

Revista electronica de GO

Pro-GO

pentru cei ce comunică!

Аpare lunar
Ан II, нr. 1/13
ianuarie
2010



Ради Баciu

Partida comentată

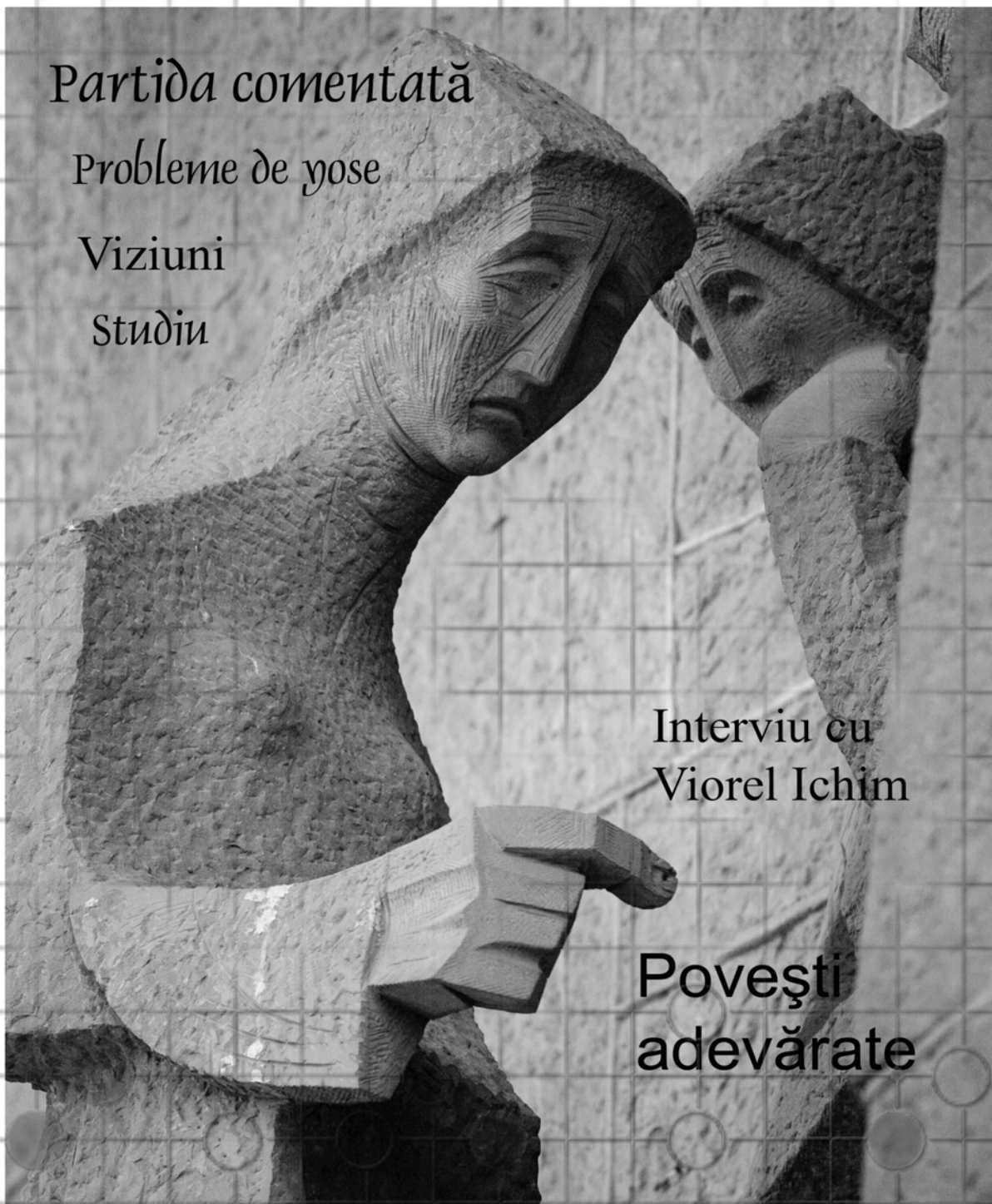
Probleme de yose

Viziuni

Studii

Interviu cu
Viorel Ichim

Povești
adevărate



cuprins

au participat
la redactarea acestui număr

- pag2. **Editorial:** ”Hai să
dăm mână cu mână”
pag3. **Radu Baci:**
marele premiu “Radu Baci”
pag4. **Interviu:** interviu cu
Viorel Ichim
pag5. **Dincolo:** sacrificiul
lui Hans Pietsch
pag6. **Viziuni:** Alo!
Pag7. **Studiu:** salvarea
pietrelor isolate
Pag8. **Povești**
adevăratei: cum n-am ajuns
eu danist
Pag9. **Partida**
comentată: Liu Xing/Han
Sanghoon
pag14. **Câte puncte?:**
probleme de yose cu Mirel
Florescu
pag16. **Tradiție:** strategiile
samurailor
pag17. **GO-ul ca artă:**
good and bad

Mirel Florescu
Valentin Popa
Costel Pintilie
Dorin Chiș (kirugoro)
Marilena Bara

Coperta 1: Sagrada familia
foto: Margareta Cheresteș
Grafica și tehnoredactare:
Dorin Chiș, Vlad Gabriel
Contact: kirugoro@gmail.com
0746/ 996354 – Dorin Chiș



Gabriel Ciobanu

Foto: Margareta Cheresteș



Laura Avram

Foto: Margareta Cheresteș

„Hai să dăm, mână cu mână”



O ghicitoare spune că doi iepuri priveau printr-o țevă, fiecare pe la un capăt, fără ca totuși să se vadă unul pe altul. De ce? Pentru că unul se uita vinerea iar celălalt marți.

Este interesant cum ne bucură orice întâlnire și câtă energie suntem în stare să punem la bătaie pentru acest lucru. În liceu învățam pentru un examen și nu mi-am permis să plec într-o excursie de câteva zile cu prietenii mei. Două zile mai târziu, nerezistând tentației, am plecat cu bicicleta să le ies înainte, dar nu ne-am întâlnit și fără prea multă nădejde le-am lăsat un bilețel aninat de-o cracă. Câtă bucurie mi-a provocat acel petec de hârtie atunci când prietenii mei mi l-au înapoiat!!!

Uneori, calculând pe tabla de GO descoperim vre-o capcană pregătită pentru noi cu multă dibăcie, sesizăm urmele lăuate de o altă minte ce a umblat înaintea noastră pe acolo. Este o întâlnire imaterială, dincolo de timp, ce ne bucură imens, de fiecare dată și în acest fel, explicabil, ne leagă, căci „cine se aseamănă, se adună”. Radu Baciuc a sesizat și el această tainică legătură: „nu știu exact cum se produce aceasta legătură magică între jucătorii de Go - fie și în cazul în care se văd pentru prima dată în viață. Probabil, faptul că jocul în sine nu are "ascunzișuri", creează o atmosferă de sinceritate și între persoanele respective ... Probabil, faptul că își "înțeleg" reciproc mișcările și secvențele jucate pe tablă, stabilesc un fel de limbaj comun extrem de intim, făcându-i să se accepte imediat ca egali, ca făcând parte din aceeași familie ...”

Pro-GO se vrea un tărâm al conexiunilor mentale, o căsuță poștală a celor ce se adună fiindcă se aseamănă. Hai să dăm, mână cu mână ...

-Dorin Chiș-

Marele premiu "Radu Baci"u



Radu Baci"u a fost mai mult dec"at un juc"tor de GO. A fost "ntruchiparea spiritului GO-ului, un om mistuit, acaparat de GO "n "așa m"sur" "nc"at el "nsuși era un izvor, o poart" prin care GO-ul se materializa și li se ar"ta și altora. Sunt mulți cei ce au luat lumin" de la el fiindc" OMUL Radu Baci"u a fost (vorba lui Lucian Blaga) un "risipitor".

"n anii '80, datorit" articolelor ap"rute "n revista „Știință și tehnic"” și „Rebus” s-au format insulițe, enclave de GO și Radu Baci"u a fost cel care și-a asumat rolul de a explora geografia GO-ului rom"nesc, umbl"nd cu traista-n b"t de la o insuliță la alta, tras"nd harta, purt"nd mesaje, duc"nd chiar munc" de misionar "n petele albe unde nu se auzise de GO și pentru toate acestea și pentru multe altele neenumerate aici este "n firea lucrurilor ca un turneu de GO și un trofeu s"i poarte numele.

Așa cum "n viață Radu a avut puțin timp pentru el "nsuși și mult timp pentru GO, și acum, "n noile lumi a avut parte doar de un an pentru a-și aranja nevoile și de o veșnicie ce-i st" "nainte pentru a se re"ntoarce la pasiunea ce l-a "nobilat. Avem nevoie de Radu și turneul ce urm"rește decernarea *Marelui premiu „Radu Baci"u”* se vrea o "nvocație și o "nvitație de a-și relua locul printre pietre, juc"tori și gobanuri.

Dac" alții ar fi propus acest turneu, probabil ca ar fi explorat dimensiunea grandioas" a ființei sale sau poate (cine știe?), excelența, aspecte f"r" doar și poate "n"lțătoare. Cu toate acestea, organizatorii acestei prime ediții s-au orientat de aceast" dat" asupra laturii umane a lui Radu, propun"nd o serie de competiții f"r" ecusoane și f"r" microfoane, "n care dincolo de GO participanții s" caute "nt"lnirea și compania unor prieteni. Chiar dac" și vorbesc, doi oameni care nu au un trecut comun sunt "ntr-o mare m"sur" str"ini și *Marele premiu „Radu Baci"u”* "și propune s" apropie, s" uneasc" și s" creeze, chiar și pentru doar o zi

sau dou" o istorie comun", se dorește un concurs intim "n care oamenii s" fie "ncurajați s" se descopere și s" se exprime nu numai prin GO, ci și dincolo de GO.

Turneul este structurat "n 6 etape ce se vor desf"șura pe parcursul anului 2010 astfel:

Etapa I: Alba Iulia (Ighiu) "n organizarea juc"torilor Florian Coman și Octavian Marcu

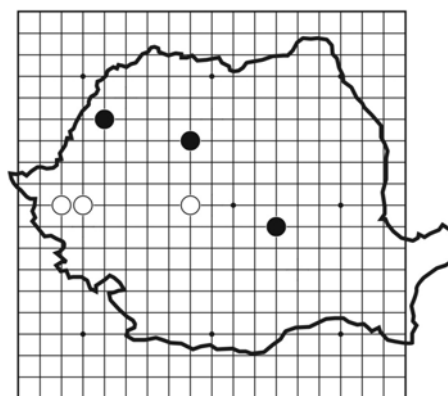
Etapa II: Giarmata, "n organizarea clubului Milenium

Etapa III: Brașov, "n organizarea clubului Tengen

Etapa IV: Cluj Napoca, "n organizarea clubului Sakata

Etapa V: Timișoara, "n organizarea clubului Walter Schmidt

Etapa VI: Oradea, "n organizarea clubului GO VEST, etap" la finele c"reia se va decerna *Marele premiu „Radu Baci"u”* celui ce va acumula cele mai multe puncte dealungul celor 6 etape (detaliile manifestării se g"desc pe siteul clubului GO VEST, <http://www.govest.ro/cuparadubaci.html>).



„V" mulțumesc mult Dvs. și colegilor de la GO VEST pentru cuvintele frumoase, pentru faptul c" ceea ce a facut Radu pentru promovarea GO-ului a fost și r"m"ne apreciat și nu a fost uitat: intenția de a numi turneul pe care îl organizați „*Marele premiu Radu Baci"u*” confirm" acest lucru.

V" urez succes și toate cele bune!"

Svetlana Baci"u

Interviu cu Viorel Ichim



**"Lumea are
senzația
că-s lecții
pentru
începători
dar Peng a
sărit la 2k
cu ele!"**

Viorel Ichim: Salut Kiru!

Kirugoro: Baftă și tesuji!

VI: Te uiți la lecțiile de GO „Piatra orientului”?

K: Da, sigur. Acum nu mai discutăm cu keima ci cu fei, nu cu hane ci cu jian etc. Ne-ai înnebunit pe toți cu lecțiile tale. Și nu numai pe noi cei din Oradea ...

VI: De fapt e același lucru: semnul chinezesc e identic cu cel în japoneză, doar pronunția diferă.

K: Cum realizezi traducerea?

VI: Am un soft de subtitrare de pe net, am descărcat filmulețele și le-am convertit avi cu alte 2 softuri. La sfârșit fac conversie xvid. Îmi ia cam 20 de ore de episod

K: Ok, dar cum traduci?

VI: Ca să traduc întâi ascult, apoi scriu în softul de subtitrare, sincronizez și la urmă verific.

K: Adică știi chinezește?

VI: Da, nu m-ai auzit la „ambasador”? Eu l-am adus pe Peng Yong. Am stat 7 ani în Beijing

K: Și ce ai făcut „7 ani în Tibet”?

VI: N-am ajuns în Tibet că era interzis. Am stat în China 7 ani, între 1965- 1978, cu pauze. Tatăl meu a lucrat la Beijing și autoritățile de acolo au deschis în 1974 o școală în chineză pentru străini. Întâmplător, după numărul diplomei, sunt absolventul 0001 din școala aia.

K: Acolo ai învățat GO?

VI: Mi-a arătat regulile un profesor mai în vârstă, de jucat m-am apucat prin '86 - '87 când am văzut în rebus jocul pe care îl „știam” din China însă din '90 până în 2008 n-am jucat defel.

K: Dar cum ți-a venit ideea să traduci filmele astea?

VI: Acu` un an jucam cu Peng de la egal la egal dar acum mă rupe; mi-a zis că a vizionat filmele astea și că joacă pe net. Le-am văzut și eu în fugă, așa, chiar și 4 pe zi și am crescut fără să joc de la 8 la 6 k

K: Și te-ai gândit să-l ataci cu armele lui :)

VI: Nuuu!

K: Dar câte episoade sunt?

VI: 52. Am de lucru! Ieri mi-a zis Peng că a mai găsit ceva fain, alte lecții de go: 104 episoade.

K: Te distruge Dl. Peng cu căutările lui. Câte ore/zi lucrezi la traducere?

VI: 3-4 ore. Traducerile astea mă solicită dar îmi plac că învăț chineza. Chestia nașpa e că-mi strică ochii; o să-mi schimb ochelarii în curând.

K: Tu ai timp, nu glumă!

VI: Seara, după ce vin de la lucru. De la 8 la 12 mă joc cu ele. Vreau să termin măcar unu`/săptămână.

K: Și cu programul ăsta mai apuci să joci GO?

VI: Aproape deloc.

K: Crezi că or să te țină puterile să traduci toate cele 52 de episoade?

VI: Greu de crezut. Aproape ca mă dezumflasem când a intrat emailul de la Mihai Liță și m-am entuziasmat din nou.

K: Știu cum este. Ți-ai făcut fanii tai cu filmele astea, doar că 99% nu spun nimic: doar 1% scapă entuziasmul pe afară și îți mulțumesc sau lasă să înțeleagă că le apreciază. Trebuie să ai încredere ...

VI: Am fost în Saijo, și se pare că cei de acolo nu prea le urmăresc. Doar Iulian Dragomir, dar el mi-a zis că urmărește metoda didactică, să-l ajute când predă copiilor lui. Lumea are senzația că-s lecții pentru începători dar Peng a sărit la 2k cu ele!

K: Uite, hai să-ți trimit ce am discutat azi pe chat cu Mihai Liță:

„ ... dacă vrei un exemplu de ce este nevoie, de o muncă semianonimă, dar extraordinară, este ce face Viorel Ichim, modest; traduce ceva cu adevărat lipsă, cu adevărat valoros și din chineză, care e o limbă în care au acces 3 oameni. Și e un material absolut inedit, extraordinar! Așa se învață GO-ul! Eu nu sunt sigur că există în țara asta cineva ca să facă asemenea lecții, mai ales care să

fie pricepute de oricine. Și sunt de o profunzime ... totală. Seamănă doar cu Saijo Sensei. Am văzut câteva în viața! Alea da, alea sunt aur, pentru că dai ceva inaccesibil și extrem de util. "GO viu" ..."

Asta e părerea lui Mihai, dar și a mea și a colegilor din Oradea, doar că Mihai o spune mai bine ca noi: are multe lucruri rumegate bine, în spate.

VI: Mihai e un om sensibil: se simte că-l macina go-ul. Precum dragostea...

K: Dl. Peng nu ar fi dispus să te ajute la tradus?

VI: Nu știe română suficient de bine. L-am sunat ieri să-mi traducă o expresie (chinezii „educați” folosesc expresii din 4 silabe, un fel de limbă poetică) și mi-a dat o traducere aproximativă mult prea departe de înțelesul ei. Expresia era „luo huang er tao”, unde luo = a coborâ, huang = steag sau împărat, er = deci și tao = fugi, dar uzual, s-ar fi folosit alte cuvinte: a coborâ = xia, steag = qi, fugi = pao. Expresia era: „arunci steagul și o ieși la fugă”. Atunci când ești atacat și n-ai loc să faci viață, „arunci steagul și o ieși la fugă”. Peng îmi zicea în telefon că „tu fugi, tu frică” și nu puteam să leg ce-mi zicea el cu ce era în lecție. Când ești atacat, faci viață pe loc sau ieși în centru, depinde cum ți-e mai avantajos.

K: Expresia este foarte sugestivă.

VI: Am pierdut vreo juma' de oră cu expresia asta, am dat și vreo 5 telefoane dar acu știu ca tao e fugi și huang e steag. Apare în lecția 5.

K: Atunci abia aștept să o văd la locul ei. Probabil că e ca și Oul lui Columb: acum pare evidentă!

VI: Exact!

K: Cum te-am putea ajuta noi, entuziaștii cărora ne plac aceste lecții?

VI: Trebuie să mă gândesc. Poate ar fi ceva de făcut ...

Sacrificiul lui Hans Pietsch

(Marilena Bara)

Nu este vorba de o mutare rămasă celebră după numele celui care a făcut-o prima oară. Este sacrificiul suprem, făcut de un jucător german, născut în 27 septembrie 1969, în Bremen și mort în 16 ianuarie 2003, în

Guatemala, pe durata unui turneu de promovare a jocului de GO, organizat de Nihon Kiin, în America de Sud.

Singurul fiu al unei cehoalice - Kveta, și al unui neamț - Klaus, Hans Pietsch a fost un copil dorit și iubit. La 12 ani, a primit în dar un joc de GO și a învățat primele reguli. Din acel moment, viața lui s-a schimbat și Hans s-a dedicat total acestui joc. A abandonat studiile și, în 1990, după campionatul european de la Viena, a plecat în Japonia, devenind primul jucător european profesionist, care a obținut rangul 4 dan.



Sorin Gherman, unul din cei mai buni jucători romani de GO, care l-a cunoscut pe Hans, în perioada 1994 – 1995, pe vremea când a studiat GO în Japonia, cu același sensei Kobayashi Chizu - spunea la aflarea veștii morții sale: “Hans juca GO așa cum era și în viață: foarte onest, puternic, serios, fără trucuri, într-un fel natural și simplu. Hans mi-a fost ca un frate mai mare pe tot timpul șederii mele în Japonia. Vorbea cu entuziasm despre planurile lui de a răspândi GO-ul în țări în care nu se auzise de acest joc ...”

O astfel de călătorie i-a fost fatală, fiind ucis, în mod barbar, de niște hoți, în timpul unei excursii în zona lacului Amatitlan.

Un sacrificiu prea mare, o pierdere ireparabilă pentru GO-ul european!

Odihnește-te în pace, Hans Pietsch!

Alo!

(Kirugoro)

Unul din “brandurile” Indiei sunt yoghinii și înțelepții ei. O parte din occidentalii atrași spre India ignoră atracțiile turistice și aleg să practice yoga, să își petreacă zilele într-un ashram sau să asculte prelegerile publice ale unor înțelepți. Povestea care urmează face referire la un astfel de înțelept care, de câte ori se hotăra să vorbească în public, aduna o mare de oameni ce veneau din locuri îndepărtate ca să-l asculte. Prelegerile lui erau ținute întotdeauna în sanscrită, ceea ce adeseori stârnea proteste:

-Maestre, cunoașteți atâtea limbi, de ce ne vorbiți mereu într-o limbă pe care aproape nimeni nu o înțelege?

-Fiindcă răspunsurile esențiale nu pot fi transmise prin cuvinte. Dacă v-aș vorbi în limba voastră, ați fi preocupați de cuvinte și ați pierde adevăratul sens al comunicării ...

Mai aproape de noi, Gurdjieff a făcut ceva asemănător: după ce a terminat de scris o carte, a dat-o discipolilor lui să o citească, apoi a rescris-o de atâtea ori, până aceștia i-au confirmat că e de necitit. Abia atunci a dus-o la tipografie însă a scos-o în librării cu paginile netăiate și cu mențiunea că cei ce nu au reușit să citească mai mult de 50 de pagini pot duce cartea înapoi și li se va restitui banii.

Comunicarea se poate face pe multe planuri. Există limbajul articulat, există așa numitul limbaj al corpului sau un limbaj al dragostei în care chiar un gest în aparență nesemnificativ poate fi mai convingător decât cel mai arzător “te iubesc”. Comunicarea constă într-un schimb de informații structurate pe mai multe nivele, dintre care sensul cuvintelor e nivelul cel mai grosier, intonația e un nivel mai subtil, mimica și gestul și mai subtile etc.

Pentru ca să existe comunicare, este necesar ca:

1. Interlocutorul să fie capabil să recepționeze informația în modul în care este trimisă (degeaba îi faci gesturi unui orb);
2. Informația să aibă un sens pentru el (degeaba îi vorbești omului primitiv despre computere).

Comunicarea în jocul de GO trebuie să

respecte aceste două reguli:

1. Go-ul este un mijloc de comunicare doar între cei ce cunosc regulamentul jocului;
2. Go-ul poate să transmită informații inteligibile numai între jucători cu viziuni apropiate (ex: între un jucător profesionist și un începător nu poate să existe comunicare decât dacă profesionistul se coboară la nivelul începătorului).

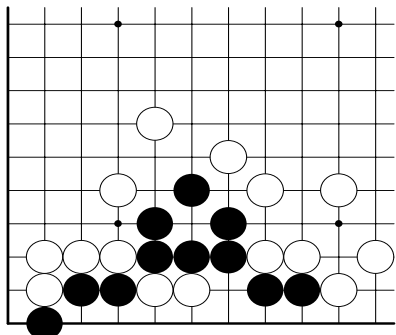
Punctul 1 rezolvă, să zicem, condiția tehnică necesară comunicării, însă aspectele subtile derivă din punctul 2 și țin de sfera inteligibilității informațiilor transmise. Exemplul cu profesionistul și începătorul se referă la gradul de complexitate al informațiilor însă, pe același nivel de complexitate (doi jucători de ranguri egale), poate să nu existe comunicare dacă concepțiile subiecților diferă radical. În acest caz, mesajele trimise de unul spre celălalt nu se întâlnesc. Există expresia de “a fi pe aceeași frecvență”: ca să înțelegi ce spune cineva, trebuie să ai aceeași viziune (dacă vreau să ascult radio București, trebuie să îmi acordez aparatul de radio pe frecvența pe care emite Bucureștiul că dacă îl acordez pe frecvența Hong Kong-ului pot să aștept muuuult și bine).

Poate cel mai frumos exemplu din GO ne este oferit de Cristian Pop în interviul publicat în numărul 5 al Pro-GO, din care citez: “... am avut posibilitatea să joc în China într-un concurs pentru profesioniști, Chunlan Cup. M-am întors devastat! Am realizat că nu am nimic în comun cu ei. A fost prima dată când m-am simțit ca un străin la un concurs de go: nu înțelegeam nimic. Era și bariera de limbă, dar asta s-a mai întâmplat și înainte, dar până la tablă, unde ne înțelegeam. Acolo mă uitam ca prostul, ăia jucau alt joc ...”

Comunicarea în jocul de GO este la fel ca și comunicarea prin intermediul artei și poate de aceea GO-ului îi sunt atribuite valențe artistice. O doamnă din New York a plâns și a îngenunchiat în fața uneia din „măiestrele” lui Brâncuși. Iată cum descrie sculptorul comunicarea cu ajutorul operelor lui: „Intrați! Este așa cum nu vă puteți aștepta: este LINIȘTEA. Intrați, veniți, fără vreo invitație. Eu merg pe drumul meu, un drum foarte lung ce îmi va fi curmat într-o zi, însă nu știu când: el se încrucișează, se întâlnește cu al Dumneavoastră; apoi împreună schimbăm o vorbă. Iar Dumneavoastră veți continua calea Dumneavoastră, eu pe a mea!...”

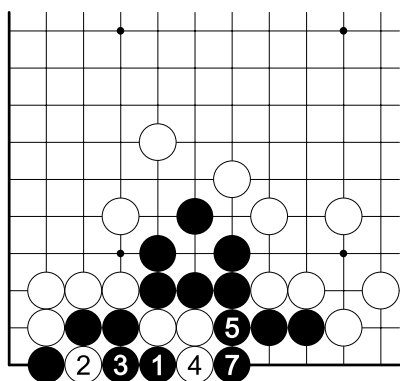
Salvarea pietrelor izolate (Vali Popa)

Problema 1 (negrul la mutare) *Forța de a pătrunde misterul*



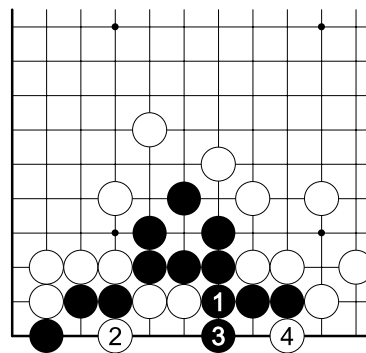
Cele două pietre negre din colț au două libertăți, iar pietrele albe au trei, ceea ce înseamnă că negrul va pierde aceste pietre. Ceea ce este important acum este ca negrul să se folosească de aceste două pietre, pe care oricum le va pierde, pentru a-și salva grupul mare. Trebuie spus că, într-un anume sens, salvarea pietrelor izolate seamănă cu problemele de viață-moarte, însă nu pe deplin. Salvarea pietrelor izolate implică o viziune mai largă asupra tablei.

Răspuns corect la problema 1



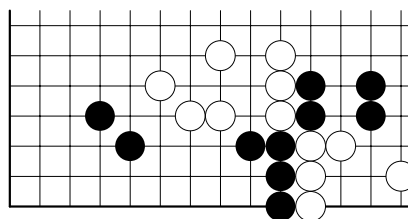
Negrul joacă hane la 1 și mai sacrifică o piatră, o mutare ingenioasă, care reînvie grupul mare. Albul joacă utte-gaeshi la 2 și apoi dă atari la 4. Negrul dă atari din spate la 5, iar, când albul capturează cu 6 la 2, mutarea negru 7 devine sente, ceea ce-i permite negrului să mai facă un ochi sau să captureze cele trei pietre ale albului.

Răspuns greșit la problema 1



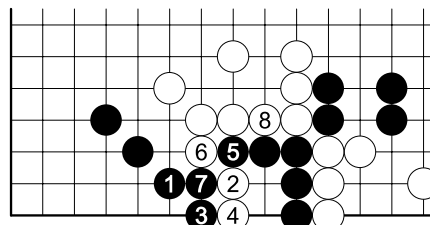
Dacă negrul conectează direct la 1, acesta dă dovadă de o gândire prea simplistă, de o putere de calcul insuficientă. După ce albul dă atari la 2, negrul rămâne fără orice posibilitate de a mai opune rezistență: negrul joacă sagari la 3 și albul joacă hane la 4, capturând necondiționat grupul negru.

Problema 2 (negrul la mutare) *Maimuța sălbatică trece râul*



Cele patru pietre de tăietură ale negrului s-au avântat cam departe de corpul principal de armată și au nimerit în mijlocul forțelor inamicului, iar retragerea a devenit acum extrem de dificilă. Însă negrul mai are o modalitate ingenioasă prin care se poate lega pe dedesubt, cu toată opoziția îndârjită a albului, o modalitate la care merită să meditați.

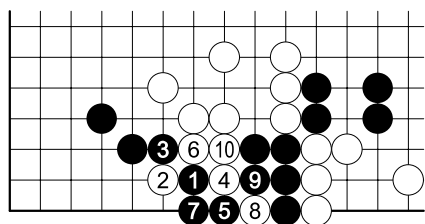
Răspuns corect la problema 2



Kosumi negru la 1 este o mutare ingenioasă. Albul contraatacă, sărind la 2, iar negrul joacă altă mutare ingenioasă – kosumi la 3. Când albul blochează la 4, negrul joacă de-giri la 5 și taie la 7, realizând seki. Folosirea seki-ului

pentru a face viață este o abordare care merită însușită.

Răspuns greșit la problema 2



Dacă negrul conectează direct la 1, acesta dă dovadă de o gândire prea simplistă, de o putere de calcul insuficientă. După ce albul dă atari la 2, negrul rămâne fără orice posibilitate de a mai opune rezistență: negrul joacă sagari la 3 și albul joacă hane la 4, capturând necondiționat grupul negru.

Cum n-am ajuns eu danist

(Costel Pintilie)

Kyu, Dan, plebe și aristocrație ... hmm discuție grea și fără capăt.

Ca în orice domeniu, și în Go există ierarhie, pe care la început o iei ca atare, că deh, un sugar care abia a început să se țină pe picioare, nu se va lua la trântă cu un campion la wrestling. Apoi mai înveți două-trei reguli, mai descoperi o șmecherie două, faci și testul din inițiere și descoperi că ești și tu danist sau pe undeva pe aproape, și îți zici în sinea ta că da, or fi ăia tari, dar nu e mare chiflă, ești și tu pe aproape. Apoi ca și mine dai nas în nas cu ursul, care în cazul meu se numește Bogdan Creangă, și care după o partidă test, mătură gobanul cu tine la 9 handicap. Nu știu care e reacția ta în cazul ăsta, dar eu ca un bezmetic ce sunt și care odată intrat în lupenruă, prind viteză de nu mai văd nici în stânga nici în dreapta, câmpul vizual mi se îngustează ca în efectele cinematografice, și mă trezesc la realitate doar când îmi adun rămășițele împrăștiate în jurul unui copac la marginea șoselei, în cazul acelei partide, când m-am oprit din cursă, și am numărat punctele, evident la sfârșitul partidei, că doar nu eram tâmpit să număr puncte în timp ce jucam, am ieșit din transă, și am căzut în catatonie, tot ce putând să mai fac fiind să

exclam:

-Incredibil!!!

Îl aud pe Bogdan completând ca un ecou:

-Infiorător,

Și după ce enormitatea celor vreo 90 de puncte cu care sunt în urmă, în ciuda celor 9 pietre avute pe tabla îmi ajunge în sfârșit la creier, asta în condițiile în care călăul ce m-a executat nu era decât un amărât de 9k în sfârșit crește și respectul pentru cei aflați sus în ierarhia tăriei de joc.

În timp, după câteva luni de joc, i-am întâlnit și pe ceilalți membri ai clubului, și realitatea a început să se sedimenteze în conștiința mea. Astfel au început și ambițiile văzând că urc în ierarhie și micșorez diferența cu care eram surclasat.

Și ambiția mea, ca a oricărui kyu cred, a fost la un moment dat, să devin danist. În definitiv care sunt condițiile necesare? În primul rând să îți placă jocul, condiție bifată din default. În al doilea rând să ai capacitatea intelectuală necesară, și eu având un IQ peste medie, am considerat că măcar shodan tot mă duce carosieria. Nu în ultimul rând trebuie să joci suficient, și la club, și în concursuri, și după cum era situația, stăteam excelent la capitolul ăsta. Cu alte cuvinte, era necesar timp, și eu lipsit de obligații majore aveam timp cât cuprinde. Daaaar, mai era necesară o condiție majoră și anume studiul. Ei bine la capitolul ăsta am clacat. Am mai frunzărit eu vreo trei cărți, am rezolvat când și coala ceva probleme, dar studiu consecvent nu am făcut niciodată. Dacă mai punem la socoteală că studiul din cărți presupune un efort suplimentar în a căuta mutările în diagrame, atunci e de înțeles de ce nu m-a tras așa să studiez (ce-i drept, și azi când exista sgf-uri, și atâtea programe ajutătoare, pofta mea de studiu a rămas la fel: inexistentă). Și atunci, în lenea mea atotcuprinzătoare am încropit un plan prin care să pot avansa, fără să studiez: am început să cumpăr cărți de pe unde am apucat. Pe atunci oferta era extrem de limitată, dar cu ajutorul altor pasionați, colecția mea se ridicase pe la vreo 40 de volume. Cu biblioteca asta e o adevărată poveste, e drept pentru că nu atât de spumoasă, dar face parte din perioada romantică a goului. Perioada în care ca să multiplici o carte trebuia să ai cu ce să ungi niște uși ca să se deschidă. Țin minte că prima carte am multiplicat-o la subsolul unui magazin, unde un întreprinzător pusese mâna pe un bătrân

copiator casat de pe la birourile securității. Era un ditai lădoi cu o mașină de spălat, cu capota suflecată, pentru ca mereu sucomba, și proprietarul, trebuia să îl reînvie cu șurubelnița, și eu admiram lanțurile ca de bicicletă ce manevrau mecanismele, și mă întrebam de ce tot curg biluțe o dată cu paginile, biluțe care mai târziu am dedus că ar putea fi toner pierdut și cumva solidificat. Tot de poveste mai e și modul în care am legat eu cărțile, punând coperti din carton, carton ce erau foste table de șah găsite la preț de inflație, sau cum am ajuns pe la tipografie ca să tai drept marginile cărților legate manual, și cum bietul om s-a îngrozit când a început să curgă negru din cărți pentru ca eu făcusem semnele nu tocmai unde trebuie, în încercarea mea de a le scoate cât mai mici. Ceilalți, evident salivau când vedeau noile achiziții, și astfel am devenit bibliotecarul clubului. Ei împrumutau, studiau, creșteau un pic, și apoi jucând mă trăgeau și pe mine în sus, chiar dacă nu studiam. Cumva, parțial, planul a funcționat pentru că în câțiva ani am ajuns cu un prag mai jos de visatul prag shodan. Clubul se cam egalizase în putere eu fiind undeva pe la mijloc, diferența dintre mine și ceilalți nefiind mai mare de unul-două ranguri, dar cu toate astea, de la cei din față rareori piguleam câte o partidă. Morcovul era atât de aproape și eram ca măgarul care trăgea de căruță ca să-l înhațe, dar aparent fără șansă.

Când clubul a început să se disperseze în cele 4 puncte cardinale, sau presați de timp parteneri mei de joc au cam renunțat, exceptând partidele ocazionale, de câteva ori am avut mica ambiție de a începe studiul serios și a face pasul următor, dar ambiție rămasă fără urmări concrete. Nici măcar ambiția de a deveni primul danist din oraș, nu m-a motivat destul. Supărat cumva pe lipsa mea de consecvență în ceea ce privește studiul, la un moment dat am și vândut toată biblioteca, sau am făcut cadou ce nu s-a cerut.

Și așa se face ca nici până azi nu am ajuns danist. Povestea poate e anostă, dar sigur din ea se poate trage o concluzie: cine vrea să avanseze, nu trebuie să se lase tras de ceilalți. Trebuie să faci singur efortul de a avansa, și evident, să nu negligezi studiul!

A doua ediție a Cupei BC Card, preliminarii (open)

Negru:

Liu Xing 劉星 7p (China)



Alb:

Han Sanghoon 韓尚勳 4p (Coreea de Sud)

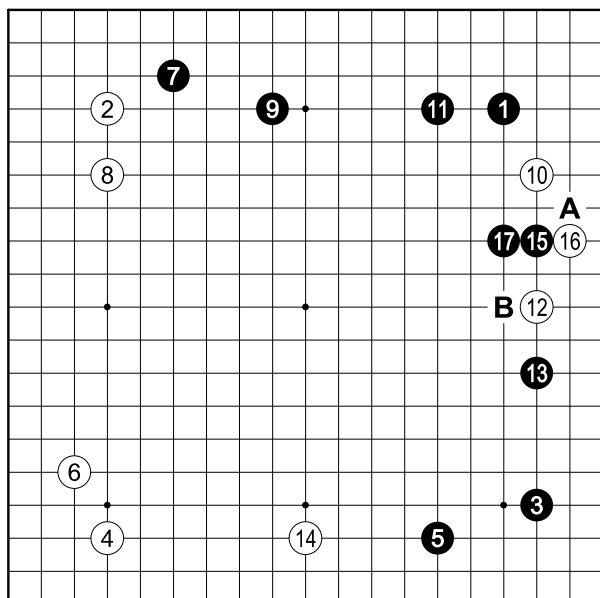


Data: 16.01.2010

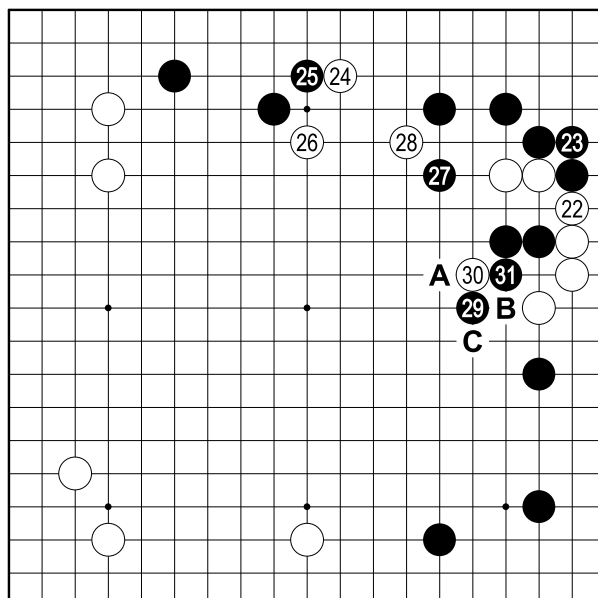
Comentariu: Chang Hao 常昊 9p (China)

Traducere: Valentin Popa

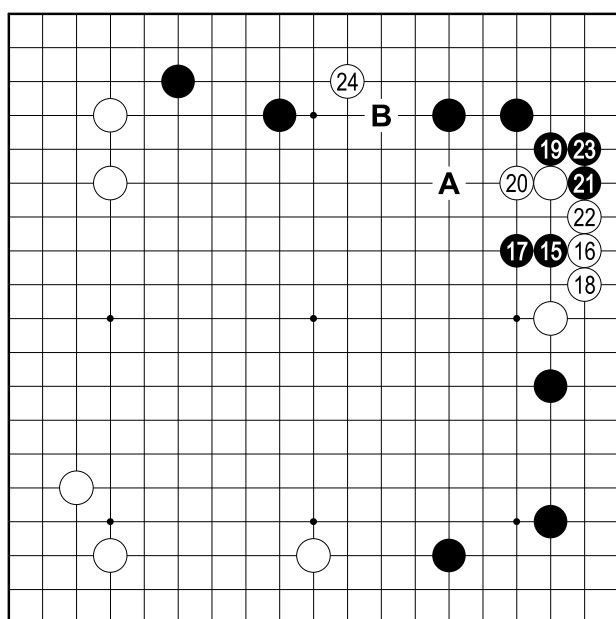
Nobi-ul negru de la 17 este o mutare destul de des întâlnită în ultima vreme. Albul se poate gândi să joace mutarea 18 la **A** și, pentru că deja s-a extins la 14, nu se teme că negrul îl va presa la **B**.



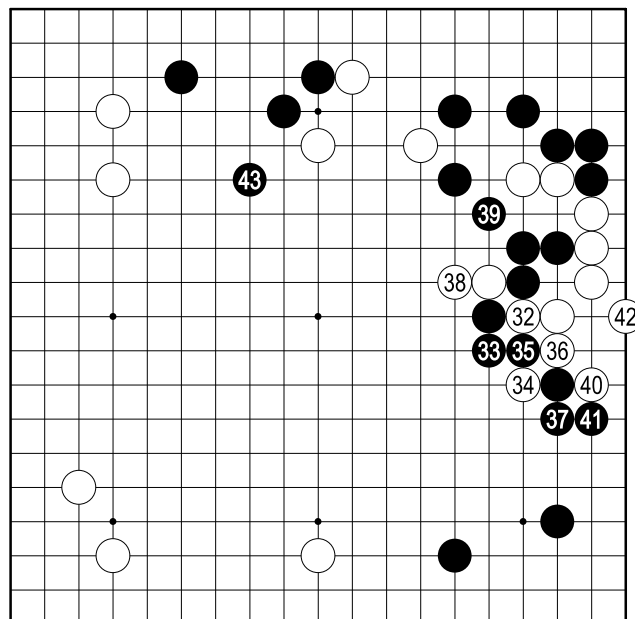
Negrul împinge printre pietrele albului cu mutarea 31, însă la tsuke la **A** ar fi fost mai bine. Dacă albul ar fi jucat la **B**, negrul s-ar fi retras la **C**, sacrificând două pietre, însă obținând o solidă influență exterioară.



Hane negru la 21 și conexa la 23 sunt foarte mari. Albul joacă activ la 24; dacă albul ar fi ales săritura obișnuită la **A**, negrul ar fi apărut bucuros la **B**, albul neputând fi mulțumit cu acest rezultat.

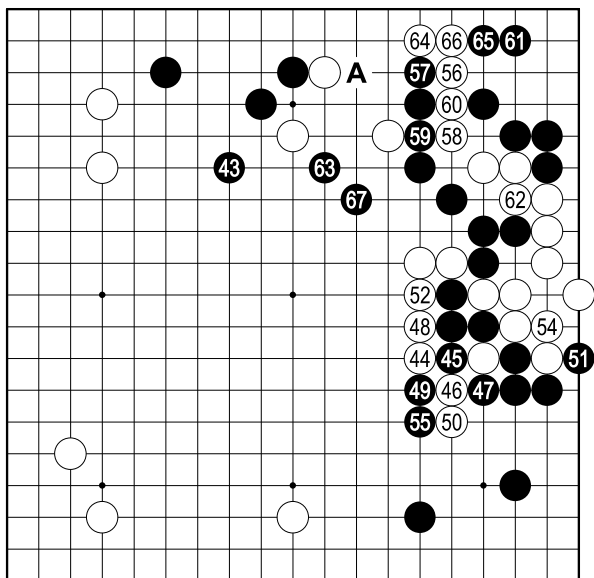


În partidă, negrul forțează grupul alb din dreapta să trăiască cu doar 3 puncte, un fapt îmbucurător pentru el.

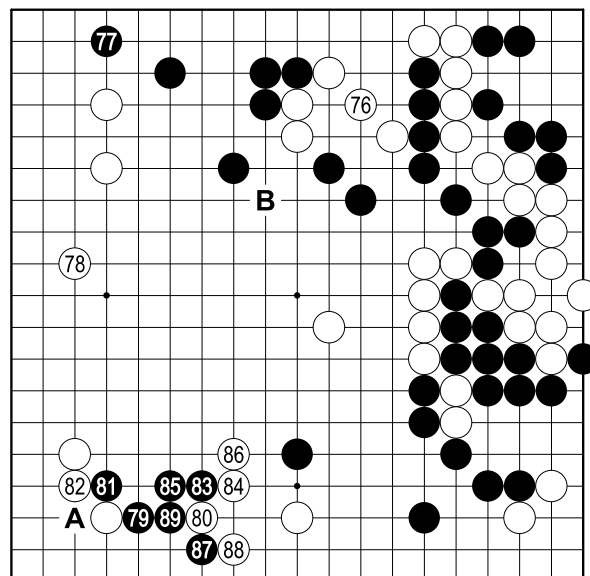


Mutările negrului de la 63 și 67 rămân de neînțeles. Negrul trebuia să joace 63 direct keima la 67 și apoi să joace mutarea 67 hasami la A, ceea ce ar fi fost, în mod evident, mult mai bine decât în partidă.

(În diagramă, negrul conectează cu mutarea 53 la P8.)

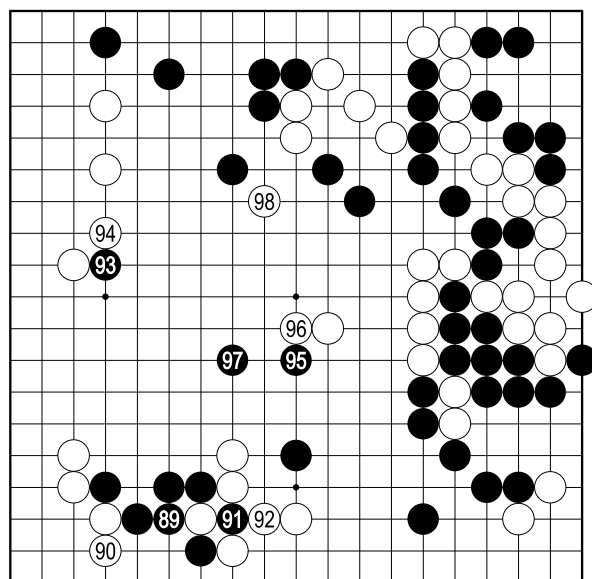
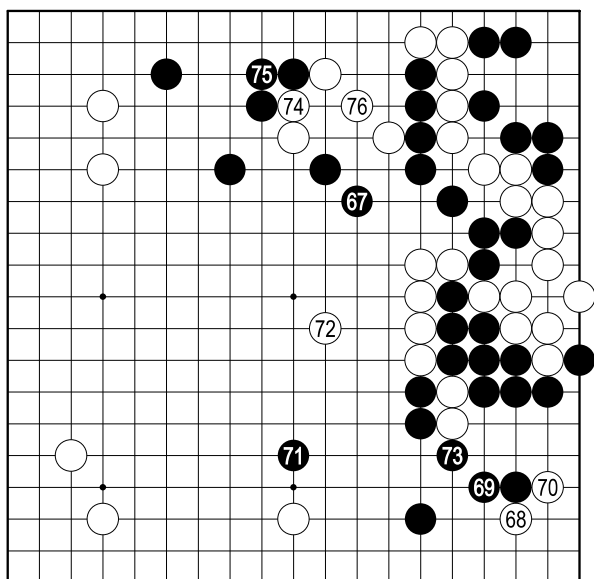


Negrul 89 s-ar juca, în mod normal, atari la A, însă negrul este îngrijorat că va lua gote, iar albul va sări în centru cu keima la B.

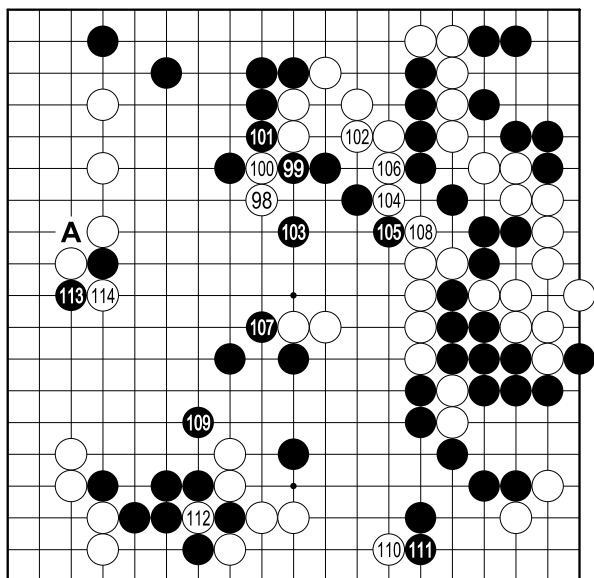


Cu mutările 74 și 76, albul nu numai că-și salvează cele două pietre, dar îl și face pe negru să devină foarte slab, iar situația pe tablă devine mai puțin optimistă pentru negru.

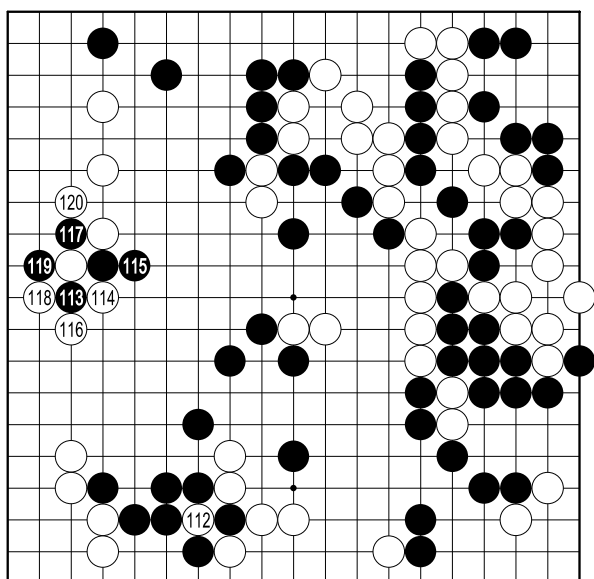
În partidă, negrul obține în partea de jos o formă cam prea impozantă. Albul sare la 98 și atacă grupul slab al negrului, o captură aici putându-i aduce albului destul de multe puncte.



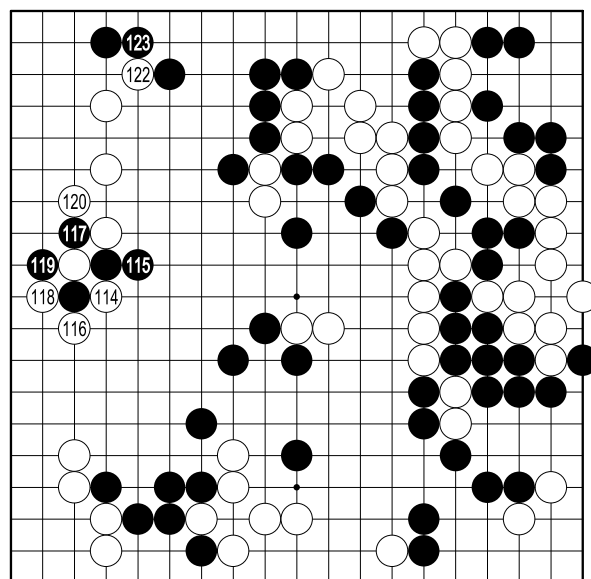
Atari-ul alb la 114 este impulsiv. O legătură la A ar fi fost o mutare mai simplă și mai clară.



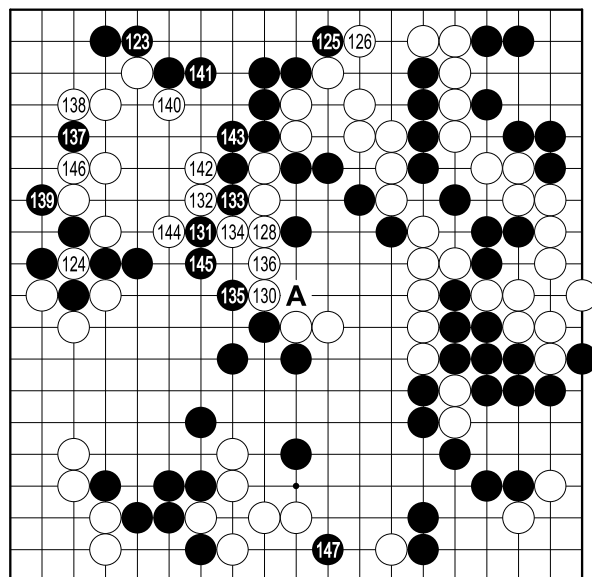
În partidă, secvența care continuă până la mutarea 120 conduce la un alt kō.



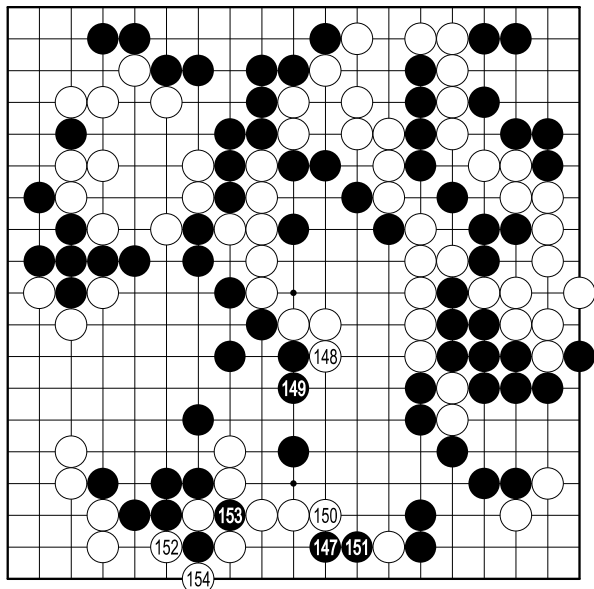
Mutarea 122 a albului este prea vulgară! Aceasta trebuia jucată tsuke la 123, pentru a obține mai multe amenințări de kō.
(În diagramă, negrul joacă mutarea 121 la C10.)



În secvența alb 128 – alb 146, este realizat un schimb. Invazia negrului la 147 aproape că este mutarea pierzătoare, pentru că negrul nu-l poate captura necondiționat pe alb. Acum, firește, cea mai mare mutare este tăietura la A și capturarea cele două pietre ale albului (mutările 72 și 96).
(În diagramă, negrul joacă mutările 127 la C10 și 129 la C11.)

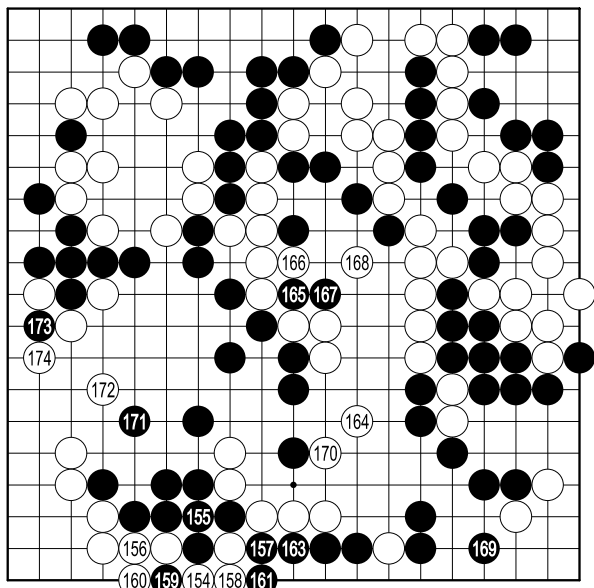


În partidă, albul reușește să joace magari în sente la 148 și sacrifică începând cu mutarea 152. În mod normal, teritoriul negrului nu este suficient, cu siguranță.



174 este o mutare prea amorțită! Albul pare să nu mai simtă deloc primejdia care amenință grupul său de sus.

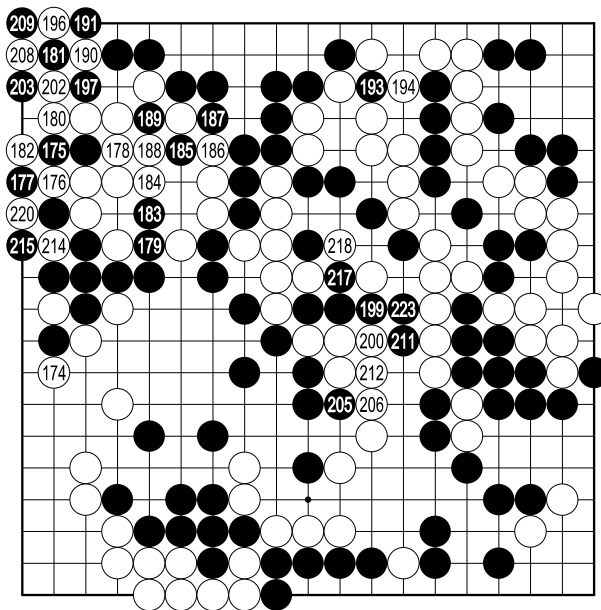
(În diagramă, alb 162 este jucat la F1.)



După ce s-a efectuat schimbul negru 173, alb 174, grupul alb nu mai poate face viață decât în

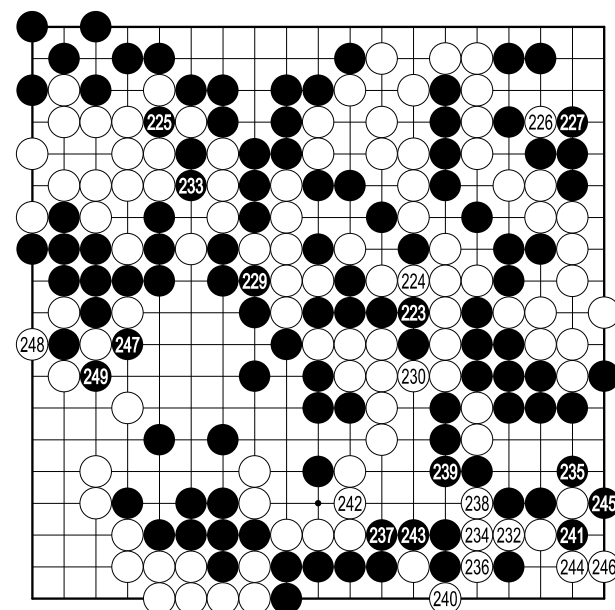
kō. Brusc, negrul reușește să întoarcă în favoarea sa situația din partidă.

(În diagramă, alb 192 este jucat la F16, negru 195 la E16, alb 198 la F16, negru 201 la E16, alb 204 la F16, negru 207 la E16, alb 210 la F16, negru 213 la E16, alb 216 la F16, negru 219 la E16, negru 221 la B12 și alb 222 la F16).



Total – 249 mutări. Negrul câștigă în chūban (albul cedează).

(În diagramă, alb 228 este jucat la F16, iar negru 231 la E16).



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.

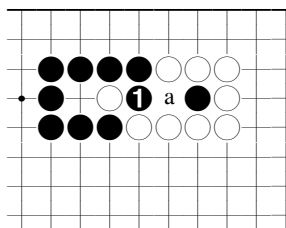
Să începem cu prima problemă.

Dacă negrul joacă primul, la 1 în **Dia. 1**, va face 3 puncte în timp ce albul va face 2, dacă va juca la A, sau zero dacă nu va reuși acest lucru. Așadar, putem spune că albul are aici 1 punct, în medie. Deci, negrul are 2 puncte în plus, în medie.

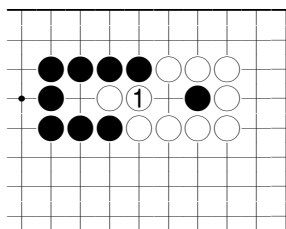
Dacă albul va juca primul, ca în **Dia 2**, atunci doar albul va face 3 puncte, negrul având zero.

Comparând **Dia 1** și **2**, obținem o diferență de 5 puncte, aceasta fiind valoarea unei mutări aici.

Dia 1



Dia 2

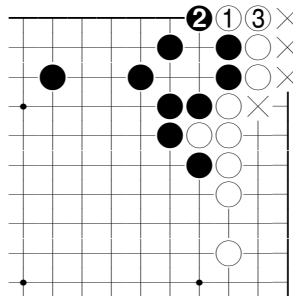


În problema 2, dacă albul joacă primul la 1, va fi blocat cu 2 și apoi se va apăra cu 3. Albul își asigură, astfel, 4 puncte (cele marcate)

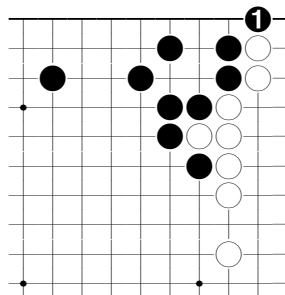
Dacă negrul joacă primul, în schimb, se va ajunge în situația din **Dia 4**. Albul va ignora, cu siguranță, deci putem spune că mutarea 1 din **Dia 5** va fi privilegiul negrului, de data asta albul raspunzând la 2. În finalul partidei, albul va juca atari la A, negrul va conecta la B, rămânând un ko în dispută. Diferența dintre cele două situații este de 4 puncte plus un ko (ce

valorează mai puțin de 1 punct, deoarece, așa cum știm deja, sunt necesare două mutări pentru a câștiga un ko, deci un punct). Răspunsul corect la această problemă este, așadar: **a valorează între 4 și 5 puncte.**

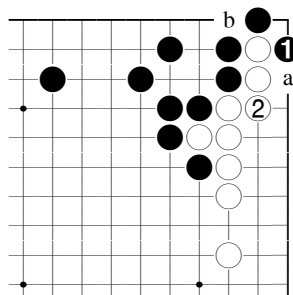
Dia 3



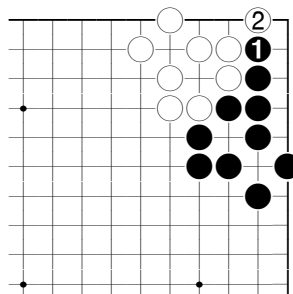
Dia 4



Dia 5



Dia 6



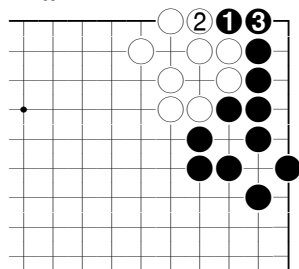
În problema 3, negrul va juca la 1 ca în **Dia 6** iar albul poate răspunde la 2 sau ignora. Dacă albul ignoră, negrul va avea șansa să joace la 1 și 3 ca în **Dia 7**. Cum șansele ca aceste două diagrame să se întâmple sunt egale, va trebui să calculăm

media între cele două scoruri. Vom observa că negrul are, în medie, puțin peste 3 puncte (mai exact, 3 puncte și un ko, ca în problema anterioară) în plus față de negru.

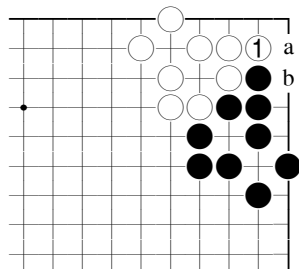
Dacă albul va juca primul, în schimb, se va ajunge în situația din **Dia 8**, după care șansele ca albul să joace la B sau negrul la A, sunt egale. Vom proceda la fel ca pentru **Dia 6** și **7** și vom observa că albul are, în medie, puțin peste 2 puncte în plus față de negru.

Comparând cele două situații, concluzionăm că răspunsul la problema 3 este: ceva mai mult de 5 puncte (5 puncte și un ko)

Dia 7



Dia 8

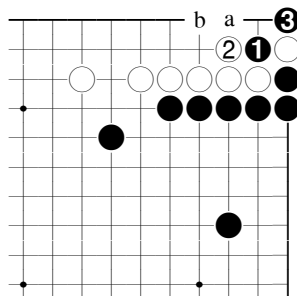


În ultima problemă, dacă negrul joacă primul se ajunge în situația din **Dia 9**, unde negrul face un punct. Mai târziu, albul va juca la A sau negrul va juca la A și albul va bloca la B, șansele sunt egale.

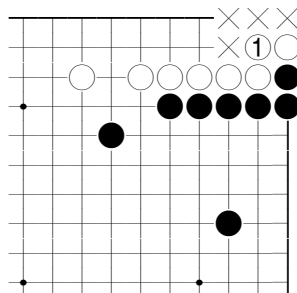
Dacă albul ar juca primul, se va ajunge în situația din **Dia 10**, în care albul va asigura 4 puncte. Aceasta ar fi diferența față de **Dia 9**, cu precizarea că negrul are șansa de a deschide un ko jucând la A, urmat de alb B, în **Dia 9**. Așadar, valoarea unei mutări în această problemă este de 5 puncte plus un ko, deci ceva mai mult de 5 puncte dar mai puțin de 6.

În funcție de scorul din acel moment, albul ar putea decide să deschidă un ko cu mutarea 2 din **Dia 11**. Cum aici intervin alți factori, ca numărul de amenințări de ko, calculul se complică foarte tare.

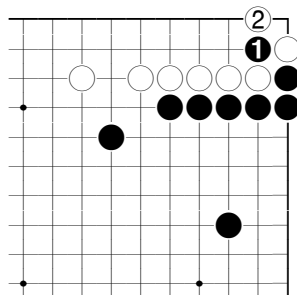
Dia 9



Dia 10



Dia 11

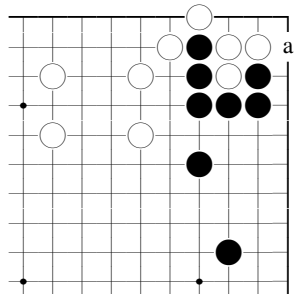


Sper că explicațiile au fost destul de clare, așa că vă las răgaz până luna viitoare să reflectați la cele de mai sus, împreună cu încă 4 diagrame temă pentru numărul următor.

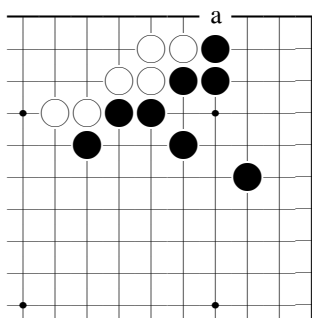
Cât valorează o mutare la A?

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

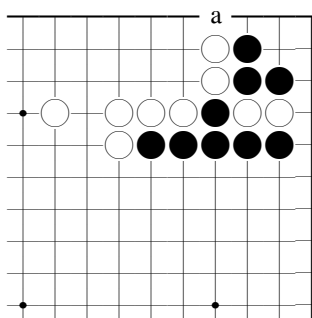
Problema 1



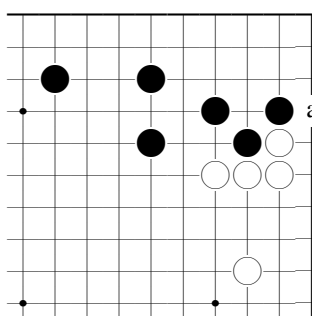
Problema 2



Problema 3



Problema 4



Diferența între cele două diagrame este de 30 de puncte și ideea este destul de simplă: adversarul nu este piesa care te atacă ci toate piesele de aceea culoare de pe tablă; dacă te atacă într-o parte e posibil să fi lăsat garda jos în alta și asta să îți dea ocazia «să calci pe sabie».

Ceea ce urmează s-a petrecut în timpul unuia din zborurile transatlantice de pe data de 14 octombrie 1998 și desigur lupta dintre alb și negru este o coincidență fără însemnătate.

O doamnă fusese așezată alături de un domn de culoare. Doamna, vădit supărată și nemulțumită să stea lângă o persoană atât de neplăcută, a cerut însoțitoarei de zbor să-i găsească un alt loc. Însoțitoarea i-a explicat doamnei că avionul era destul de plin, dar că se va interesa dacă nu cumva mai există locuri la clasa I. În tot acest timp, ceilalți pasageri au urmărit toată scena uimiți și dezgustați, nu numai pentru că această doamnă era atât de respingătoare și de nepoliticoasă, ci și pentru că urma să fie mutată la clasa I. Sărmanul domn de culoare era foarte jenat de această situație însă din politețe nu a reacționat. În cabină atmosfera era tensionată, și doar doamna părea foarte mulțumită și fericită să fie mutată la clasa I.

După câteva minute, însoțitoarea de zbor a revenit și a informat-o:

-Îmi cer scuze, doamnă, avionul este într-adevăr foarte plin dar din fericire am mai găsit un loc liber la clasa I. Mi-a luat ceva timp deoarece astfel de schimbări se fac doar cu permisiunea pilotului. Dânsul mi-a confirmat faptul că nu putem obliga pe nimeni să stea alături de o persoană atât de neplăcută și a permis această mutare.

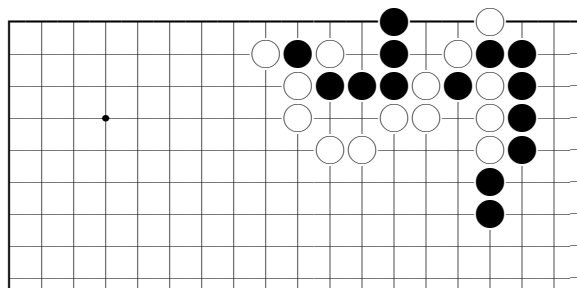
Celorlalți pasageri nu le venea a crede iar doamna, cu o expresie triumfătoare pe față, a dat să se ridice de pe scaun. Atunci însoțitoarea s-a întors către domnul de culoare și i-a spus:

-Domnule, ați fi așa de amabil să mă urmați la clasa I? În numele întregii noastre companii, pilotul vă cere scuze pentru faptul că ați fost pus în situația de a avea lângă dumneavoastră o persoană atât de neplăcută.

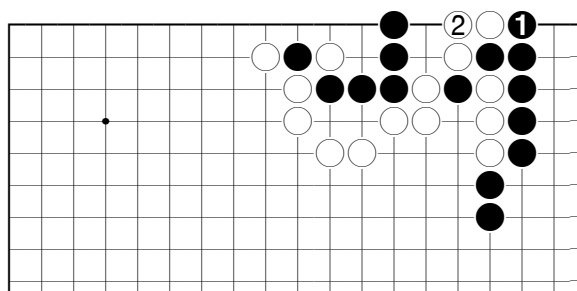
Toți pasagerii au aplaudat și au ovaționat echipajul, care a procedat atât de bine în această situație, mai mult, în acel an pilotul și însoțitoarea de zbor au fost medaliați pentru această decizie.

Good and bad

Problema 1: negrul la mutare

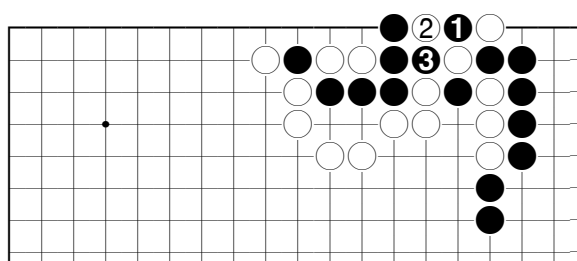


Bad



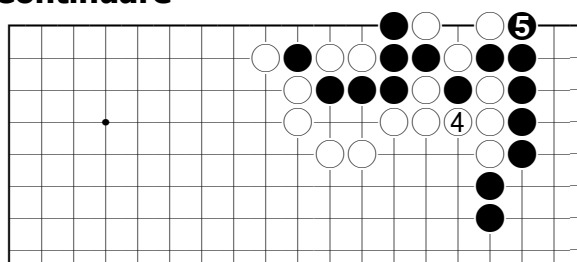
Negrul 1 a irosit o buna oportunitate.

Good

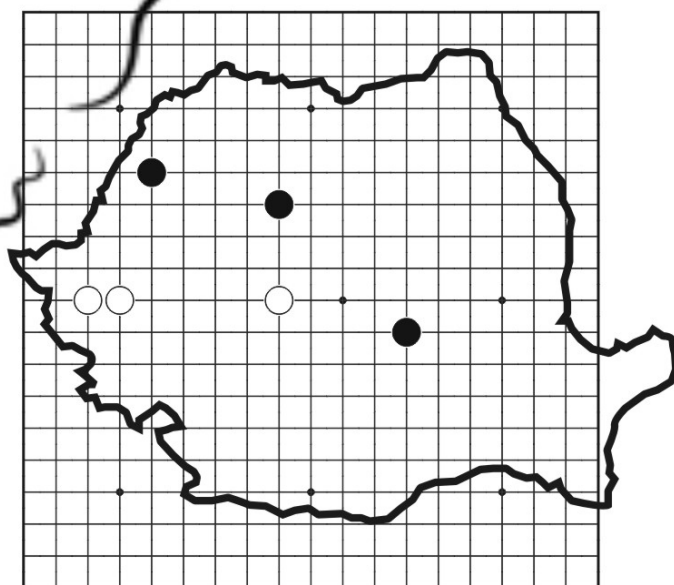


Trucul aici este să muți la 1 pentru a da atari la 3. Albul nu se poate conecta la 1

Continuare



Negrul reușește astfel să-și salveze pietrele din partea stângă



Marele premiu Radu Baci:

Etapa I: Alba Iulia (Ighiu)

Etapa II: Giarmata

Etapa III: Braşov

Etapa IV: Cluj Napoca

Etapa V: Timişoara

Etapa VI: Oradea