** cu 22 pentru a obține o poziție mai sigură.

Mișcările 23-52

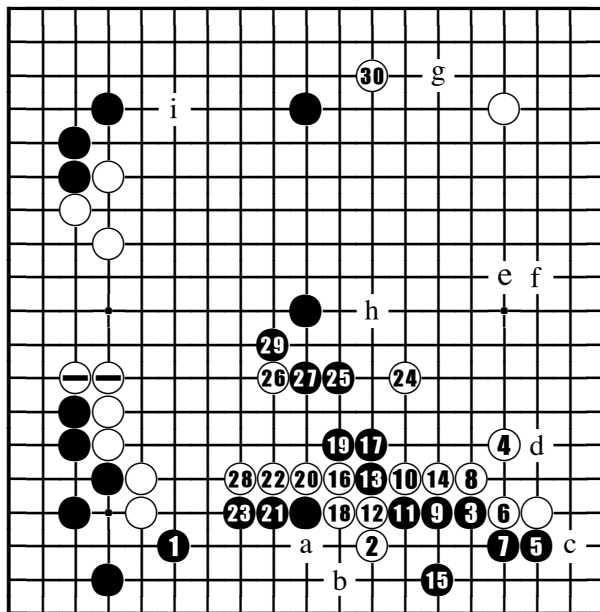


Fig. 3.2.1.

② Pentru această mișcare, zona dinspre colțul drept de jos îmi părea de maximă urgență; un simplu **SHIMARI** ar fi fost totuși prea lent, chiar dacă aş fi făcut **OGEIMA SHIMARI**, deci am ales acest 2 ca fiind mult mai agresiv. Dacă negrul ar fi răspuns mai prudent la „a” (sau ceva în acest sens) aveam opțiunea de a face acum un **SHIMARI** sau a juca **IKKEN TOBI** la 13, invitând la o invazie.

③ Puțin prea brutal. Poate era mai bine totuși ceva de genul „a” sau „b” și dacă alb joacă 13, negrul va putea alege între a face acum o invazie sau a-și rezerva pentru mai târziu reducerea **Moyo**-ului alb, de pe niște poziții puternice.

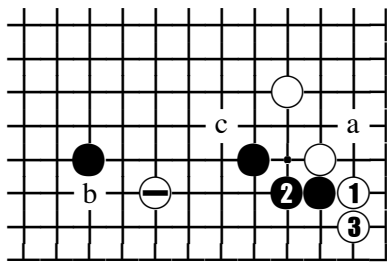


Fig. 3.2.2

⑥ O altă posibilitate ar fi fost la „c” (și secvența din **Fig. 3.2.2**) În secvența jucată, albul reușește să urce mai mult către centru, dar își lasă un **AJI** destul de urât în „d”.

Fig. 3.2.2. După alb 3 de aici (care poate fi jucat și la „a”), piatra notată se va descurca foarte bine cu ajutorul punctului „b”, iar dacă negrul va ataca din această parte, alb „c” va fi un contraatac foarte sever.

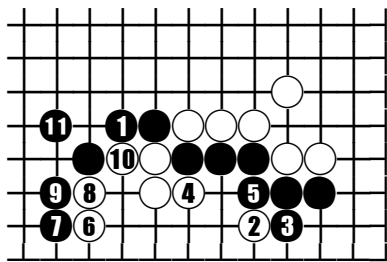


Fig. 3.2.3

⑩ Putea fi jucat și la 13.

⑮ Dacă ar fi fost jucat la 16, ar fi declanșat secvența din **Fig. 3.2.3** în urma căreia albul obține viață pe latură. Dacă acest negru 15 ar fi fost jucat la 18... (vezi **Fig. 3.2.4**).

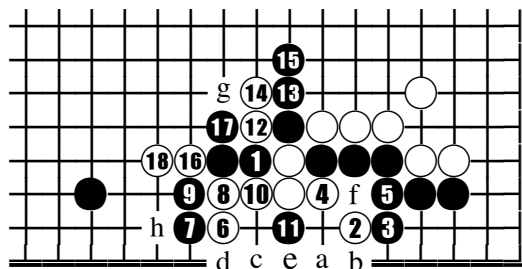


Fig. 3.2.4

Fig. 3.2.4. După negrul 1 de aici, albul va continua cu secvența până la 10, amenințând că face viață în **SEKI** (dacă alb 11, negru „a“, alb „b“ negru „c“, alb „d“, negru „e“, alb „f“). Dacă negrul se va opune cu 11, albul va juca 12 și 14, apoi 16 și 18, care amenință atât „g“ cât și „h“, eliberându-și grupul amenințat. Negrul 3 poate fi jucat la 4, mișcare ce va atrage după sine **SAGARI** alb cu 2, ca în **Fig. 3.2.5**.

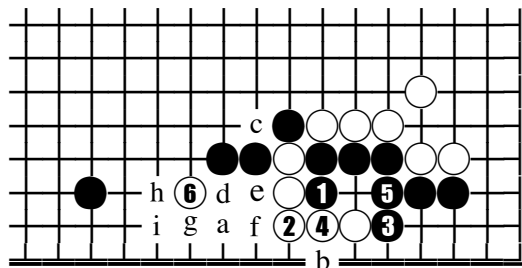


Fig. 3.2.5

Fig. 3.2.5. Acum negrul 3 trebuie totuși jucat (dacă negrul ar juca la 4, de exemplu, alb 5, negru 3, alb „b“ și acesta din urmă capturează prin **DAMEZUMARI**). După alb 6, grupul are ieșirea asigurată (sau viața), negrul așteptând să taie cu „a“ din cauza **AJI**-ului său din „c“ (negru „a“ alb „d“ negru „e“ alb „f“ negru „g“ alb „h“ negru „i“ alb „c“).

15 Și totuși era poate mai bine de adoptat varianta din **FIG. 3.2.3** (vezi **Fig. 3.2.6**).

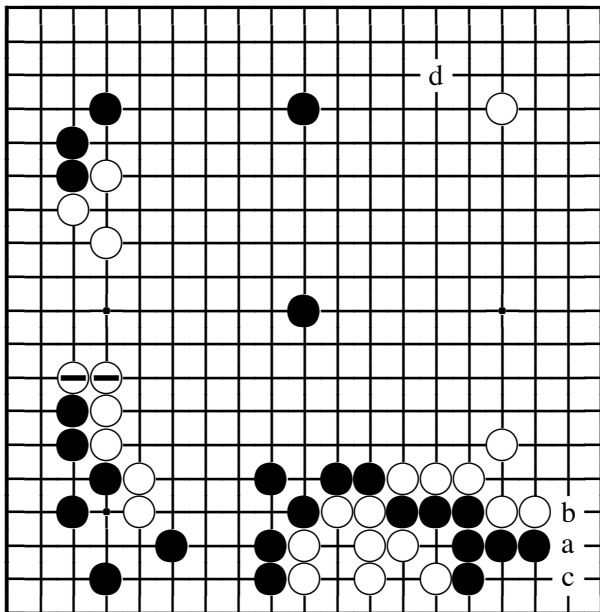


Fig. 3.2.6. Așa ar arăta tabla în urma mișcării 12 a albului din **Fig. 3.2.3**. În continuare, negrul va fi nevoit să joace „a” urmat de alb „b” și din nou negru „c” pentru a-și asigura colțul (această secvență creează în același timp AJI-uri formației albe de deasupra). Acum albul se va simți probabil obligat să joace undeva spre mijlocul laturii drepte în timp ce negrul va apuca o mișcare la „d”. În acest fel, situația de pe tablă ar fi rămas în continuare echilibrată, pe când în partidă, permițând albului mișcările 24 și apoi 30 (vezi **Fig. 3.2.1**), negrul parcă începe să cedeze, puțin câte puțin, din teren.

28 O altă posibilitate ar fi fost la 29, dar dacă negrul ar fi răspuns la „h“ atunci m-ar fi obligat la o mișcare pe latura dreaptă, ceea ce ar fi permis în continuare negru „g“ – ceea ce nu prea mi-ar fi convenit.

30 Putea fi jucat și la „e” sau „f”, dar i-aș fi lăsat negrului șansa de a ocupa mult prea frumosul punct „g”. În plus, trebuia totuși să țin cont și de faptul că în colțul din stânga (sus), așa cum arată tabla acum, **JOSEKI**-ul desfășurat este incomplet în ceea ce-l privește pe negru (albul are cele două pietre ca extensie, pe când negrul nu are o piatră la „i” – vezi **Fig. 3.2.1.**)

Mișcările 53-74

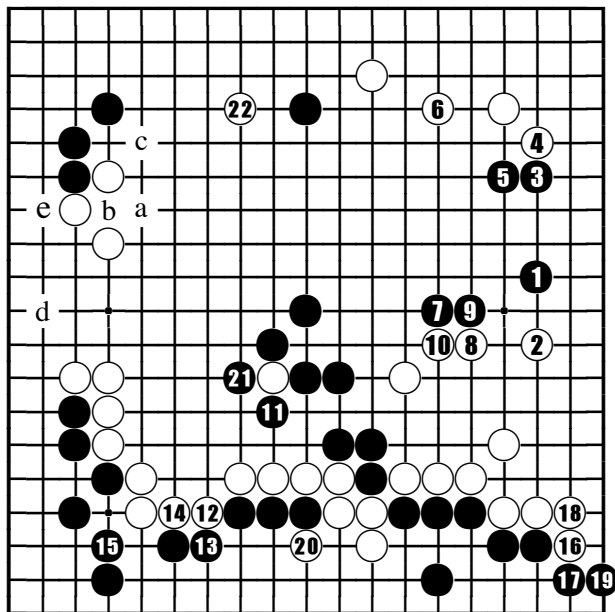


Fig. 3.3.1.

7 și **9** Există zone mai importante. O idee ar putea fi de pildă negru „a“, alb „b“, negru „c“. Invazia în „d“ ar putea, de asemenea, să dea roade (vezi **Fig. 3.3.2**).

15 Această apărare nu este absolut necesară. **12** și **14** nu sunt decât o formă mai eficientă de legare a propriilor grupuri, având ca perspectivă numai reducerea cu 4-5 puncte a teritoriului negru, în caz că mișcarea 15 a acestuia nu este jucată aici. Practic, deci, negru 15 este un **GOTE** de 4-5 puncte.

16 Prea mică (ca de altfel și fiecare din mișcările secvenței care urmează, inclusiv negru 19).

21 Mult prea mică. Până acum s-au făcut mai multe greșeli, de ambele părți, dar aceasta este poate cea mai mare. Permițând albului să atace primul cu 22, negrul pierde în acest moment orice șansă de a mai câștiga partida.

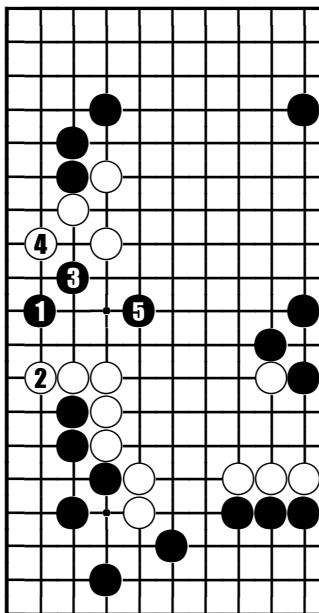


Fig. 3.3.2. După negrul 1 de aici, alb 2 împiedică legătura, dar negrul 3 amenință o altă legătură în „a“. În final, negru cu 5 desparte pietrele albe în două formații destul de slabe (asta pe lângă faptul că a distrus **MOYO**-ul alb de aici).

Mișcările 75-112

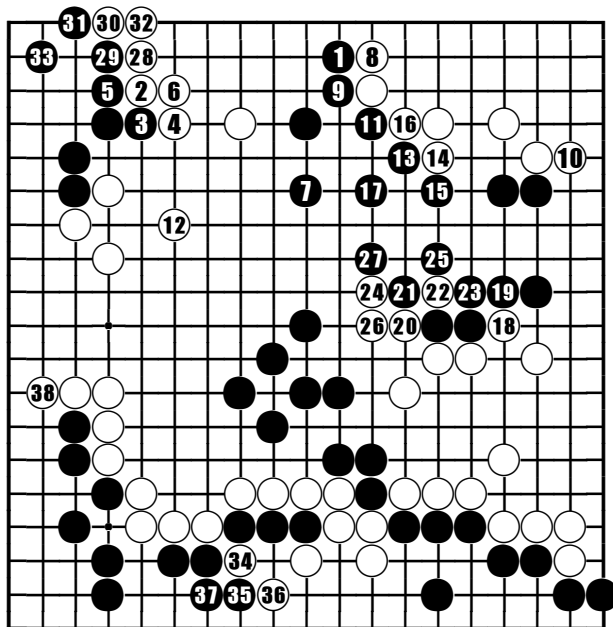


Fig. 3.4.1.

⑫ Apără AJI-ul din „a“, interzicând totodată invazia în „b“ (**Fig. 3.3.2**). Numai acum observasem această posibilitate a negrului și a trebuit să renunț la a mă apăra împotriva ultimei sale mișcări, în favoarea zonei acesteia. Am fost întrebat de ce am procedat așa, din moment ce partenerul meu părea a nu fi observat acest atac. Răspunsul este simplu: în **GO**, nu se poate miza niciodată pe faptul că adversarul nu va vedea o anumită mișcare. Ar fi o greșeală, din toate punctele de vedere. Tăria unui jucător nu este dată atât de mișcările sale bune, cât de numărul de greșeli pe care le face sau, mai bine zis, de o medie a acestora. Forța de joc a unui 5 Kyu de exemplu, cuprinde mișcări pe care le-ar putea face la fel de bine și un 2 Kyu sau chiar 1 Kyu, dar și mișcări slabe, pe care nu le-ar face nici măcar un 10 Kyu. Nu se poate anticipa niciodată dacă următoarea mișcare a partenerului nostru va fi bună sau proastă. Dacă va fi proastă înseamnă că am scăpat; dar dacă va fi bună?

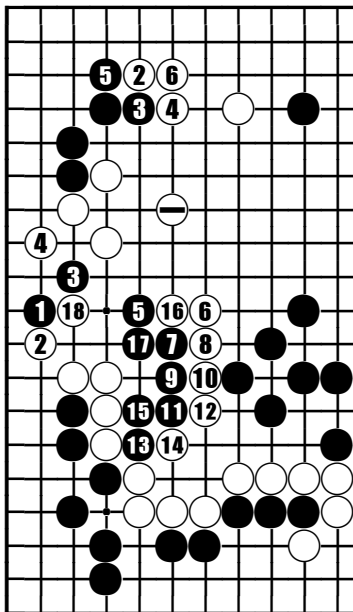


Fig. 3.4.2.

Fig. 3.4.2. După alb 6 de aici, datorită pietrei \ominus , negrul nu poate spera să iasă pe sus, tot ce mai poate încerca fiind secvența până la 17, dar albul cu 18 îi va răpi orice speranță. Dacă negrul 7 este jucat la 8, va urma secvența din **Fig. 3.4.3** care, de asemenea, se va dovedi un eșec după alb 8.

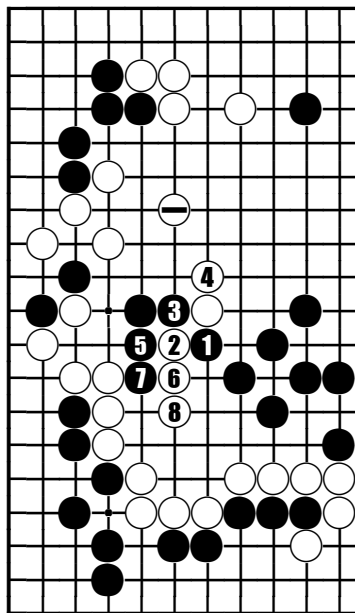


Fig. 3.4.3.

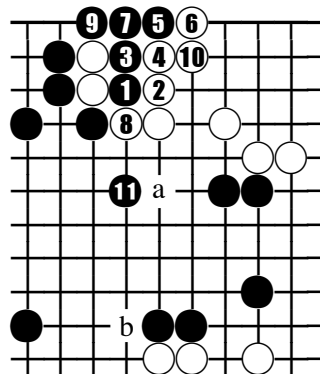


Fig. 3.4.3.

13 Mai bine la „c“, declanșând probabil secvența din Fig. 3.4.4, unde negrul capturează în SENTE două pietre albe, având în continuare posibilitatea (eventual) de a juca 11 și de a-și mai păstra ceva din teritoriul său central.

15 Încă se mai putea juca „c“. Un proverb japonez spune că:

**TERITORIUL DE CENTRU NU VALOREAZĂ
NICIODATĂ PE CÂT PARE.**

Dacă negru 7 este jucat la 9, albul va ignora conexa la 10 (și eventualul KO pe care îl presupune) pentru a juca la „a“ (sau chiar un spațiu mai jos), ceea ce în combinație cu AJI-ul din „b“ poate aduce negrului neplăceri cel puțin la fel de mari, față de cele pe care acesta din urmă le-ar putea produce jucând ATE la 10.

35 și 37 Mult prea mici, aproape inutile.

Mișcările 113-172

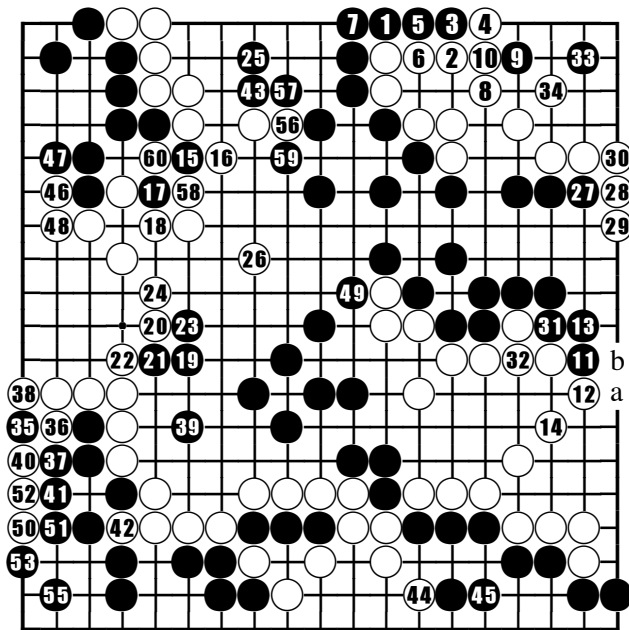


Fig. 3.5.1. ⑤4 conectează

② Nu poate bloca la 5, din cauza secvenței din **Fig. 3.5.2**, dar poate fi jucat la 6 economisind astfel două puncte (cele ocupate de pietrele 4 și 8).

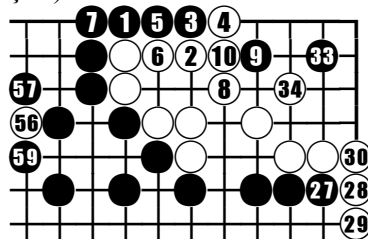


Fig. 3.5.2

⑧ Mai bine direct la 10, pentru a nu crea **KODATE**-uri.

⑭ Mai bine la „a”, închizând definitiv teritoriul și permițând mai târziu alb „b” în **SENTE**. În partidă (**Fig. 3.6.1**), schimbul ⑤4, ⑤5, ⑤6 va fi jucat în **GOTE**, iar actuala mișcare 14 se va dovedi a fi absolut inutilă pe tablă.

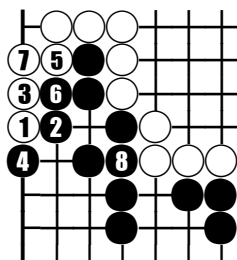


Fig. 3.5.3

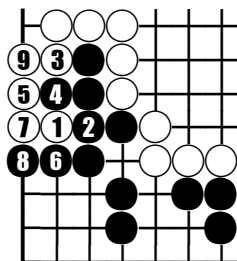


Fig. 3.5.4

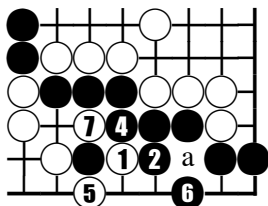


Fig. 3.5.5

②⑧ Prea mică (trei puncte în **GOTE**). Mai bine la 52 sau 41 (vezi **Fig. 3.5.3** și **Fig. 3.5.4**). Diferența dintre cele două variante este de două puncte. Negrul 8 din **Fig. 3.5.3** poate fi jucat **TENUKI**, dar dacă albul va juca 8 (amenințând „a”), negrul trebuind să conecteze la „b”.

③⑨ Trebuia conectat la 40.

④③ Trebuia blocat la 52. Albul va câștiga aici 3-4 puncte în **SENTE**, puncte pe care negrul nu le recuperează cu actualul 43. Mai mare ar fi fost eventual negru 48.

④⑤ Acest răspuns este absolut obligatoriu. Dacă negrul ar fi jucat **TENUKI**, ar fi urmat atacul cu alb 1 din **Fig. 3.5.5**.

Mișcările 173-233

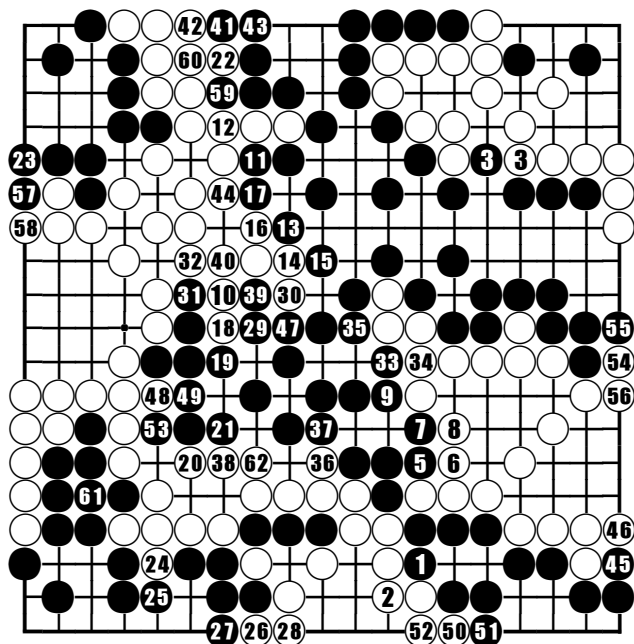


Fig. 3.6.1.

④ Prea mică.

②③ Dacă tot este GOTE, mai bine direct la 57.

⑤③ Mișcare de 1 punct în GOTE. Negrul 56 valorează 2 puncte. După alb 62 (mișcarea 234 a partidei) jocul este încheiat cu un avantaj de $7 \frac{1}{2}$ puncte în favoarea albului.

● CALOTĂ
Lucrețiu
(Brașov), 1 Dan

○ ZHANG
Hai Tao
(China), 4 Dan

Komi: 5,5 puncte
Timp de gândire: 1 oră pentru fiecare jucător
Turneu Brașov (noiembrie 1986)

MIȘCĂRILE 1-18

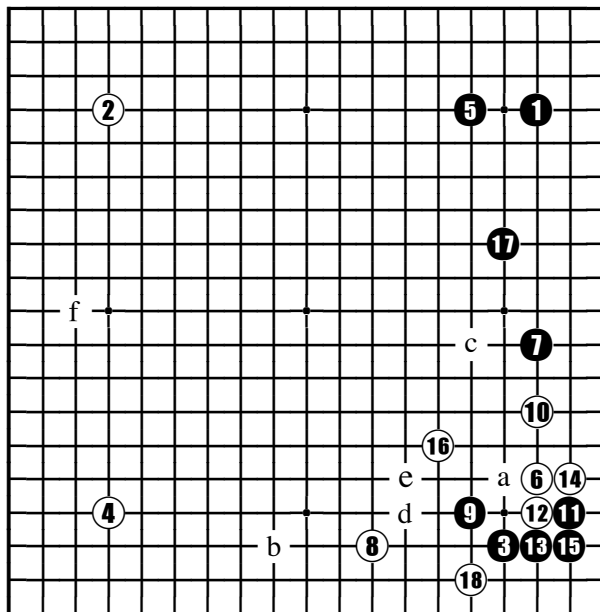


Fig. 4.1.1.

ALB 6: Dă posibilitatea negrului de face mișcarea 7, într-o relație perfectă cu **IKKEN SHIMARI**-ul de sus. Mai indicat ar fi fost **IKKEN TAKAGAKARI** cu „a”. O altă posibilitate de joc ar putea fi cea din **Fig. 4.1.2.**

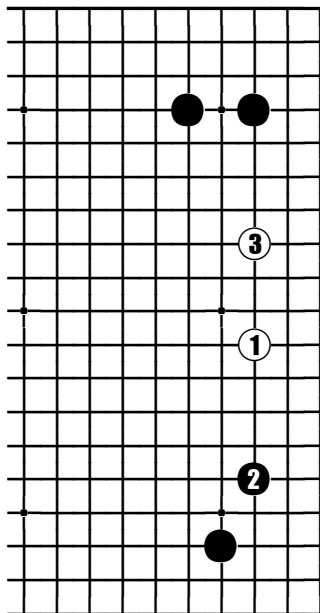


Fig. 4.1.2.

Fig. 4.1.2. WARIUCHI cu alb 1 de aici; urmat de negru 2 și alb 3, constituie o tehnică mai rar folosită, dar aplicabilă în cazul de față. Faptul că negrul obține în această variantă două **SHIMARI**-uri este în mod cert un profit, dar nu atât de mare pe cât ar părea la o primă vedere: influența lor pe tablă este relativ redusă de către pietrele albe 1 și 3, care au o poziție foarte solidă. Mai târziu, albul va putea ataca în condiții bune oricare dintre cele două colțuri.

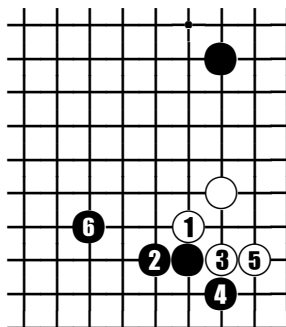


Fig. 4.1.3.

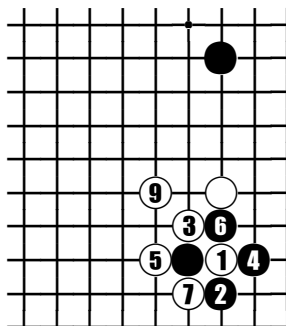


Fig. 4.1.4.

⑧ conectează

⑧ După negru 7, continuarea pentru alb devine o problemă destul de delicată. În general este adoptată varianta din **Fig. 4.1.3**, unde în urma lui negru 6 pozițiile se stabilizează. Albul trebuie să fie atent însă la ordinea mișcărilor și să nu înceapă prin a juca direct la 3 deoarece...

Fig. 4.1.4. După acest alb 1, negrul va răspunde cu 2 și apoi **HANE KAESHI** cu 4. După secvența până la 9 de aici, negrul va obține o formație sigură în colț și posibilitatea de a folosi **NOZOKI** în „a” și „b” în continuare, spre a neutraliza influența formației albe. În **Fig. 4.1.5** este arătată una din multiplele posibilități ale negrului de a folosi aceste **AJI**-uri.

[În **Fig. 4.1.5** este arătată una din multiplele
posibilități ale negrului de a folosi aceste **AJI**-uri.]

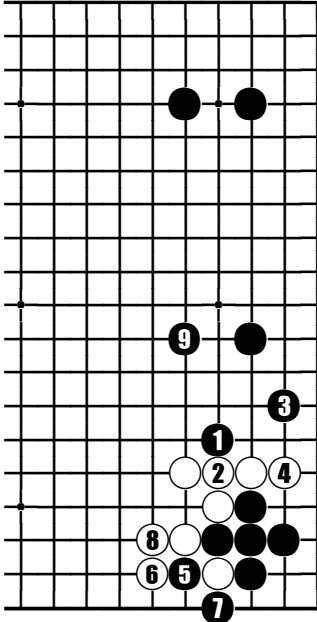


Fig. 4.1.5.

Fig. 4.1.6. Dacă după alb 1 de aici, negrul
rezistă cu **SAGARI** la 2, albul va continua cu **OSAE**
la 3. Acum **KIRI** negrul cu 4 devine obligatoriu,
deoarece negru 5 urmat de alb „a” ar duce la o
poziție mult prea joasă (continuarea în **Fig.**
4.1.7).

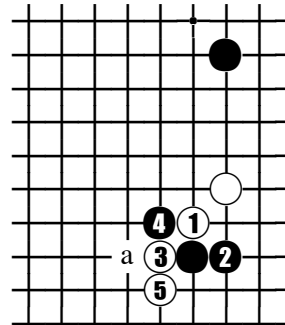


Fig. 4.1.6.

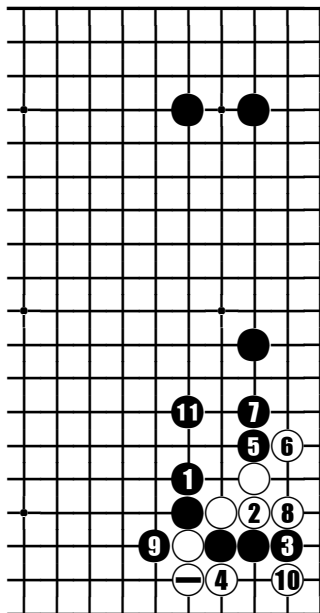


Fig. 4.1.7.

Fig. 4.1.7. Aceasta este una din variantele care pot decurge din poziția precedentă, foarte interesantă pentru negru în poziția de pe tablă din acest moment (sacrificiul a trei pietre în colț conferindu-i acestuia o puternică influență exterioară).

Fig. 4.1.8. Alb 1 de aici, urmat de negru 2, este o altă posibilitate de joc, albul având posibilitatea de a obține viață (eventual) printr-un TSUKE în „a”.

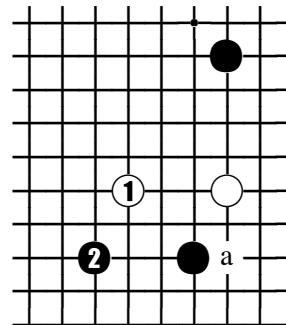


Fig. 4.1.8.

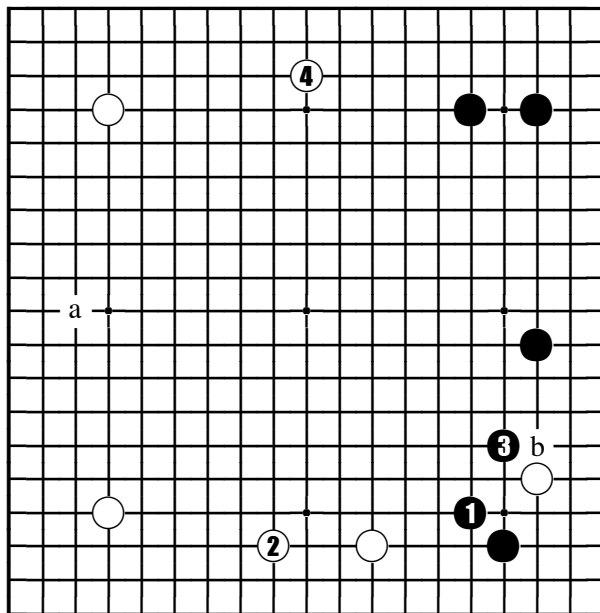


Fig. 4.1.9.

Așa cum a fost jucat, alb 8 din partidă avea intenția de a mai prinde o mișcare la „b”, dar după negru 9...

Fig. 4.1.9. Dacă după negru 1 de aici, albul ar fi jucat la 2, negru 3 și probabil alb 4 ar fi fost continuarea firească. Alb 4 jucat la „a” ar aduce viață pe latura dreaptă, dar un profit teritorial foarte mic în schimbul unui prea puternic zid negru orientat spre centrul tablei. În poziția din această variantă, negrul ar putea continua cu „b” pentru ca, ulterior, după un răspuns alb pe latura stângă (sau eventual chiar un schimb de 2-3 mișcări), să ocupe el însuși punctul „a”: mișcarea 5 a negrului ar mai putea fi jucată direct la „a”, caz în care ar urma alb „b” și, deci, realizarea unui schimb relativ echilibrat (profit imediat contra **MOYO**).

⑩ Trebuia adoptată varianta din **Fig. 4.1.9**. Încercând să reziste prematur aici, albul nu poate decât să joace în avantajul adversarului său (ar fi, ca și cum, după negru 3 din **Fig. 4.1.9**, albul ar continua direct cu „a”).

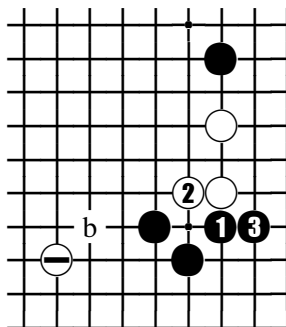


Fig. 4.1.10.

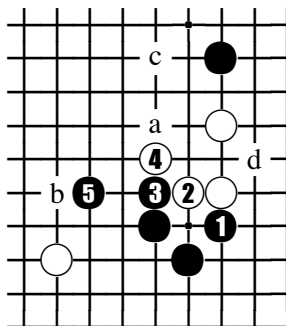


Fig. 4.1.11.

11 Mult mai corect ar fi fost negru 1 **din Fig. 4.1.10.**

Fig. 4.1.10. Pentru a putea ataca eficient în continuare, negrul trebuie mai întâi să obțină el însuși o poziție solidă în colț, fără ca în acest fel să ușureze situația vreunui din grupurile albe vecine. După negru 3 de aici, albul va trebui să se extindă spre centru: dacă alb „a”, negru „b” va începe presiunea asupra pietrei notate ⊖ fără ca situația grupului alb fugitiv să fi fost încă rezolvată. Bineînțeles că negrul poate forța un pic jocul, declanșând varianta din **Fig. 4.1.11.**

Fig. 4.1.11. În această variantă, alb 4 poate fi jucat și la „a”, caz în care negrul va continua cu „b”. Pentru negru, avantajul ar fi că va reuși să prindă o mișcare la „c” (foarte importantă pentru **MOYO**-ul său de sus), fără ca aceasta să fie prea pasivă. Albul va avea și el însă un mic avantaj: poate avea oricând viața asigurată cu o mișcare la „d”.

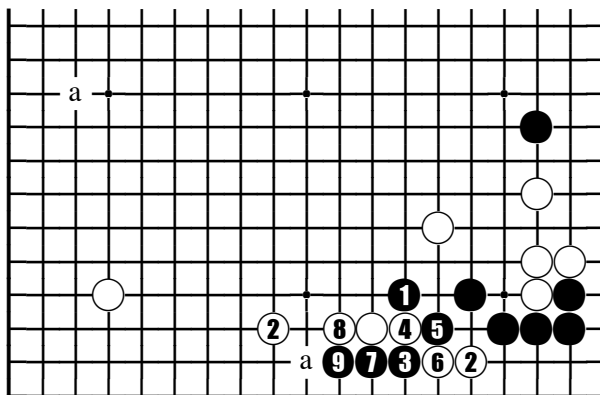


Fig. 4.1.9.

17 Având în vedere atacul alb cu 18, această mișcare trebuia jucată la „d“, asigurând ieșirea spre centru și menținând separate cele două grupuri albe. Alb 18 ar fi devenit inutil deoarece, după cum se vede în **Fig. 4.1.12** ...

Fig. 4.1.12. În urma secvenței până la 9 de aici, albul neputând juca OSAE la „a“, se vor pierde cele două pietre 2 și 6.

18 Atacul este prematur, deocamdată neputându-se pune problema capturării grupului negru. O simplă mișcare la „e“ ar fi fost însă jucată în SENTE (negru va trebui acum să trăiască în colț), pentru ca mai apoi ocuparea punctului „f“ să-i aducă albului un remarcabil avantaj pozițional

MIȘCĂRILE 19-37

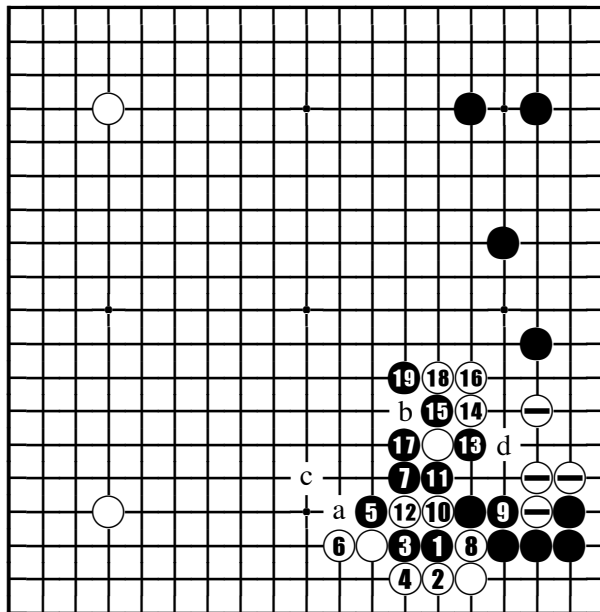


Fig. 4.2.1.

① Mai bine direct la 12.

③ Mai bine direct la 7.

⑥ Mult prea pasivă: trebuia dublu **HANE** la „a” sau tăiat de pe acum la 8.

⑦ Greșit! Această mișcare nu conectează pietrele negrului.

⑧ A urmări captura a două pietre negre, întărește poziția pe latură a albului, dar în continuare negrul va scăpa mult prea ușor și va reuși să atace pietrele ⊖. Dacă albul ar fi jucat simplu la „b”, negrul ar fi continuat probabil cu 11, iar alb „c” ar fi ocupat o frumoasă poziție. Observați că în acest fel, profitul alb pe latura de jos promite să fie cu mult mai mare, grupul negru continuă să fie sub atac (el nu are încă viața asigurată), în timp ce grupul alb de pe latura dreaptă a scăpat de probleme.

⑮ Trebuia jucat mai întâi la „d” (vezi **Fig. 4.2.2**).

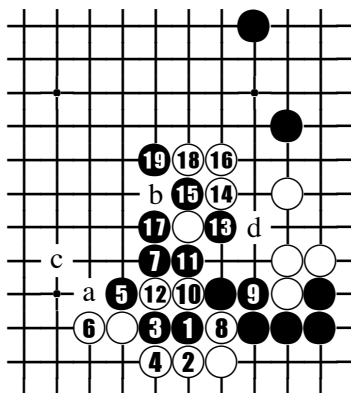


Fig. 4.2.2.

Fig. 4.2.2. Dacă după negru 1 de aici, albul conectează cu 2, atunci negru 3, alb 4 și negru 5 care continuă atacul (dacă alb „a“, negru „b“). Dacă după negru 1, albul joacă la „c“ ... (continuarea în **Fig. 4.2.3**).

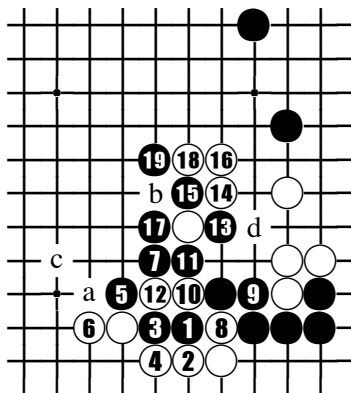


Fig. 4.2.3.

Fig. 4.2.3. În urma schimbului 1 cu 2 de aici, negrul va putea continua cu 3 întărindu-și MOYO-ul din partea de sus. Acum albul va trebui să joace „a“ sau „b“, iar negru „c“ (eventual „d“).

MIȘCĂRILE 37-59

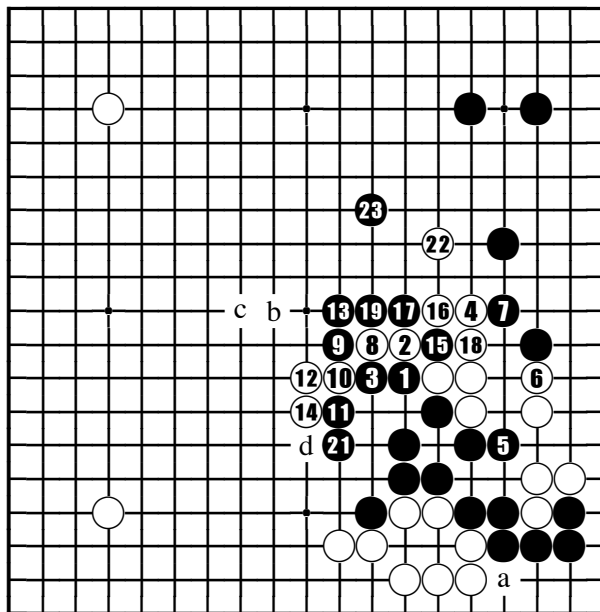


Fig. 4.3.1.

20 conectează

3 Trebuia jucat la 8.

11 Nu este necesar. Direct la 13 ar fi fost mai bine. Forțând alb 12, se reduce câmpul de influență al propriilor pietre 9 și 13. Dacă după negru 13 (în loc de 11), albul joacă el însuși 11, negru „a” este suficient. „Forma” în care se vor dezvolta pietrele 9 și 13 este deosebit de importantă în acest moment, putând influența de pe acum rezultatul partidei.

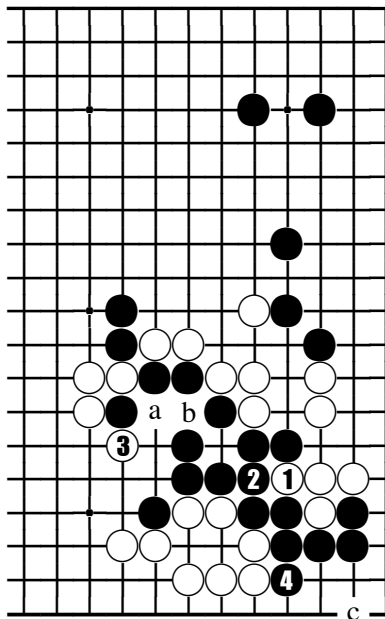


Fig. 4.3.2.

După alb 14, situația negrului este destul de complicată. Grupul său de jos va trăi desigur, dar el este perfect închis (vezi **Fig. 4.3.2** și **Fig. 4.3.3**).

Fig. 4.3.2. Tot ce ar putea face albul aici ar fi să atace cu 1 și, apoi, cu 3. După negru 4, însă, viața grupului este asigurată. Dacă alb 3 este jucat la „a”, negrul va conecta la „b” și dacă în continuare alb „c”, negru 3 obține, de asemenea, viață.

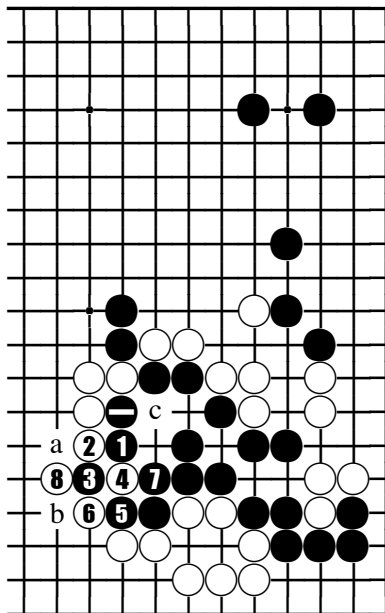


Fig. 4.3.3.

Fig. 4.3.3. Dacă negrul coboară cu 1 ca aici, pentru ca mai apoi cu 3 să încerce separarea pietrelor albe din centru, secvența până la 8 îi va zădărnici orice speranță, albul închizându-l cu un zid perfect. Tăieturile din „a” și „b” nu au nici un fel de importanță atâta timp cât, recapturând la 4, albul amenință punctul „c”.

În această zonă cel puțin, situația este foarte proastă pentru negru. Dacă el nu va recupera în altă parte suficient de mult, partida va putea fi considerată încă de pe acum pierdută. Spunând acestea, ne vom îndrepta bineînțeles, atenția către **MOYO**-ul negru din dreapta-sus și grupul alb de pe latura dreaptă.

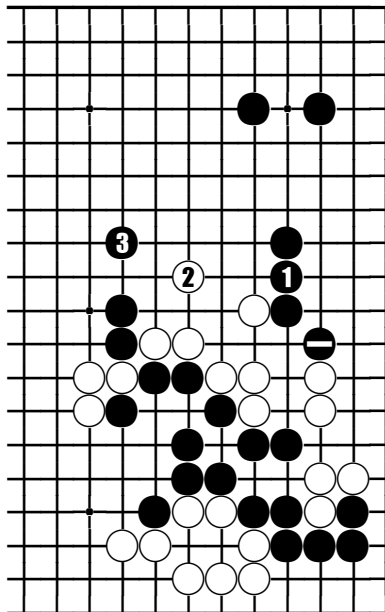


Fig. 4.3.4.

Fig. 4.3.4. Având în vedere că albul jucând la „a“ va obține viață, negrul se poate întări cu 1 de aici, iar după schimbul de mișcări până la 3, să obțină profit pe latura dreaptă, lăsând în continuare viața grupului alb nedefinitivă: albul va mai trebui să joace cel puțin o dată, aici, în viitor.

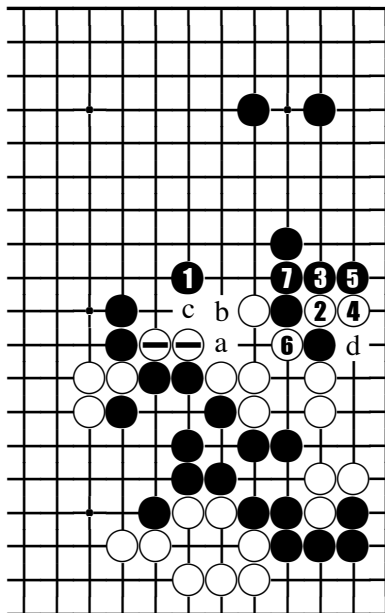


Fig. 4.3.5.

Fig. 4.3.5. Dacă negrul va juca acest 1, albul ar putea face viață cu secvența până la 6, iar **MOYO**-ul negru de sus ar deveni ceva mai promițător (cu atât mai mult, cu cât după negru 7, dacă albul nu mai joacă aici, un atac negru la „a” ar obliga abandonarea celor două pietre \ominus); dacă după negru „a”, albul ar continua cu „b”, atunci negru „c” și albul va fi nevoit totuși să se apere la „d”). Negru 5 poate fi jucat și la 6, dar asta nu va împiedica grupul alb să facă viață, lăsând în același timp câteva **AJI**-uri în zidul negru de deasupra. Dacă după negru 1, albul adoptă soluția din **Fig. 4.3.6**...

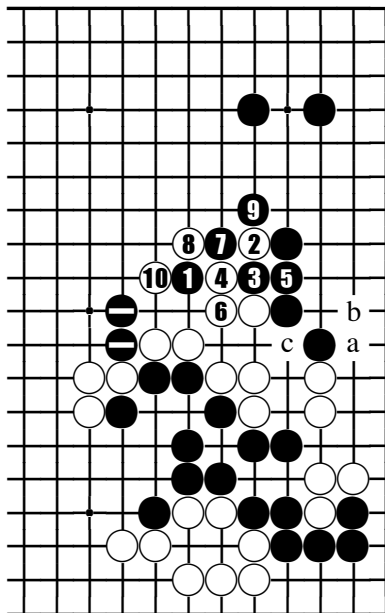

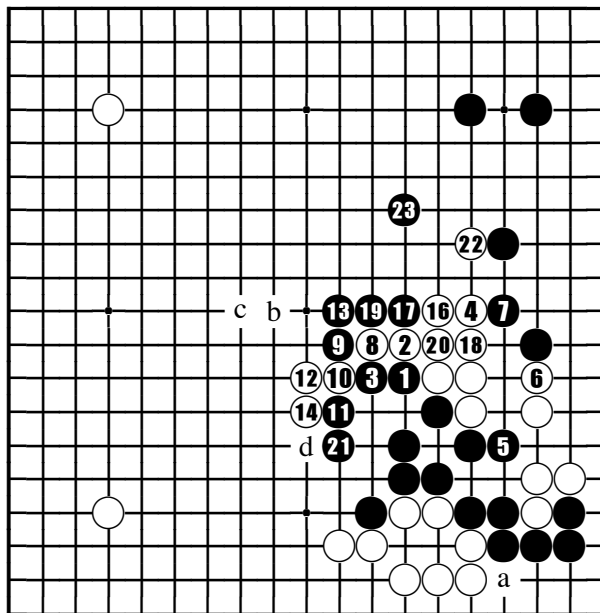


Fig. 4.3.6.


Fig. 4.3.6. În urma acestei continuări cu 2 a albului, secvența până la 10 este de așteptat. Rezultatul ar fi că negrul va putea spera la un profit destul de mare în partea din dreapta (sus); dar că va trebui să renunțe pentru moment la cele două pietre notate , rămânând ca mai târziu să vadă dacă se mai poate face ceva cu ele sau nu (o încercare de salvare a lor în acest moment nu ar duce decât la consolidarea pozițiilor albului pe latura stângă). Pentru a continua presiunea asupra grupului alb, negrul s-ar putea gândi să joace mișcarea 7 ca un **KIKASHI** la 8, dar orice încercare de acest fel este inutilă din moment ce există pe tablă secvența alb „a“, negru „b“, alb „c“, cu care se obține viață.

Atenție însă: aceste ultime variante nu echilibrează situația pe tablă, ci numai îi asigură negrului un „minim“ pe baza căruia să poată continua partida.

15, **17** și **19** Nu fac decât să-l împingă pe alb în plin **MOYO** negru, deci în unicul loc de pe tablă unde acesta din urmă putea spera obținerea unui profit cât de cât compensator. În plus, grupul negru care se formează în centrul tablei devine foarte „greu“, fără o eficacitate prea mare, punându-se acum din ce în ce mai dificil problema



[Fig. 4.3.1.]

abandonării sale (ca în cazul celor două pietre  din Fig. 4.3.6).

23 Dacă analizele precedente ne-au dus la concluzia că grupul alb de pe latura dreaptă nu poate fi nici omorât (încă), nici închis perfect (încă), atunci atitudinea corectă din partea negrului ar fi să nu mai insiste deocamdată aici. El ar trebui să își dezvolte pietrele din centrul tablei cu o mișcare în „b” sau „c”, dar înainte de aceasta este bine ca el să joace mai întâi „d”. Acest punct este foarte important în sine, deoarece ocupat de alb i-ar face acestuia un puternic zid până pe linia a opta (unde se află piatra 12). Jucând la „d”, negrul împiedică formarea acestui zid, micșorând totodată perspectivele albului de a face un teritoriu foarte mare pe latura de jos. Pe de altă parte, separarea pietrelor 10, 12 și 14 va întări în mod direct grupul vecin al celor patru pietre negre. Schimbarea câmpului de luptă în acest moment este neapărat necesară negrului: mai târziu, după ce se vor mai pune pietre pe tablă (în special pe latura de sus), o revenire asupra grupului alb de pe latura dreaptă va fi oricând posibilă și, poate, chiar mai eficientă.

MIȘCĂRILE 59-88

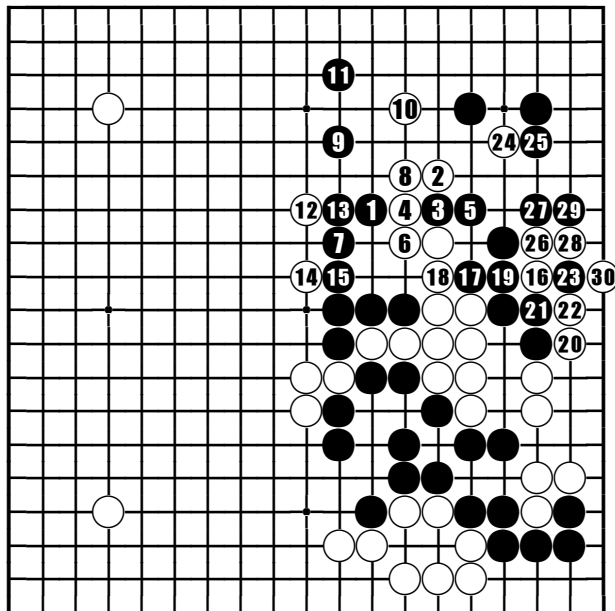


Fig. 4.4.1.

3 Îl întărește pe alb, fără a acoperi nici pe departe defectele propriei formații.

21 Trebuia jucat la 26 și dacă alb 23, atunci negru 28.

După alb 30, poziția negrului pe tablă este deosebit de proastă. Profitul absolut minor din colțul de sus, grupul inefficient de pe centru, ca și întreaga zonă nejucată din stânga (dar de influență albă) nu-i pot lăsa nici un fel de speranță.

MIȘCĂRILE 89-129

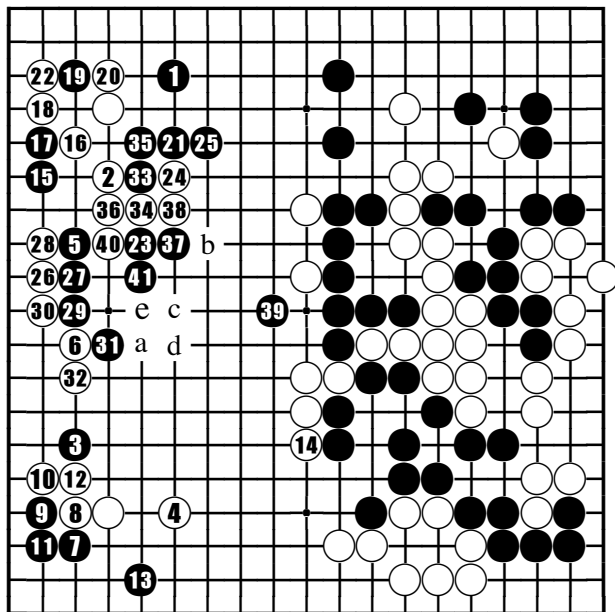


Fig. 4.5.1.

1 și **3** O idee mai bună ar fi fost poate direct la 29, pentru a avea amenințări în cât mai multe locuri deodată.

7 Ar fi o soluție în mod normal, dar în cazul de față negrul trebuie să forțeze jocul (eventual BOSHI la „a“?...)

15 Mai întâi la 23 și după un probabil răspuns alb, undeva sus, negru „a“. Actualul 15 poate fi jucat oricând. Oricum, în astfel de situații negru 16 este în general mai eficient.

21 Mai bine la 22, pentru a face legătura între propriile pietre și a slăbi grupul alb. Una din variantele arătate în **Fig. 4.5.2** și **Fig. 4.5.3** ar fi fost, de asemenea, de considerat.

23 Mai bine la 29, spre a forța viața pe loc. Negrul trebuie să încerce să rezolve pe loc poziția grupului său, influențând cât mai puțin posibil alte zone ale tablei.

27 Trebuia blocat la 28 sau extins la „b“.

33 și **35** Mai bine la „b“. Așa cum s-a jucat, după alb 38, grupul negru fugărit se va găsi lipit de un mult prea puternic zid advers.

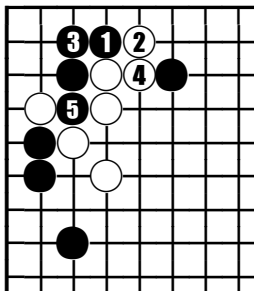


Fig. 4.5.2.

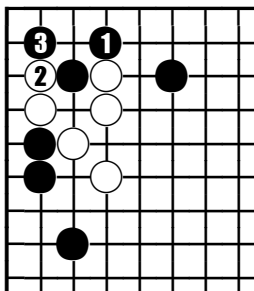


Fig. 4.5.3.

[39] Trebuia apărat împotriva tăieturii cu 40 (la „c“, „d“ sau „e“) În condițiile în care albul conduce cu aproximativ 20 de puncte, orice „cadou“ de acest fel este exclus.

[21] Mai bine la 22, pentru a face legătura între propriile pietre și a slăbi grupul alb. Una din variantele arătate în **Fig. 4.5.2** și **Fig. 4.5.3** ar fi fost, de asemenea, de considerat.]

MIȘCĂRILE 129-150

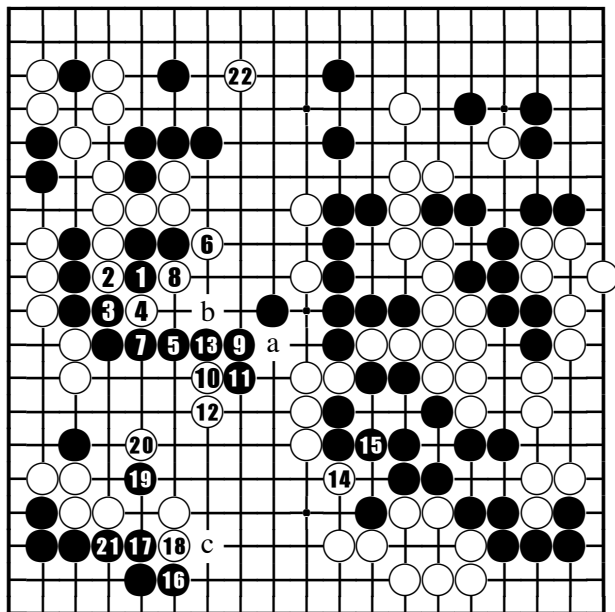


Fig. 4.6.1.

① Trebuia jucat la 4 (vezi **Fig. 4.6.2**).

⑬ Jucat așa, lasă un **AJI** de tăietură la „a”. Corect ar fi fost la „b”.

⑭ Prea mică. Viața grupului negru nefiind amenințată, acesta poate juca **TENUKI** (de exemplu la „c”), albul ar putea continua aici ca în **Fig. 4.6.3**.

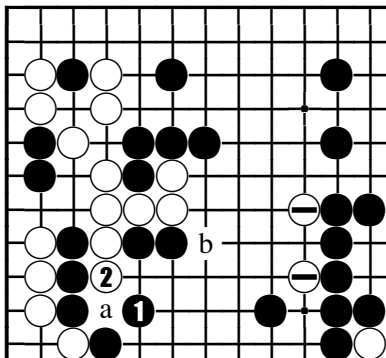


Fig. 4.6.2. Dacă după negru 1 de aici albul continuă cu 2, negrul se va putea extinde la 3. Acum dacă alb „a”, negru „b” izolează cele două pietre ⊖, obținând un frumos profit în centru. Diferența între această variantă și cea jucată este cu ceva mai mare de 10 puncte în favoarea negrului.

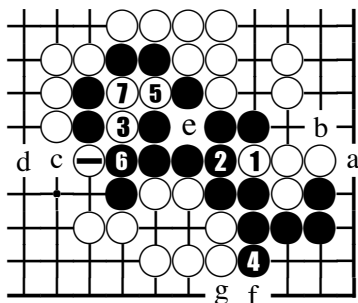


Fig. 4.6.3.

Fig. 4.6.3. După secvența până la 8, negrul trăiește în colț, iar albul capturează patru pietre. În continuare, ultimele mișcări de YOSE nu sunt greu de prevăzut: negru „a“, alb „b“, negru „c“, alb „d“, rămânând un eventual KO la „e“ (deci 1/2 punct) și ocuparea punctului „f“ (sau respectiv „g“), încă o jumătate de punct. Dacă, însă, negrul ar răspunde la mișcarea albului cu piatra notată ⊖... (vezi **Fig. 4.6.4**).

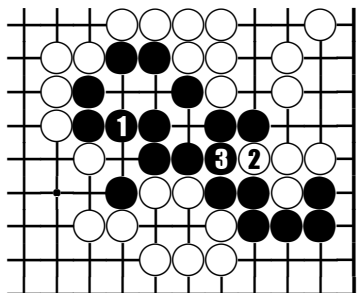


Fig. 4.6.4.

Fig. 4.6.4. În urma schimbului de mișcări până la 3, de aici, se poate presupune că albul va apuca să joace (mai târziu) la „h“, iar negrul să facă conexa în SENTE la „i“, cu răspuns alb la „j“.

Dacă numărăm acum aceste două variante, vom ajunge la concluzia că negrul, nerăspunzând mișcării 14 din **Fig. 4.6.1**, nu pierde aici decât vreo 5 puncte, în timp ce mișcarea sa la „c“ este cu mult mai valoroasă.

- ❶ Jucat la 6, ar fi neutralizat atacul alb cu piatra notată \oplus
- ❺ Trebuia jucat la 8 (vezi **Fig. 4.7.2**).
- ❷ Trebuia jucat ca 1 din **Fig. 4.7.3**.

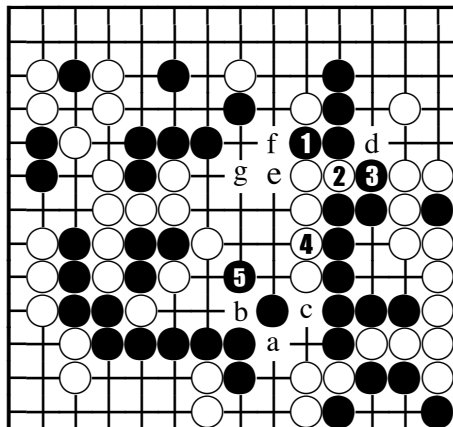


Fig. 4.7.2.

Fig. 4.7.2. După negru 3 de aici, albul ar putea conecta la 4, amenințând o mișcare la „a” (ceea ce ar însemna separarea inevitabilă în „b” sau „c”), la care însă negrul se va conecta cu 5. Dacă în continuare albul taie la „d”, negru „e” capturează cinci pietre adverse (la alb „f” negru va putea răspunde cu „g”).

19 Jucat la 22, ar mai fi salvat ceva pe latura de sus.

28 Trebuia jucat la „b” (vezi **Fig. 4.7.4**).

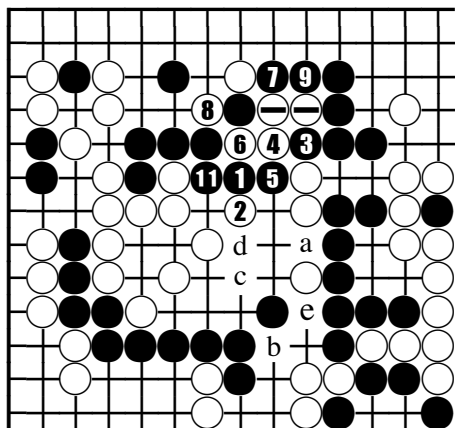


Fig. 4.7.3.

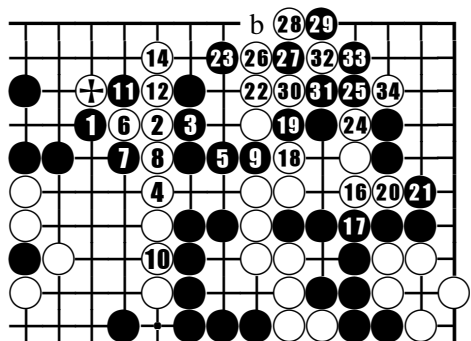


Fig. 4.7.3. ① de aici răpește orice șansă de scăpare celor două pietre albe notate ①. Secvența ilustrată în continuare este una din eventualele posibilități pe care albul le poate încerca, dar ea eșuează după negru 11. Dacă alb 2 este jucat la „a“, negru va continua tot cu 3, iar dacă albul va tăia acum la „b“, negrul se va putea apăra cu „c“ (moment în care punctele „d“ și „e“ devin **MAI**). Această manevră nu mai este posibilă după schimbul de mișcări negru 7 cu alb 8 din partidă (**Fig. 4.7.1**).

În urma conexeii albului cu 10 (care validează tăietura la „a“), partida este definitiv pierdută pentru negru: cu toate complicațiile pe care acesta le are în plus, pe latura de sus, orice iluzie este acum nejustificată.

Fig. 4.7.4. După alb 1 de aici, negrul este obligat să răspundă la 2, iar alb 3 devine o mișcare fără nici un fel de replică (vezi continuarea până la 7). În partidă, după mișcarea 184 a albului (mișcarea 34 din **Fig. 4.7.1**), negrul va captura **KO**-ul, pe care îl va și câștiga până la urmă, dar cu prețul grupului său din partea stângă a laturii de sus, ceea ce va aduce după sine și abandonul.

● ZHANG
Hai Tao
(China), 4 Dan

○ BACIU
Radu
(București), 4 Dan

Komi: 5,5 puncte
Timp de gândire: 1 ½ ore pentru fiecare jucător
Turneu Cluj-Napoca (mai 1987).

MIȘCĂRILE 1-16

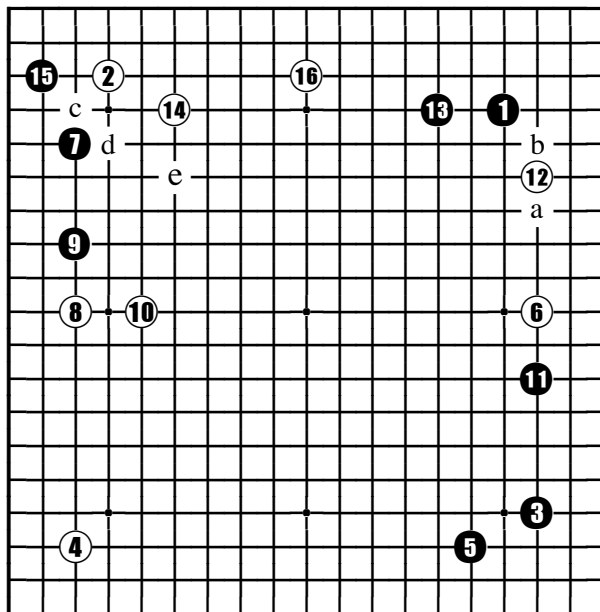


Fig. 5.1.1

⑧ Un **HASAMI** foarte larg, mai puțin folosit, dar care mi s-a părut eficient în cazul de față: acum negrului nu-i va mai conveni să atace în colțul din stânga-jos, pe **HOSHI** (vezi FIG. 5.1.2).

⑫ Jucat la „a”, ar fi adus după sine negru „b” și ... (vezi FIG. 5.1.4).

⑭ Aș fi putut fi jucat ca 1 din **Fig. 5.1.5** (cu secvența care îi urmează), dar i-aș fi dat posibilitatea ca, ulterior, să-mi poată ataca piatra notată —, intenția mea era totuși de a-i menține cât mai slabe cele două pietre de pe latura stângă, pentru a-mi proteja propriul **MOYO** din partea de jos a acestei laturi.

Dacă ⑭ ar fi fost jucat la „c”, urmat de negru „d”, alb 14, negru „e”, ar fi stabilizat o poziție adversă mult prea devreme, într-un moment când încă nu știam cum va trebui să acționez în această zonă.

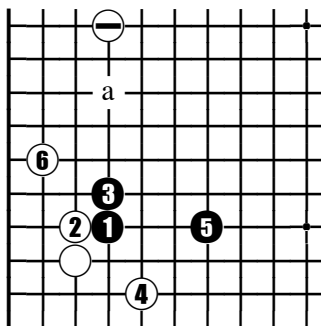



Fig. 5.1.2.

FIG. 5.1.2. Secvența până la 6 de aici este **JOSEKI** și ea ar trebui să fie urmată de negru „a”. O astfel de mișcare ar fi însă de neconceput în prezența pietrei , deci negrul va fi obligat să găsească un alt atac asupra **SAN-SAN**-ului. Atenție însă: alb 2 nu trebuie jucat la „b”, deoarece i-ar permite negrului să adopte varianta din **FIG. 5.1.3**.

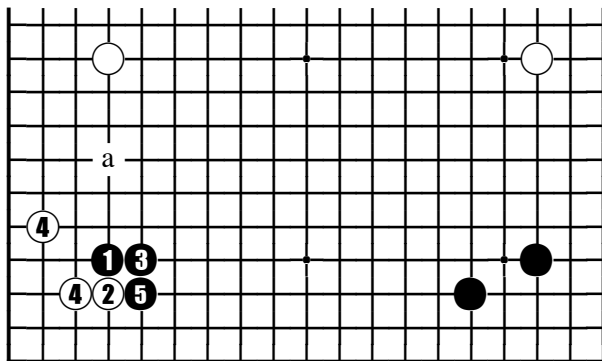


Fig. 5.1.3.

FIG. 5.1.3. După alb 4 de aici, negrul va putea renunța la „a” în favoarea unui **OSAE** cu 5. Comparați cele două variante și vă veți da seama cu ușurință că poziția negrului în cea de a doua este cu mult mai bună decât în prima, datorită, bineînțeles, **SHIMARI**-ului său din colțul drept.

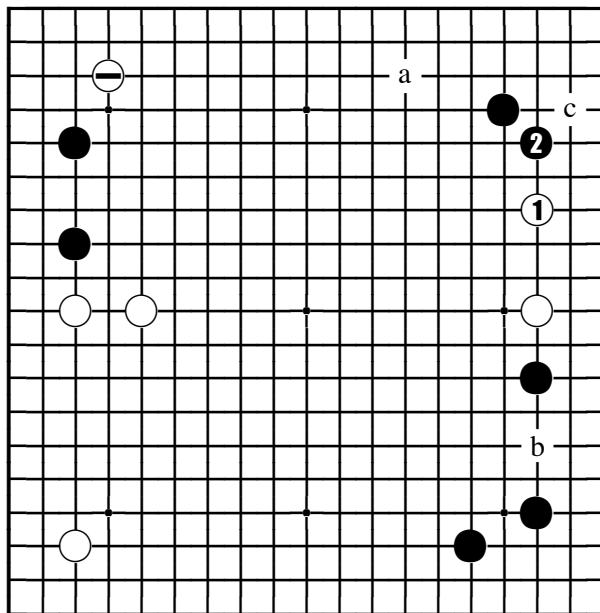


Fig. 5.1.4.

FIG. 5.1.4. Alb 1 de aici este o variantă posibilă, la care negrul ar putea răspunde cu 2. În acest caz, albul își va crea un minunat punct de atac în „a” (el fiind și într-o bună relație cu piatra \ominus din partea stângă). Dacă negrul nu vrea să-i acorde această mișcare albului, atunci va ocupa el însuși punctul „a” după 1 – dar în acest caz albul, cu ajutorul extensiei în „c”, va obține o formă bună, iar negrul va rămâne cu un **AJI** destul de neplăcut în „b”. Acest **AJI** exista și în prima variantă, dar nu era suficient de puternic din pricina poziției puțin cam înghesuie (totuși) a celor două pietre albe de pe latura dreaptă.

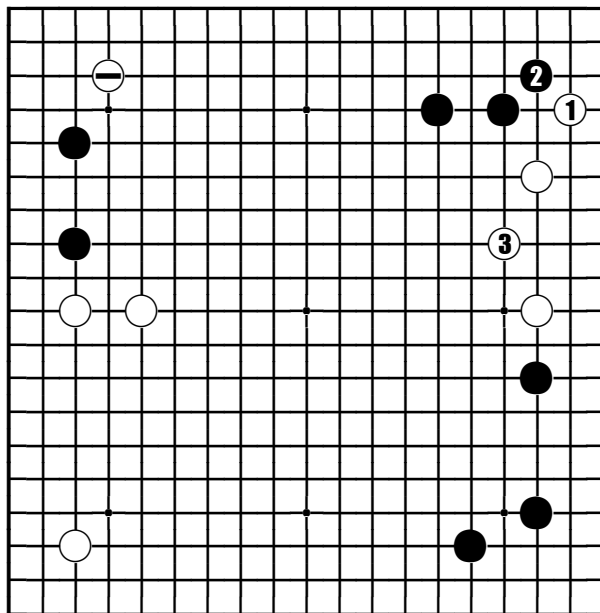


Fig. 5.1.5.

[⑭ Aș fi putut fi jucat ca 1 din **Fig. 5.1.5** (cu secvența care îi urmează), dar i-aș fi dat posibilitatea ca, ulterior, să-mi poată ataca piatra notată \ominus , intenția mea era totuși de a-i menține cât mai slabe cele două pietre de pe latura stângă, pentru a-mi proteja propriul **MOYO** din partea de jos a acestei laturi.]

MIȘCĂRILE 17-34

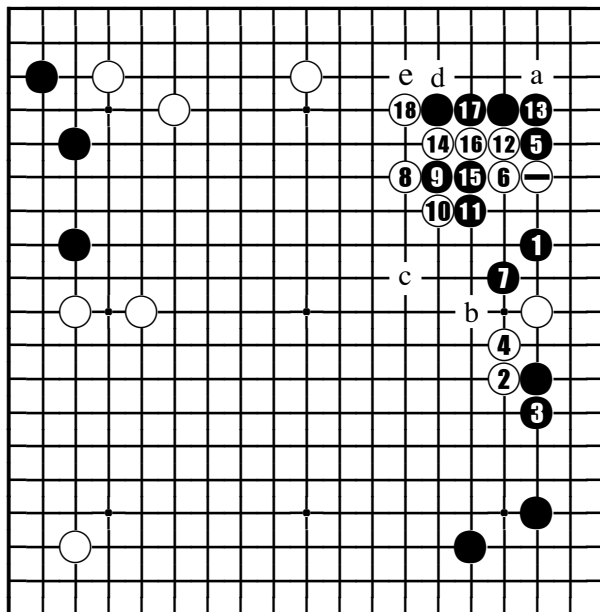


Fig. 5.2.1

- ②: În urma atacului negru cu 1, hotărârea pe care trebuie să o ia albul este destul de delicată (vezi Fig. 5.2.2).
- ⑧ Într-o astfel de situație, un simplu **IKKEN** la 9 ar fi fost prea scurt.
- ⑨ O încercare prematură de a tăia; mai bine la „c” (sau ceva în acest sens).
- ⑪ Nu rezolva nimic nici dacă era jucat la 15 (vezi Fig. 5.2.6).
- ⑮ Trebuia jucat la „d” sau chiar la „e”.

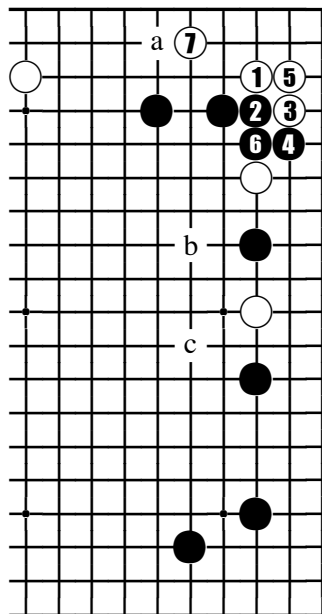


Fig. 5.2.3

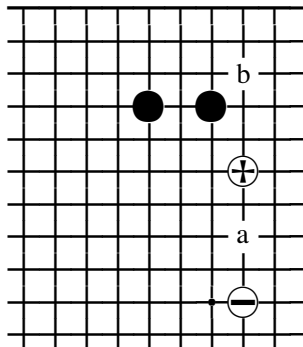


Fig. 5.2.2

Fig. 5.2.2. În mod normal, spațiul de trei intersecții dintre cele două pietre albe permite un UCHIKOMI negru la „a”. În acest caz, piatra notată ⊕ ar putea fi folosită pentru o invazie în „b” (făcându-se un schimb), rămânând ca piatra ⊖ să se descurce singură. Dacă aș fi jucat așa, s-ar fi desfășurat probabil secvența ilustrată în **Fig. 5.2.3**...

Fig. 5.2.3. După alb 7 de aici, negru având oricând în rezervă mișcarea „a” va putea continua prin a juca „b” sau „c” cu convingerea obținerii unui substanțial profit pe această latură **Fig. 5.2.4**. Alb 1 de aici (cu secvența care îi urmează, unde negrul 8 poate fi jucat și la „a”) este o atitudine posibilă, în general, dar l-ar fi întărit prea mult pe negru în partea de sus. În plus, îmi era foarte greu să văd cum aș fi putut folosi mai departe forma obținută, într-o zonă suficient de bine controlată de adversar.

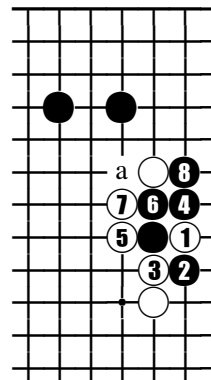


Fig. 5.2.4.

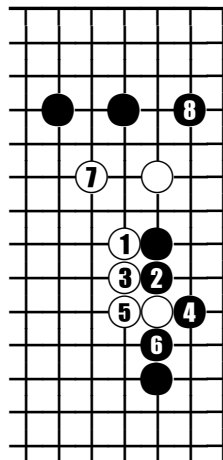


Fig. 5.2.5

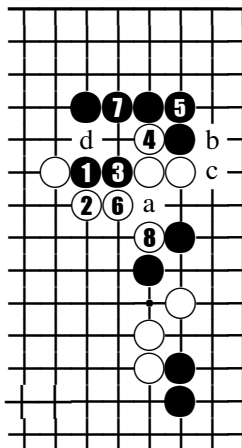


Fig. 5.2.6.

Fig. 5.2.5. Alb 1 de aici este o altă mișcare posibilă, dar secvența până la 8, care ar fi decurs, îmi lăsa senzația că i-aș fi acordat prea ușor un profit suficient de mare.

Revenind, deci, la **Fig. 5.2.1**, am hotărât să-mi întăresc cea mai slabă dintre cele două pietre cu mișcările 2 și 4, rămânând să văd cum va ataca el în continuare piatra notată \ominus (căreia oricum îi rămânea **AJI**-ul din „a“, în vederea unui schimb). Alb 4 putea fi jucat și la „b“.

Fig. 5.2.6. Mișcările 1 și 3 de aici nu separă pietrele albe, după cum se vede în secvența aceasta până la 8.

Dacă negrul 5 este jucat la 6, alb 5 ar rezolva imediat lucrurile. Dacă negrul 5 este jucat la „a“, atunci alb 5, negru „b“, alb „c“ și se va obține viața sau legătura cu **ATE** la 7, urmat de d“.

Mișcările 35-52

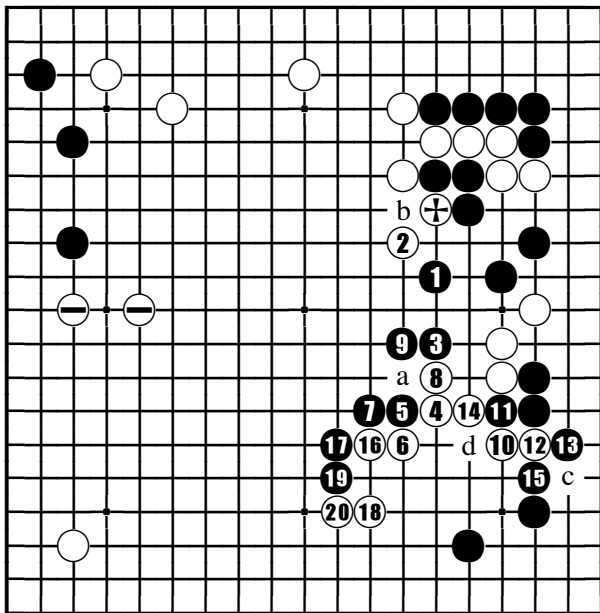


Fig. 5.3.1

② Era mai bine dacă ieșeam spre centru (eventual cu „a“). Simpla captură la „b“ a pietrei \oplus nu este totuși un câștig prea mare pentru negru. Este drept că în acest fel grupul său se va „aranja“ pentru moment, dar asta nu va însemna că s-a transformat într-un grup puternic. Alb „a“ ar rezolva, în plus, situația propriilor pietre de pe latura dreaptă, având și o poziție interesantă față de pietrele \ominus de pe latura stângă – bază a unui imens **MOYO**.

⑤ A încerca să taie legătura pietrelor albe cu 14 nu este un plan realizabil (vezi **Fig. 5.3.2**).

⑬ Dacă ar fi fost jucat la 14, ar fi urmat secvența din **Fig. 5.3.4**.

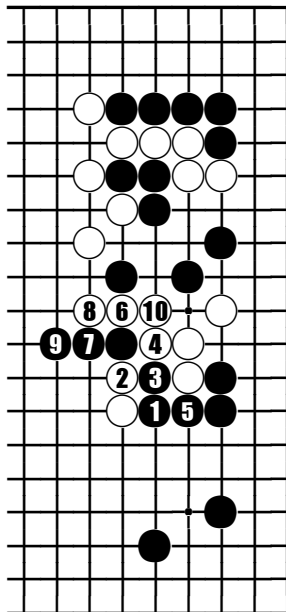


Fig. 5.3.2.

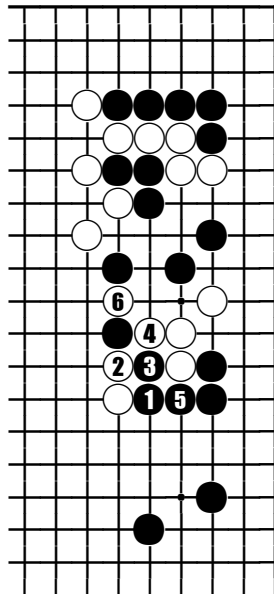


Fig. 5.3.3.

Fig. 5.3.2. După negru 1 de aici, jucat în intenția de a opri înaintarea albului spre centru, secvența până la 10 este forțată. Dacă negrul 5 este jucat la 10, albul va continua ca în varianta din **Fig. 5.3.3**.

Fig. 5.3.3. După alb 4 de aici, negrul ar trebui să joace „a” sau „b”, caz în care alb „c” va asigura salvarea grupului.

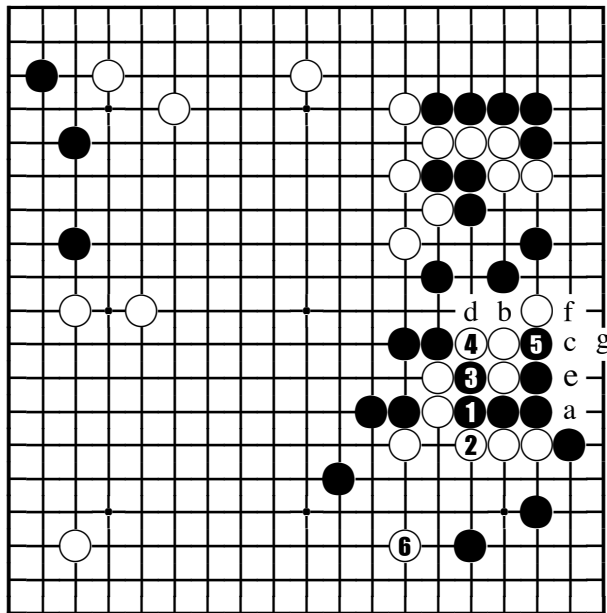


Fig. 5.3.4

Fig. 5.3.4. După negrul 1 de aici, albul forțează secvența până la 5, pentru ca mai apoi să joace (eventual) la 6. Grupul alb este „aranjat“, iar izolarea **SHIMARI**-ului negru în colțul de jos ar putea părea chiar spectaculoasă. Mai târziu, albul va putea oricând, să joace secvența alb „a“, negru „b“, alb „c“, negru „d“, alb „e“ pentru a reduce în mod sever profitul negru pe latură. Dacă după alb „a“, negrul răspunde la „c“, urmează alb „f“, negru „b“, alb „g“, negru „d“, alb „e“. Acesta ar fi, deci, rezultatul unei acțiuni directe (brutale), dar probabil că se pot obține profituri încă și mai mari din combinarea acestor **AJI**-uri cu un atac al **SHIMARI**-ului negru de jos.

⑭ Putea fi jucat și la „c“, urmat de negru „d“. Albul ar fi trăit pe margine, dar pe latura de jos situația ar fi devenit destul de confuză (ceea ce nu-mi doream, dată fiind vecinătatea **MOYO**-ului meu de pe latura stângă). În plus – și ceea ce este poate cel mai important, grupul negru din centrul tablei ar fi capturat, probabil, câteva pietre și ar fi devenit un grup extrem de puternic (ceea ce nu-mi doream absolut de loc).

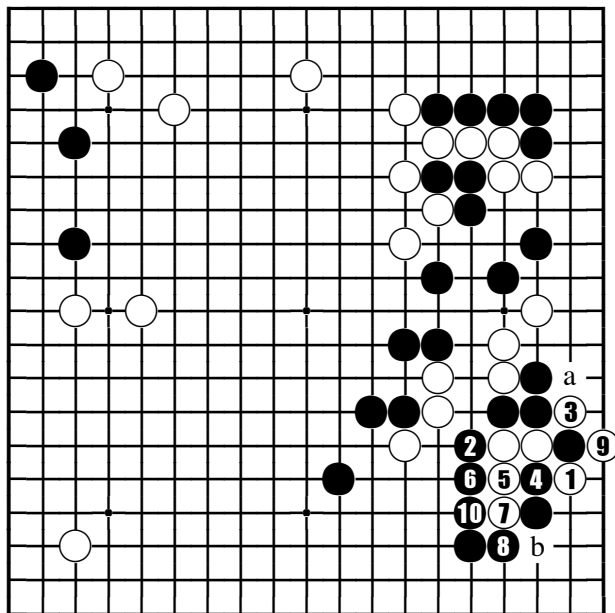


Fig. 5.3.5

Nu este nici o contradicție la mijloc: în **Fig. 5.3.4** îi dădeam câteva pietre în centru – întărindu-l, deci – dar rămânea slab în colț, pe când în această ultimă variantă negrul are poziții puternice atât în centru, cât și în colț, ceea ce nu-i același lucru. În prima variantă, datorită slăbiciunii grupului său din colț, puteam hotărî eu cum să mă extind pe latura de jos spre folosul și a **MOYO**-ului din stânga, pe când în cea de-a doua variantă, el având numai grupuri tari, ar fi putut lua cu ușurință inițiativa. Priviți spre comparație **Fig. 5.3.5**, în care se arată cam ce s-ar fi putut întâmpla dacă alb 14 din partidă (**Fig. 5.3.1**) ar fi fost jucat la „c”.

Fig. 5.3.5. În urma secvenței până la 12 de aici, se poate face viață cu „a” sau „b”, dar zidul negru obținut plus faptul ca pietrele albe de pe mijlocul laturii sunt iremediabil separate vor avea o influență puternică asupra întregii zone de jos a tablei, inclusiv asupra **MOYO**-ului alb din stânga.

Mișcările 53-74

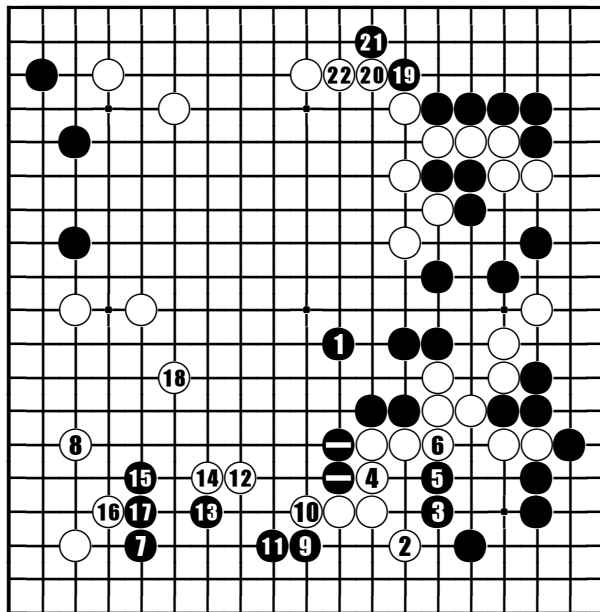


Fig. 5.4.1

① Dacă această mișcare ar fi fost jucată la 4... (vezi **Fig. 5.4.2**).

④ Trebuie jucat așa și nu la „a”: este important să se mai ocupe o libertate celor două pietre negre ②.

⑫: ieșirea în acest spațiu larg înseamnă practic scăparea de sub urmărire a grupului alb. Datorită mișcării 4, această ultimă piatră are asigurată legătura cu restul grupului (vezi **Fig. 5.4.5**).

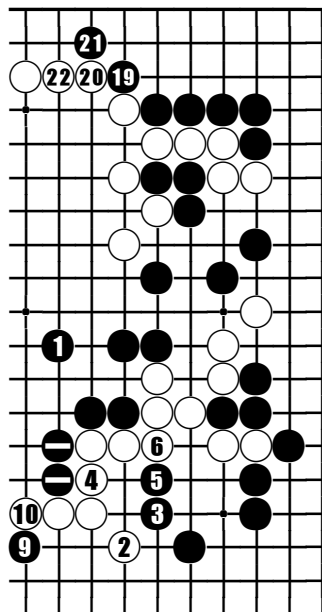


Fig. 5.4.2.

Fig. 5.4.2. După negrul 1 de aici, albul va continua secvența până la 7, după care va juca 8. În cazul în care negrul ar încerca să-l țină în continuare separat cu 9, 11 și 13 (dacă 13 este jucat la „a“, alb „b“), albul va tăia cu 14 și va declanșa secvența în continuare din **Fig. 5.4.3**. După alb 16 din această ultimă figură, negrul nu-și mai poate face nici un fel de iluzii în ceea ce privește câștigarea SEMEAI-ului.

Dacă negrul 11 din **Fig. 5.4.2** ar fi jucat la 12 (sau „a“), negrul 16 din **Fig. 5.3.3** va putea fi jucat direct la „c“.

Dacă negrul 9 din **Fig. 5.4.2** ar fi jucat la „a“, secvența din **Fig. 5.4.4** ar putea fi o posibilă continuare.

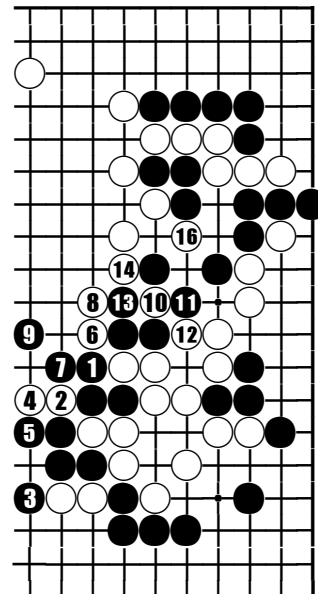


Fig. 5.4.3.

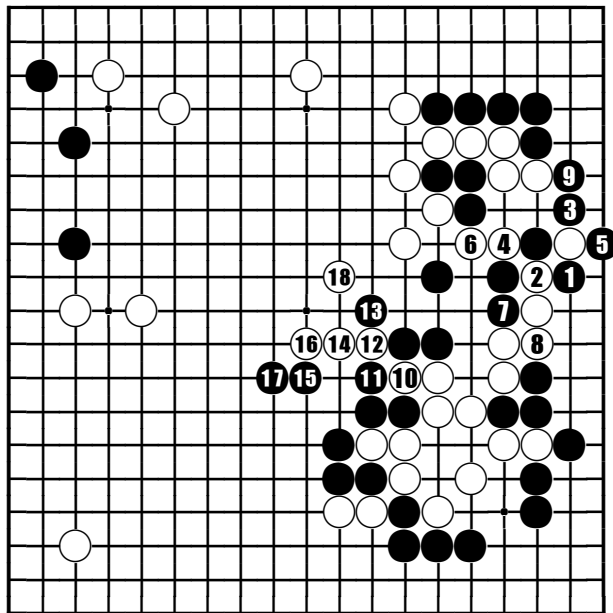


Fig. 5.4.4

Fig. 5.4.4. După negrul 1 și alb 2 de aici, secvența în continuare devine obligatorie pentru negru, ea sfârșind după alb 18 cu separarea (și ulterior capturarea) a șase pietre negre.

Trebuie să mai observăm un lucru la această ultimă variantă: poziția ocupată de alb în centru (închizând bine o latură a teritoriului său de sus) este mai bună decât cea obținută în **Fig. 5.4.3**. În același timp, negrul obține o poziție mult mai solidă pe latura de jos, în varianta din **Fig. 5.4.3**, decât cea din **Fig. 5.4.4**. Putem trage de aici concluzia că atitudinea corectă pentru alb este de a tăia cu 12 din **Fig. 5.4.4** (direct) și nu aceea de a juca mai întâi 2 și 4 din **Fig. 5.4.3**.

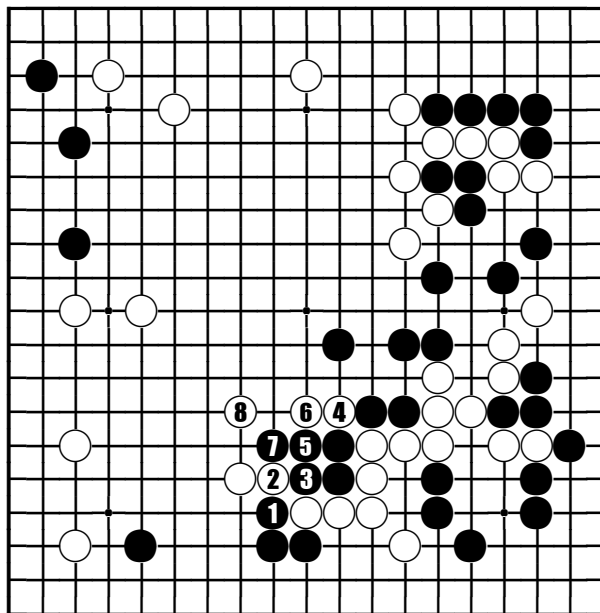


Fig. 5.4.5

Fig. 5.4.5. Negrul nu poate tăia cu 1 și 3 de aici, deoarece după secvența până la 7, **GETA** alb la 8 capturează pietrele de tăietură.

După mișcarea 22 din **Fig. 5.4.1** (mișcarea 74 a partidei), se poate face o primă estimare a teritoriilor. Negrul are cam 6–8 puncte în colțul din stânga-sus, aproximativ 10 puncte pe latura de jos, vreo 15 în colțul din dreapta-jos și încă 15-20 în cel din dreapta-sus; deci, în total aproximativ 50 de puncte. Albul are cam 20 de puncte pe latura stângă, încă vreo 20 pe latura de sus și mai poate miza pe aproximativ 10-20 puncte în centru. Dacă mai adăugăm **KOMI**-ul de 5,5 puncte, vom totaliza în jur de 60 puncte pentru alb, ceea ce-i acordă un avantaj minim de 10 puncte asupra adversarului său.

MIȘCĂRILE 75-97

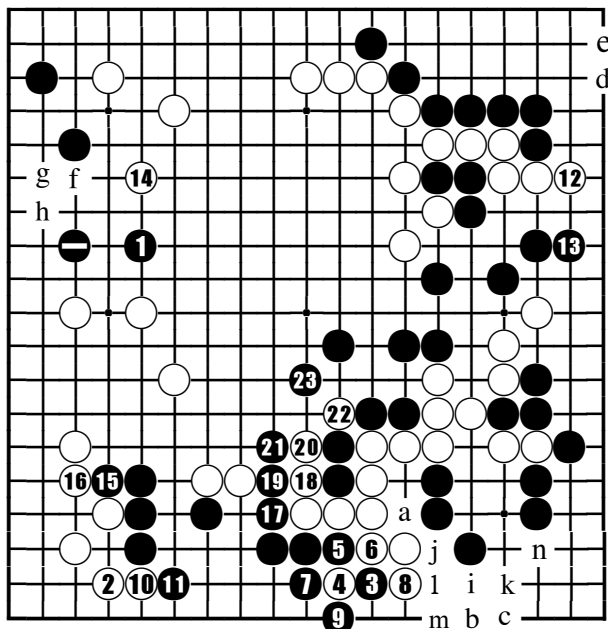


Fig. 5.5.1

② Cunoscându-l pe Haitao ca un mai bun jucător de YOSE decât mine, am început prin a fixa cât mai bine avantajul pe care îl aveam până în acest moment.

④ Un sacrificiu care permite mișcării 8 să nu fie făcută chiar în GOTE (dacă acest 4 era jucat direct la 8, ar fi urmat negru 6, alb „a”). Coborârea la 8 este foarte importantă, deoarece va permite mai târziu alb „b” sau „c” și, deci, reducerea celor 15 puncte calculate pentru negru aici.

⑬ Este o mișcare absolut inutilă (alb 12 amenința reducerea teritoriului din dreapta-sus cu „d” sau „e”), care permite albului să păstreze SENTE-ul într-un moment absolut critic pentru negru. După partidă, Haitao a explicat că pur și simplu nu văzuse secvența din Fig. 5.4.5 și, deci, considerând grupul meu în continuare sub atac, i se interzicea astfel legătura cu alb 13.

⑭: În urma acestei mișcări, avantajul albului pe tablă crește simțitor. După ce mișcările 8 și 12 (cu posibilitățile lor de YOSE) reduceau teritoriile respective ale negrului la numai 10-22 puncte fiecare, alb 14 lărgea considerabil perspectivele te-

ritoriului meu de sus (și centru). În plus, această mișcare era făcută în **SENTE** (dacă negru nu răspunde, alb „f“, negru „g“, alb „h“) și, deci, în continuare, inițiativa îmi aparținea. Cu un avantaj – acum – de aproximativ 25 de puncte, așteptam chiar abandonul adversarului meu.

⑪ O încercare inutilă și totuși ...

⑫ Bineînțeles că trebuia jucat la 19, dar eram atât de sigur pe victoria mea și-mi simțeam adversarul într-o asemenea derută, încât mi-am zis că-mi pot permite o fantezie: ideea era că, tot fugărindu-mă pe latura dreaptă, își lăsase un grup destul de slab în centru, iar acum, el însuși mă împingea peste acest grup...

⑬ Greșeală fatală. Trebuia jucat la 23. A fost rândul meu de astă dată să nu văd o mișcare atât de simplă ca negru 23, care mă închide perfect. și fără nici o șansă de a face un al doilea ochi. O greșeală elementară bineînțeles, dar „beția câștigului“, această senzație că ai fi invulnerabil lasă loc suficient pentru asemenea greșeli.

După negru 23 (mișcarea 97 a partidei) mai aveam numai 15 minute de gândire din timpul

inițial și le-am petrecut gândindu-mă la enormitatea greșelii mele (care de fapt a început cu mișcarea 20) și încercând să văd dacă-mi mai pot salva grupul (în colțul de jos sunt câteva **AJI**-uri, dar insuficiente pentru a se obține un ochi – dacă alb „i“, negrul va juca „j“ și dacă alb va continua cu „k“, negru „l“, alb „m“, negru „n“). Partida a continuat (încă 120-140 de mișcări care nu au mai fost notate deoarece în curând și Haitao a intrat în **BYO-YOMI**), eu reușind să realizez un imens teritoriu cuprinzând centrul, latura de sus și cea stângă a tablei (izolând pietrele ① și 1), iar el rămânând numai cu câte 4-5 puncte în fiecare colț. Imensa pierdere suferită în partea din dreapta-jos și-a spus însă până la sfârșit cuvântul și a trebuit să abandonez când mi-am dat seama că cele peste 10 puncte, cu care eram condus, nu mai puteau fi recuperate.



BACIU

Radu

(București), 4 DAN



SUMIYA

Haruia

(Japonia), 4 DAN

Komi: 5,5 puncte

Timpe de gândire: 1½ ore pentru fiecare jucător

Turneu Cluj-Napoca (mai 1987).

Mișcările 1-15

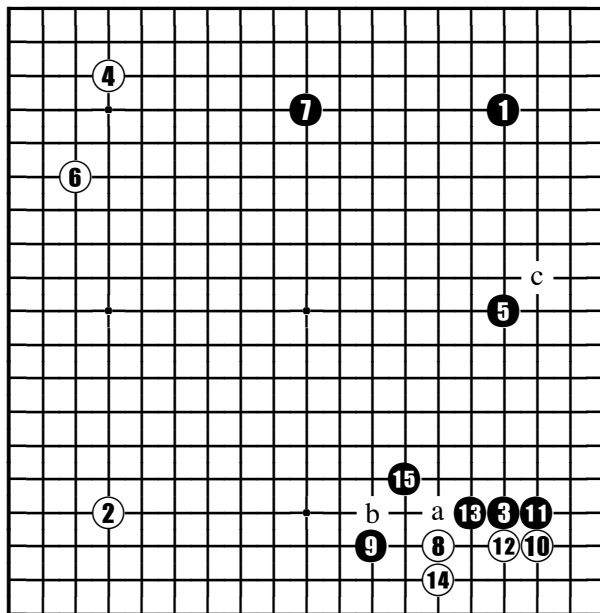


Fig. 6.1.1.

9 După KAKARI alb cu 8, în prezența pietrei negre 5, acest HASAMI este răspunsul cel mai eficient. Secvența care urmează până la negru 15 este JOSEKI.

11 Trebuie jucat așa și nu la 12. În urma invaziei în SAN-SAN, BLOCAREA TREBUIE FĂCUTĂ ÎNTOTDEAUNA DINSPRE PIATRA DE EXTENSIE CEA MAI DEPĂRTATĂ (dacă aceasta există, bineînțeles). Dacă HOSHI-ul are două extensii egal depărtate, blocarea se face dinspre piatra cea mai înaltă. Acesta este modul corect de a folosi zidul rezultat în cadrul secvenței de JOSEKI, adică de a rămâne orientat către zona de influență proprie cea mai largă. Dacă piatra 6 nu ar fi existat acolo, problema se punea cu totul altfel: în cazul în care s-ar fi jucat aceeași secvență în colțul de jos, după negru 15, alb „c” ar fi redus mult din eficacitatea zidului negru.

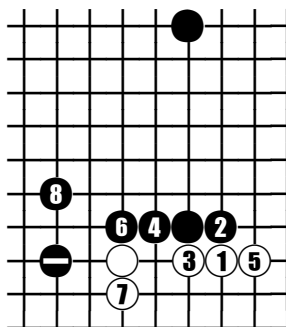


Fig. 6.1.2.

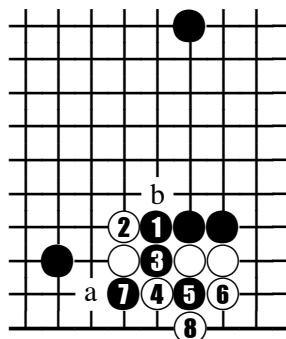


Fig. 6.1.3.

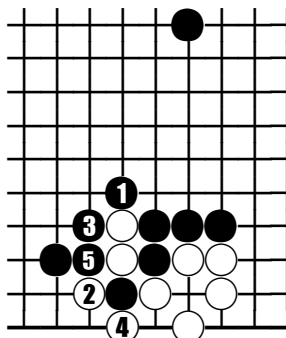


Fig. 6.1.4.

⑥ conectează

Fig. 6.1.2. O altă posibilitate de joc. Secvența până la 8 de aici este tot **JOSEKI**, albul reușind să-și păstreze ieșirea de pe latura dreaptă în teritoriul negrului din această zonă, dar întărește mult poziția spre centru a adversarului său (respectiv relația pietrelor 8 și ⑤). În varianta jucată, formația pietrelor negre are niște puncte sensibile la „a” și „b”.

⑭ Aceasta este continuarea corectă a **JOSEKI**-ului. Dacă ar fi fost jucată la „a”... (vezi **Fig. 6.1.3**).

Fig. 6.1.3. Dacă după negrul 1 de aici albul continuă cu acest 2, secvența se va derula până la 8, după care negrul poate juca „a” sau „b”. Negrul „a” se poate face dacă acesta are niște poziții tari în jur, care să nu lase șanse prea mari celor două pietre albe separate. Negrul „b” duce la continuarea din **Fig. 6.1.4**, al cărui rezultat final este în mod vizibil mai bun pentru negru decât cel din varianta jucată în **Fig. 6.1.1**.

Mișcările 15-42

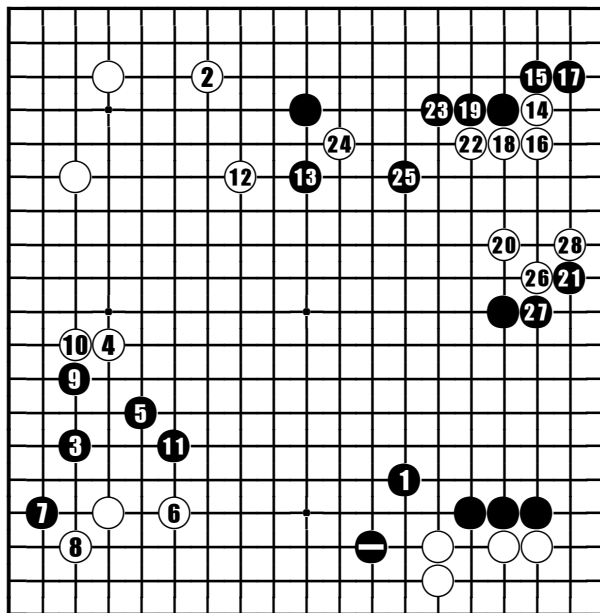



Fig. 6.2.1.

② Ar fi trebuit jucat la „a“, punct mult mai eficient pentru alb în ceea ce privește desfășurarea ulterioară a jocului pe latura de sus.

⑤ În mod normal, se joacă varianta din **Fig. 6.2.2.** În partidă am jucat așa, continuând chiar cu schimbul de mișcări 9 și 10 (schimb considerat dezavantajos deoarece îl întărește pe alb), pentru a putea prinde mișcarea 11. Îmi plăcea foarte mult această mișcare și deschiderea aproape simetrică pe care o forma spre **HOSHI**-urile diagonal opuse. În plus, formația pe care o obțineam în acest fel era foarte sigură (și simțeam nevoia tocmai unei astfel de formații aici, în vederea jocului destul de încurcat pe care îl prevedeam în continuare, din cauza **MOYO**-urilor prea mari care se formaseră). Jucând mișcarea 11, mă mai gândeam la piatra mea notată  care, fiind separabilă, ar fi putut avea eventual nevoie de ajutor și iarăși mă mai gândeam că pot eu însumi să inițiez un atac în „b“ pentru a-mi întări influența centrală pe care deja o aveam. Un alt motiv pentru care am jucat așa, a fost că poziția pietrelor 5 și 11 îmi permitea o frumoasă extindere la „c“ sau chiar o invazie în

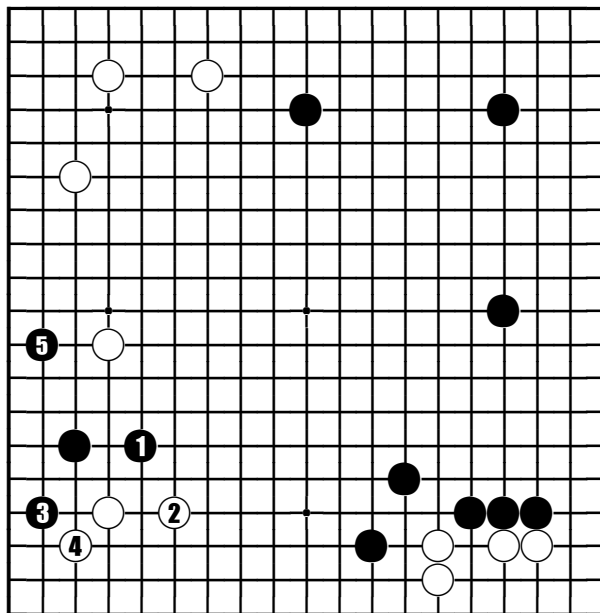


Fig. 6.2.2.

mijlocul MOYO-ului alb de sus – deci, faptul că-l întărisem mai înainte cu schimbul negrul 9 contra alb 10 nu mai conta așa de mult. În fine, un ultim motiv a fost acela că reușeam să țin sub o presiune ceva mai mare cele trei pietre albe din colțul de jos decât în varianta din **Fig. 6.2.2.**

15 Putea fi jucat și la 16 (vezi **Fig. 6.2.3.**).

25 Dacă aș fi conectat simplu la „d”, grupul alb de pe latura dreaptă ar fi scăpat practic de sub control, în timp ce pe latura de sus s-ar fi născut noi și neplăcute probleme.

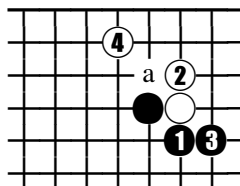
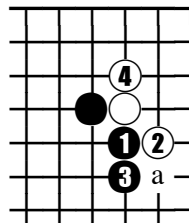
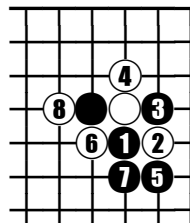
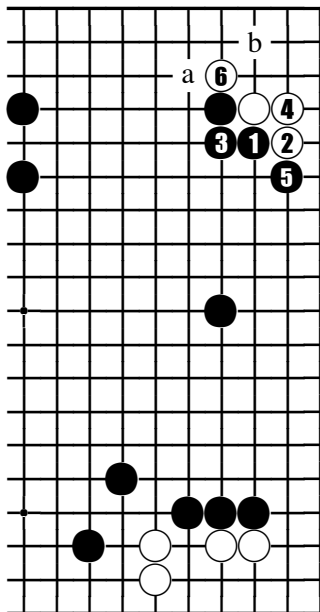


Fig. 6.2.3. După negru 1 de aici, urmarea până la 6 este o variantă posibilă (dacă în continuare negru „a“, alb „b“). În situația de pe tablă, însă, a juca în acest fel ar fi însemnat să mizez totul pe un singur, uriaș **MOYO**. Dacă negrul 3 din această secvență ar fi jucat la 4 (vezi **Fig. 6.2.4.** continuarea din această ultimă figură până la 8 i-ar acorda albului o soluție mult prea ușoară.

Fig. 6.2.5. Aceasta este o altă variantă posibilă în general, în care NOBI alb cu 4 poate fi jucat eventual la „a”. După negrul 1, albul poate juca și direct la 4, atrăgând după sine secvența din **Fig. 6.2.6** (o astfel de atitudine poate fi adoptată de alb în cazul în care nu-l interesează prea tare zona de pe latura dreaptă).

În partidă, deci, am preferat să joc 15, 17 și 19, obținând deocamdată profit pe latura de sus și împingându-mi adversarul spre o zonă controlată tot de mine, pentru ca mai apoi, cu 21, să obțin profit și pe latura dreaptă (toate aceste mișcări fiind făcute în **SENTE**).

Mișcările 43-54

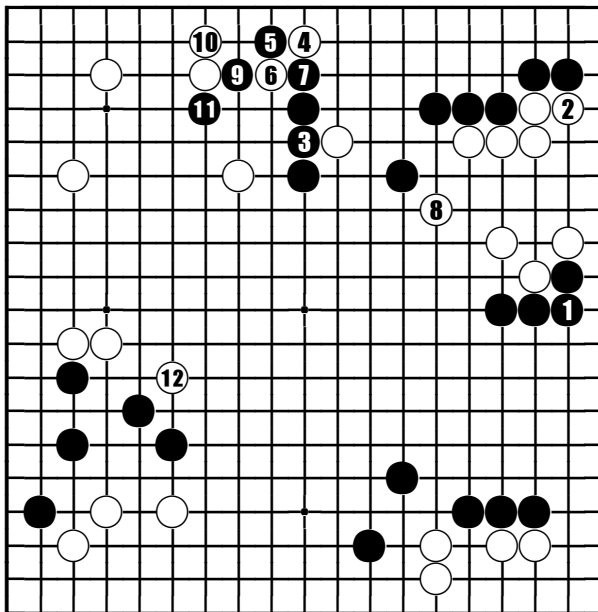


Fig. 6.3.1.

- ② O alegere foarte dificilă, deoarece albul ar dori să joace la 3 dar ... (vezi **Fig. 6.3.2**).
- ⑧ Încă o mișcare necesară aici, dar care permite negrului mișcările 9 și 11. Cu aceste din urmă două mișcări, negrul obține o poziție mai bună pe tablă. Atacul de care îi era teamă albului este arătat în **Fig. 6.3.6**.
- ⑪ Permite legarea pietrei 4 la „a“, dar aceasta este o chestiune minoră față de **AJI**-urile create în **MOYO**-ul alb din stânga.

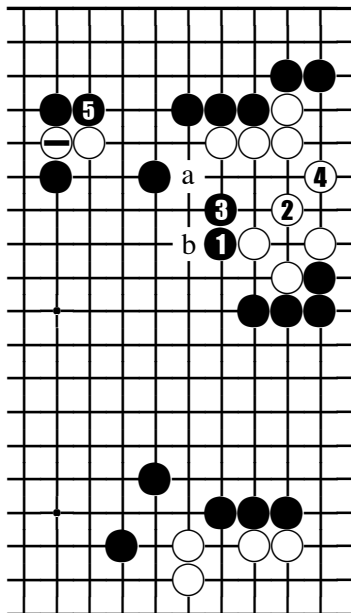


Fig. 6.3.2.

Fig. 6.3.2. După ce albul tocmai a tăiat cu piatra \ominus , negrul ar fi putut continua cu acest 1, iar grupul alb ar trebui să facă viață cu secvența până la 4 (dacă alb 2 este jucat la 3, negrul va putea strica forma albului cu 2 și „a” sau va putea să joace simplu la „b”: albului îi va mai trebui o mișcare pentru a face viață). După alb 4, negrul 5 păstrează suficient de multe puncte pe latura de sus, putând avea în continuare convingerea că zona centrală a tablei plus latura dreaptă se vor constitui într-un teritoriu apreciabil. Dar aceasta ar fi cea mai mică dintre problemele albului. Mai periculos s-ar putea dovedi atacul negru din **Fig. 6.3.3.**

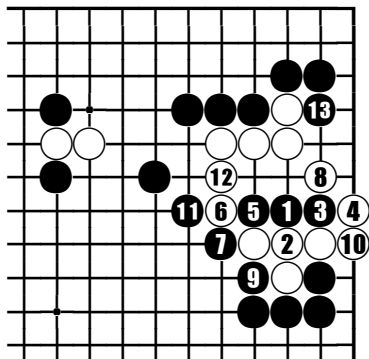


Fig. 6.3.3.

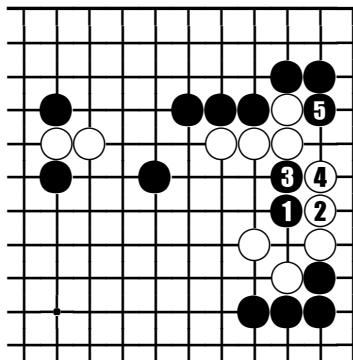


Fig. 6.3.4.

Fig. 6.3.3. După ❶ de aici, albul nu poate conecta simplu cu 2, deoarece și-ar atrage o serie întreagă de necazuri, mergând până la captura întregului său grup, după cum o arată secvența de față. Deci, în urma atacului ❶, albul va fi nevoit să adopte una din variantele din **Fig. 6.3.4** sau **Fig. 6.3.5**, după care să fugă spre centru. În centru însă, îl așteaptă niște formații foarte puternice ale negrului, și chiar dacă grupul alb ar reuși să scape (ceea ce în sine este destul de dificil), aceasta nu se va putea face fără periclitarea propriului **MOYO** din partea stângă, în timp ce negrul va obține, oricum, profit mare și cât se poate de sigur pe latura dreaptă și eventual centru.

O mișcare de apărare este, deci, necesară, dar alb 2 din **Fig. 6.3.1** mai lasă negrului o posibilitate de atac. Vedeți care? ...

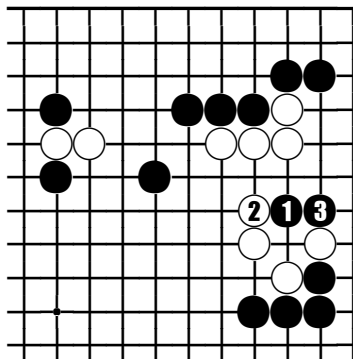


Fig. 6.3.5.

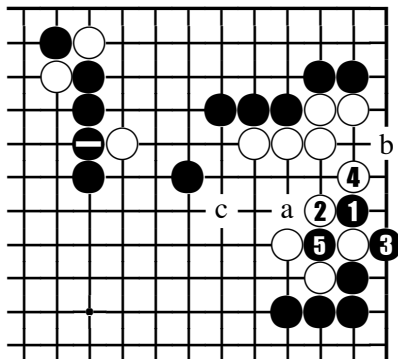


Fig. 6.3.6.

Fig. 6.3.6. HASAMI-TSUKU negru (mișcarea 1 de aici) ar putea avea urmări foarte neplăcute. Dacă alb ar răspunde cu 2 și 4, negrul 5 ar deschide un **KO** foarte grav pentru alb și fără nici un fel de risc pentru negru (dacă în continuare alb „a“, negru „b“).

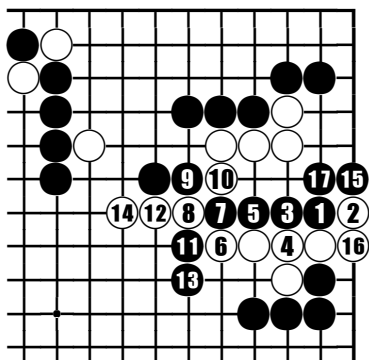


Fig. 6.3.7.

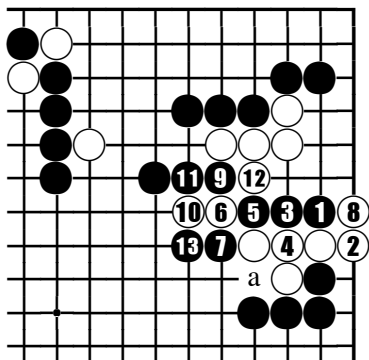



Fig. 6.3.8.

Fig. 6.3.7. Alb 2 de aici, cu secvența ilustrată în continuare, se dovedește a nu fi o rezolvare deoarece după negru 17, acesta din urmă va câștiga SEMEAI-ul.

Fig. 6.3.8: Nici a rezista cu 2 și 4, ca aici, nu duce la ceva mai bun pentru alb, după cum o arată secvența de față, căci negrul 13 va captura în SHICHO. Dacă alb 8 este jucat la 12, negrul va răspunde la „a”.

Revenind, deci, la **Fig. 6.3.6**, după schimbul de mișcări negru 1, alb 2, negru 3, albul se va vedea nevoit să iasă spre centru (eventual „c”), dar acum sarcina sa este cu atât mai dificilă cu cât negru a apucat să se întărească și spre latura de sus, prin conexa cu .

Mișcările 55-88

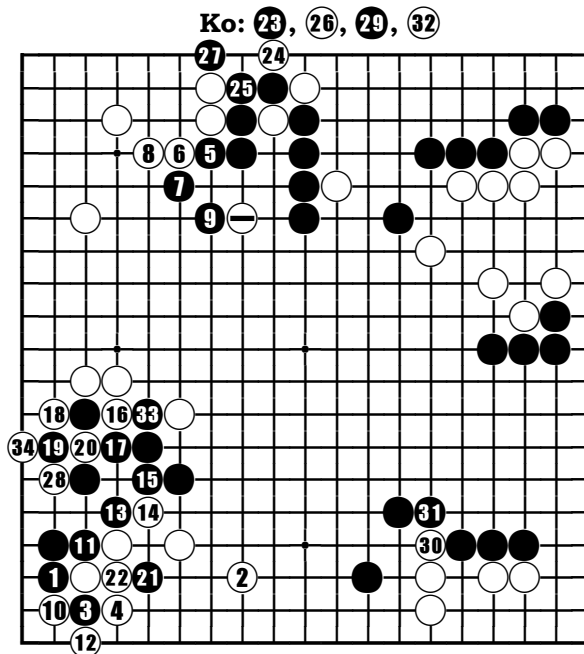


Fig. 6.4.1.

5, 7 și 9 Reduc teritoriul albului din colț, amenințând în același timp (prin atacul asupra ①) un mai puternic control al centrului. În plus, aceste mișcări creează posibilitatea ca, mai târziu, să se poată realiza o reducere destul de severă și a profitului alb de pe latura stângă. Este o tactică suficientă pentru negru de a câștiga partida: el are cel puțin 60 de puncte pe tablă în acest moment, deci, cu aproximativ 10 puncte mai mult decât ar putea realiza, în cel mai bun caz, adversarul său.

16, 18 și 20 Conduc la un KO din care albul nu are totuși prea mult de câștigat. Dacă în urma acestei acțiuni poziția negrului ar fi fost cât de cât amenințată, albul ar fi obținut AJI-uri în centrul tablei, dar grupul negru de aici este foarte sigur. ALB 22: Mai bine la „a“.

27 Nu pare un KODATE prea mare și totuși... Trebuie să avem în vedere că lupta de KO care se desfășoară nu are o prea mare importanță pentru negru, deci, practic orice câștig este binevenit pentru acesta. În al doilea rând, alb „b“ ar fi fost următorul KODATE al albului (amenințând „c“), ceea ce ar fi însemnat că albul și-ar fi făcut legătura aceste pietre în SENTE. În al treilea rând, dacă vom calcula exact la ce duce negru 27... (vezi Fig. 6.4.2).

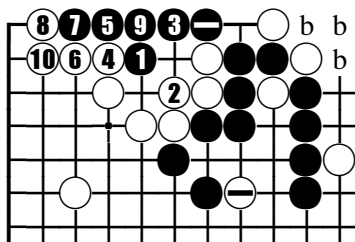


Fig. 6.4.2.

Fig. 6.4.2. Secvența de aici ar fi urmarea firească în cazul în care albul nu ar răspunde la mișcarea negrului cu piatra notată \ominus (bineînțeles că aceasta nu se va întâmpla acum imediat, ci mai târziu, în YOSE).

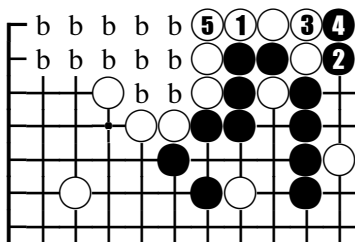


Fig. 6.4.3.

Comparând acest rezultat cu cel din **Fig. 6.4.3**, în care albul apucă să facă legătura cu 1, 3 și 5, vom ajunge la o concluzie neașteptată, poate: mișcarea \ominus negrului valorează nici mai mult, nici mai puțin de 19 puncte (cele notate cu „b” în ambele variante plus doi prizonieri albi).

Mișcările 89-111

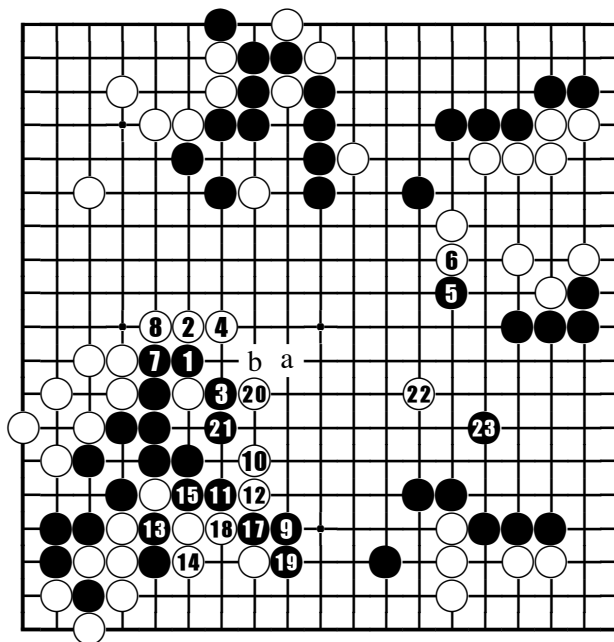


Fig. 6.5.1.

- ⑥ Inutilă: grupul alb de pe latură nu este în pericol.
- ②⑩ Ineficientă deoarece secvența până la 17 va separa cele două pietre albe (în timp ce grupul negru din stânga va obține viață).

Ultimele mișcări ale negrului din această figură pot părea puțin cam pasive, dar socoteala mea era următoarea: am 40 de puncte pe latura de sus, peste 20 pe latura dreaptă, iar pe latura de jos (plus grupul din stânga) voi mai obține vreo 10 puncte, deci un total de peste 70 de puncte. Albul nu poate face mai mult de 30 de puncte pe latura stângă, plus vreo 6 în stânga laturii de jos și cam încă 8 în colțul din dreapta; dacă mai adun la acestea cele 10 puncte de pe latura dreaptă și **KOMI**-ul, ajung la un total de aproximativ 60 de puncte. Aveam, deci, un avantaj de circa 10 puncte, pe care eram hotărât să-l păstrez.

Mișcările 111-142

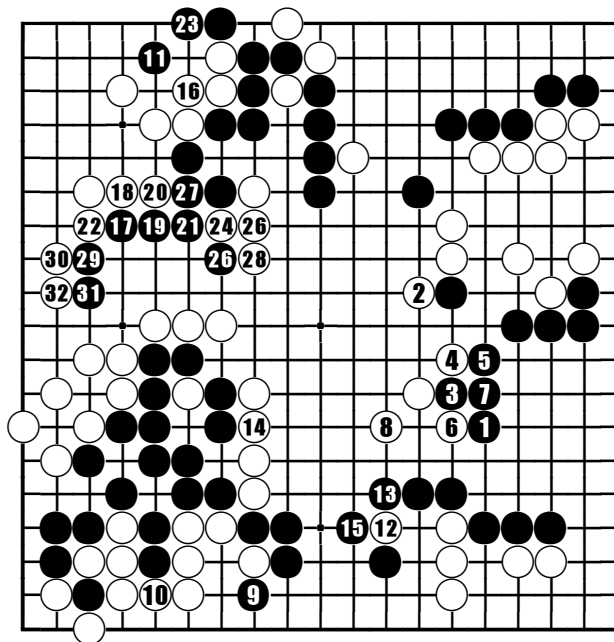


Fig. 6.6.1

- ⑧ Încearcă recuperarea în centru a diferenței de puncte existente.
- ⑩ Absolut necesară din cauza atacului din **Fig. 6.6.2**.
- ⑫ Încearcă separarea pietrelor negre de pe latura de jos, dar...
- ⑬ În urma acestui TESUJI intenția albului eșuează (vezi **Fig. 6.6.3**).
- ⑮ Prea mică. Mult mai mare ar fi fost la 19 sau 30.
- ②5 Trebuie jucată acum și nu mai târziu, când albul ar putea-o ignora, pentru a permite ulterior 29 și 31 în SENTE, fără pericolul de a fi tăiat la „a”.

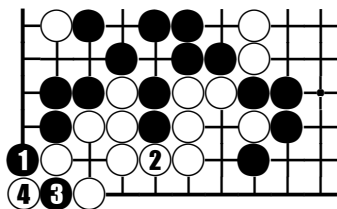


Fig. 6.6.2.

Fig. 6.6.2. În absența unei apărări a albului aici, negrul 1 și 3 vor face ca supraviețuirea grupului să depindă de câștigarea unui **Ko**. Dacă alb 2 este jucat la 3, negrul 2 omoară necondiționat.

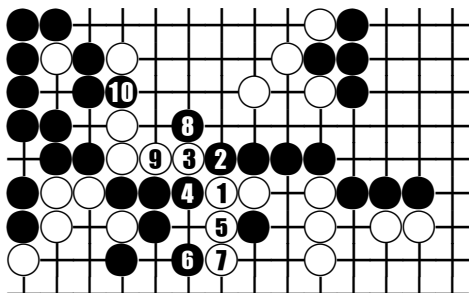


Fig. 6.6.3.

Fig. 6.6.3. Dacă albul ar fi continuat cu 1, ca aici, secvența până la 10 capturează patru pietre.

Mișcările 143–180

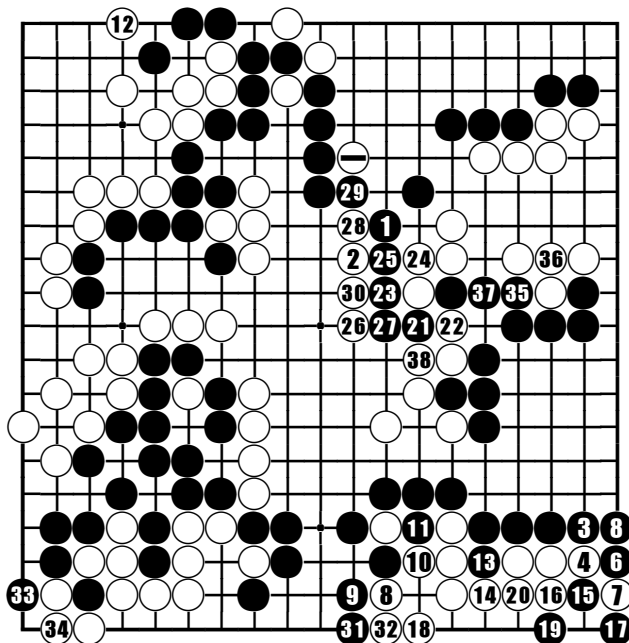


Fig. 6.7.1

În poziția finală din **Fig. 6.6.1**, (deci, după mișcarea 142 a partidei), teritoriile negrului au rămas intacte, ele însumând în continuare aproximativ 70 de puncte, în timp ce albul a fost redus la vreo 45 de puncte pe tablă (fără **KOMI** și fără a calcula încă centrul). Sarcina mea în continuare era, deci, de a nu-mi lăsa adversarul să realizeze în centru cele 20 de puncte necesare echilibrării teritoriilor.

- ① Face ca piatra ⊖ să fie definitiv pierdută (vezi **Fig. 6.7.2**).
- ⑧ și ⑩: Sunt jucate pentru a nu mai fi necesară conexa în „a” și, deci, pentru a putea prelua **SENTE**-ul.
- ⑫ Mai bine la „b”. Așa cum s-a jucat, dacă negru „c”, albul nu poate bloca la „b” din cauza lui negru „d”.
- ⑫ Jucat ca în **Fig. 6.7.3**, ar fi păstrat mai multe puncte în centru.

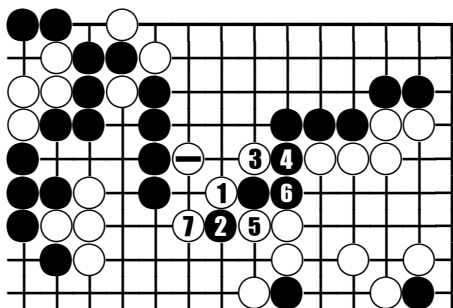


Fig. 6.7.2.

Fig. 6.7.2. Dacă negrul nu se apără aici, albul are secvența până la 7, care eliberează piatra ⊖, aducându-i în același timp profit.

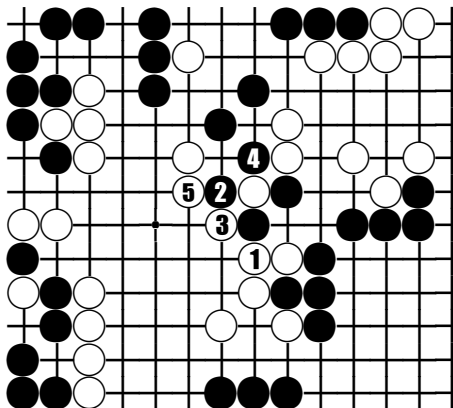


Fig. 6.7.3.

Fig. 6.7.3. Profitul albului în această variantă este cu mult mai mare. Dacă negrul 4 ar juca la 5, s-ar putea continua ca în **Fig. 6.7.4**.

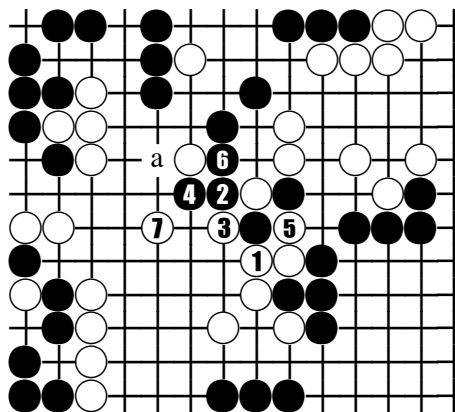


Fig. 6.7.4.

Fig. 6.7.4. Și în această variantă albul iese mai bine decât în cea jucată (cu cel puțin 3 puncte – și obliga alb 6, pentru ca mai apoi 7 (și eventual continuarea până la 11) să captureze opt pietre albe.

Mișcările 181-213

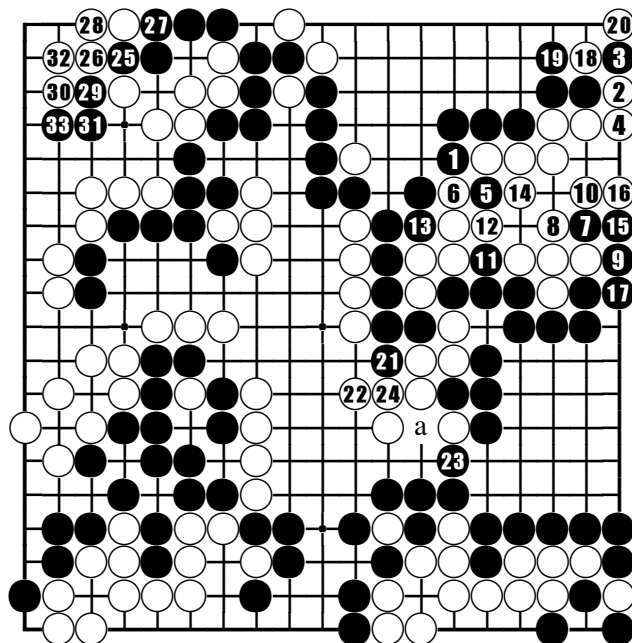


Fig. 6.8.1

- ⑧ Nu poate fi jucat la 11 (sau 15), deoarece ar atrage după sine secvența din **Fig. 6.8.2.**, în urma căreia moare întregul grup alb.
- ②④ Nu poate conecta la „a” (vezi **Fig. 6.8.3.**).
- ②⑦ Trebuia jucat direct la 29.
- ②⑧ Trebuia jucat la 30, dar deja cu câteva mișcări în urmă, nimic nu mai conta: negrul are un avantaj de vreo 20 de puncte, iar pe tablă nu mai există locuri unde acest avantaj să mai poată fi recuperat. Albul caută numai o modalitate mai elegantă de a ceda. Într-o astfel de situație, negrul 29 este absolut obligatoriu, iar, după secvența până la 33, albul abandonează.

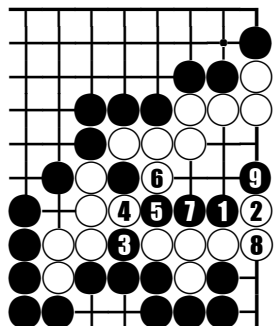


Fig. 6.8.2.

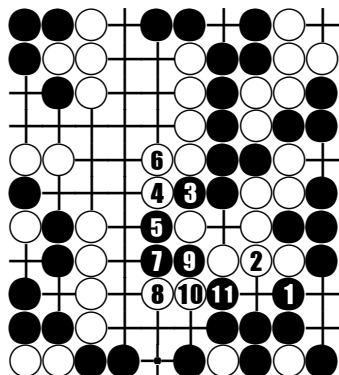


Fig. 6.8.3.

Fig. 6.8.3. Dacă după ❶ de aici, albul conectează cu ❷, negrul va împinge la ❸ și pentru ca albul să nu piardă tot teritoriul de aici va trebui să răspundă cu ❹. Acum negrul ❺ va obliga alb ❻, pentru ca mai apoi ❽ (și eventual continuarea până la ❾) să captureze opt pietre albe.

● CALOTĂ
Lucrețiu
(Brașov), 2 DAN

○ BUTNARIU
Alexandru
(București), 1 KYU

Komi: 5,5 puncte
Timp de gândire: 2 ore; Byo-Yomi: 1 min.
Băile Herculane, 1987

Mișcările 1-40

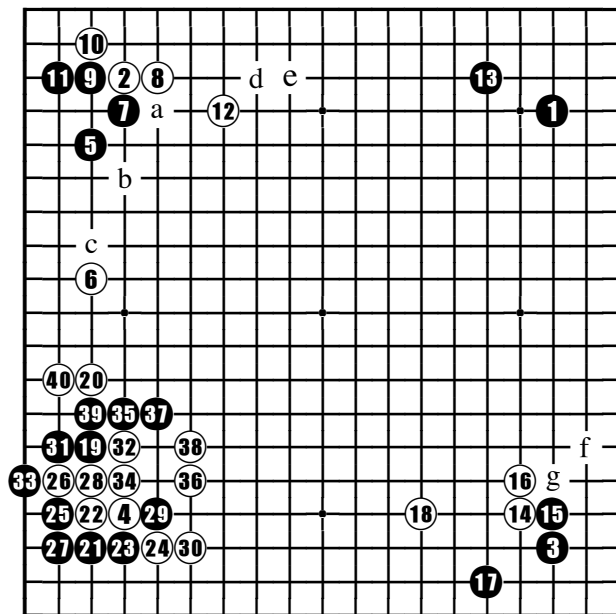


Fig. 7.1.1

- ⑥ Cel mai frecvent răspuns în astfel de cazuri este la „a” (vizând punctul „b” sau chiar direct „c”).
- ⑧ O altă posibilitate de joc ar fi cea din **Fig. 7.1.2**
- ⑫: Era mai bine la „d”, pentru a nu permite negrului un mult prea bun atac în „e” (ținând cont de piatra neagră 1 din colțul drept).
- ⑲ În general, acest **JOSEKI** este continuat cu negru „f” (altfel alb „g” ar fi o mișcare mult prea mare). Dacă negrul ține însă neapărat să atace acum piatra 4, el trebuie să joace la 30. Așa cum a fost jucat, negrul 19 permite un ideal răspuns al albului cu 20.
- ⑳ Dacă se bloca la 23, s-ar fi jucat probabil secvența din **Fig. 7.1.3** și rezultatul obținut de alb ar fi fost mult mai bun.
- ㉔ Trebuia jucat la 29. În prezența pietrei 19, a bloca în acest fel nu este atitudine corectă.
- ㉖ Încă nu ar fi fost târziu pentru a juca la 29 (vezi **Fig. 7.1.5**).

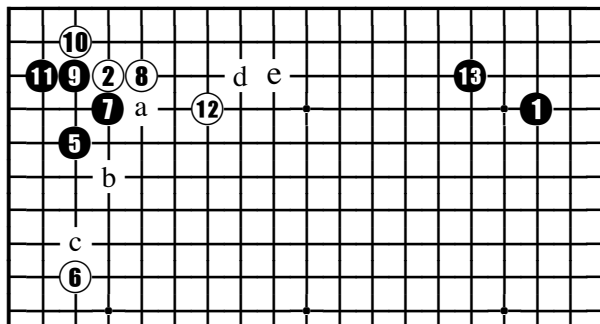


Fig. 7.1.2

Fig. 7.1.2. Secvența până la A15 de aici este considerată Joseki, albul sacrificând trei pietre în colț pentru a obține un puternic zid exterior.

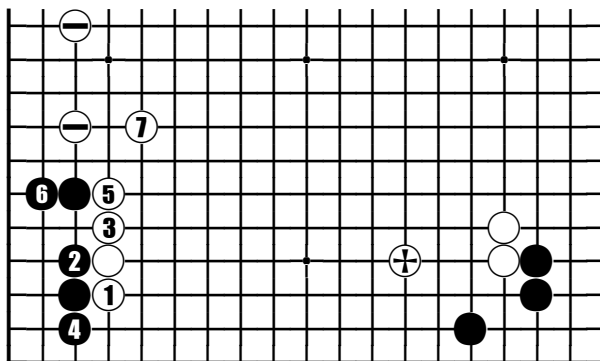


Fig. 7.1.3

Fig. 7.1.3. Secvența până la 7 de aici este JOSEKI, iar zidul alb care se formează este frumos orientat spre propria-i piatră \oplus (și respectiv întreaga formație albă de aici). Negrul rămâne stăpân pe colțul stâng, dar albul obține o puternică influență centrală, întărindu-și în același timp și cele două pietre notate \ominus . Spre comparație, priviți în **Fig. 7.1.4** rezultatul care ar fi trebuit să se obțină în urma mișcării 22 din partidă.

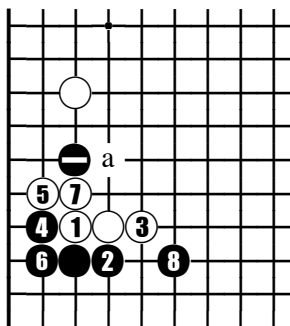


Fig. 7.1.4.

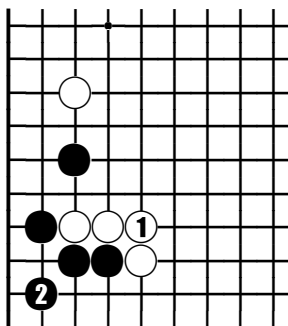


Fig. 7.1.5.

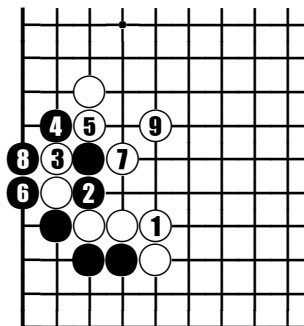


Fig. 7.1.6.

Fig. 7.1.4. În această variantă, nu numai că negrul a obținut o poziție bună pe latura de jos, dar piatra sa \ominus (în absența unei pietre albe la „a”), va mai putea pricinui multe neplăceri adversarului său. În plus, priviți relația dintre cele trei pietre albe din dreapta și formația de aceeași culoare de pe latura stângă, relație categoric mai proastă decât în varianta din **Fig. 7.1.3**.

Fig. 7.1.5. După schimbul de mișcări până la 3 de aici, rezultatul obținut este mai bun decât cel din partidă.

②⑧: Mai bine la 29 (vezi **Fig. 7.1.6**)

Fig. 7.1.6. Dacă după 1 de aici, negrul taie cu 2, secvența până la 9 urmează în mod automat, iar albul poate fi mulțumit cu puternicul zid obținut în acest fel.

②⑨ Mai bine la 30.

După ③⑨, poziția albului este destul de proastă: el este separat, iar grupul său din partea stângă a laturii de jos poate fi caracterizat drept „greoi” (un grup de zece pietre care a capturat o singură piatră adversă și a cărui influență este destul de limitată, poate fi denumit astfel).

Mișcările 41-81

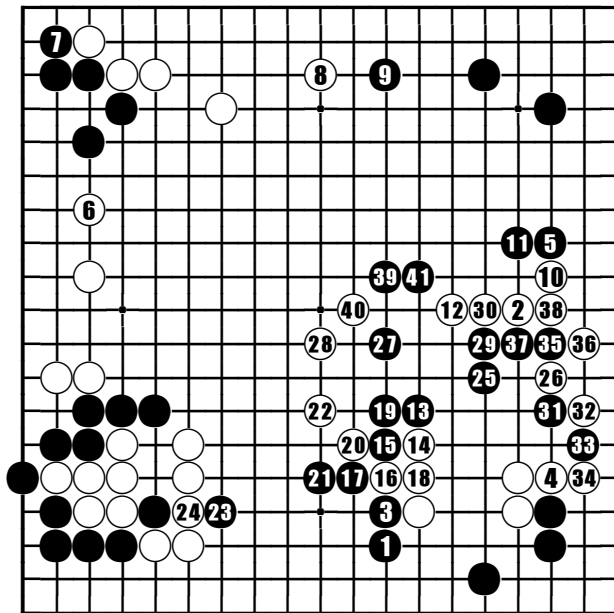


Fig. 7.2.1

- ⑥ Albul nu ar fi trebuit să joace aici, invitând la negru 7 și stabilizarea mult prea comodă a acestui grup. O analiză mai atentă a pozițiilor ar fi, probabil, necesară acum (vezi **Fig. 7.2.2**).
- ⑩: Jucat așa, îl întărește pe negru; lăsând slăbiciuni în propria formație. După 11 și 12, albul va trebui să prindă și o mișcare la „a“, dar aceasta ar însemna, bineînțeles, că negrul se va întări și el în partea de sus a laturii, obținând un profit prea mare. Ar fi fost mai bine dacă se juca „b“ sau chiar 38, consolidând propria formație și pregătind o viitoare invazie în Moyo-ul negru (sau măcar o reducere substanțială a acestuia).
- ⑲ Era mai bine la „c“ și dacă albul continuă cu „d“, negrul poate acum alege între „e“ sau alt punct de pe tablă (lăsând „e“ pentru mai târziu).
- ②⑤: Mai întâi 27 și, după ce s-a obținut ieșirea spre centru, se poate căuta o cât mai eficientă folosire a slăbiciunilor formației adverse. Jucată așa, această mișcare îl întărește pe alb exact acolo unde, mai târziu, negrul ar putea ataca.

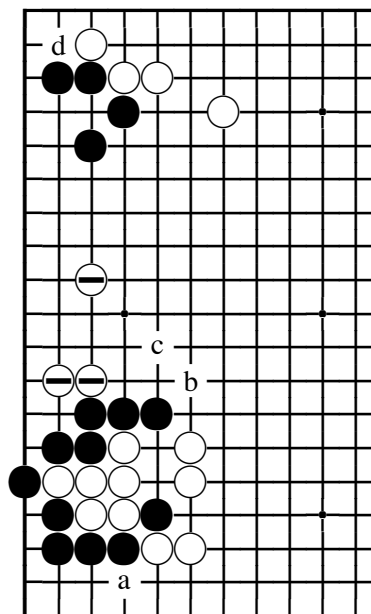


Fig. 7.2.2.

Fig. 7.2.2. Aceasta este, deci, poziția în partea stângă a tablei, înaintea mișcării 6 a albului din **Fig. 7.2.1** (respectiv mișcarea 46 a partidei).

Din punct de vedere teritorial această zonă este neutră, aici existând grupuri de ambele culori care vor aduce, fiecare în parte, un număr redus de puncte. Deocamdată nu există mișcări mari, garantând obținerea unui profit serios. Trebuie observat, totuși, că dacă albul va juca la „a“, negrului nu-i rămâne în colț decât un singur ochi și va trebui, deci, să iasă în centru... dar ce s-ar întâmpla dacă centrul ar fi blocat? Pentru blocarea centrului, albul nu are nevoie neapărat de mișcările „b“ și „c“: orice alte poziții (chiar depărtate) care l-ar împiedica pe negru să-și formeze cel de-al doilea ochi ar fi binevenite. Cam același lucru s-ar putea întâmpla și cu grupul negru din partea de sus a laturii, dacă albul ar juca „d“. În acest moment, oricare dintre atacuri ar fi prematur, dar mai târziu ...

Tot ce am spus până acum ar putea fi un foarte bun plan pentru jocul în continuare al albului, cu o singură condiție: să nu se atingă (cât mai multă vreme) de actualele poziții adverse din partea stângă a tablei, pentru a nu le întări. Dacă între timp negrul va juca el însuși primul aici, asta va însemna neapărat că va trebui să renunțe la o mișcare într-o altă parte a tablei, care i-ar aduce un profit mai mare (deoarece grupul alb ⊖ este suficient de flexibil pentru a ignora cel puțin o mișcare de atac asupra sa).

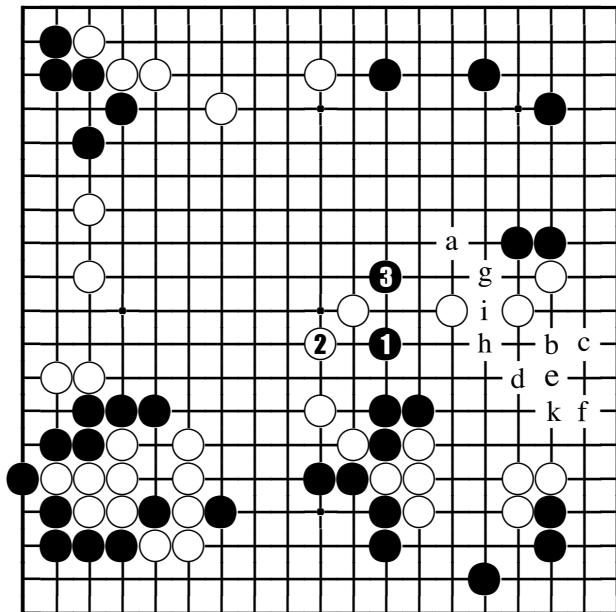


Fig. 7.2.3.

29, **31**, **33**, ...: Mai bine direct la 39. Aceste mișcări îl ajută pe alb să își facă toate legăturile, fără ca negrul să obțină nici cel mai mic avantaj. Presupunând că negrul ar fi jucat de la bun început (după schimbul 23 cu 24) ca în **Fig. 7.2.3**...

Fig. 7.2.3. Dacă după negrul 1 de aici albul continuă (ca în partidă) cu 2, negrul se va mai extinde o dată la 3. Acum punctul „a” devine foarte important, dar dacă albul îl va ocupa atunci punctele „b”, „c”, „d”, „e” sau „f” devin toate, puncte bune pentru un eventual atac (ca să nu mai vorbim de „g”, care amenință o dublă tăietură). În partidă, negrul a ajuns până la urmă să joace tot mișcărilor 1 și 3 de aici, dar între timp și-a interzis singur accesul în zona din partea dreaptă (mă refer, bineînțeles, la un acces în urma căruia să poată obține un profit ceva mai serios și nu simpla reducere realizată în partidă, de pildă după negru 3, alb „a”, negru „h”, alb „i”, negru „k”). Dacă după negrul 3, albul se va întări undeva pe latură, negru „a” va fi o compensație mai mult decât mulțumitoare.

34 Greșit. Trebuia jucat la „f” (vezi **Fig. 7.2.4**).

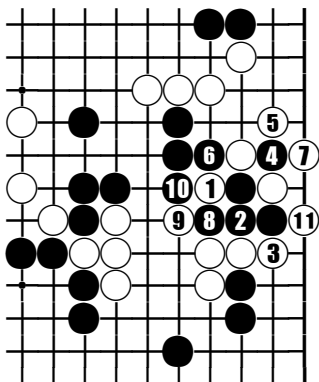


Fig. 7.2.4.

Fig. 7.2.4. Alb 1 de aici și secvența care îi urmează este singura posibilitate pentru alb de a-și menține grupurile legate.

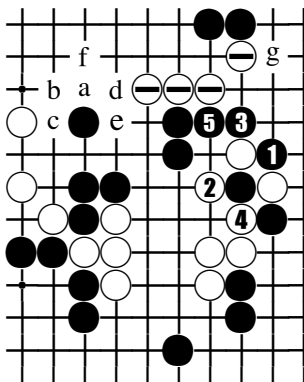


Fig. 7.2.5.

35 Trebuia jucat ca în **Fig. 7.2.5.**

Fig. 7.2.5. După negrul 1 de aici, cele patru pietre albe ⊖ sunt separate fie prin secvența ilustrată, fie prin secvența: negru 1, alb 3, negru 2. După negrul 5, albul ar putea continua cu „a“, negru „b“, alb „c“, negru „d“, alb „e“ (sau „f“), dar orice rezultat este favorabil negrului, acesta având oricum asigurată legătura la „g“.

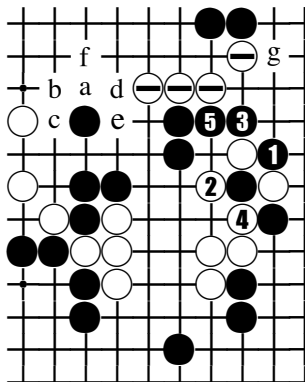


Fig. 7.2.5.

Fig. 7.2.6. Dacă după negrul 1 din figura anterioară, albul încearcă să joace acest 2, negrul va putea urca liniștit la 3, deoarece albul cu 4 nu-i poate separa pietrele.

- ③⑧ Mai bine la „b“, mișcare permițând în Yose „a“. Chiar dacă nu ne aflăm decât spre începutul partidei, mișcările de final trebuie prevăzute și pregătite încă de pe acum.
- ④⑩ Mai bine la „g“, pătrunzând în Moyo-ul advers. Dacă grupul negru din centrul tablei se va întoarce peste cele trei pietre albe (20, 22 și 28) cu o mișcare de genul „h“, atunci albul își va putea aduce aminte că undeva în stânga, există o zonă unde el este interesat mai de mult să joace (vezi discuția de la **Fig. 7.2.2**).

Mișcările 81-127

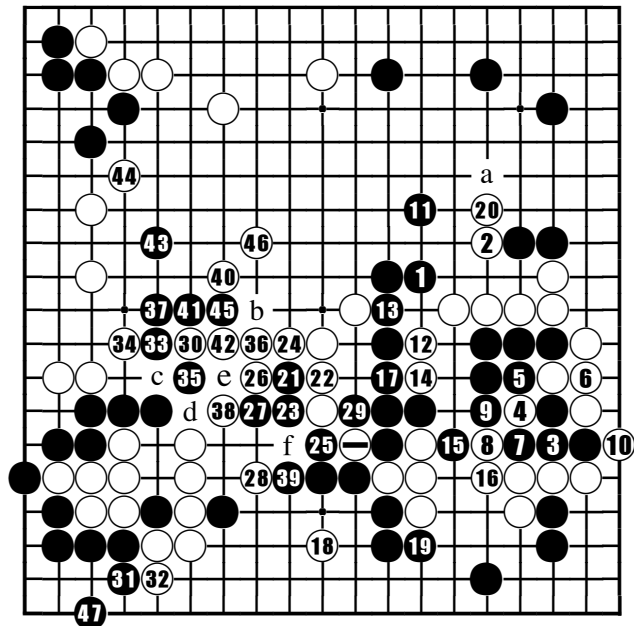


Fig. 7.3.1

- ③, ⑤, etc...: secvență inutilă, pe care de fapt o și abandonează după mișcarea 10 a albului. Negrul a pierdut aici câteva excelente **Kodate**-uri.
- ⑩: Nu trebuie capturat la 4. Cele patru pietre negre ar fi un profit minor pe lângă perspectivele deschise de această mișcare pe latura de jos (vezi **Fig. 7:3.2**).
- ⑩: Mult mai important ar fi fost la „a” (vezi **Fig. 7.3.3**).
- ⑩: Se putea juca la „a” fără teama că această piatră ar putea fi separată (vezi **Fig. 7.3.4**).
- ⑩: Mai sigur este la „b”.

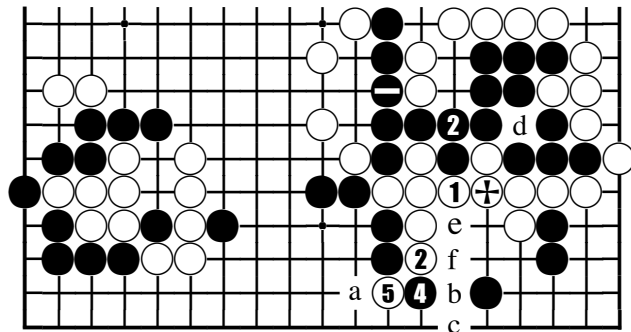


Fig. 7.3.2

Fig. 7.3.2. În urma schimbului \oplus cu \ominus , albul continuă cu 1 și dacă negrul conectează la 2, secvența până la 5 separă pietrele negre de pe latura de jos. Observați că dacă acum albul va apuca să joace „a”, aceste două pietre ale sale nu vor mai putea fi prinse. Pe de altă parte, dacă negru „a”, albul cu „b” și „c” separă și capturează grupul din colț. Dacă piatra albă \oplus ar fi capturată la „d”, negrul ar fi putut continua jucând el însuși la \oplus (ignorând o eventuală tăietură a albului la \ominus , deoarece în acest caz ar captura patru pietre albe cu „e”). După ce negrul a jucat la \oplus , secvența ilustrată în această diagramă nu mai este posibilă. Secvența ar deveni, de asemenea, imposibilă, dacă albul nu ar începe cu 1 de aici, ci direct cu 3 (după schimbul alb 3, negru 4, alb 5, negrul ar putea juca la „f” în SENTE și apoi „a”).

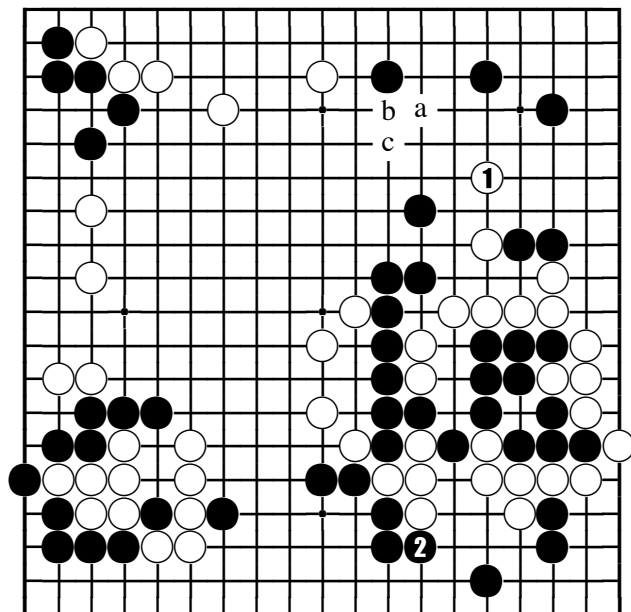


Fig. 7.3.3

Fig. 7.3.3. După alb 1 de aici, negrul va fi nevoit să joace 2, iar albul (care are deja un ușor avantaj teritorial) va putea reduce puternic teritoriul negru de sus, ținând totodată sub atac imensul grup negru de pe centrul tablei (ceea ce înseamnă că lucrurile ar putea lua o întorsătură gravă chiar și pentru grupul negru din stânga laturii de jos. Una din variantele cele mai la îndemână pentru alb de a continua jocul într-o asemenea variantă ar fi „a“, urmat de negru „b“ și alb „c“ care separă.

Revenind acum la alb 18 din **Fig. 7.3.1**, trebuie să atragem atenția că dacă albul vrea să obțină profit pe latura de jos, atunci varianta din **Fig. 7.3.2** este în orice caz mai bună.

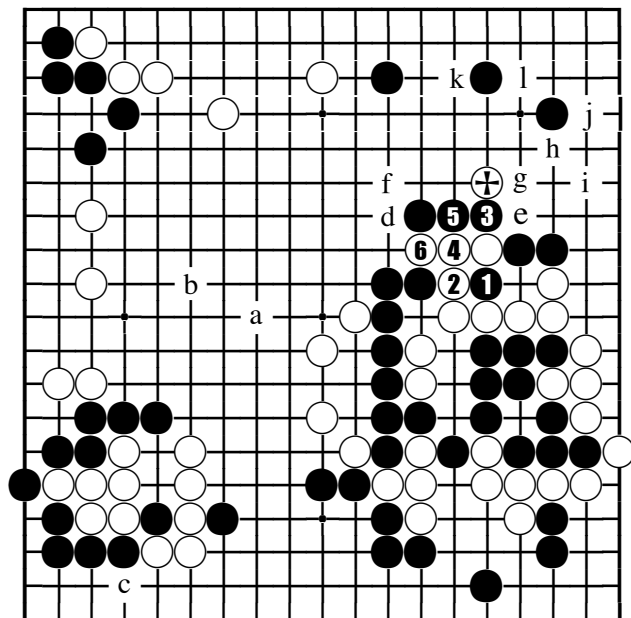


Fig. 7.3.4

Fig. 7.3.4. După ce albul tocmai a jucat ⊕, unica modalitate de a fi oprit este secvența până la 5 de aici. După alb 6, însă, negrul se va trezi cu grupul său din centru fără nici un ochi, separat și, deci, în situația de a trebui să fugă undeva. Chiar dacă acest grup va reuși să scape până la urmă (ceea ce este totuși o chestiune destul de problematică), albul va putea conduce jocul, în așa fel, încât să ocupe în timpul urmăririi două sau trei puncte de genul „a” și „b” (puncte ocupate, deci, în **SENTE**), pentru ca mai apoi să poată ataca mortal la „c”: grupul negru din colț nu va mai avea unde să își formeze un al doilea ochi. În funcție de desfășurarea acestei urmăriri (după alb 6), nici piatra ⊕ nu va fi abandonată definitiv. Dacă, de pildă, albul a apucat să ocupe punctul „d”, atunci va putea mai târziu să taie la „e”; dacă și „d” și „f” sunt ocupate de alb, acesta va putea juca apoi „g” și după conexa negrului, la „h” sau „i”. Dacă mai punem la socoteală și alte puncte sensibile ale formației negre din dreapta (sus) – „j”, „k” sau „l” – vom ajunge la concluzia că albul mai are aici multiple posibilități de joc. Să vedem de pildă ce s-ar putea întâmpla dacă...

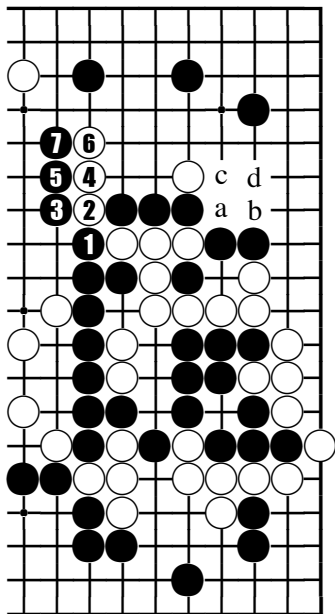


Fig. 7.3.5.

Fig. 7.3.5. După ce negrul joacă acest 1. dacă albul se va grăbi să taie cu 2, negrul va continua cu 3, 5 și 7, capturând pietrele de tăietură. Dar dacă, ținând cont că această secvență poate fi jucată oricând, albul va tăia mai întâi la „a”?... Deci, după negru 1, alb „a“, negru „b“, alb „c“ și negru „d“: dar acum, secvența începând cu alb 2 funcționează. Deci, după schimbul negru 1 cu alb „a“, negrul va trebui să continue cu „c“, reducându-și teritoriul de sus și acordând albului un oarecare profit pe latura dreaptă. Acest rezultat poate părea însă insuficient și în acest caz albul va trebui să găsească o soluție mai drastică... (vezi **Fig. 7.3.6**).

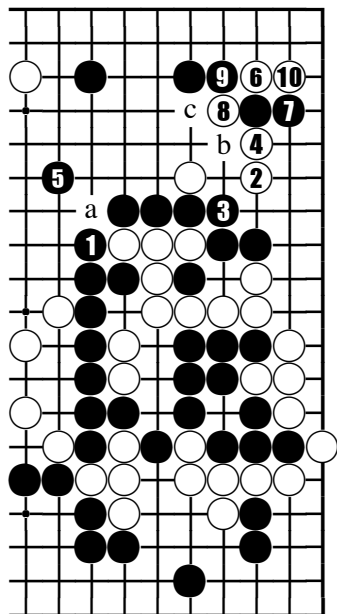


Fig. 7.3.6.

Fig. 7.3.6. După negrul 1, mizând tot pe tăietura din „a“, albul poate juca acest 2, care obligă conexa cu 3, pentru ca mai apoi 4 să oblige o altă conexă cu 5 (sau ceva similar). Acum însă, alb 6 va obține viață cu varianta până la 10 unde, la un eventual negru „b“, se va putea răspunde calm cu „c“. Dacă negrul 7 este jucat la 8, atunci alb 7 va obține, de asemenea, viață.

- ②⑥ Trebuia conectat la 29. Pietrele de legătură nu se cedează atât de ușor. Captura pietrei \ominus îl scapă pe negru de multe probleme, asigurându-i legătura tuturor pietrelor și dându-i posibilitatea, mai târziu, de a ataca pe latura de sus și pe cea din dreapta. '
- ②⑧ Putea fi la 38, având în vedere secvența din **Fig. 7.3.7.**

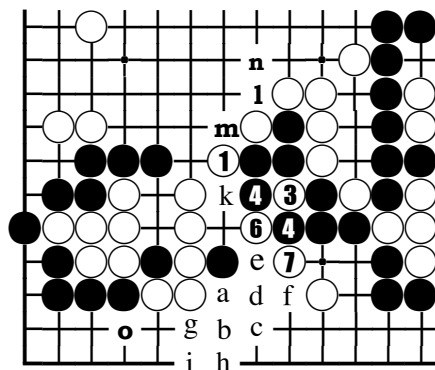


Fig. 7.3.7.

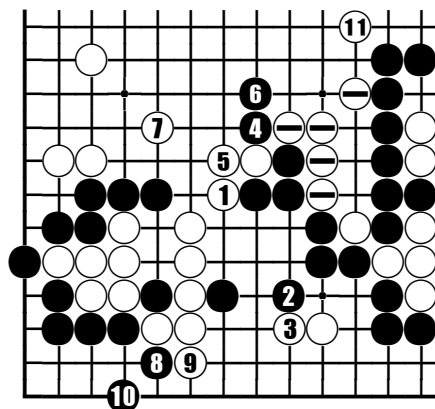
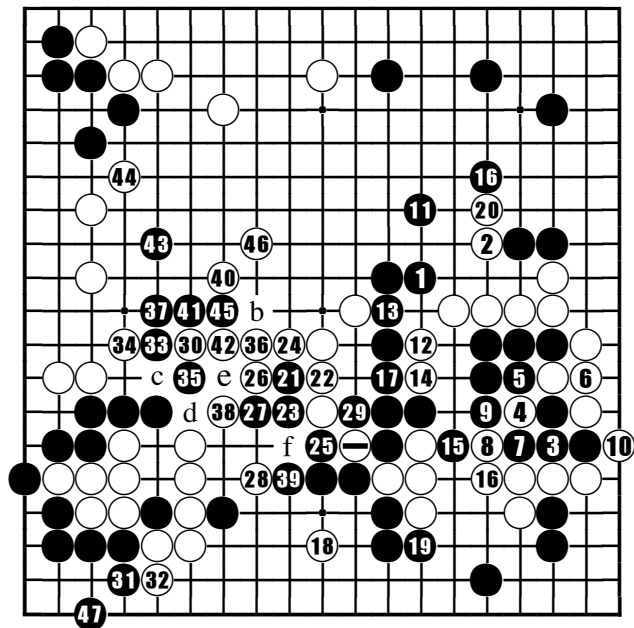


Fig. 7.3.8.

Fig. 7.3.7. Dacă, după alb 1 de aici, negrul nu răspunde (sau joacă la „1“, urmat de alb „m“ și negru „n“), secvența care se declanșează cu alb 3 va captura pietrele negre indiferent de continuările posibile ale acestuia din urmă, după alb 7. Dacă negrul joacă acum „a“, alb „b“, negru „c“, alb „d“, negru „e“, alb „f“, negru „g“, alb „h“, negru „j“, alb „k“... (albul va mai sacrifica o piatră jucând încă o dată la „b“). Dacă după alb 1 negrul se va apăra la 7, albul poate continua cu „f“ și...

Fig. 7.3.8. Să presupunem, deci, că se face schimbul de mișcări: alb 1, negru 2 și alb 3. Dacă acum negrul taie cu 4 și 6, în scopul de a separa pietrele albe \ominus , atunci alb 7 și 9 vor putea fi jucate în **SENTE**, pentru ca mai apoi 11 să pună un serios semn de întrebare în privința salvării celor două pietre de tăietură ale negrului. În acest fel, conexa albă la „a“ se va putea face în **SENTE** (obligând negru „b“), iar mai târziu albul va mai putea prinde eventual și o mișcare la „c“, amenințând în același timp „d“ sau „e“. În această variantă, alb 11 poate fi jucat și la „f“, dar lasă **AJI** mai mare.



[Fig. 7.3.1]

- ③④ Mai bine la 42, evitând o serie întreagă de încurcături și păstrând câteva puncte în centru.
- ③⑥ Mai bine la 37 și dacă negrul taie cu 36, alb „b” este suficient pentru legătura pietrelor sale și închiderea (din această parte) a unui destul de substanțial teritoriu. Dacă după alb „b” negrul continuă cu 41, atunci albul va juca la „c” și în cazul în care negru ar încerca să taie totuși cu 45, alb „d”, negru 47 și alb „e” care face ca 40 și „f” să fie **MAI** pentru salvarea grupului din centru. Dacă după alb 37, negru 42, alb „c”, negru „e”, alb 45 și dacă negrul insistă cu „b”, atunci alb „d”, negru 47 și alb 36 (negrul având de făcut atât conexa de la 38, cât și pe cea din „f”).
- ④④ Prea mică. Mult mai importantă este acum zona colțului din dreapta (sus).

[193]

- ② Ar fi fost mai eficient un atac direct la „a“.
- ⑦ Puțin exagerat. Slăbiciunea pietrei albe ⊕ nu este suficientă pentru o bună dezvoltare a negrului pe latura de sus (nu trebuie uitat că alb „b“ este oricând jucat în SENTE pentru viața grupului negru din colț).
- ⑧ Trebuia jucat la 28 și dacă negrul continuă cu 9, alb 29. Ulterior, dacă negru 11, alb 13.
- Până în acest moment albul conducea în partidă cu aproape 10 puncte. Însă datorită ultimei greșeli, negrul va reuși să preia conducerea.
- ⑭ Trebuia făcută legătura cu grupul din dreapta. Actuala mișcare este inutilă, deoarece după secvența până la alb 32, negrul va rămânea oricum cu posibilitatea ocupării punctului „c“ și, deci, captura celor două pietre albe ⊖.
- ⑮ Cum invazia sa pe latura de sus a distrus teritoriul alb de acolo, negrul are în acest moment un avantaj de aproximativ 5 puncte, deci, mișcările sale de acum încolo ar trebui să aibă scopul de a fixa cât mai solid această diferență. Actuala mișcare este jucată într-o zonă absolut neutră.

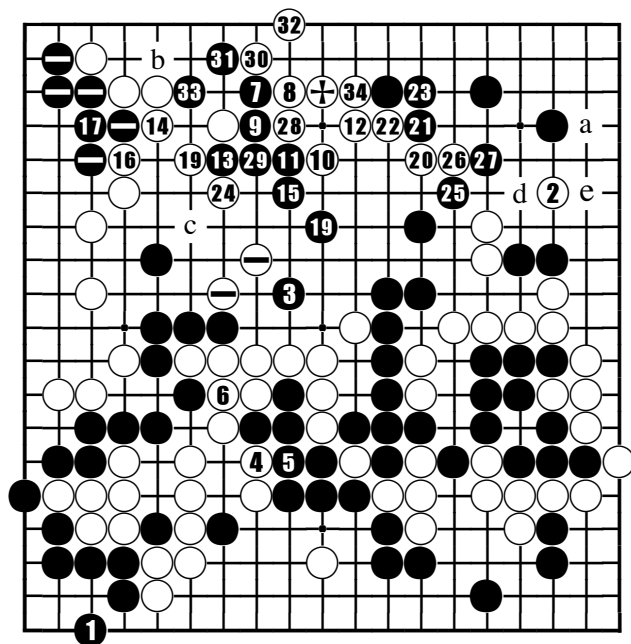


Fig. 7.4.1

- 26 Trebuia făcută viață pe latura de sus, altfel albul se putea aștepta la încurcături într-un moment în care numai de ele nu ar fi avut nevoie (cu atât mai mult cu cât începând cu această mișcare a intrat în **BYO-YOMI**, deci nu avea decât un singur minut de gândire pentru fiecare mișcare).
- 27 Dacă ar fi fost jucată la „d“, ar fi amenințat în aceeași măsură menținerea izolată a grupului alb, ca și realizarea unui profit pe latura dreaptă.
- 33 Corect ar fi fost la „f“ transformând conexa la „g“ a albului într-o mișcare **GOTE**, în loc de una **SENTE** (cum se va întâmpla mai târziu). Este vorba, bineînțeles, de o problemă minoră, de numai 1-2 puncte, dar de ce să nu ne păstrăm șansa de a le câștiga în loc de a le pierde în mod sigur de pe acum?

Mișcările 161-214

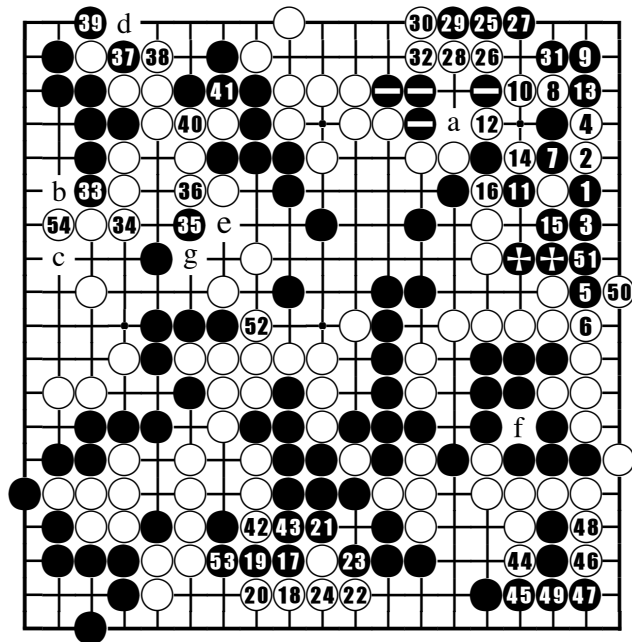


Fig. 7.5.1

- ② Trebuia jucat la 3: ar fi urmat, probabil, negru 11, alb 2, negru 7, alb 15 ș.a.m.d.; ambii parteneri realizându-și conectarea pietrelor. Albul nu poate spera la mai mult, aici.
- ④ Nu poate fi jucat la 7 (ar urma negru 4 și acesta ori își face legătura direct ori capturează pietrele albe care i-ar împiedica această legătură).
- ⑤: Trebuie tăiat întâi la 7 deoarece...
- ⑥ Această conexă nu este absolut necesară. Trebuie conectat la 7.
- ⑬ Trebuie jucat la „a” (vezi Fig. 7.5.2).
- ⑤④ Mică. Oricum dacă este să se joace aici trebuie jucat „b” pentru a nu da amploare (ulterior) unui SAGARI negru la „b” (vezi Fig. 7.5.7).

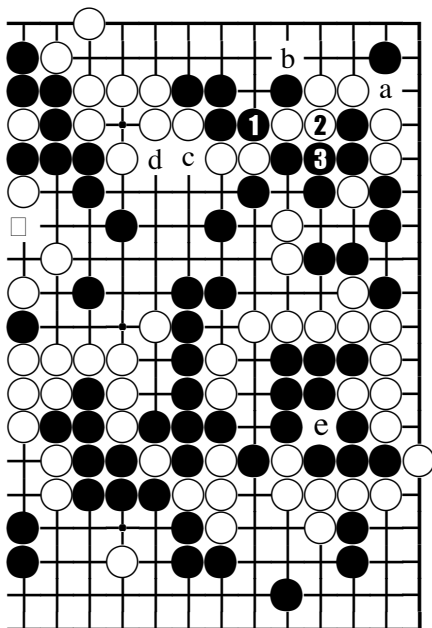


Fig. 7.5.2.

Fig. 7.5.2. În urma schimbului negrul 1, alb 2, negrul 3 de aici, albul se va trezi cu trei grupuri separate, fiecare având defecte vitale: „a” sau „b” pentru grupul din colț, „c” (care amenință „d” și, deci, moartea grupului de sus) și în fine „e”, care este de fapt cel mai grav (continuarea în **Fig. 7.5.3**).

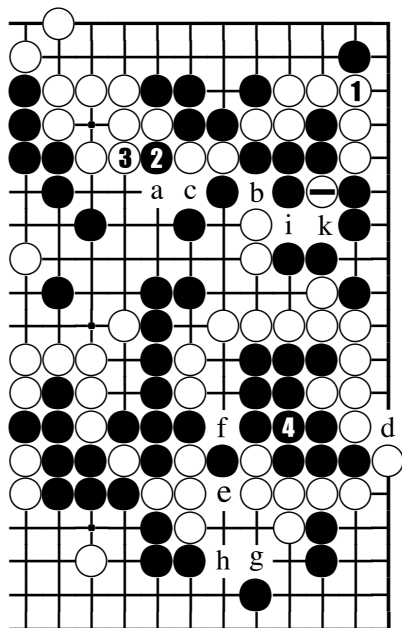


Fig. 7.5.3.

Fig. 7.5.3. Să presupunem că, pornind de la poziția din **Fig. 7.5.2**, albul ar conecta ca aici, cu 1. Negrul va tăia la 2 și dacă albul se va apăra cu 3, negrul va putea conecta la 4: imensul grup alb de pe latura dreaptă nu mai are viață. Separarea este fermă (dacă alb „a“, negru „b“, sau dacă alb „b“ negru „c“), negrul având și posibilitatea de a juca oricând la „d“, pentru falsificarea ochiului de pe margine. Dacă alb „e“, negru „f“, alb „g“, negru „h“. Atenție însă la ordinea mișcărilor: dacă negrul ar conecta la 4 înainte de a tăia la 2, ar urma alb „i“, negru „k“, alb „b“, negrul va trebui să conecteze la ⊖, iar albul va putea să joace la „1“.

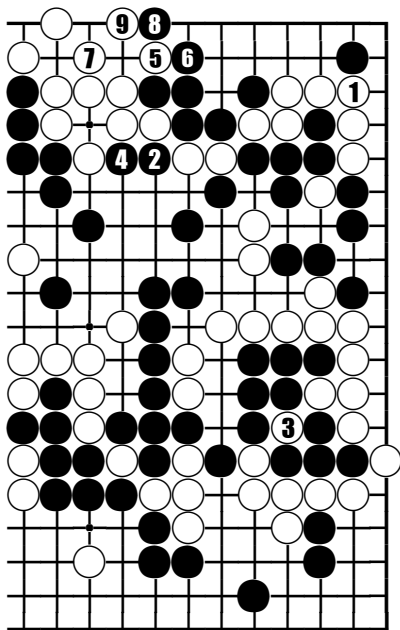


Fig. 7.5.4.

Fig. 7.5.4. Dacă după schimbul alb 1, negru 2, albul capturează la 3, negrul va putea ataca direct cu 4 și va obține un KO cu secvența până la 9 de aici. Pentru obținerea însă a unui rezultat și mai bun încă, negrul va putea folosi slăbiciunea grupului din colț, ca în **Fig. 7.5.5** unde, după negru 11, albul moare necondiționat (dacă acum alb „a“, negru „b“... sau dacă alb „c“, negru „d“, alb „a“, negru „b“, alb „e“, negru 11).

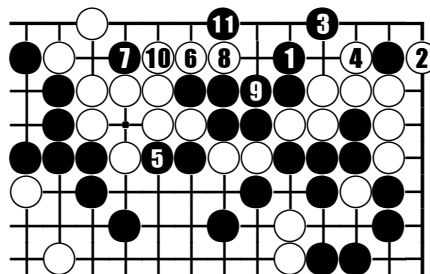


Fig. 7.5.5.

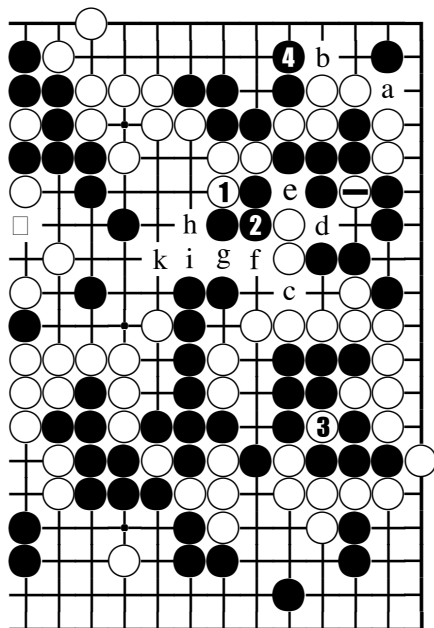


Fig. 7.5.6.

Fig. 7.5.6. Dacă pornind de la poziția din **Fig. 7.5.2**, albul va juca acest 1, negrul poate continua cu 2, obligând la alb 3 și, apoi, poate juca 4. Acum alb „a” ar fi urmat de negru „b”. Observați că negru 2 a lăsat un **AJI** la „c”, care nu-i permite albului să taie la „d” (după alb „d” ar urma negru „e” și piatra \ominus nu poate fi conectată), simpla tăietură la „e” ne reprezentând nici un pericol (alb „e”, negru „d”, alb „f”, iar negrul poate juca oriunde, deoarece dacă albul ar continua cu „g”, negru „h” alb „i”, negru „k”).

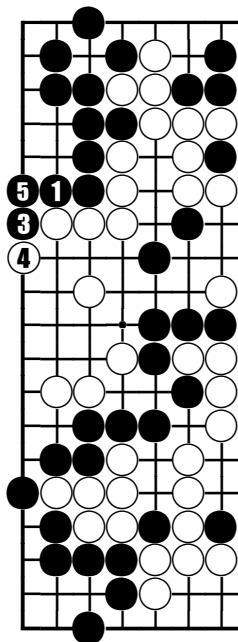


Fig. 7.5.1

Fig. 7.5.7. Dacă negrul joacă 1 ca aici, albul va fi înclinat spre a nu răspunde, dar în acest caz negru 3 și 5 vor fi jucate în **SENTE** (altminteri la un **TENNUKI** alb cu mișcarea 6, negru „a“, alb „b“, negru „c“, alb „d“, negru „e“, alb „f“, negru „g“, alb „h“, negru „i“).

Mișcările 215-291

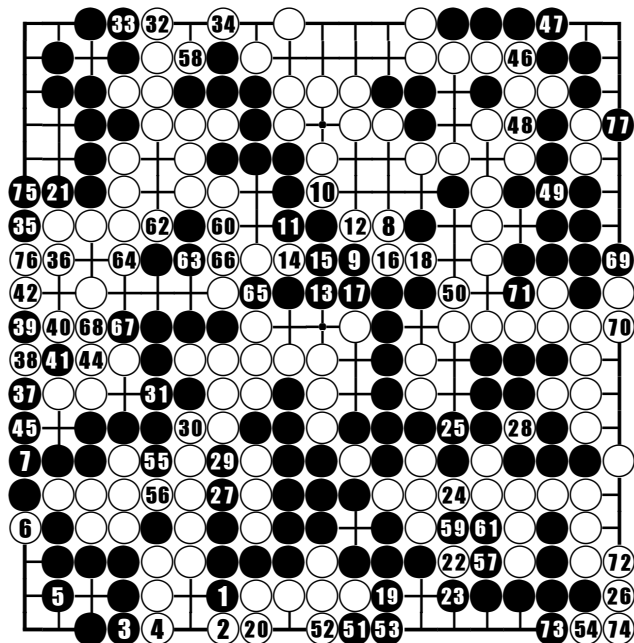


Fig. 7.6.1

43 la 38

Încă de la mișcarea 16 a albului din **Fig. 7.5.1**, negrul pierduse avantajul pe care îl avea și era condus cu aproape 15 puncte. Această diferență este greu de recuperat, pe tablă nemaexistând decât mișcări relativ mici ca valoare.

40 Trebuia conectat la 41 (vezi **Fig. 7.6.2**) și s-ar fi împiedicat pierderea a 3-4 puncte.

Partida se încheie după mișcarea 291 cu o diferență de $12\frac{1}{2}$ puncte în favoarea albului.

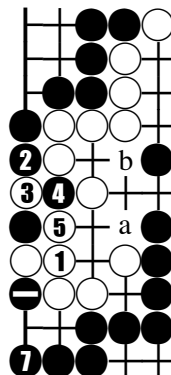


Fig. 7.6.2

Partida a avut loc cu ocazia Turneului național de **GO** ținut în luna noiembrie 1987, la Băile Herculane, în cadrul Festivalului de Jocuri Logice „HERCULES”.

Glosar de termeni uzuali

AJI: defect al unei formații, confundându-se de cele mai multe ori chiar cu punctele în care respectiva formație ar putea fi eventual atacată; posibilități latente ale unor pietre, pe care acestea le mai pot avea pe tablă chiar în situația în care ele ar fi teoretic capturate.

ATE: mișcare cu ajutorul căreia un grup advers este pus în situația de a mai avea doar o singură (și ultimă) libertate - poziție de Atari.

BYO-YOMI: timp de gândire suplimentar acordat unui jucător, după ce acesta și-a consumat perioada de timp rezervată la începutul partidei, prin care fiecare mișcare este limitată la numai 1 minut (sau 30 de secunde); se evită în acest fel pierderea partidei prin simpla cădere a „stegulețului“ sau comiterea unor greșeli prea grave datorate crizei de timp.

BOSHI: mișcare jucată, de obicei, la o distanță de un interval DEASUPRA unei pietre adverse sau în fruntea unui grup advers sub atac.

DAMEZUMARI: reducerea numărului de libertăți al unui grup de pietre advers obținută de obicei prin sacrificii ale unor pietre proprii, ale căror captură îl obligă însă pe adversar să își ocupe singur mai sus amintitele libertăți.

FUSEKI: partea de început a unei partide, în care cei doi adversari ocupă poziții pe întreaga tablă.

GETA: metodă de captură care presupune un „salt“ înaintea pietrelor ce urmează a fi capturate, în scopul de a le tăia orice posibilitate de scăpare.

GOTE: opusul lui Sente; a face ultima mișcare într-o situație cu caracter local. De multe ori, însă, o mișcare Gote nu este „complet pasivă“, ea putând avea chiar un puternic „potențial“.

HANE: mișcare în diagonală peste (sau sub) o piatră adversă, cu intenția de dezvoltare a unei formații proprii.

HANE-DASHI: HANE exterior, opusul lui SHITA-HANE (HANE sub o piatră adversă).

HANE-KAESHI: Contra Hane; un Hane jucat ca răspuns direct unui Hane advers. **HASAMI:** mișcare ce poziționează o piatră adversă între două pietre proprii.

HASAMI-TSUKU: cazul în care ambele pietre de Hasami sunt în contact direct (de o parte ai de cealaltă) cu piatra adversă.

HIKI: retragere în urma unui contact direct.

HORIKOMI: tehnică de sacrificiu cu ajutorul căreia se urmărește reducerea numărului de libertăți al unui grup advers sau falsificarea unui ochi.

IKKEN: mișcare la distanță de un interval față de o altă piatră proprie; poate fi un salt sau un Hasami.

JOSEKI: formule optime de dezvoltare pentru ambii jucători, referindu-se în general la zonele de colț și ale căror rezultate pot fi considerate drept echilibrate.

KAKARI: atac asupra unei pietre ne colț, înainte ca adversarul să poată realiza un Shimari în colțul respectiv.

KAKETSUGI: conexă diagonală, indirectă.

KATATSUGI: conexă definitivă, solidă.

KEIMA, (sau **KOGEIMA**): salt în formă de „L“ de la o piatră proprie (ca mutarea calului la, șah);

KAKETSUGI: conexă diagonală, indirectă.

KATATSUGI: conexă definitivă, solidă.

KEIMA (sau **Kogeima**): salt în formă de „L“ de la o piatră proprie (ca mutarea calului la șah).

KIKASHI: mutare cu răspuns forțat; o astfel de mișcare se face în general numai atunci când răspunsul advers poate avea o singură formă.

KIRI: tăietură; separare a două sau mai multe pietre adverse.

KO: poziție repetabilă, datorată posibilității ambilor jucători de a captura și recaptura pe rând câte o piatră adversă; în astfel de situații, după ce unul dintre jucători a capturat o dată o piatră, se condiționează ca adversarul său să nu poată recaptura decât după ce a făcut cel puțin o mișcare într-o altă parte a tablei.

KODATE: mișcare presupunând un răspuns advers și care va permite, deci; câștigarea unui timp, pentru a se putea reveni și recaptura într-o poziție de Ko.

KOMI: un număr de puncte în plus (de obicei în jurul cifrei de 5), care se acordă la sfârșitul partidei jucătorului cu pietrele albe pentru a compensa avantajul negrului de a fi început primul. Bineînțeles că această regulă este valabilă numai în cazul partidelor fără handicap.

KOMOKU: punct de referință al colțului tablei, așezat imediat sub Hoshi la întretăierea liniilor 3-4.

KOSUMI: extensie diagonală, cele două pietre fiind vecine, fără a fi însă legate în mod direct.

KOSUMI-TSUKI: mișcare de contact direct cu o piatră adversă și în Kosumi față de o altă piatră proprie.

MAGARI: mișcare de întoarcere în unghi drept față de o altă direcție anterioară de dezvoltare

ME-ARI ME-NASHI: un Semeai între un grup cu un ochi și unul fără nici un ochi; în general grupul care are deja un ochi este avantajat.

MAI: două puncte de valoare perfect echilibrată; dacă unul dintre jucători ocupă vreunul din aceste puncte, atunci celălalt jucător va putea ocupa cel de-al doilea punct și invers.

MOYO: structură largă, încadrând o zonă în care se amenință formarea unui teritoriu sigur.

NADARE: avalanșă; denumire a unui foarte des întâlnit Joseki.

NIKEN: extensie la o distanță de două intervale; poate fi întâlnit și ca Hasami.

NOBI: extensie obținută prin adăugarea a încă unei pietre în continuare, de-a lungul unei linii.

NOZOKI: mișcare amenințând o tăietură în cazul în care conexa necesară nu este realizată.

ONADARE: marea avalanșă; variantă a lui **NADARE JOSEKI**.

OSAE: mișcare de blocare, împiedicând adversarul de a juca în continuare de-a lungul unei linii.

PONNUKI: forma pe care o prezintă patru pietre în urma capturii unei pietre adverse.

SABAKI: secvență de mișcări cu scopul dezvoltării unor pietre proprii într-o formă „ușoară“, eficientă, în interiorul unei zone de influență adversă.

SAGARI: mișcare de coborâre de pe linia a doua sau a treia, direct spre marginea tablei.

SAN-SAN: punct din colțul tablei, aflat la intersecția liniilor 3-3.

SANRENSEI: variantă de Fuseki, în care un jucător ocupă toate cele trei puncte Hoshi ale unei laturi.

SEMEAI: luptă directă între două grupuri, captura unuia dintre ele fiind condiția unică pentru supraviețuirea celuilalt.

SENTE: opusul lui Gote; a avea inițiativa; a fi în poziția de a putea alege locul pentru viitoarea mișcare.

SHIBORI: tehnică cu ajutorul căreia adversarul poate fi obligat la captura (până la ridicarea efectivă de pe tablă) unor pietre oricum pierdute (sau sacrificate în mod special).

SHICHO: secvență care duce la captura unor pietre adverse și a cărei desfășurare are o formă asemănătoare unei scări.

SHIMARI: ocuparea unui colț cu ajutorul unei formații alcătuite din două pietre.

SHODAN: rangul de 1 Dan.

TAKAMOKU: punct de referință al colțului, aflat la intersecția liniilor 4-5.

TENGEN: punctul Hoshi din centrul tablei.

TESUJI: mișcare deosebit de abilă care, pe plan local, îl pune pe adversar în situația de a nu-și putea folosi cu eficiență maximă propriile pietre.

TSUGI: conexă.

TSUKE: mișcare de contact direct cu o piatră adversă.

UCHIKOMI: invazie într-un Moyo advers.

WARIKOMI: a juca între două pietre adverse, în scopul de a obține două puncte de tăietură.

WARIUCHI: plasarea între pietre adverse a unei pietre proprii, aceasta având în continuare două direcții de dezvoltare: dacă adversarul ocupă una dintre aceste direcții atunci se va putea face o extindere în direcția opusă.

YOSE: partea finală a unei partide, în care toate teritoriile de pe tablă sunt sigure, rămânând de jucat numai mișcări de ajustare a respectivelor teritorii.