

赛事名称:

Proverbe

黑方: Tradiții (出子)

白方: Studiu

年 月 日 弈于
比赛结果: CONGRESUL

黑方用时: 小时 分
白方用时: 小时 分
EUROPEAN

DE GO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19

Muzica GO-ului

3

5

Revista electronica de GO

Pro-GO

Apare lunar

nr. 8

august 2009

pentru cei ce fac din GO, artă!



Radu Baciu

Interviu cu

Margareta Cheresteș

Lectii de yosē

cu Mirel Florescu

Pro-GO azi

- pag2. **Editorial:** open your mind
pag3. **Radu Baci:** teroarea albă
pag5. **Interviu:** interviu cu Margareta Cheresteș
pag8. **GO-ul în artă:** muzica GO-ului
pag9. **Congresul European de GO**
pag18. **Câte puncte?:** probleme de yose cu Mirel Florescu (5)
pag20. **GO-ul ca artă:** good and bad
pag21. **Studiu:** salvarea pietrelor izolate
pag23. **Tradiție:** strategiile samurailor (4)

Au participat la redactarea acestui număr:

Mirel Florescu
Valentin Popa
Costel Pintilie
Chidori
Iulian Dragomir
Dorin Chiș (kirugoro)
Margareta Cheresteș
Marilena Bara
Ovidiu Pascu

Coperta 1: grafică Chidori

Coperta 2: Ovidiu Pascu

Consilier: Gabriel Ciobanu

Grafica și tehnoredactare: Dorin Chiș

Contact: kirugoro@gmail.com

0746/ 996354 – Dorin Chiș



Pop Cristian 7D



Cornel Burzo 6D



Cătălin Țăranu 5P

OPEN YOUR MIND

Zilele trecute, stând printre rotocoalele de fum ale unui „incense stick” mi-au venit în minte trei întâmplări înșiruite, atentând direct la coliviile minții.

Prima: mintea necondiționată

Într-o școală de peste ocean, profesoara o trimite pe Maria la hartă.

Profesoara: -Maria, poți să găsești America?

Maria: - Da, este aici.

Profesoara către clasă: - Copii, cine a descoperit America?

Clasa: - Maria!

A doua: îndrăzneții înving

Soția lui Dali era rusoaică. Acordând un interviu unui ziarist rus, Dali a ținut să vorbească în limba acestuia și pronunțând greșit a transformat o firavă gărgăriță în vacă.

Încercând o glumă, ziaristul l-a întrerupt:

-Maestre, vaca nu zboară ...

-Ești sigur? la întrebat pictorul. Ești absolut sigur?

Și a pictat “Vacă zburând”

A treia: ieșirea de siguranță

Săptămâna trecută am mers la Vasile să jucăm GO și l-am găsit cu Bojek în piscină, unde puneau faianță. Mai aveau ceva material pe fundul găleții așa că am asistat la o veritabilă probă de lucru cu întinderea maglavaisului, fixarea plăcii de faianță “la ochi”, îndepărtatul la 3 pași distanță, pentru apreciere, și inevitabila concluzie:

-În artă nu există limite!

-Dorin Chiș-

Teroarea albă



Să scriu despre Radu Baciuc nu este deloc ușor: pe de-o parte amintirile mele sunt dominate de amănunte nesemnificative (sau așa îmi par), pe de altă parte nu cunosc multe lucruri esențiale pentru a putea spune că scriu în cunoștință de cauză. Deci un punct de vedere absolut ... relativ. Subiectiv.

La sediul federației am găsit mărturii scrise ale activității lui Radu. Printre ele, multe partide vechi, de la începutul anilor '90, notate în vederea publicării. Rămâi interzis când le vezi: pentru că nu exista la vremea respectivă posibilitatea de a le redacta electronic, sunt redactate manual, fiecare cifră este aproape ca de tipar, cerculețele sunt trasate cu un șablon și perfect centrate; alte partide sunt colaje (!!!), fiecare mutare este reprezentată de un număr tipărit, decupat de pe altă hârtie și lipit perfect la locul lui. Nu erau partide notate pentru sine, ci pentru comunitatea jucătorilor de go. În acest efort al lui am recunoscut intenția de a ridica standardul organizării federației române la nivelul celui japonez de la Nihon Ki-in.

În Japonia, partidele jucate de cei din top sunt notate, tipărite, strânse într-o colecție și trimise, săptămână de săptămână, la școli de Go, ziare, alți abonați. Pentru treaba asta există o echipă de oameni. Jucătorii profesioniști, dar și inșei, le pun pe tablă și le studiază. Radu Baciuc vroia ca jucătorii de top din România să beneficieze de aceleași condiții de pregătire ca și cei din Japonia, dar nu avea mașina lor de tipărit, nu avea nici echipa de oameni necesară, făcea operațiunea asta manual și de unul singur. După cum îl știu, după cât de minuțios și sistematic era, notarea partidelor reprezenta doar o mică parte din viziunea lui despre organizarea tehnică a federației. O viziune construită încet, încet, într-o viață de om. Pentru că a asistat la nașterea Go-ului în România, l-a alimentat, l-a crescut, i-a îndrumat pașii și i-a dat identitate. L-a făcut mare. Singura lui preocupare a fost Go-ul. Zi de zi, noapte de

noapte, clipă de clipă, un singur gând, o singură intenție. La început, doar pentru pregătirea și perfecționarea proprie. Care a fost starea lui psihică în etapa de pregătire? Este descrisă pe prima pagină a „istoriei” de pe siteul său: „grupul nostru de prieteni s-a împrăștiat în toate părțile lumii [...] Printre cei plecați s-au numărat și partenerii mei Go, așa că am rămas singur și disperat.”

„Singur și disperat”. Această stare de spirit s-a păstrat, pe fundal, chiar și după ce a contactat grupul de la Timișoara, chiar și după ce a ajutat la crearea nucleelor de jucători din toată țara. I-a contactat pe cei din Timișoara și a creat nuclee de jucători tocmai pentru a ieși din această stare. A strâns toate cluburile de Go într-o federație tocmai pentru a nu mai fi singur și disperat. Din această stare (de „singur și disperat”) emana o forță datorită căreia Go-ul nu era doar un virus, ci o epidemie. Un exemplu luat din holul Institutului de Arhitectură, unde se juca șah și Go: „șahiștii au început să fie din ce în ce mai interesați de Go, așa încât, după vreun an de zile, nu se mai juca la nici o masă șah ... ci numai Go!” (cap. 4. „Între Ambasadă și Bufetul facultății”).

Pentru mine a fost o teroare: mă credea mai inteligent decât sunt, ba chiar mă obliga să fiu mai inteligent decât sunt. Pe toți cei care veneau la clubul „Saijo” îi considera elevii lui și, ca atare, se ocupa de pregătirea lor. Deci s-a ocupat și de mine. Eu nu vroiam să se ocupe de mine, nu reprezentam deloc „o tânără speranță” și consideram a fi un sacrificiu inutil orice lecție pe care mi-o dădea, s-ar fi putut ocupa în acest timp, cu mai mult succes, de lupii tineri, care-i sorbeau fiecare cuvânt. Nu am reușit să scap în nici un fel, de la nici o lecție. M-a învățat să-mi fac un plan de luptă, care însă (cu el) niciodată nu-mi ieșea. M-a învățat tactici și strategii pe care mi le spulbera. Oricât de mult mă străduiam, era inutil, uneori mă bătea, alteori mă strivea. Dacă lucrurile s-ar fi oprit aici, încă ar fi fost bine. Dar după fiecare partidă urma analiza, adică tortura finală. O luam de la capăt și-mi

analiza fiecare secvență. Nici una nu era bună. „Ce mutare-i asta?!? ce-ai gândit când ai făcut-o?” – era una dintre cele mai frecvente întrebări. La început am fost mirat de întrebare, pentru că nu-mi aduceam deloc aminte ce gândisem în timpul partidei, sau dacă gândisem ceva. Și făceam eforturi mari să explic o mutare, cel mai adesea inventam pe loc o explicație plauzibilă. „Dacă asta ai vrut, a fost o prostie, pentru că, uite, peste cinci mutări ai pus aici și ai anulat cu totul ce-ai vrut să faci! Te contrazici singur de la o mutare la alta, nu știi ce vrei!” Așa m-a obligat să fiu atent la ce gândesc în timpul partidei. Apoi m-a obligat să fiu atent și la ce gândește adversarul. M-a învățat multe lucruri. Nu a reușit, decât parțial, să mă oblige să fac probleme. Și nu a reușit, decât parțial, să mă dezvețe să vreau toată tabla, forțând lucrul ăsta prin mutări chinuite, penibile. Chiar dacă aveam 20-30 de puncte în față, eu tot vroiam mai mult, și mai mult. Și pierdeam. „Obişnuiește-te să numeri cât mai des teritoriile, măcar spre finalul partidei, iar când ești în față nu mai juca agresiv, încheie partida, lasă-l pe el să se chinuie să recupereze, nu trebuie decât să-ți păstrezi avantajul!” Chiar și acum mă ia de multe ori valul și mă trezesc că pierd o partidă câștigată.

Pot să spun că mă vâna în mod special: îmi urmărea și partidele jucate cu colegii de club și mi le analiza. Îmi acorda această atenție specială pentru că îl enerva cel mai tare și mai tare faptul că jucam o secvență în mod diferit de la un adversar la altul, în funcție de tăria și psihologia celui cu care jucam. Și mai aveam și îndrăzneala și tupeul să-mi susțin punctul de vedere! „De ce ai jucat aici?!? e o mutare îngrozitoare, știi cum ar fi fost corect?” – „Sigur că știu, corect este aici” – „Și atunci, dacă știi, de ce joci în halul ăsta?” – „Pentru că dacă jucam corect pierdeam, așa am complicat poziția, adversarul a greșit și am câștigat!” – „Dacă jucai cu mine, așa jucai?” – „Nu, sigur că nu, jucam corect sau cedam. Dar cel cu care am jucat știam că o să se încurce și o să greșească” – „Putea să pună chiar și el, din întâmplare, fără să calculeze, mutarea corectă, ce făceai atunci?” – „Exclus, Radu, nu e în stilul lui să joace așa de solid, nu e genul care să reziste tentației de a tăia” – „Iulică, nu e bine să gândești așa, e

dovadă de lipsă de respect față de adversar și față de joc, te rog nu mai juca așa! Învață-te să joci doar mutări corecte, altfel nu ai să mai avansezi!” – „Păi, Radu, ce înseamnă mutare corectă? Că oricând vine unul mai tare și-ți arată că aveai o mutare mai bună!” – „Joacă mutarea corectă pe care o știi tu la nivelul tău, joacă cât de bine poți tu la nivelul tău; mai bine să pierzi jucând cât de bine poți, pentru ca să ai ce analiza, ca să crești mai departe; altfel, ce vrei să analizezi? Nu ai nimic de învățat dintr-o partidă câștigată cu păcăleli!” Alteori încercam să scap de muștrare susținând că nu știu mutarea corectă, sau că nu mi-a venit în cap, sau că am calculat ceva greșit, dar nu prea mi-a mers: „Nu-i adevărat, știai cum să joci, dar te încăpățânezi să joci prost!”

A avut o răbdare infinită cu mine, mai mult decât cu toți ceilalți la un loc, până într-o zi când am încercat o păcăleală și într-o partidă cu el. A dus partida până la capăt, mi-a analizat-o până la punctul respectiv, mi-a demonstrat că puteam să câștig partida dacă jucam corect, apoi mi-a zis: „De azi încolo nu o să mai joc cu tine până nu renunți la mutări de genul ăsta!” Și s-a ținut de cuvânt. Oricum, crescusem în mai puțin de doi ani de la 15 kyu la 7 kyu datorită antrenamentului cu el (ceea ce pentru un bătrân ca mine era o evoluție nesperată). Și, oricum, a continuat să-mi analizeze partidele jucate cu alții și a continuat să-mi dea sfaturi, ocolind doar problema cu trickurile, la care nu a mai revenit, se săturase și el de cât mă bătuse la cap până atunci.

Modul în care concepea Radu antrenamentul la Go era inspirat din școala japoneză. Orice partidă trebuie reluată și analizată, iar cele din concurs notate imediat după ce au fost jucate. Analiza unei partide poate să dureze, uneori, mai mult decât partida însăși. Chiar și când nu ai timp deloc, când te grăbești tare, câteva secvențe tot trebuie revăzute. Preferabil ca reluarea și analiza unei partide să le faci chiar cu cel cu care ai jucat-o, explicând fiecare de ce a făcut mutarea respectivă și căutând variante de joc mai bune. Bine ar fi să ai posibilitatea ca, din când în când, în momentele cheie ale reluării partidei, să ceri sfatul unui jucător mai puternic. Ideal ar fi ca reluarea partidei să fie asistată de la-nceput la sfârșit de către un jucător mai puternic (antrenorul).

- Iulian Dragomir -

Interviu cu Margareta Cheresteș

“Jucătorul de GO privește jocul în felul său. Același joc se vede diferit prin lentilele unui aparat de fotografiat. Sunt momente în care oamenii însuflețesc jocul și sunt momente în care jocul însuflețește oamenii”. Pentru Margareta Cheresteș, aceasta este povestea fotografiei de GO. Nu crede în trucuri sau unghiuri câștigătoare fiindcă fotografia ei nu surprinde oameni, ci atmosfere.



Margareta Cheresteș este prezentă cu aparatul de fotografiat la competițiile importante de GO iar rezultatul îl primim de fiecare dată cu plăcere și încântare prin email.

Kirugoro: Sunteți o fotografă convinsă, sau o jucătoare de GO ce renunță câteodată la joc în favoarea fotografiei?

Margareta Cheresteș: Nici una, nici alta, sau și una, și alta. Fotografia este modul meu de exprimare așa cum jocul de GO înseamnă un mod de a te cunoaște: atunci când ești lacom și vrei toată tabla, atunci când ești slab și nu răspunzi provocării adversarului și mai ales atunci când trebuie să îți accepți limitele și să încerci să le împingi puțin mai departe ...



K: Cum ați luat contact cu GO-ul?

M: Se joacă GO în fiecare cameră din casa mea. Sunt discuții despre GO în familie iar uneori se discută și la serviciu. E greu să nu ai contact cu GO-ul. Sau mai degrabă cu jucătorii de GO.

K: În mica lume a GO-ului românesc, ați remarcat vre-un jucător fotogenic? Aveți vre-o preferință față de cineva anume?

M: Nu am nici o preferință. Îmi plac oamenii care se retrag în lumea lor. Îmi dau impresia că în lumea lor se pot privi în oglindă cu mai multă sinceritate decât în lumea reală. În

sensul ăsta, copiii sunt foarte interesați. Îmi place la GO faptul că jocul te poate rupe de tumultul lumii și chiar de trecerea timpului. De-aia a putrezit coada toporului, așa se spune, nu?

K: Da, evadarea într-un spațiu – timp în care lumea înconjurătoare încetează să mai existe ... Credeți că GO-ul transfigurează? Oferă GO-ul porțița de a privi „pe sub mască”?

M: "Dă-i omului o mască și îți va spune cine este cu adevărat."



“Am nevoie să privesc lumea și prin aparat. Aceasta este "masca" mea. Imaginea care iese în final înseamnă doar: așa am văzut și așa am simțit eu ... fără intruziuni de nici un fel ...”

K: Se pare că aveți capacitatea mai rară de a “simți” omul, căci făcând un joc de cuvinte, acum când aparatul foto a devenit digital, majoritatea fotografiază ... mecanic. Trecând la aspectul tehnic: cu ce focală lucrați?

M: În general folosesc un tele cu focala 70-200mm. Câteodată însă folosesc un 100-400mm.

K: La așa focale folosiți probabil un aparat mare. Cum eliminați riscul de a mișca aparatul în timp ce expuneți?

M: Aparatul este un Canon 5D, pe care la focale mari îl montez pe trepied. În cazul concursurilor de GO, ca să mă pot mișca printre mese, fac poze și fără trepied și atunci expun -2. ISO îl păstrez la 100. Știu că pot să îl cresc dar nu îmi plac imaginile cu ISO peste 400 și atunci mă joc cu lumina existentă.

K: Ce genuri fotografice preferați?

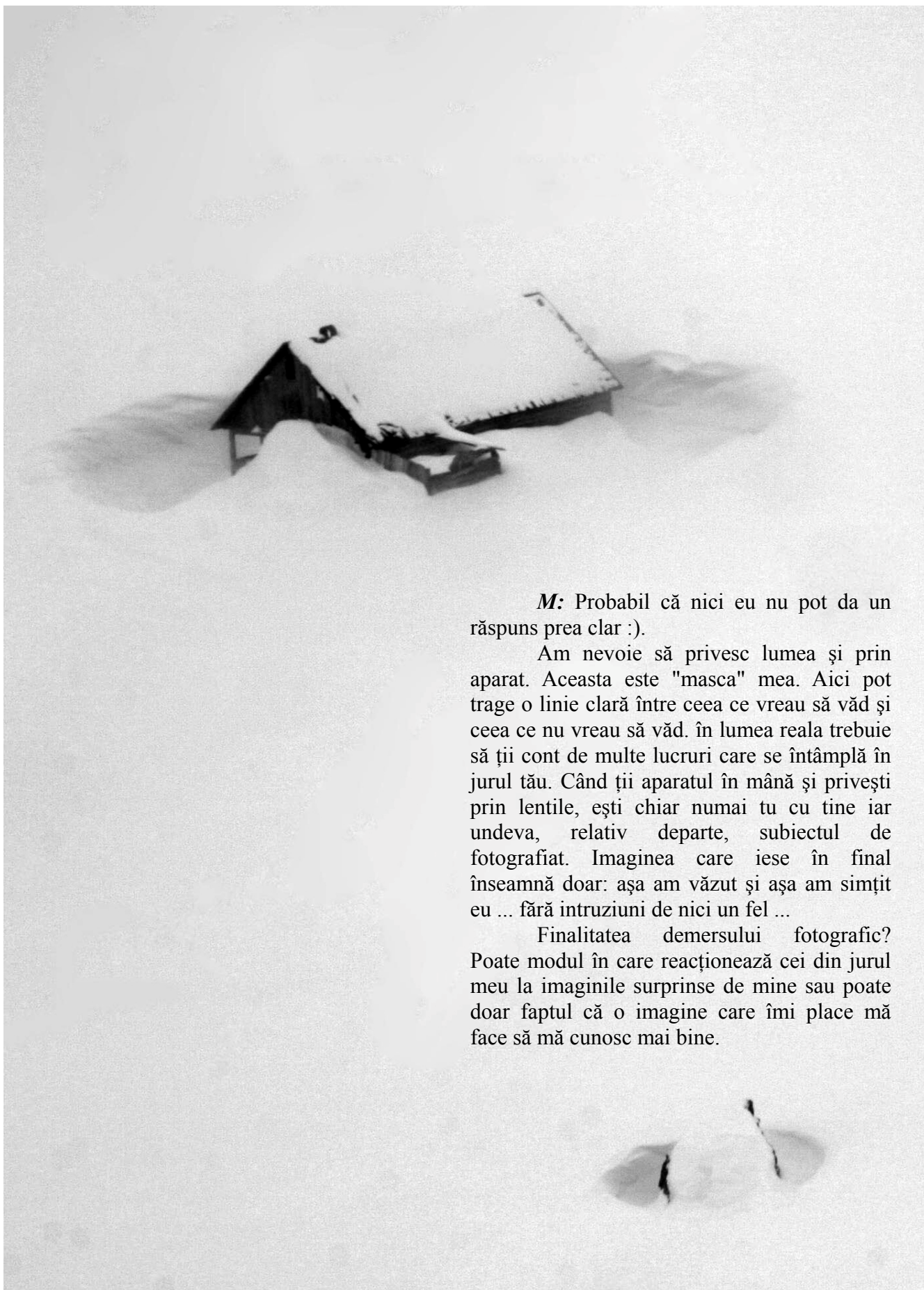
M: Peisaj și portret.

K: Așadar călătoriți ... jucați GO în călătoriile Dvs.?

M: Doar cu familia și cu prietenii foarte apropiați, numai pe tabla de 9x9, și numai cu handicap. Se spune despre mine ca am 31 kyu :) Dar îmi place să privesc jocul altora, mai ales dacă sunt persoane cunoscute.

K: Am păstrat pentru final cea mai grea întrebare, la care majoritatea fotografiilor nu știu să răspundă: de ce fotografiați? Care este finalitatea demersului fotografic?





M: Probabil că nici eu nu pot da un răspuns prea clar :).

Am nevoie să privesc lumea și prin aparat. Aceasta este "masca" mea. Aici pot trage o linie clară între ceea ce vreau să văd și ceea ce nu vreau să văd. În lumea reală trebuie să ții cont de multe lucruri care se întâmplă în jurul tău. Când ții aparatul în mână și privești prin lentile, ești chiar numai tu cu tine iar undeva, relativ departe, subiectul de fotografiat. Imaginea care iese în final înseamnă doar: așa am văzut și așa am simțit eu ... fără intruziuni de nici un fel ...

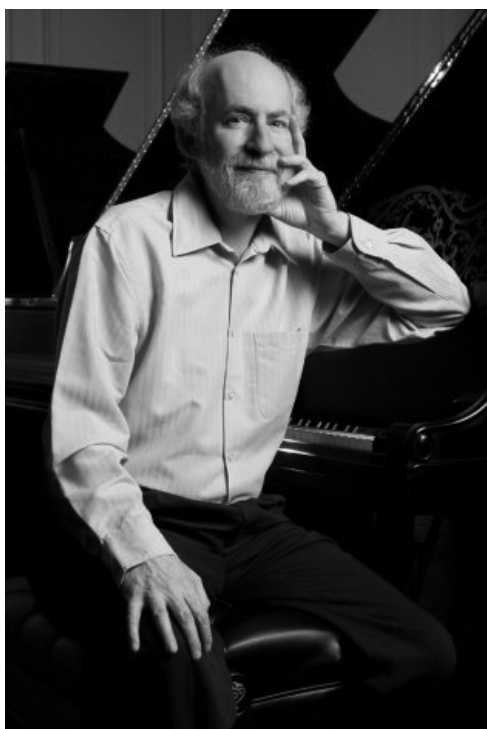
Finalitatea demersului fotografic? Poate modul în care reacționează cei din jurul meu la imaginile surprinse de mine sau poate doar faptul că o imagine care îmi place mă face să mă cunosc mai bine.

Muzica GO-ului

(Marilena Bara)

Marii maeștrii recunosc stilul de joc al partenerului de joc și după sunetul inconfundabil al pietrei de sticlă, ceramică sau jad, pusă, delicat sau ferm, pe lemnul de esență nobilă al goban-ului. De la sunet la muzică nu e decât un pas și, mulți jucători de GO, nu sunt numai pasionați ascultători de diverse genuri muzicale, dar fac din muzică o profesie.

Este cazul profesorului de muzică, englezul Francis Michael Roads, 3 dan. Născut în 1943, Francis a beneficiat de o puternică educație muzicală la Royal College of Music din Londra și la Universitatea din Liverpool. Azi, predă încă muzica la Larchwood Primary School, Pilgrims Hatch. A început să joace GO în 1965 și este membru al Clubului Central de GO din Londra. A fost, din 1971 până în 1976, președintele Asociației Britanice de GO. Mi-a spus că este pasionat de muzică religioasă, dar și de folclorul românesc. Ca muzician și jucător de GO a scris, a colecționat și a editat multe cântece inspirate de acest joc, care, de obicei, sunt cântate la petrecerile desfășurate în serile și nopțile turneelor de GO (pe site-ul <http://www.francisroads.co.uk> - găsiți versurile și partiturile acestor melodii)



Haskell Small

Pro-GO 8

O altă filă importantă din muzica GO-ului este o piesă scrisă de pianistul și compozitorul american Haskell Small, în 1987, piesă care a fost cântată, în premieră, la cel de al 3 lea Congres de GO din SUA, în 6 martie 1988.

Haskell Small este recunoscut nu numai în SUA, ci și în Japonia, Franța, Marea Britanie ca un mare pianist, dar și un compozitor talentat (<http://www.jamesarts.com/h-small>).

Intitulată „A game of GO”, piesa este inspirată de cel de al 6 lea joc, dintre cele 30 de partide desfășurate în 1853, între doi mari jucători japonezi: Honinbo Shusaku, poreclit Invincibilul (considerat ca fiind cel mai bun jucător de la mijlocul secolului al XIX lea) și Ota Yuzo, jucător profesionist, recunoscut pentru stilul foarte agresiv de joc și pentru ... cochetăria și frumusețea sa.

O înregistrare pe CD a acestei piese, făcută în 17 aprilie 2002, la Carnegie Hall, este disponibilă în interpretarea grupului Quatro mani, format din Susan Grace și Alice Ryback, pe <http://www.klavier-records.com/>. Dar, să nu uit ce era mai important: Haskell Small este un foarte bun jucător de GO, 3 dan și membru al Clubului de GO din Washington DC.



A Game of Go – CD

Să mai rămânem puțin în peisajul muzical american și să evocăm personalitatea unuia dintre pionierii GO-ului în SUA - Bob High. Pe site-ul Asociației Americane de GO exista un capitol special dedicat fostului președinte și secretar al asociației, preocupat de multiplele dimensiuni ale jocului de GO; el a scris piese de teatru, povestiri SF, dar și versuri pentru multe cântece dedicate GO-ului.

Textele lui, dar și ale altor jucători de GO, au fost publicate în cele 3 ediții ale AGA SONG BOOK, publicate în 1998, 2002 și 2006 (http://www.usgo.org/resources/downloads/AGA_Songbook.pdf), iar versurile sunt, în majoritate, parodii ale textelor unor melodii celebre (mai ales

din zona muzicii folk și country), pe care multă lume le cunoaște și le cântă. Editorul celor 3 ediții – Bob Felice - a lansat un set de 3 reguli simple pentru un bun cântec dedicat GO-ului, care trebuie să fie:

1. ușor cantabil;
2. cu o linie melodică foarte cunoscută, preferabil a unui șlagăr;
3. deștept.

Iată doar câteva exemple:

- versurile cântecului lui Johnny Cash “Good night Irene” au devenit “Good- bye, my eyes”;

- “Blowin’ in the wind” al lui Bob Dylan a devenit “How many games?”;

- “Twinkle, twinkle little star” s-a transformat în “The ko player’s dilemma”.

Există păreri extrem de controversate asupra necesității unui fond muzical în timpul unei partide de GO. Unii jucători spun că au nevoie de liniște totală ca să se poată concentra, alții spun că un fond muzical discret, cu muzică instrumentala calmă, ajută.

Sunt jucători care fredonează mici fragmente muzicale, alții care fluieră.

Am descoperit în China un proiect original, foarte interesant realizat de Shang Jiang, fostă studentă a Facultății de Informatică din Tianjing, care poate împăca ambele tabere. Ea a lucrat o vreme la Institutul de Acustică al Academiei Chineze de Științe, unde a studiat interacțiunea om - computer și realizarea unor echipamente muzicale electronice. Jucătoare de GO, Shang Jiang a creat “Music to GO”, un echipament care ne permite să jucăm GO pe un goban electronic și, în același timp, să colectăm, să analizăm și să generăm muzică sincronizată cu desfășurarea jocului. Culoarea și poziția pietrelor sunt detectate prin fotosenzori integrați în tabla de joc, apoi, semnalele captate sunt trimise spre unitatea centrală care are programe specializate de generare a muzicii, iar liniile melodice astfel rezultate sunt transmise, prin căști sau difuzoare, înapoi către jucători.

În eseu “The Art of Go” scris de englezul William Cobb, autorul face o comparație interesantă între GO și jazz. Așa cum știm, esența jazz-ului este improvizația. Interpreții de jazz, în marea lor majoritate muzicieni cu solide studii muzicale clasice,

interacționează armonios, pentru a da viață actului muzical, pe care altfel nu l-ar realiza, siguri, niciodată, astfel că interpretarea finală este rezultatul atât al inovației proprii, cât și al răspunsurilor la intervențiile partenerului. Jazz-ul explorează posibilitățile melodice infinite de pe portativ în același mod în care GO-ul explorează posibilitățile infinite ale creerii teritoriilor pe goban, și dacă lucrurile merg bine, procesul creativ se întrepătrunde și se dezvoltă între cei doi parteneri, nu adversari: în ambele cazuri, jucătorii sau jazzmanii se invită, într-un mod elegant și eficient, să dea fiecare ceea ce are mai bun.

De aceea putem să ne gândim la o partidă de GO ca la un jam session din jazz.

Am făcut această analogie între GO și muzică acum și ca o avangardă la Festivalul “George Enescu”, marele Grand Prix muzical al melomanilor din România, programat anul acesta să înceapă la sfârșitul lunii august!

EGC cu Costel Pintilie

EGC, O POVESTE. CE ESTE EGC?

Răspunsul evident este Congresul European de Go, sau mai pe scurt, Congresul, cum îl numeam eu, ori mai simplu, Europenele, cum îl numesc alți jucători de Go cu greutate.

Dar de fapt EGC este o poveste. Una clasică, cu **ZÎNE**,



PRINȚESE,



PRINȚISORI,



mai mici sau **MAI MARI,**



dar și cu **GNOMI,**

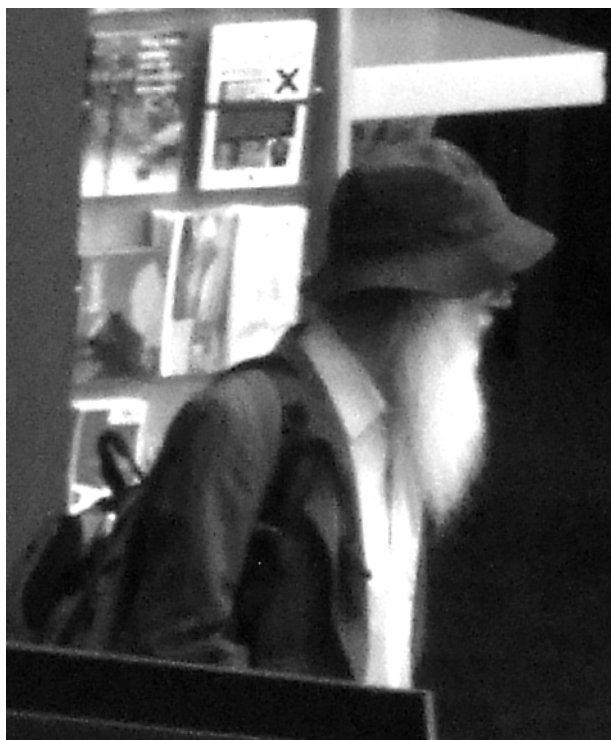
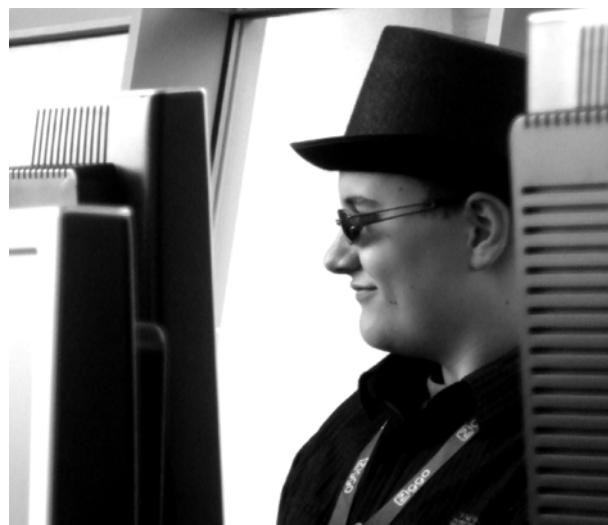


TROLI,



CăPCăUNI,



BARBĂCOȚI,**GENTILOMI,**

PIRAȚI și nu în ultimul rând romei și juliete. Vă las pe voi să ghiciți personajele :)

SPÎNI periculoși,

Evident nu au lipsit dragonii, fie că au fost ei din mătase și hîrtie creponată precum cel de la ceremonia de deschidere, fie că au fost cunoscuții dragoni de pe gobanuri. Chiar eu am produs cîțiva!!!

sau personaje din timpuri mai moderne, desprinse parcă din romanele secolelor trecute,

Au fost ei pe acolo mulți alți eroi de poveste, dar nu e locul să îi amintim pe toți, și nici nu am stat să îi vînez pe fiecare în parte mai ales că unii au stat mai ascunși făcîndu-și simțită prezența doar cu ce au lăsat în urmă, așa cum a procedat și **STRÎMBĂLEMNE**.



Cine poate pune că nu e tărîm de basm cînd vezi în jur castele, palate, **ILENE COSÎNZENE**,



sau pe înserat, **BALOANE CU AER CALD** plutind încetișor la orizont.



Cu această poză pot face introducerea următorului element, și anume tărîmul de basm unde s-a întîmplat anul acesta povestea.

În autobuz în drum către casa lui Marc, Mero Csaba chiar a exclamat:

**-HEI MARC, UNDE NE DUCI?
ÎN ȚARA HOBBIȚILOR?**

Și într-adevăr, chiar avea de ce să fie impresionat. Poziția geografică face posibilă ca în iulie cînd la noi e luna lui cuptor, acolo să pară că e primăvară tîrzie. Totul e verde. Verde din plin, lăsat să crească în voie, sălbatec, sau ghidat de măiestre mîini de grădinar. Adăugînd arhitectura altor timpuri, efectul este remarcabil.

Dar v-am luat pe departe, și probabil așteptați mai multe despre personajul principal, și

anume Măria Sa Goul. Voi ajunge și la el, nu înainte de a mai scăpa de scris câteva mii de cuvinte punînd o poza cu un **COLȚIȘOR DE PARC** din spatele hotelului,



una cu **ALEEA CĂTRE HOTEL**, dar și câteva



COLȚURI DE RAI din sătucul unde am dormit 2 săptămîni.



Revenind la Go, practic ar fi trebuit ca pe siteul oficial sa apară ceva mai multe statistici, și detalii, dar după cum se vede, nu apar nici măcar rezultatele în totalitate.

Ce am constatat eu este tăria concursului. În open, au participat 599 jucatori, (număr mare, dar care nu mai pare mare comparativ cu cei 235 de la Shusaku 2009). Dar remarcabil este că aproape jumătate au tărie de nivel Dan.

Turneul din weekend, care se spune că e cel mai tare turneu de weekend din Europa (unii jucători venind special pt weekend), a avut 374 participanți, deci cu doar 150 mai mult decît Shusaku 2009. Drept e că și aici daniștii au fost foarte mulți.

Rapidul nu a avut prea mare căutare. Cu doar 209 participanți, dintre care mulți au jucat doar cîte o rundă sau două, pot spune că a fost chiar desconsiderat ca side event major.

În ultima rundă s-a văzut cît interes a provocat, lista de pairing fiind redusă la o singură pagină.

Mai interesante au părut celelalte concursuri secundare, de 9X9, 13X13, perechi, rengo, echipe, și lightning, căroră nu le era dedicat prea mult timp, și în consecință nu au avut timp să plictiseasca pe nimeni. La aceste side events atmosfera era chiar vie, pentru că era problemă pînă îți găseai masa, timp în care cei rapizi deja plecau cu rezultatele. Nefiind atîta încrîncenare ca în main, atmosfera era chiar destinsă, și plină de voie bună. A mai fost și un concurs înșirat prin oraș, adică s-a jucat prin baruri, ca și finala de la echipe sau rengo, am uitat care, tot prin baruri s-a ținut și clar atmosfera a fost și mai incendiară... bănuiesc, dar la astea am lipsit.

Pe lîngă toate aceste concursuri au existat și simultanele, comentariile partidelor de la primele mese sau chiar proprii la cerere, si lecții oferite de profesioniști. Am participat la puține dintre acestea pentru că se suprapuneau cu concursurile secundare, sau erau prea tîrziu pentru mine care trebuia să mai fac și naveta. Așa că un detaliu de reținut, e că dacă vii la Congres pentru lecții și pentru simultane e de preferat să mai dai ceva în plus la cazare, decît sa scapi mai ieftin dar să pierzi vremea pe drum.

Nu au lipsit nici picanteriile.

De exemplu într-un mic articol in buletinul informativ se atrăgea atenția la strictețea regulamentului, si aplicarea lui cu rigurozitate, în cazul citat fiind vorba de un pro căruia i-a sunat mobilul în timpul partidei și a primit avertisment, urmînd ca la repetarea evenimentului să fie

pedepsit cu pierderea partidei (îmi și închipui pe toți ceilalți adversari ai lui, încercînd să îl sune în timpul partidei:))

Dar apropo de strictețe, s-a întimplat ca la o masă distanță de mine să îi sune unuia mobilul. Deci era kyu. Vine arbitru, un tinerel, probabil olandez voluntar, și îi spune ceva, nu în engleză ca să înțelegem și restul, vinovatul îi raspunde ceva supărat și agasat, arbitru repetă ceva, asta dă din mîna și mai sictirict parcă alungînd o muscă enervantă, și își vede de partidă, arbitru îndraznește să mai bîguie ceva, ăsta repetă gestul în lehamite după care îl ignoră total. Arbitru pleacă cu coada între picioare încet încet. Nu am aflat dacă infractorul a primit avertisment, dar modul în care s-a procedat, mi-a dat de înțeles că se cunoșteau, și bietul arbitru aflat în poziție ingrată, a trecut întîmplarea cu vederea.

Al doilea caz amuzant, întîmplător tot chestie de arbitru, posibil același personaj, tînărul arbitru fiind implicat, dacă nu mă înșel chiar în timpul aceleiași runde. La o masă în fața mea, se aud vociferări, vine arbitru, dă o decizie, jucătorul supărat, mai în vîrstă, și mai intransigent, nemulțumit de decizia arbitrului, probabil agasat și de lipsa lui de prestanță ciufulește tabla adunînd piesele pe centru, declară răsplată că cedează, se ridică și pleacă de la tablă. Arbitru cel tînăr, forțat de împrejurări cheamă arbitru principal. Acesta apare destul de repede, vede tabla cu pricina, și întrebă plin de voioșie:

-ASTA E POZIȚIA?



Pentru edificare trebuie să spun că totul a pornit de la faptul ca jucătorul reclamat, îl vedeți în poză, a pus o piesă pe tablă, nu a luat degetul de pe ea, s-a răzgîndit, a luat piesa și a pus-o înapoi în bol. Reclamantul s-a supărat, și de aici a început tărășenia :)

În ceea ce privește participarea, am remarcat prezența masivă a celor din Germania, și cea activă a celor din Franța care mi s-au părut mai mulți decît erau :)

De asemeni, am întîlnit la tablă și mulți jucători din Japonia. Chiar mă întreb de ce așa de mulți japonezi de rang kyu irosesc banii cu transportul pînă în Europa, cînd acolo Goul este la el acasă.

România o fost reprezentată în concurs de 9 jucători.

CĂTĂLIN ȚĂRANU 5 P



CRISTIAN POP 7 D



CORNEL BURZO 6 D



MIHAI ȘERBAN 4 D



ANDREI CIUICĂ 3 D
VALERIA COSTEA 7 K
SUB SEMNATUL 5 K
DARIUS DOBRANIS 14K
DENIS DOBRANIS 15K



PENTRU MINE și FRAȚII DOBRANIS am ales o imagine de la rengo.
DENIS este cel din centru.



Un colț important a fost librăria cu cărți și materiale de Go. Au fost prezenți mai mulți vânzatori dar cel mai pregătit mi s-a părut olandezul Het Paard. Poate mă înșel pentru că nu era prea clar ce era și a cui era, și olandezul le-a ținut locul și celorlalți.



Mesele plasate strategic sub scări, au fost un punct central de atracție fiind chiar lângă lifturi într-o zonă de trecere dinspre hol înspre restaurant, și curte.

CHIDORI, a fost și ea un punct de atracție. Cine nu știe cine e **CHIDORI**, sa viziteze <http://www.emptytriangle.com/>



Un aspect important al EGC este faptul că se bazează mult pe voluntariat. Voluntarii

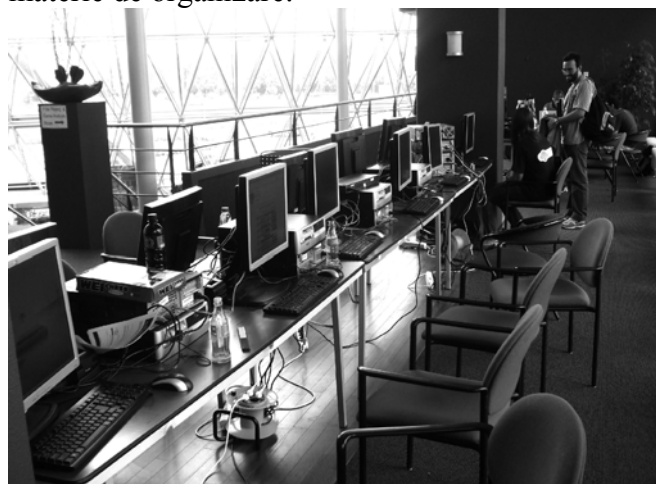
sînt de apreciat pentru munca depusă, mai ales că unii trebuie să renunțe la participarea în competiții. Toată lauda pentru ei, dar eu am fost cam dezamăgit că voluntarii de la infodesk nu au avut prezența de spirit să completeze lacuna produsă de organizatori în ceea ce privește anunțarea rezultatelor. Dar unul din voluntari **KRZYSZTOF BOZEK** merită laudat mai mult decît ceilalți. Inițial însărcinarea lui era să transmită pe KGS partida de la o masă, dar profitînd de poziția meselor, s-a oferit și a realizat transmiterea rezultatelor la două mese. În plus, a repetat gestul și pentru turneul din weekend. Îl felicit și sper ca atitudinea lui să fie contagioasă.



Alte aspecte care merită menționate sînt cele 20-30 de calculatoare puse la dispoziția jucătorilor pentru înscrierea în fiecare din side event fie el concurs, excursie sau mai știu eu ce.

Evident calculatoarele au folosit și pentru uzul personal, corespondență și jocuri ceea ce a făcut ca în anumite momente să fie mai greu să găsești unul liber.

Nu știu dacă în anii precedenți au existat **CALCULATOARE** la dispoziția jucătorilor, dar personal cred că a fost cel mai de laudat lucru în materie de organizare.



Și **BICICLETELE** au ocupat un loc important anul acesta. Pe stradă vezi mai multe biciclete decât mașini. La fel prin parcuri.



Cred că acest articol trebuie să se apropie de sfârșit, chiar dacă ar mai fi multe de povestit.

Voi încheia cu o concluzie. Un congres european de Go este un eveniment ce merită inclus în calendar, așa că dacă aveți ocazia, nu o ratați. E bine să vă poarte **PAȘII** și pe acolo.



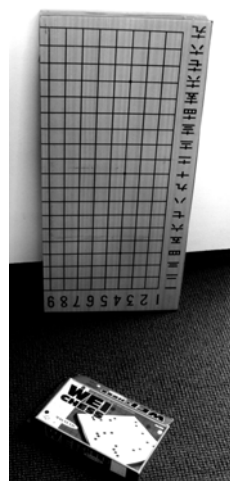
Nu trebuie ratat, pentru că nici **MOTANUL DESCĂLĂȚAT** nu a făcut-o anul ăsta:)



Dar pînă atunci va trebui să studiați **CHELIA** campionului. O fac și daniștii



Și nu uitați să îi învațați pe copii să joace Go. Și **GOBANURILE AU COPII**.



Notă: datorita condițiilor impuse de formatul revistei, culorile au rămas pe traseu. Cei ce doresc să le savureze, o pot face la adresa:

<http://picasaweb.google.com/agobrila/EGCPoveste?feat=directlink#>

Semnează cel ce a fost și el o **UMBRĂ** pe acolo
- Costel Pintilie -



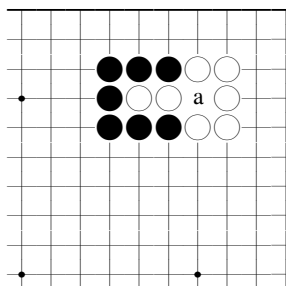
Lecții de yose cu Mirel Florescu

Vom începe și lecția de astăzi cu rezolvările problemelor propuse în numărul trecut.

După cum spuneam, valoarea unei mutări se calculează comparând cele 2 situații posibile: cea în care albul joacă primul cu cea în care negrul joacă primul.

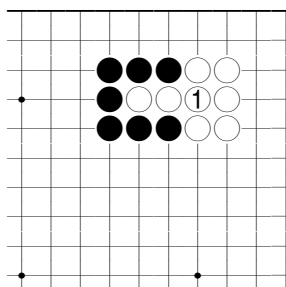
Așadar, prima problemă.

Problema 1.



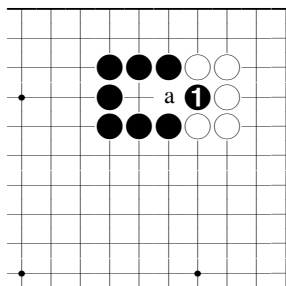
Forma aceasta apare des în partide, deci e bine să știm câte puncte valorează o mutare la A. Dacă albul joacă primul, apără cele 2 piese și nimeni nu face nici un punct, deci zero la zero, ca în diagrama 1.

Dia. 1



Dacă negrul capturează, în schimb, se ajunge în poziția din diagrama 2.

Dia. 2



Aici, sunt 2 continuări posibile, cu șanse

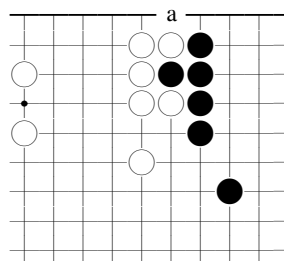
50/50: albul joacă la A sau negrul joacă la A. Șansele de a juca la A sunt egale deoarece această mutare este gote. Așadar, vom compara cele 2 variante rezultate după negru 1 cu varianta din Dia. 1.

Dacă albul va juca primul la A, în Dia. 2, atunci scorul va fi 2 la 1 pentru negru (negrul a capturat 2 piese iar albul una). Deci, un punct în plus pentru negru, comparativ cu Dia. 1.

Dacă negrul va juca primul la A, atunci albul va rămâne fără nici un punct aici, în timp ce negrul își asigură un punct de teritoriu plus 2 prizonieri, deci 3 puncte în total.

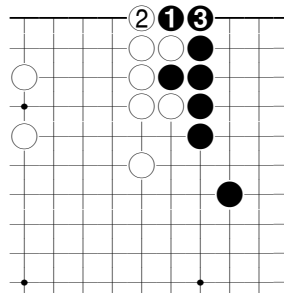
Așadar, sunt 2 variante posibile: una în care negrul are un punct în plus și alta în care tot negrul are 3 puncte mai mult ca albul. Diferența dintre aceste 2 variante este de 2 puncte, deci o mutare la A în poziția din problema 1 valorează 2 puncte!

Problema 2

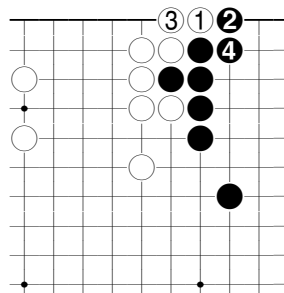


Și aceasta este o situație care apare des în partide, negrul va juca la A dacă va avea ocazia, iar albul hane în dreapta lui A, sente. Să privim cele 2 rezultate, în dia 3 și dia 4.

Dia. 3

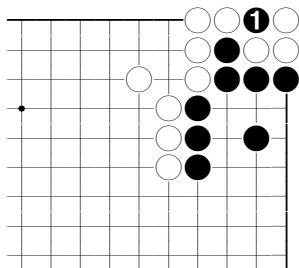


Dia. 4



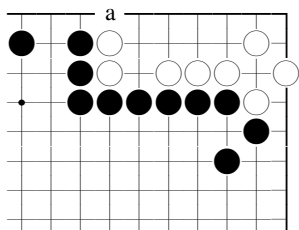
După cum se poate observa, diferența dintre cele 2 diagrame este de 3 puncte. Albul va juca sente la 1, în timp ce o mutare a negrului este gote. Se spune că o mutare aici este 3 puncte sente pentru alb și 3 puncte “gyaku yose” sau “gyaku sente” (contra-sente) pentru negru. **O astfel de mutare este la fel de valoroasă ca și un dublu-gote de 6 puncte!** Explicația este următoarea: negrul e ca și sigur că nu va face nici un punct aici, deoarece alb 1 este sente. Deci, negrul va calcula tot timpul în această zona zero puncte. Dacă ar juca la 1 în schimb, negrul va face 3 puncte. Haideți să vedem o situație în care o mutare valorează 6 puncte gote, și să o comparăm.

Dia. 5



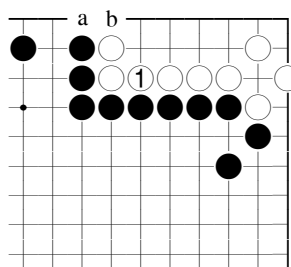
În dia. 5 o mutare la 1 valorează 6 puncte. Dacă negrul joacă, face 6 puncte, dacă albul ar fi jucat, nimeni n-ar fi făcut nici un punct. O astfel de mutare este dublu-gote, deci cu șanse egale de a fi jucată, pentru ambii jucători. De aceea, se spune că negrul poate conta pe 50% din cele 6 puncte, deci poate număra aici 3 puncte. Cu alte cuvinte, dacă negrul joacă, va adăuga încă 3 puncte la cele 3 inițiale, practic același lucru ca și în dia. 3! Acolo negrul avea zero și adăuga 3 jucând. Sper că modul acesta de gândire să vă ajute în a alege între un gote și un gyaku-sente.

Problema 3



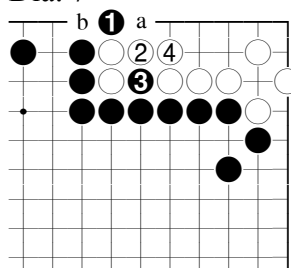
Și aici avem de-a face cu o situație în care unul dintre jucători poate juca sente, în timp ce celălalt are doar o mutare gote. Dacă albul joacă primul, se ajunge în situația din dia. 6.

Dia. 6



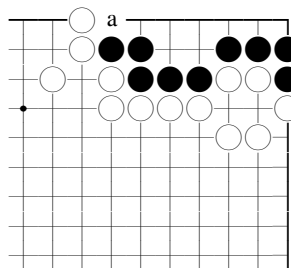
În dia. 6, A și B sunt gote, deci putem considera că fiecare joacă unul din cele 2 puncte (negrul A și alb B). Să comparăm această diagramă cu cea în care negrul ar fi jucat primul, dia. 7.

Dia. 7



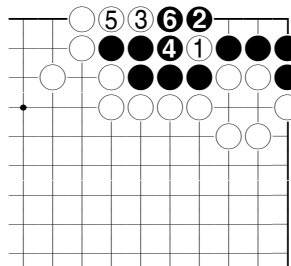
În acest caz, avem secvența sente de la 1 la 4 iar mai târziu albul va juca A sente, forțând un răspuns negru la B. Diferența dintre aceste 2 diagrame este de 3 puncte, deci putem spune că mutarea A în problema 3 valorează 3 puncte sente pentru negru, iar alb 1 în dia 6 este 3 puncte gyaku-sente pentru alb.

Problema 4



Aici avem de-a face cu un tesuji te yose. Pentru negru, mutarea următoare este evidentă, la A, iar colțul său va număra 8 puncte. Ce va juca albul, în schimb?

Dia. 8



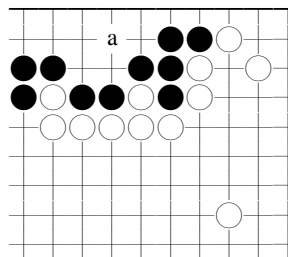
Albul are secvența din dia. 8, cu care reduce colțul negru sente! Negrul va rămâne în final cu 5 puncte, deci o mutare aici a valorat 3 puncte sente pentru alb sau 3 puncte gyaku-sente pentru negru.

Sper că explicațiile au fost destul de clare, așa că vă las răgaz până luna viitoare să reflectați la cele de mai sus, împreună cu încă 4 diagrame temă pentru numărul următor.

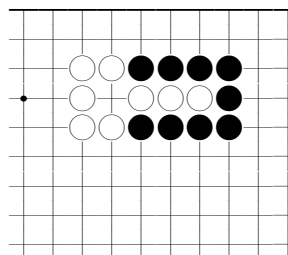
Cât valorează o mutare la A?

Dacă doriți, puteți propune propriile diagrame spre rezolvare sau trimite eventualele nelămuriri, întrebări sau sugestii, pe adresa revistei (kirugoro@gmail.com)

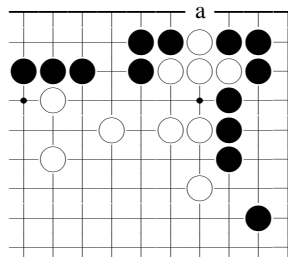
Problema 1.



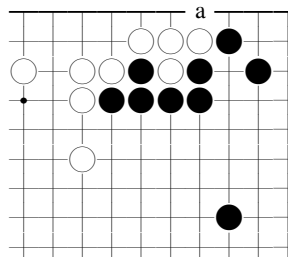
Problema 2.



Problema 3.

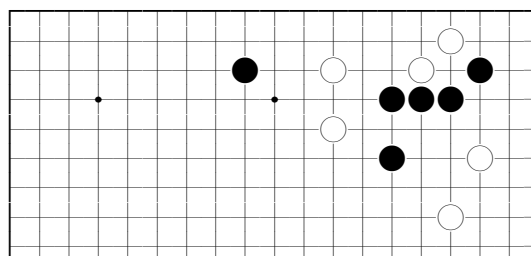


Problema 4.

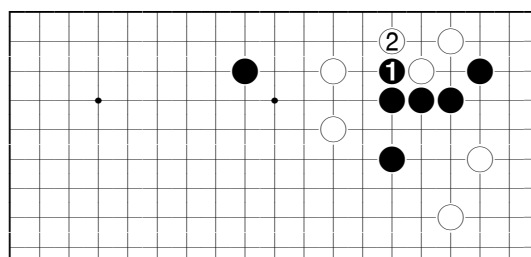


Good and bad

Problema 1: negrul la mutare.

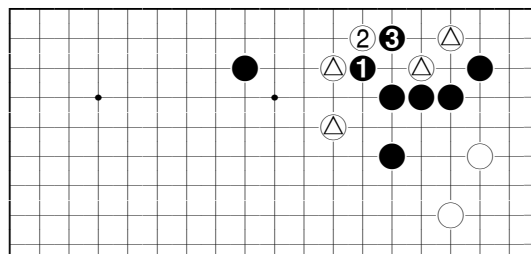


Bad

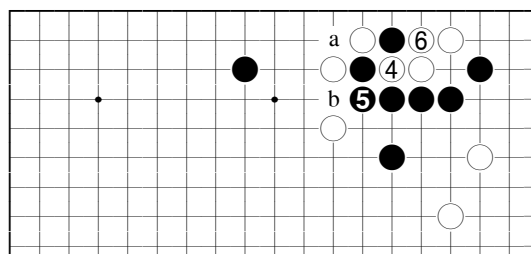


Această secvență apare deseori în partidele cu handicap. Negrul 1 nu face decât să îl ajute pe alb să-și stabilizeze poziția

Răspuns la problema 1 (good)



Negrul 1 și 3 separă pietrele albe marcate.

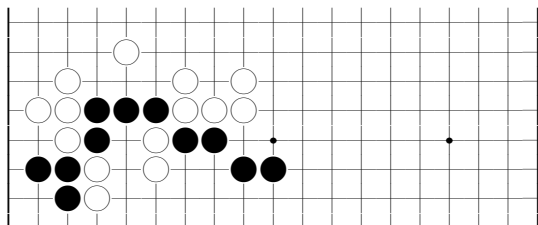


Secvența continuă până la 6. Negrul are continuări la "a" sau "b", cu care e mulțumit.

Salvarea pietrelor izolate

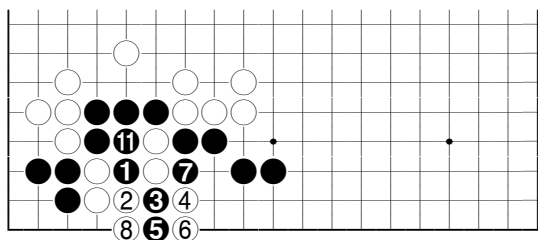
(Vali Popa)

Problema 1 (negrul la mutare)



Cele patru pietre ale negrului din centru au fost separate de alb și nu mai au cum să iasă din împresurare. Dacă negrul nu găsește o scăpare, pietrele sale vor fi capturate. Salvarea pietrelor izolate înseamnă, într-un anume sens, transformarea imposibilului în posibil.

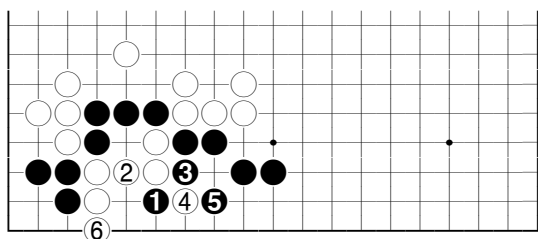
Răspuns corect la problema 1



9 la 3, 10 la 5

Negrul joacă prima mutare de-giri la 1, albul blochează firesc la 2, negrul taie la 3, cu o mutare care îi aduce viața. Albul ajunge în forma care se numește *diavolul cu capul mare* și pierde la o libertate. Dacă albul joacă mutarea 6 la 7, negrul îl schizează pe linia întâi, cu guru mawashi, iar albul pierde tot la o libertate.

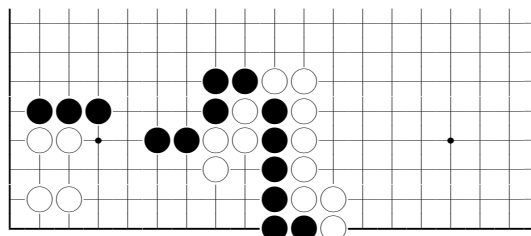
Răspuns greșit la problema 1



Negrul joacă greșit tsuke la 1, pe

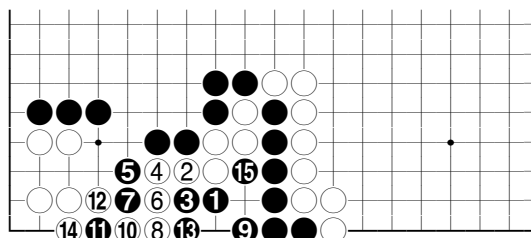
dedesubt, albul se conectează calm la 2, negrul îi reduce o libertate cu 3, iar albul sacrifică la 4 pentru a câștiga o libertate. Dacă alb 2 e jucat în altă parte, negrul joacă aici și ajungem la răspunsul din diagrama precedentă

Problema 2 (negrul la mutare)



Cele șase pietre ale negrului au fost antrenate într-o luptă cu cele patru pietre ale albului, iar unii vor spune că este vorba de semeai. Totuși negrul și albul pot conviețui pașnic. Vom descoperi că albul se poate lega de pietrele din colț, însă problema e cum iese din încurcătură negrul.

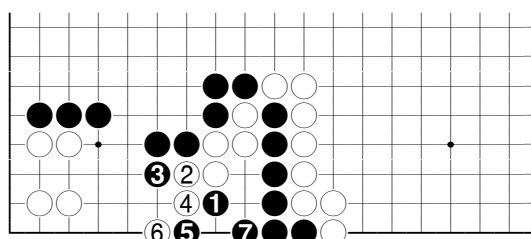
Răspuns corect problema 2



16 la 11

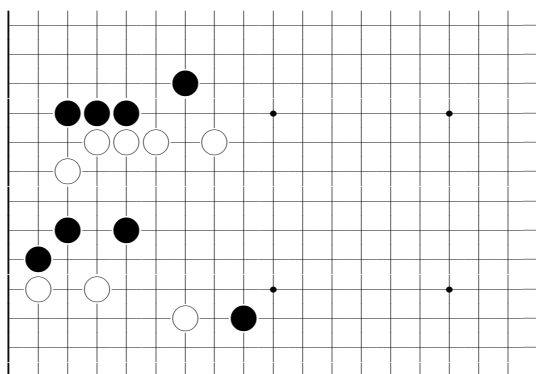
Negrul joacă vitalul de la 1, albul se retrage cu 2, negrul continuă să meargă pe dedesubt cu 3, albul se retrage iar cu 4, iar negrul joacă hane la 5. În secvența până la mutarea 16, ambele grupuri trăiesc, iar negrul obține sente. Mutarea negrului la 9, ușor de omis de obicei, este una excelentă, ajutându-l pe acesta să facă doi ochi.

Răspuns greșit problema 2



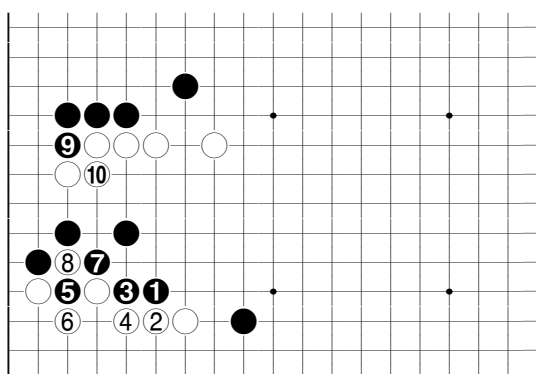
Magari negru la 3, pentru reducerea libertăților, este o greșeală frecventă, cauzată de un calcul insuficient. Mai departe, chiar dacă negrul joacă mutările 5 și 7, pentru a se opune, acesta nu poate obține decât un kō dezavantajos.

Problema 3 (negrul la mutare)



Cele trei pietre ale negrului au fost înconjurare de alb. Negrul nu poate găsi chiar așa de simplu o modalitate de a scăpa către centru, iar local nu poate face viață. Negrul trebuie să găsească o modalitate de a-și salva pietrele izolate, iar acest lucru se poate realiza doar prin calcul profund și mult curaj. Alegerea pe care o va face negrul trebuie să fie foarte clară, iar conflictul cu albul într-un spațiu așa restrâns nu trebuie extins prea mult.

Răspuns corect problema 3

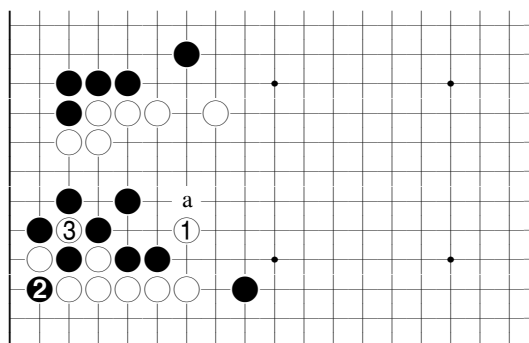


11 la 5

Negrul caută un schimb mutând la 1, iar albul blochează la 2, pentru a pune accent pe teritoriu. Ulterior, negrul joacă de-giri la 5, dă

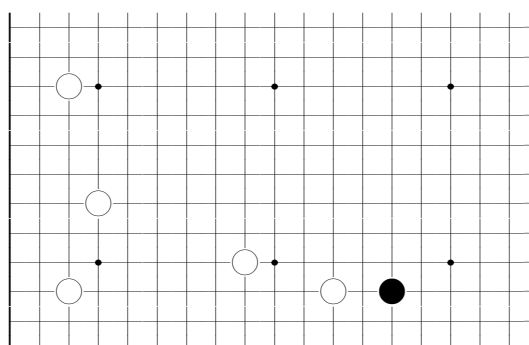
atari cu 7, iar, când albul capturează la 8, negrul folosește amenințarea de kō de la 9. După ce negrul capturează în kō la 11 și albul se apără la 12, grupului negru îi vine mult mai ușor să facă viață.

Variantă problema 3

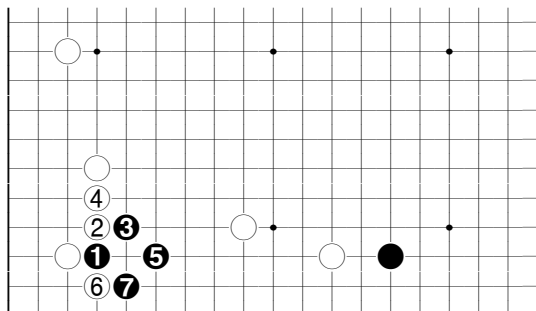


După secvența anterioară, negrul joacă curajos tenuki. După câteva mutări, albul revine și joacă bōshi la 1, iar negrul i se opune cu 2, provocându-l pe alb să joace kō-ul cu 3. Lupta la kō a devenit principala problemă din partidă. Dacă albul, în loc să joace la 1, conectează la 2, negrul sare cu A și are mari șanse să trăiască. Kō-ul devine adesea cea mai eficace metodă de salvare a pietrelor izolate.

Problema 4 (negrul la mutare)

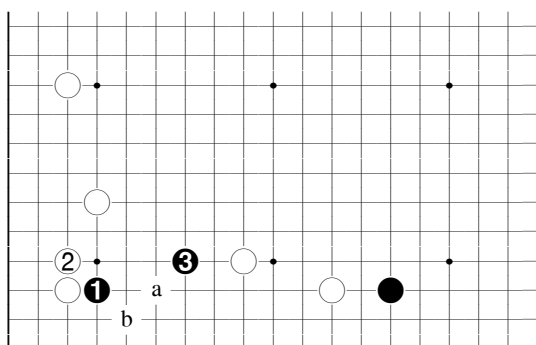


Răspuns corect problema 4



Negrul joacă foarte precis un tsuke la 1, cu care reduce la maxim moyō-ul alb. Dacă albul joacă hane la 2, albul rezistă cu hane la 3, o modalitate foarte bună de salvare a pietrelor izolate. Albul conectează la 4, ca să nu lase acest loc să fie exploatat de negru, însă negrul joacă elastic un kaketsugi la 5, iar, dacă albul dă atari la 6, negrul joacă kō cu 7.

Variantă problema 4



După ce negrul joacă tsuke la 1, dacă albul joacă nobi la 2, pentru a nu-l lăsa pe negru să scoată kō, negrul joacă ō-geima la 3 și își poate face formă de ochi jucând la A sau la B, sau poate sări către centru.

Strategiile samurailor

(Kirugoro)

Musashi avea imaginație! În lumea japoniei medievale în care baza moralității era reprezentată de respectarea strictă a etichetei, în care exista un mod precis de a face orice lucru, de la cel mai banal și până la luarea vieții,

Musashi a triumfat adeseori folosind regula: „modifică regulile luptei”. Pentru noi, europenii, regula nu sună chiar atât de straniu, însă pentru samurai, a căror neconformare la eticheta stabilită era un adevărat păcat moral și lumesc pedepsit cu moartea, abaterile erau de neconceput.

Respectarea etichetei este și azi standardul moral al adulților japonezi și chiar dacă tinerii, în dorința lor de independență, ignoră între ei eticheta tradițională, în cele din urmă, pentru a fi acceptați în societate sfârșesc prin a se supune: cultura japoneză este atât de puternică încât pur și simplu nu poate să dispară.

În lumina acestor informații ne este ușor să înțelegem puterea comportamentului neconvențional. Adeseori rivalii lui Musashi erau atât de șocați de purtarea lui încât își pierdeau cu totul prezența de spirit și odată cu ea și viața. De mic copil Musashi s-a dovedit a fi un tânăr îndărătnic, sălbatic chiar, ce adeseori se purta cum nu se cuvine și observând cât de mult deranja pe toată lumea cu straniul său comportament a ajuns să-l adauge la panoplia sa de arme. Astfel în majoritatea duelurilor lupta doar cu săbii de lemn, ceea ce îi înfuria la culme pe oponenți (ce interpretau aceasta ca un semn de dispreț față de ei) și ciudățeniile nu se opreau aici.

Puterea lucrurilor neașteptate a fost ilustrată cu prisosință în două dueluri celebre. Într-unul, la Kyoto, în mod deliberat Musashi s-a prezentat la duel cu foarte mare întârziere fiind o joacă să-și învingă adversarul înecat de furie. Pentru a doua zi a fost provocat la duel de fratele oponentului și s-a prezentat din nou cu întârziere, ucigându-l imediat pe luptătorul scos din fire. A treia zi a trebuit să-l înfrunte pe fiul ultimei sale victime ce era doar un copil și și-a schimbat tactica: a venit mai devreme, dând iama fără veste asupra mulțimii membrilor clanului veniți să se răzbune. Înainte ca aceștia să înțeleagă măcar ce se întâmplă, l-a tăiat pe adversarul său apoi a lovit în ceilalți mânăndu-i ca pe o turmă de oi ce încerca să scape cu fuga.

Însă cel mai celebru episod s-a desfășurat pe „Insula barcă” unde trebuia să lupte cu Kojiro Sasaki, un uriaș renumit pentru măiestria lui și totodată pentru numărul mare de victime. Deliberat Musashi a dormit mai mult, și-a luat în tihnă micul dejun apoi și-a cioplit dintr-o vâslă o sabie și cu o barcă a ajuns pe insulă. De cum l-a văzut apărând

în barcă, Kojiro, deja mânios pentru „încălcarea regulilor” și-a scos sabia aruncând teaca și s-a repezit la Musashi ce încă nu ieșise bine din apă. Musashi i-a strigat „ai pierdut deja”, s-a ferit de lovitura luptătorului turbat și l-a doborât cu o singură lovitură în cap. Sasaki era încă viu, dar inconștient, când Musashi i-a luat viața.

Lumea GO-ului nu a fost ferită de astfel de tactici. Iată cum povestește Sakata Eio o astfel de experiență prin care a trecut. Era pe vremea când era insei și pentru a trece la 1 dan pro, trebuia să câștige un turneu care se ținea anual special în acest scop, denumit Oteai.

“Un an mai târziu când turneul preliminar s-a ținut din nou, m-am prezentat decis să-mi iau adio de la viața de insei. Din nefericire am întâlnit un obstacol cu totul neașteptat. Eram cel mai tânăr dintre candidații insei în acel an și pe deasupra nici nu eram prea robust din punct de vedere fizic. Adversarul meu era însă viclean și chiar dacă nu la fel de puternic ca mine, a pus la punct un anumit plan. Chiar și azi mă întreb dacă nu cumva vreunul mai vârstic îi sugerase ideea. Planul era acela de a mă obosi cât mai tare.

Pe atunci nu exista o limita de timp pentru terminarea partidei și oponentul meu a profitat deci de aceasta, folosind încă de la început câte doua-trei ore pentru fiecare mișcare a sa. Partida a început dimineața dar până la miezul nopții nu se jucaseră decât 10 mișcări. Nu eram prea rezistent iar el știa asta. Își petrecea timpul privind în tavan sau ducându-se la baie; după câteva mișcări a pretins că ar fi foarte obosit și s-a întins pentru o vreme alături, pe tatami. A folosit toate tacticile posibile pentru a trage de timp. Știa că voi obosi la un moment dat: acesta era de fapt planul. În ritmul ăsta am jucat toată noaptea până a doua zi. Era ziua de odihnă, înaintea rundei următoare. Mă întrebam dacă voi putea rezista o săptămână așa. Era un șiretlic josnic dar până să-mi dau seama de ceea ce se întâmpla era deja prea târziu. Am fost înfrânt de absența unui timp limită în turneu. În ziua a treia dormeam pe mine iar în cea de a patra a fost pur și simplu întuneric.

Alți adversari au folosit aceeași metodă. Trăgeau de partide până târziu în noapte, când nu mai știam ce fac. Inițiatorii par să fi fost

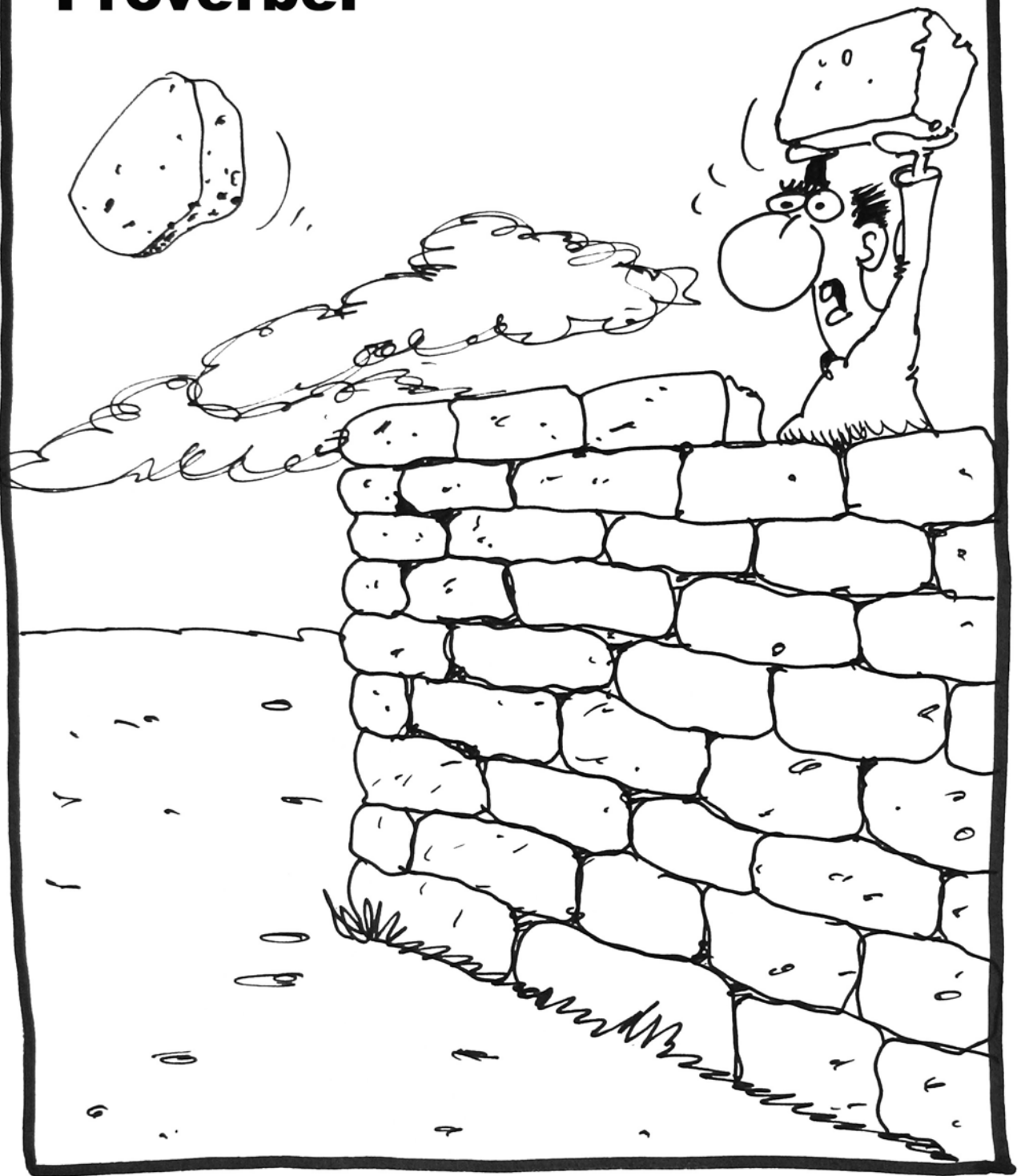
Isogawa Masao și Suzuki Goro. Între ei jucau în ritmul normal; numai cu mine încetineau. Cu toate ca eram favoritul în acel an, am plecat de acolo înfrânt de un inamic formidabil: timpul.

În anul următor am împlinit vârsta de 14 ani. Din fericire autoritățile de la Nihon Ki-in, în urma concursului de anduranță din anul precedent, au introdus ceasurile de joc și am putut câștiga turneul fără probleme”.

A fost Musashi un trișor? Este sfatul lui demn de urmat? Te poți lăuda că ai câștigat partida când de fapt ai învins, nu GO-ul, ci omenescul? Se pare că Musashi nu-și făcea procese de conștiință în acest sens, un alt sfat al său condensat în doar două cuvinte fiind „*iluzia forme*”. În stilul său de luptă el s-a desprins de artele marțiale respingând total orice idee de formă și stil. Ca să se facă înțeles îi compara pe adepții stilurilor cu cei ce se lasă vrăjiți de flori, uitând cu totul de fructe.

Există în tradiția zen 10 stampe reprezentând căutarea oii răătăcite. Desenele sunt discursive. În prima stampă oaia a dispărut, în a doua ciobanul pleacă după ea printr-o pădure, în a treia oaia se întrezărește printre copaci, într-a patra oaia este găsită, în a cincea omul e cu bățul în mână și o stăpânește, în a șasea este călare pe oaie în drum spre casă, în a șaptea oaia este printre suratele ei iar în a opta nu mai există nimic: povestea s-a încheiat! Cândva, povestea se termina aici, nefiresc, apoi, un înțelept desigur, a mai adăugat încă două stampe. Și este foarte frumos că cineva s-a gândit să completeze povestea! Într-una omul pleacă de la stână iar în cealaltă e la piață și cumpără miere. Magnific! Povestea nu se termină odată cu victoria!!! Ai ajuns în vârful muntelui, stai pe culme și toată lumea e la picioarele tale, dar cu asta povestea nu s-a terminat. Pur și simplu nu poți să rămâi acolo, mai devreme sau mai târziu trebuie să te întorci înapoi în lumea ta. Ai ajuns înapoi acasă, însă ești altul, nu mai ești cel ce a plecat. Acum vezi lumea cu alți ochi. Te joci GO, dar victoria pe tablă trebuie să se reflecte în viața ta, trebuie să ajute omenescul din tine. Capătul drumului nu e în vârful muntelui ci înapoi în piață. Cei ce nu l-au înțeles pe Musashi nu au înțeles cât de slabi erau de fapt și Musashi i-a omorât jucându-se. El nu a schimbat regulile de frică, ci pur și simplu le-a servit adversarilor săi o ultimă lecție.

Proverbe:



FOLOSEȘTE ZIDURILE PENTRU A
ATACA, NU PENTRU A FACE
TERITORII