

Revista Română de Go - bilunar independent

Pro Go



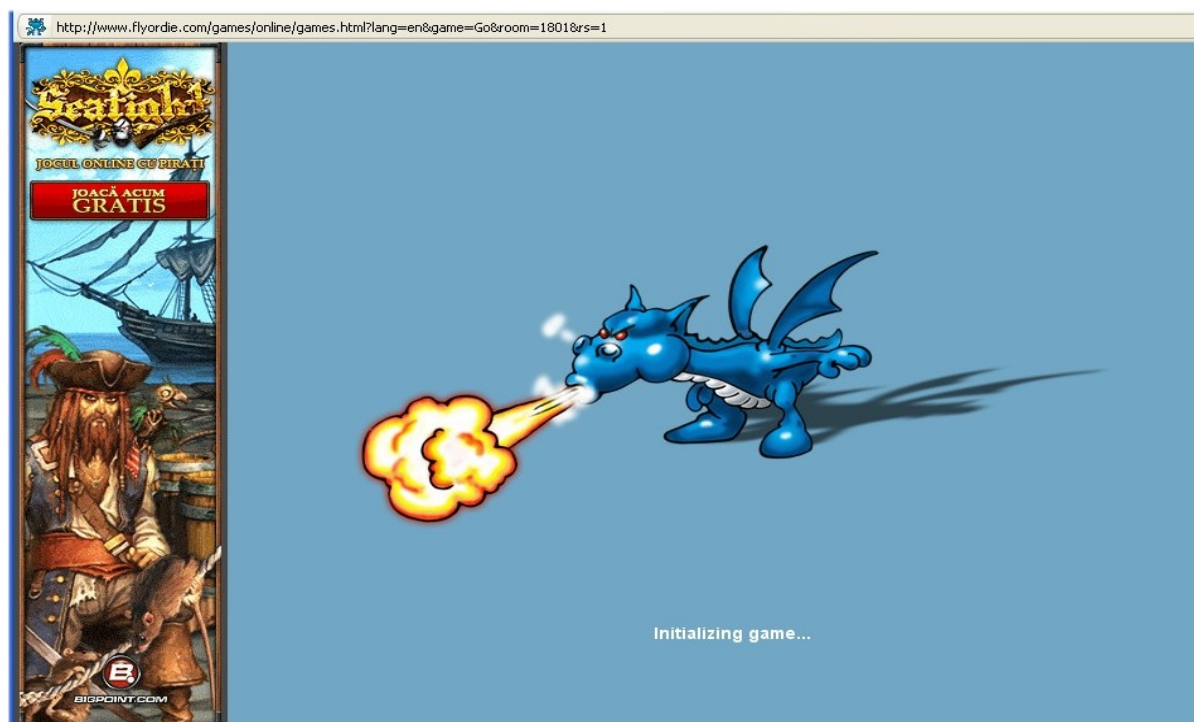
Editorial	pag 2	Principiile în Go partea a treia, tenuki	pag 12
Zboară sau crapă	pag 3	Goul în cărți și filme	
DGS românesc	pag 4	- Internaționala	pag 15
De pe la Finală	pag 5	- Ariciul	pag 16
Cupa Ambasadorului 2010	pag 7	Dicționar de termeni japonezi H, I	pag 18
Pagini de istorie a Goului Britanic	pag 9	Go Artistic	pag 28

Incursiunile mele epistolare datorate încercării de a găsi colaboratori pentru următoarele numere ale revistei, au stîrnit ceva ecouri, așa că îmi renăscuse speranța că voi reuși să scot un număr plin. Dar ecourile au reverberat tăcute, cu excepția colaboratorilor vechi și de nădejde. Situația este naturală și de înțeles. E nevoie de energie, de sînge proaspăt, efervescent, care sper să își facă apariția în

urma eforturilor depuse de Codrin, Lili, Lucian, dl Virtic, și sper că și alții. Noi cei păstoriți de dl Păun, sîntem obosiți, și e vremea să predăm ștafeta.

Dar pînă la acel moment, mai e ceva vreme, între timp sper că vă va face plăcere lectura celor cîteva articole adunate.

Colaboratori: Titi, Kiru. Termen expediere colaborări nr 20. 15 Februarie 2011.



Zboară sau crapă

Mai deunăzi un coleg de suferință în ale Goului îmi dă un link către un nou server de Go, cu specificația că e foarte bun pentru promovarea Goului printre copii. Este vorba de <http://www.flyordie.com/games/online/games.html?lang=ro&game=Go&room=1801&rs=1>

Îl mai văzusem la viteză altă dată, dar nu îmi plăcuseră efectele grafice și sonore, și l-am ignorat precum alte chestii nereușite, de exemplu serverul de Go de la Yahoo Games. Amicul insistă să îl mai iau în considerare, și recunosc, grafica este acceptabilă, dar numai la table mici. La 19X19 piesele sînt prea mărunte și e agasant. Asta la versiunea gratis, unde o parte din spațiul disponibil este ocupat de reclame. Nu am idee cum arată la versiunea plătită. Între timp aflu ca efectele pot fi anulate, deci să joci pe tablă de 15X15 este acceptabil. Da, am scris corect, 15, care este tabla default. Se poate alege și 9, 13 sau 19 din setări, dar default e 15. Cam ciudat, dar m-am obișnuit repede.

Există și părți agasante, precum cele 15 secunde de reclamă de la inițializare, dar după care sîntem gratulați cu imaginea unui dragonaș simpatic foc.

Mai este și bannerul vertical cu reclamă omniprezentă, dar cine vrea poate opta pentru versiunea plătită. Personal mă mai

agasează teribil că la deschiderea sitului acesta redimensionează browserul, ceea ce înseamnă că trebuie să îl măresc la loc. La un moment dat, văzînd că serverul este promovat pe situl lui Sorin Gherman, am crezut că este creat de el, și îmi tot ziceam să îi scriu, ca să anuleze setarea asta de redimensionare. Între timp, analizînd situl am observat că de fapt este o firmă din Ungaria specializată în jocuri grafice, așa că nu îmi rămîne decît să sufăr, sau să sap după vreo setare în browser care să interzică redimensionarea. Pentru cine are un computer mai puțin performant, interfața grafică poate încetini destul de mult sistemul, mai ales dacă rulează mai multe programe simultan.

Există și un sistem local de punctare a jucătorilor, ratingul schimbîndu-se după fiecare partidă, punctele fiind acordate sau anulate în funcție de rangul cu celui care joci. Partidele cu vizitatori nu contează la rating. Altă chestie agasantă este că dacă câștig o partidă și pierzi o partidă la același jucător, deci același rating, rangul nu îți rămîne identic, ci scade cîteva puncte bune. Deci sînt mai generoși la luat puncte decît la dat. Ciudat, e de unde vin punctele în sistem, pt ca dacă reducem la absurd, adică doi jucători joacă doar între ei, pierd/câștigă alternativ, ambii pierd puncte, deci în final ajung la zero. Probabil sub o anumită limită pînă la zero formula e alta, și la pereche de partide, câștigată/pierdută, se obțin ceva puncte.

Rămîne de verificat.

Comenzile sînt intuitive, chatul este posibil, inclusiv mesaje private, grafica ok, ceea ce face serverul excelent pentru copii.

Faptul că tăria jucătorilor nu e ridicată, nu îi afectează pe începători, dimpotrivă. După o săptămînă sau două de joc ocazional, rareori era cineva mai sus decît mine în clasament, dar cu toate

acestea nu am reușit să trec de 350 puncte suficient cît să obțin ultima culoare la rating și anume roșu.

Ar fi util și un sistem de concursuri integrate direct în site, ceea ce e puțin probabil să se întîmple, dacă doar le sugerăm modificarea. Dar după cum ziceam, e un server ok, ce merită promovat în rîndul începătorilor, și folosit la promovare.

The screenshot displays a Go game interface. At the top, a table lists players with their ratings and table numbers. Below this is a chat window showing a message from 'porkchopexpress'. To the right of the chat is a smaller table listing players with their ratings and table numbers. The interface includes various icons for settings, watch, and challenge.

TABLE	PLAYER 1	RATING	PLAYER 2	RATING
31	charles1313	203	temsi3	408
7	process	280	zorro7	251
47	shoopy	232	komega	219
1	black forest	152	Tomado77	202
5	□	187	LUZER	146
48	mimieyes	74	chirocarp	106
19	Stone W	141	bouncing	~104
37	Biosys2	179	coffeepak	75
11	fungsiengfon	84	JohnnyLee	67
2	GeorgeOC	80	auri52	49

Overall rating

CHAT

Returned to the lobby.
porkchopexpress: umm, eating prestzels so salty so delicious

Send

ID.	PLAYER	RATING	TABLE
1	ehomba	351	
2	BeBoP	337	
3	Shooter82	257	
4	porkchopexpress	197	
5	sitsong	140	
6	Buddha C	41	
7	Iskandercht	35	
8	Asuka	25	19
9	Shizu	0	

Challenge

DGS Românesc

Acum vreun an cînd eram mai avîntat mi-am dorit să instalez un server pentru joc offline, mai precis un DGS, pentru că are sursa la liber pentru oricine

dorește să o folosească. Dar din câteva motive obiective, adică prea puține cunoștințe în materie de programare, și câteva subiective, mai precis lipsă de chef, proiectul a rămas în suspensie. Între timp am găsit sistem ladder la alt server, It's your turn, și am descoperit că DGS are și opțiune pentru limba română, așa că puteam trece la organizarea concursurilor pe care le aveam în cap, deci instalarea unui DGS românesc chiar ieșise din schemă.

Dar iată că luna trecută, un proaspăt fost nejucător de Go, anunță lansarea unui server DGS românesc. Din pasiune pentru

softuri și servere de joc, Dan Gurgui a reuși ce nu am reușit eu din pasiune pentru Go. Acum la o lună de la lansare, <http://www.e4e5.eu/dragongoserver/index.php> încă nu a trecut de zece utilizatori, și există doar trei partide începute. În condițiile în care acest gen de joc, prin corespondență nu este foarte folosit, viitorul serverului pare incert, dar să sperăm că promovarea Goului în România va lua avântul pe care mulți dintre noi îl speră, și DGSul românesc va prinde la public.



Pro Go

De pe la noi

De pe la Finală

La ora la care scriu acest articol, s-a așternut liniștea după Finala Campionatului României la GO, s-au terminat și felicitările pentru campionul Popic, ne-am întors cu toți în cealaltă lume, în lumea paralelă cu cea a GO-ului :-)

Cum în ultimul deceniu (am ales o perioadă, nu dați cu tunul) nu cred că au fost mai mult de 25 de jucători care să participe cel puțin o dată la o Finală de Campionat, m-am gândit să subliniez și pentru restul cititorilor un lucru poate nu evident la prima vedere:

Finala Campionatului Național este cel mai extenuant concurs intern!

8 jucători dispută 7 partide (în sistem fiecare cu fiecare) în 3 zile. Timpul de gândire de bază este de 1 ora și 30 de minute, urmat de byo-yomi 1 minut pentru fiecare mutare suplimentară. Partidele durează în medie 2-3 ore, cu ultimele partide din fiecare rundă durând chiar și 5 ore.

Concursul acesta se poate juca în 2 variante, 2 runde vineri, 3 sâmbătă și 2 duminică, sau 1 vineri și câte 3 sâmbătă și duminică. În ambele variante, ziua de sâmbătă este cu adevărat extenuantă, de la începutul primei runde și până la terminarea ultimei runde trecând de obicei nu mai puțin de 12 ore. 12 ore întrerupte uneori numai de 2 pauze de 1 oră.

Vineri o putem considera o zi ușoară. Dar, și aici există un dar :-). O rundă înseamnă poate 4-5 ore, 2 runde înseamnă 8-10 ore. În unele cazuri se adaugă oboseala datorată timpului petrecut pe drum (de exemplu, aproximativ 10 ore Bistrița - București) sau cea datorată timpului petrecut dimineața la serviciu :-).

Duminică avem 2 sau 3 runde, între 8 și 12 ore. Plus oboseala acumulată în zilele anterioare. Plus uneori deja stresul pentru serviciul de a doua zi sau drumul spre casa (poate alte 10 ore).

În cazul fericit avem un total de 14 ore petrecute la masa de joc, în cazul nefericit ajungem chiar la 35 de ore în fața tablei! Dacă adăugăm și un drum dus-întors de 20 de ore, avem deja 5 zile de aventură :-).

Se întâmplă o dată pe an. O dată pe an, 8 jucători obțin dreptul de a juca în această competiție!

Pe lângă cei 8 jucători, merită menționat, generic, și arbitrul concursului. Un concurs de 8 persoane pare ușor de arbitrat. Mai ales având în vedere faptul că cei 8 vor fi jucători cu experiență considerabilă în concursuri. Este adevărat. Totuși să nu uităm că arbitrul ar trebui să vină primul și să plece ultimul. La cele 14 - 35 de ore efective trebuie adăugate cel puțin 3 ore (în fiecare zi jumătate de oră înainte și după rundă). În ultima perioadă, când tot mai multe modele de ceas au apărut la concursuri, arbitrul trebuie să rezolve toate problemele legate de acestea (la finala de anul acesta niciunul dintre jucători nu părea să știe să configureze ceasul). Dacă un jucător are o problemă, se adresează arbitrului, uneori pentru lucruri banale și care nu sînt de competența arbitrului sau care nu intră în atribuțiile sale. De obicei, arbitrul încearcă să rezolve cam toate problemele jucătorilor :-).

Un ultim lucru pe care vreau să-l subliniez, unele lucruri care nu te deranjează când joci o partidă de o oră au un efect devastator la o partidă de 5 ore. Sau la 7 partide de 2-5 ore fiecare, desfășurate în 3 zile succesive. Un subiect pe care l-am mai abordat este legat de mobila folosită, da, "Mese și scaune", vă aduceți aminte?



Mobilierul care arată bine în fotografii este groaznic pentru sănătate. Corelând acest lucru cu media de vârstă din ce în ce mai ridicată a participanților la Finală (alt subiect interesant, îl las altora pentru analiză), consider că este un punct care trebuie abordat cu toată seriozitatea de către organizatori. Mobilierul de cafea nu este potrivit pentru

Cupa Ambasadorului 2010

Aflat la a 4 a ediție, acest concurs își croiește liniștit drum în tradiție. Și zic liniștit pentru că anul acesta au lipsit evenimentele “picante”. Ei nu chiar de tot, pentru că tot a mai fost loc pentru un paradox micuț. Ceva din serialul dacă ai avut proasta inspirație să progresezi rapid ca tărie și vrei să te înscrii cu rang mai mare, ai ocazia să nu ai voie, iar dacă nu o faci și bați în stînga și în dreapta, riști blamul de subcotat. N-am fost atît de curios încît să aflu și detalii.

Extrem de pozitiv a fost faptul că și anul acesta spațiul de joc a fost cît se poate de confortabil, mai precis generosul etaj 3 de la Galeriile Artexpo TNB. Mai puțin pozitivă a fost prezența jucătorilor la festivitatea de deschidere. E ceva de înțeles că unii dintre cei ce vin din alte orașe nu au posibilitatea să ajungă la timp, idem cei ce lucrează, și se învoiesc câte o oră chiar și pentru a ajunge la prima rundă, dar prezența ambasadorului la o festivitate unde apar doar cîtiva participanți e un pic stîngenitoare. Chiar mă amuzam în gînd că ar fi trebuit să angajăm figuranți, așa cum făcea un activist comunist rus la mitingurile sale postgorbacioviste, într-un film oarecare. Ba ghinionul a făcut ca pe lîngă asta, stația de sonorizare să fie plină de

o competiție serioasă de GO. Din păcate.

Închei aici discursul meu.

**Felicitări Popic, felicitări tuturor
participanților la Finală ☺**

Constantin Ghioc

năbădăi, și chiar să crape înainte ca micii dansatori să își termine numărul. În materie de festivitate, cea de încheiere a fost lipsită de surprize de sonorizare, și prezența numeroasă a fost remarcată și de ambasador. Anul acesta am avut parte și de două lansări de carte, una venită de la tătucul nostru Gheorghe Păun, care nu e o carte de Go, ci o autobiografie, de care știam de ceva vreme, dar nu știam cît e de voluminoasă, și din care, o mare parte e dedicată Goului, așa cum era de așteptat. A doua lansare, un interesant manual de Go, o carte de inițiere, dar construită în stilul unui manual școlar, ca prim pas în încercarea de a introduce Goul în școli. Și nu în ultimul rînd, trebuie să reamintesc mulțimea de diplome oferite celor ce au oferit mult din puținul lor timp liber în favoarea Goului și a celorlalți jucători de Go, printre care Viorel Ichim, Kiru, Lucian Nicolaie.

Alt aspect de lăudat a fost mini juicecafebarul gratuit pus la dispoziția jucătorilor. Putem face o comparație cu de exemplu cu Congresul de anul trecut din Olanda unde cafelele și răcoritoarele erau oferite la preț de superspeculă, copiii fiind nevoiți să mai treacă pe la spălător să bea apă de la robinet, și vedem diferența netă. Un plus de atmosfera a fost creat de expoziția de “fotografie haiku” în completarea celorlalte afișe cu tematică japoneză cu care deja ne-am

obișnuit. Textul ce însoțea reușitele fotografii nu erau chiar haiku, dar să nu fim prea pretențioși. Halal reporter ce sînt, am uitat să notez numele autoarei/autorilor respectivei expoziții. În materie de noutăți să nu uit și de voucherele pentru ceaiuri gratuite la ceainaria Tabiet, interesant local unde sînt promovate jocurile logice printre care evident și Goul. Ceainărie ce a și devenit locul de desfășurare a unor competiții de Go printre care Finala Campionatului Național. Trebuie menționat și faptul că un japonez doi chinezi și doi olandezi au făcut efortul de a ajunge pînă aici și a participa la acest concurs.

Dar gata cu laudele, acum să trecem la critici. Ha, de fapt e păcaleală pentru cazul că unii din organizatori citesc acest articol. Nu prea am ce critica, așa că voi trece la ce am reținut în materie de rezultate. În primul rînd surpriza făcută de Jim, Lucian Deaconu care a pus mîna pe cupă anul acesta, plus premiile aferente, cash, și un monitor. De fapt surpriza

nu e chiar atît de mare, Jim urcînd pe podiumuri încă de acum 20 de ani de cînd îl știu, chiar dacă era celebru pentru preferința sa pentru locurile doi. Acum se vede că a venit supărat ca fost aruncat din cuibul de cuci numit Masters 2010, și așa supărat nu s-a mai mulțumit cu locul doi. Alte surprize, Victor Vasiloancă, care cu dezinvoltura specifică vîrstei preșcolare, îi saluta pe toți cei prezenți scuturîndu-le mîna pînă le-o scotea din umăr chit că erau de trei ori mai înalți decît el, și tot așa dezinvolt printre altele a cîștigat și turneul pentru copii. Dan Amira, o altă surpriză cu cele șase victorii, nu s-a lăsat impresionat de rangurile scrise pe ecusoane, ci bazîndu-se pe cunoștințele cumulate în lunile de pregătire, a executat tot ce i-a stat în cale.

La concursul de probleme, aflat la a doua ediție, caimacul a fost cules de același supărat Jim.

Pro Go

De pe la alții



Marea Britanie și Goul lor de pe la începuturi

În numărul trecut am aruncat o privire în istoria Goului pe la francezi. Acum vom arunca o privire la vecinii lor de peste canal. Nu am găsit nici un colaborator în timp util, dar situl britanic este bine construit și conține destule date istorice pentru a ne putea face o idee despre cum a fost înșămîntat și a prins rădăcini Goul la ei.

În anul 1929, a fost o încercare de comercializare a seturilor de jocuri de Go prin marile magazine de jucării londoneze. Ar fi interesant de știut, dacă inițiativa a aparținut unui pasionat de Go, care a încercat astfel să îl promoveze, sau a fost doar o încercare de diversificare a ofertei pentru evidentul profit comercial. Cert este că astfel, adolescentul John Barrs, a ajuns să cunoască ce este wei-chi, jocul fiind comercializat pe numele lui chinezesc. Deși nu a avut material didactic, a devenit foarte interesat de joc, și astfel la întâi martie 1930, la 16 ani ai săi, a fondat clubul de wei-chi Linton House. Acest club avea aproximativ 15 membri, și a funcționat pînă în 1936.

După război, o perioadă a fost interesat mai mult de cealaltă pasiune a sa, halterele, chiar reprezentînd Marea Britanie la Olimpiada din 48. Dar în 53, citind o carte de șah a lui Edward Lasker, în care era pomenit și Goul, îl contactează pe autor care îi trimite cîteva numere ale revistei de Go Americane, și numele altor cîteva jucători de Go britanici. Și ca rezultat al momirii cîtorva jucători de șah de a gusta jocul, John înființează Clubul de Go Londonez. Tot atunci, sau un pic mai tîrziu fondează și BGA, Asociația de Go Britanică, care a și avut un cuvînt de spus în

cadruul Federației Europene de Go unde a avut funcția de președinte pentru o vreme. Jucătorii londonezi au participat adesea la Congresul European în perioada cînd se ținuse anual în Germania.

Clubul londonez a crescut, și pînă în 60 atinge un număr de 50 de membri. La acel moment a fost ajutat și de lecțiile oferite de jucătorii japonezi, mai întîi Yoshio Kaneko, apoi Teiji Hosono, și Yoshiro Akiyama. Alte cluburi au început să răsară în țară, și Barrs estimează că la sfîrșitul lui 65, în Anglia știau să joace cam 2000 de persoane, deși numao 100 erau membri ai BGA. John i-a fost președinte încăde la înființare, și deasemeni primul care a obținut o diplomă de shodan. El și Neil Stein au participat în Japonia la campionatele pe echipe.

Și atunci, ca oricînd, era dificil de obținut publicitate la nivel național pentru Go, dar un impuls major a fost dat scenei britanice de Go în 1965 de publicarea unui articol în revista New Scientist, de dr. Good din Oxford, care a explicat în mod rezonabil regulile jocului.

În acel moment, erau cam șase cluburi înfloritoare în Marea Britanie, printre care cele din Cambridge, Bristol, și Edinburgh. Din acel moment, afilierea la BGA a luat avînt, atît la nivel individual, cît și de club. În 1966 Congresul European a fost găzduit pentru prima dată de Marea Britanie, locul ales fiind Avery Hill College din Londra. În 67 campionatul național a avut loc în Oxford. A fost un eveniment ce a ținut doar o dupăamiază, și două runde. În a același an a apărut și primul număr al British Go Journal, care erau doar niște paginile multiplicare, fără nici o diagramă. Dar pînă în

95, s-a ajuns la numărul 100, majoritatea fiind în format A5 cu fotografii și diagrame. Un newsletter a completat Jurnalul din 1982 încoace, iar de curînd știri publicate pe situl BGA.

Primul Congres de Go britanic a avut loc aproape de Paști în 68 la Jesus College Oxford. Au participat 36 de jucători. S-au jucat șase runde, timp de gîndire de o oră, toate partidele fiind cu handicap. Pentru prima dată Adunarea Generală a Asociației s-a ținut în afara Londrei.

La această adunare Derek Hunter a fost ales secretar, funcție pe care a păstrat-o timp de 17 ani fără pauză. Derek a fost o figură crucială în dezvoltarea Goului britanic. Pînă în 2002 au mai existat doar trei secretari ce au menținut stabilitatea. Matthew Macfadyen (1978-1982), Norman Tobin (1982-1985) and Tony Atkins (1985-2002). Dintre aceștia, Norman a fost singurul secretar care nu a fost din Reading (el fiind din Uxbridge). Al factor de stabilitate a fost T Mark Hall's 20 years ca trezorier. (1986-2006).

Congresul de Go Britanic a devenit un element permanent a scenei de Go britanice, fiind singurul turneu anual care își schimbă locația pentru a da jucătorilor din diverse părți ale țării o șansă de a participa la Adunarea Generală. Singurele schimbări semnificative față de modelul din 68 fiind adăgarea unui turneu rapid, și renunțarea la handicap în partide.

Acest sistem a fost încercat în 1971 în Leeds pentru a permite mai multor jucători să joace la paritate. Sistemul a fost rafinat și a devenit standard în majoritatea turneelor britanice și europene. A fost numit McMahon după un sistem cu același nume folosit la clubul de Go din New York. Ulterior s-a aflat

că prototipul american avea un scop diferit, mai degrabă ca sistem de clasificare de club. Mai tîrziu sistemul a fost reimportat în USA pentru propriul lor congres anual. În forma sa prezentă sistemul McMahon rămîne esențial o invenție britanică.

Goul britanic a primit o lovitură puternică în 1971 prin moartea neașteptată a fondatorului și primului său președinte John Barrs. Francis Roads a fost ales președinte în locul său. John adminstrase aproximativ totul de unul singur. Dar din acel moment a devenit clar că administrarea trebuie să devină un efort de echipă, mai ales avînd în vedere apropierea Congresului European de la Bristol din acel an. Congresul a revenit în Marea Britanie în 76 la Cambridge, Edinburgh 83, și Canterbury în 1992. (plus ajutorul dat irlandezilor la Dublin în 2001)

După Francis Roads președinți au fost Bob Hitchens (1976-1977), Andrew Daly (1977-1978), Brian Castledine (1978-1979), Toby Manning (1979-1983), Richard Granville (1983-1985), Norman Tobin (1985-1991), Alex Rix (1991-1999) și Alison Jones, acum Alison Bexfield, (1999-2001), Simon Goss (2001-2006) și Ron Bell (2006-2009). Jon Diamond a devenit președinte în 2009. Rapidele schimbări din anii 1970s au fost provocate de schimbarea locurilor de muncă și de tragicul deces al lui Brian într-un accident de alpinism.

În timp ce Congresul Britanic a devenit un eveniment fix în calendar, au răsărit și alte turnee anuale de o singură zi. Primele dintre acestea îm 1970 au fost Turneul de la Wessex, organizat în fiecare Octombrie de clubul de Go Bristol, în Marlborough, Wiltshire. Majoritatea turneelor britanice urmează modelul Congresului Britanic de trei runde pe

zi, cu o oră timp de gândire. Wessex a reușit să înghesuie și a patra rundă, (folosind un timp mai scurt de joc și ora suplimentară de sfârșitului orarului de vară). În 2006 s-au mutat mai aproape de Bristol, și au renunțat la cea de a patra rundă.

În prezent există cca 20 de turnee britanice anuale. În contrast cu modelul european de turnee de două zile în weekend, majoritatea sînt turnee de o singură zi. Excepții sînt Northern ținut în Manchester, Welsh în Barmouth, și Scottish. Openul Londonez este un eveniment major al anului ținut pe o perioadă de 4 zile de Anul Nou. Este un turneu internațional, și a fost parte a Fujitsu European Grand Prix timp de mai mulți ani. Din 2001 este parte a Toyota European Go Tour Săptămîna de Go de pe Isle of Man, se ține o dată la doi ani

Primul Open Londonez a fost ținut în 75 la Imperial College. În martie același an o casă permanentă pentru acest, și alte evenimente de Go londoneze a devenit London Go Centre. Acest centru a fost deschis cu ajutorul unor generoase sponsorizări mulțumită marelui Iwamoto 9Dan, și care a fost menținut pînă în Octombrie 78 de Stuart Dowsey și David Mitchell. Era un centru deschis șapte zile pe săptămîină, pentru joc și studiu, un punct convergent pentru publicitatea în favoarea Goului, dar și de distribuire de materiale de Go. În final s-a dovedit a fi supradimensionat, și nu a reușit să atragă suficienți membri pentru a deveni independent financiar în scumpul mediu londonez. În timpul acestei perioade numărul de membri ai BGA a fost pe steroizi datorită acestui centru, o emisiune de Go din programul Uși Deschise, și altă emisiune de Go la Radio 4, numărul membrilor depășind 1000.

Încă de la înființarea Asociației de Go Britanice a fost ținut un Campionat de Go Britanic, inițial neoficial din moment ce John Barrs, era clar mai tare decît toți ceilalți. Oricum, în 1960 devine oficial, și rămîne așa pînă azi cu un meci de cinci partide între campionu și un challenger ales conform unui sistem de selecție. În majoritatea anilor sistemul are două stagii: Turneul Candidaților, și Liga Challengerilor. Campioni din 1965 au fost Jon Diamond (1965-1973, 1975-1977), Paul Prescott (1974), Matthew Macfadyen (1978-1984, 1988-1992, 1997-2005), Terry Stacey (1985/1986 ucis tragic în 1988), Piers Shepperson (1987) și Shutai Zhang (1993-1996 un doctor care locuia în Londra). Încă de la început cei mai buni jucători britanici au participat la mondialele de amatori, cel mai bun loc obținut fiind 5, dar și în alte competiții internaționale de amatori.

Gradele Dan britanice au fost strict controlate de un comitet al asociației. Scopul era de a le menține la o medie după standarde europene, iar sosirea sistemelor de clasificare dovedind gradele britanice fiind cam slăbuțe. Sistemul de clasificare european este cel responsabil în prezent pentru acordarea de diplome de Dan. Oricum, cel mai tare jucător britanic Matthew Macfadyen, cu cei șase dani ai săi este pe picior de egalitate cu europenii cu același rang ca al său, și a fost de patru ori campion european. Vizitatorii japonezi comentează că este de fapt mai dificil de a promova în gradele de amator în Marea Britanie decît în Japonia.

În perioada anilor 80 și 90 numărul de cluburi a rămas stabilizat la nivelul de 50-60, iar numărul jucătorilor legitimați între 500 și 600. În ultimii ani numărul se apropie de 700.

Pentru BGA este o provocare constantă atragerea suficientor sponsorizări, și o publicitate capabilă să axtindă activitatea și mai mult. Diverse evenimente precum vizitele unor profesioniști din China Japonia și Coreea sînt de ajutor. O partidă a Turneului Meijin a fost ținută la Londra în 1989, și o

partidă din Kisei în 2002. Goul, de asemeni devine din ce în ce mai vizibil în filme și seriale de televiziune. Oricum, cea mai mare speranță pentru viitor este în copii. Mult efort este direcționat în a îi învăța pe copii jocul, prin vizite în școli și turnee anuale de tineret.

Pro Go

Principiile în GO, partea a III-a Tenuki, cea mai bună alegere

de Dorin Chiș / Kiru

Motto: „Nu-ți poate pune nimeni cătușe peste tâmpile”

Adrian Păunescu

În mod curent, în societatea de azi, este încetățenită ideea că anumite evenimente din trecut, corelate cu conjuncturile actuale, ne condiționează deciziile. Determinismul genetic ne învață că de la bunici ni se trage. Bunicii tăi erau violenți așa că, îți place, nu-ți place, ești temperamental! Mai mult, ești maramureșan și, vorba cântecului: „după pui de moroșan/să nu dai cu bolovan ...”. Freud ne învață că ceea ce ni se întâmplă în copilărie ne modelează caracterul și viața așa că limitele vieții ne sunt deja fixate și nu prea mai avem ce face. Între stimul și răspuns stă doar rigidul filtru al condiționărilor, de aia toate partidele degenerază în măceluri și de aia acolo unde negrul schițează un moyo, albul trebuie să invadeze imediat.

Poate nu degeaba condițiile limită sunt creuzetul descoperirilor radicale. Victor Frankl, un evreu ce a supraviețuit unor experiențe cutremurătoare în lagărele de exterminare naziste, a avut parte de o asemenea revelație. Într-o zi când suferea

Goul ca artă

singur și gol într-o celulă, a simțit în conștiința sa ceea ce a denumit „ultima dintre libertățile umane”, ceva ce nici-un călău nu i-ar fi putut smulge cu forța. Puteau să-i maltrateze trupul în orice mod însă el ar fi putut privi detașat, de undeva din afară, tot spectacolul: identitatea sa interioară rămânea intactă și el era cel care putea hotărâ în forul lui interior dacă toate acele evenimente aveau să-l afecteze sau nu. Între ceea ce i se întâmpla și răspunsul pe care avea să-l dea, se afla libertatea sa de a alege.

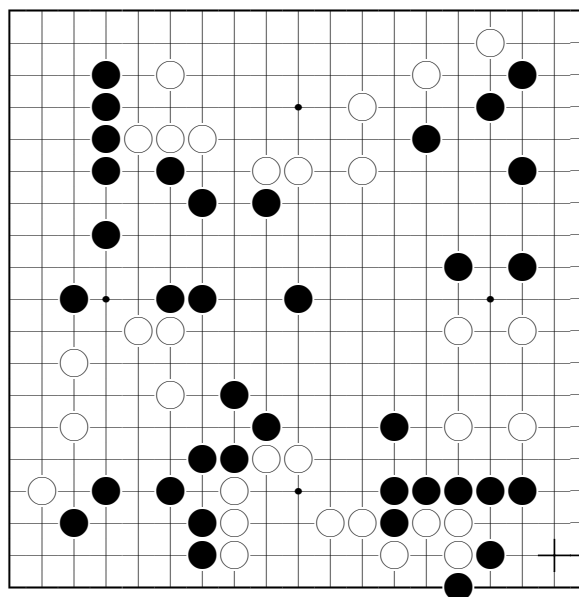
Împotriva condiționărilor, libertatea de a opta se sprijină pe câteva înzestrări ce ne conferă unicitate: imaginația – abilitatea de a crea în mintea noastră dincolo de realitatea prezentă, conștiința binelui și a răului și voința – capacitatea de a acționa conform deciziei noastre. În fiecare clipă suntem responsabili (responsabili = răspuns + abilitate, abilitatea de a alege răspunsul) de acțiunile noastre, cu alte cuvinte, nu suntem obligați să răspundem mecanic ci între stimul și răspuns există capacitatea noastră de a alege răspunsul.

Fizica newtoniană ne învață că oricărei acțiuni îi corespunde o reacțiune egală și de sens opus. În cazul ființei umane, între acțiune și reacțiune există întotdeauna un spațiu-timp în care aceasta (ființa) e liberă să aleagă răspunsul (reacțiunea).

Putem să scurtcircuităm acest timp și să răspundem instantaneu, mecanic, din mână, și în acest caz răspunsul nostru va fi acea reacțiune newtoniană, sau putem să ne folosim de imaginație, de conștiința binelui și a răului și de voința noastră pentru a descoperi variante și poate chiar a juca tenuki. Așa cum Adrian Păunescu spunea în „Poezii de până azi”, nimeni nu-ți poate încătușa libertatea de a gândi, desigur nimeni în afară de tine.

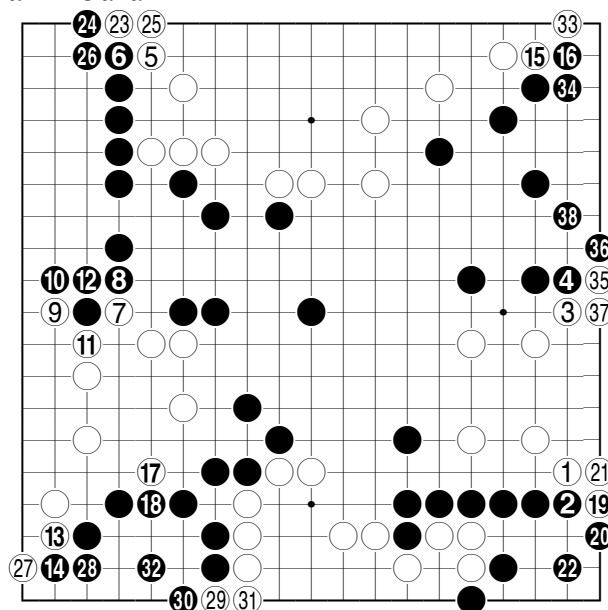
Atunci când urmezi la mutare, prima opțiune ar trebui să fie tenuki. Dacă gândești pe dos și răspunzi întotdeauna local, nu ești cu nimic mai presus decât un sclav. În cele ce urmează am să prezint un exemplu elocvent în acest sens, găsit în cartea **LESSONS IN THE FUNDAMENTALS OF GO** a lui Toshiro Kageyama. În ultimul capitol el tratează comparativ aceeași situație, prima dată jucată instinctiv, ca reacție la mutările adversarului, apoi jucată cumpănit, cu răspunsurile gândite în prealabil.

“**Dia. 1.** În această partidă cu 5 pietre handicap, toate grupurile albe și negre sunt stabilizate și începe jocul de final. Tăriile și slăbiciunile sunt aproximativ egale așa că victoria se va decide la teritoriu. Negrul pare a avea vreo 70 de puncte iar Albul vreo 50. Negrul conduce detașat însă, având în vedere că este o partidă cu 5 pietre de handicap, se poate spune ca Albul a ajuns destul de aproape să-l poată prinde din urmă. Poate că de vină a fost tăria de joc cu mult mai mare a Albului, însă nu s-ar putea ca și tu să faci aceleași mutări deprimante ca și Negrul în diagrama următoare, fără să-ți dai seama care din ele sunt greșite?



Dia. 1

Dia. 2. Hai să numărăm din nou scorul după jucarea secvenței de la Alb 1 până la Negru 38. E greu de crezut dar Negrul are acum 60 de puncte iar Albul 70. Negrul a pierdut 30 de puncte și soarta partidei a fost întoarsă. Tragedia Negrului este că nu-și înțelege propriile greșeli făcute în această diagramă. Negru 2 a fost poate inevitabilă – dacă îl lasă pe Alb să intre în colț își va pierde forma de ochi și grupul va deveni slab – dar cum de au fost jucate atât de greșit mutările 4, 6, 14 și 16? Negrul s-a comportat ca un umil servitor al Albului



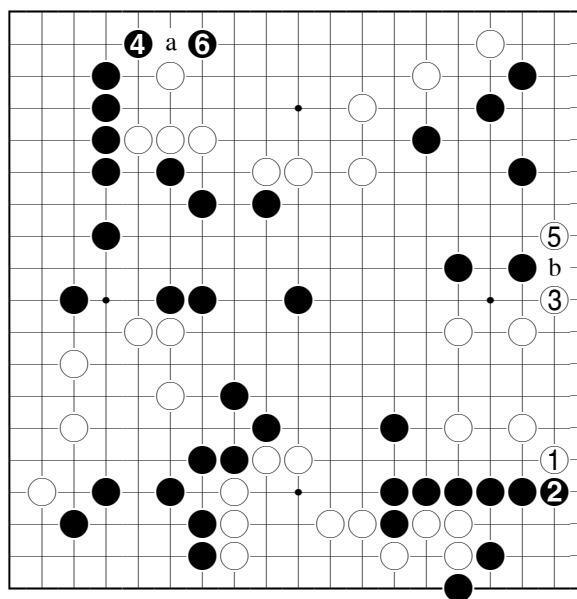
Dia. 2.

Dia. 3. Acesta e modul în care trebuia jucat. Atunci când Albul mută în diagonală la 3, Negrul face la fel pe latura de sus a tablei. Dacă Albul sare înăuntru cu 5, Negrul face la fel cu 6. În felul acesta pierderile sunt egal împărțite.

Așa ar fi trebuit să joace, însă Negrul nu vrea să renunțe la teritoriul înconjurat cu atâta efort pe latura din dreapta sus a tablei. Simte că nu-și poate permite să-l lase pe Alb să intre la 5. Se apără. Din moment ce el se apără, Albul capătă ocazia să facă și împingerea în diagonală la 4.

Negrul spune: „Odată început finalul, Albul știe să păstreze sente-ul și nu-mi lasă nici o șansă să fac și eu ceva”. Este cumva această plângere și a ta? „Jucătorii tari sunt schimbători”, spune proverbul. Cei care doresc să devină tari ar trebui să-și însușească

modul în care Negrul schimbă cu mutările 4 și 6 în **Dia.3.**”



Dia. 3.

Goul în cărți și filme

Acum ceva vreme am început pentru plăcerea proprie să caut și să analizez cărțile și filmele în care Goul e personaj, chit că secundar, sau doar figurant. Recenziile le-am și publicat, dar pentru public mai restrâns. Cred acum că și ProGo e un loc unde pot fi publicate aceste mici recenzii.

Internaționala

Sau Puterea Banului cum mai e tradus, este un film de spionaj, ceva mai cuminte decât alde nea Bond, dar mult mai îmbîrligat. Pe scurt e vorba de o bancă implicată în comerțul cu arme și spălare de bani, prin intermediul unui grup de interese. Eroul filmului, agent onest în slujba statului, se afundă în plăcinta asta încercînd să afle cum de s-a procopsit partenerul lui de un natural deces de atac de cord taman cînd se dădea drept interlop care voia să cumpere ceva pe sub mînă. Amicul nostru țopăie pe mapamond și dintr-un suspect în altul, nefiind sigur cine e implicat și cine nu, bineinteles ceva slalom printre cadavre, pentru că... evident cînd avea dovezi clare împotriva unui suspect respectivul facea rost de un glonte în cap, un accident auto, un banal atac de cord precum amicul, sau chiar o ploaie de citeva mii de gloante într-un loc public, așa ca să pară că e film de acțiune. Mai multe în [pagina dedicată la IMDB](#), unde e notat cu 6,6 nota micuță, cu care sînt de acord, pentru că deși este realizat binișor, pot spune că nu e nici film de categorie A, nici film de artă.

Undeva în toate acea încurcatura de ițe, unul din personajele negative, apare ca familist cuminte care petrece o seara relaxantă în familie jucînd o partidă de Go cu fiul sau, moment în care primește un telefon și află că i s-a cam înfundat. Surprinzător este că ai lui au asistat la convorbire, și păreau că știu cam cu ce se ocupă. Și de asemenea, surprinzător, îi cere sfatul fiului său:

-Ce faci cînd ești într-o situație fără ieșire?

-Te afunzi și mai mult, este răspunsul, sau cam așa ceva.

Partida ce se vede pe gobanul de lux, și care este încă în fuseki pare destul de realistă,



dar după forma din colțul dreapta jos m-aș aventura să zic că nu e vorba de o partida de nivel foarte ridicat.

Ce mai merită amintit aici sînt două remarci care se pot aplica atît jocului din fața lor cît și jocului mult mai realist pe care îl jucau pe un goban numit mapamond:



Acesta este un joc în care răbdarea și echilibrul sînt răsplătite.



Trebuie să gîndești ca un om de acțiune, și să acționezi ca un filozof (cumpătat).

Ariciul

[The hedgehog](#) 2009, film francez, este o dramă, satiră la adresa unei societăți quasaristocratice.

Toată acțiunea se petrece într-un imobil de lux, clădire cu câteva apartamente vaste unde locuiește și familia Palomei, o puștoaica de 11 ani care și este personajul principal. Ariciul este îngrijitoarea, o văduvă liniștită care se străduie să rămână neobservată, dar care are o solidă pasiune pentru literatură.

Povestea se țese în jurul Palomei, copil cu preocupări filozofice mult peste vârsta ei, și care plictisită deja de viață, și de teama de a nu ajunge un “peștilor într-un acvariu”, decide să evadeze în moarte la împlinirea a 12 ani, nu înainte de a face un film despre cei din jurul său pentru a demonstra rațiunea deciziei sale.

În locul unui vecin pe care tocmai îl lăsase ceasul, se mută un japonez în vârstă, văduv asemeni ariciului de care vorbeam, și care observând că sub înfățișarea anostă a îngrijitoarei se ascunde mai mult, îi face cadou un Tolstoi elegant legat, o invită la cină, în oraș,... se infiripă o poveste. Bătrinelul japonez o ghicește și pe Paloma, pe care o invită la câte o partidă de... ati ghicit, Go, și dialoguri filozofice.

Dar mai înainte, la o cină cu invitați, printre subiecte mondene precum manierele altora, și :

-Deși eu nu consum carne roșie, am găsit-o delicioasă. Apare ca subiect Goul.

-Lasker, campionul la șah a spus cândva: Dacă există viață inteligentă pe Marte, cu siguranță aceștia au inventat Goul.

-Descoperit, intră în vorbă și cea cu carnea roșie.

-Iaca na, descoperit inventat, așa a zis Lasker. Altcineva continuă:

-După cum ziceam, Goul este un joc extraordinar. Este cumva ca echivalentul japonez al șahului.

-Da, încă o invenție japoneză.

-Exact. Confirmă invitatul nostru dînd din cap cu adînc subînțeles. Dar Paloma protestează:

-Nu-i adevărat. Chinezii au inventat Goul, nu japonezii.

-Ba nu măi fetiță, continuă omul cu superioritate. Japonezii l-au inventat.

-Ba nu domnule dragă, vă înșelați.

-Ba nu, ba nu...

-Și nu este echivalentul șahului, în șah ucizi ca să ciștiți, pe cînd în Go, una din cele mai rafinate calități ale sale este că pentru a cîștiga trebuie să trăiești. Dar de asemeni și oponentul tau trăiește. Viața și moartea sînt doar rezultatul unei dezvoltări bune, sau a uneia neinspirate. Tot ceea ce contează este dezvoltarea armonioasă.

Dar discursul ei este întrerupt de tatăl său care încercă să îi închidă gura, și în final este trimisă la

culcare.

Acest pasaj din film prezintă aspecte importante despre Go, suficient cât să atragă atenția unui necunoscător.

Mai târziu în vizitele sale la Kakuro Ozu, vecinul japonez, o vedem și în fața gobanului. Dar nu vedem piese așezate, ci doar un schimb de impresii despre eleganța stejarului și a pisicilor, sau caracterul ariciului/îngrijitoarei.



Mai târziu vedem și o partidă arătată în prim plan, dar nu se dau detalii despre regulile jocului.



Partida este realistă, se vede că luptele au fost acerbe, după pumnii de piese strânse ca prizonieri, dar și că negrul este total depășit reușind vreo 30 de puncte pe când albul s-a dus binișor peste 100.

Privim și un schimb de mutări, dar camera este fixată pe cei doi, și observăm reacția de surpriză a lui Kakuro, în urma unei posibile mutări remarcabile.

Deci Goul în acest film este tratat cu seriozitate, deși îi este dedicat foarte puțin timp.

Voi încheia recenzia filmului remarcând un calendar desenat de Paloma pe perete la începutul filmului. Practic un AMR (au mai ramas...), dar care nu e banal cu zilele marcate cu un x, ci cu pătrate umplute zilnic cu desene și simboluri alambicate.



Pe parcursul filmului mai apar mărturii ale talentului Palomei la desen, dar acest AMR, are ceva aparte.

Filmul, surprinzător este notat cu 7, nota pe care o aprob. Ma așteptam ca în aceste vremuri hollywoodiene, un film de aceasta factură să nu găsească ecou pozitiv în materie de note așa cum am văzut că se întâmplă cu alte filme care mie imi plac, dar le văd cu note foarte mici, și invers.

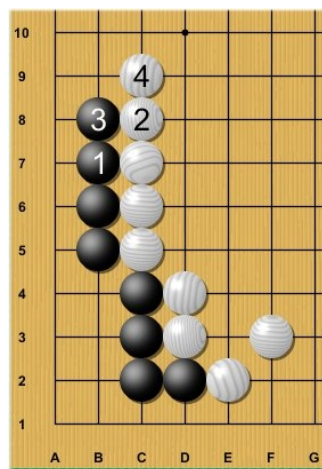
Pro Go

Școala de Go

Dictionar Japonез Român de Go Literale H, I

Haba - Lățime, spațiu a unei poziții, schițe de teritoriu, sau porțiuni de teritoriu.

Hai - A se tîrîi. O mutare ce se tîrăște pe prima sau a doua linie pe sub pietrele inamice. 1 și 2 în diagramă sînt exemple.



Haichaku - Mutarea pierzătoare. În comentariile

partidelor profesionale, termenul de **mutare pierzătoare** este folosit pentru mutarea la care învinsul mai avea încă șanse, dar care a ales o mutare clar mai slabă. Ulterior cîștigătorul nu a mai făcut greșeli, așa că chiar dacă nici învinsul nu a mai greșit, totuși nu a mai putut recupera pierderea.

Hai-in - Motivul pentru care o partidă a fost pierdută.

Haiseki - Formație. Aranjament al pieselor.

Hama - Pietre capturate, prizonieri. Sinonime, agehama, ageishi.

Hamari: A intra într-o capcană. A fi

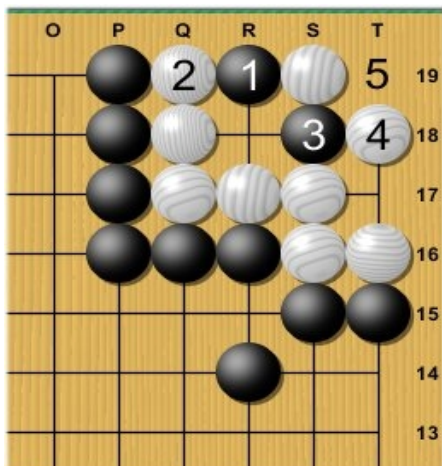
păcălit.

Hamete - Mutare capcană, jucată în joseki. De obicei există un răspuns evident, dar care este greșit, răspunsul corect fiind mai greu de găsit. Hamete nu este o mutare bună pentru că după contracarare cu răspunsul corect poziția rezultată este inferioară celei ce ar fi rezultat din josekiul urmat corect. Termenul este folosit de amatori în mod incorect pentru orice tip de mutare capcană. Pentru a se califica drept hamete capcana trebuie să fie provocatoare, ceva ce ar putea păcăli chiar și un jucător de nivel dan amator. Un capcană tactică banală precum inducerea oiotoshi, sau o mutare slabă la care adversarul ar putea răspunde incorect, nu este hamete.

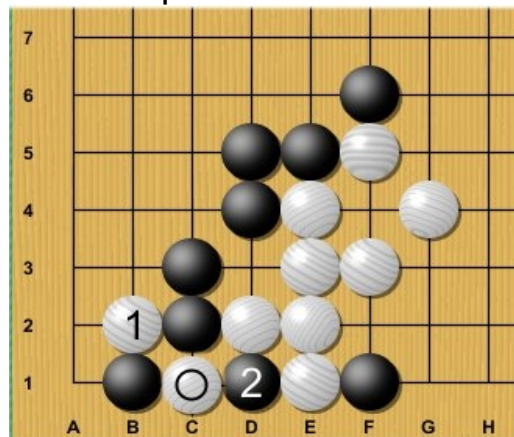
Hamete wo yaburu - A contracara un hamete și a obține un rezultat bun.

Hana yori dango - Un vechi proverb japonez, care ar putea fi tradus în modul, faima e plăcută, dar ceva în buzunar ar fi mai bine ('hana' = floare, 'dango' = 'japanezul dulce' and 'yori' = 'decît')

Hanami-ko - Ko unilateral, numit și picnic ko. Literal, ko de forma unei flori. Un ko care pentru un jucător este foarte



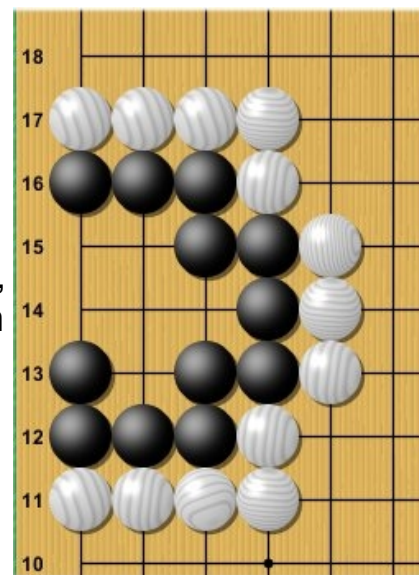
important, pierderea lui fiind un dezastru, pe cînd pentru celălalt pierderea ar fi minoră, de regulă jumătate de punct.



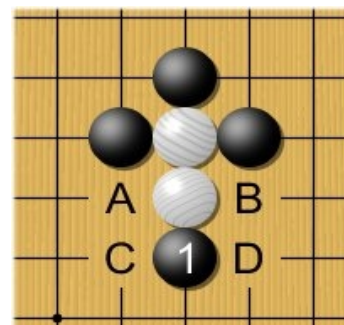
Hanami ko, evocă natura lipsită de griji a tradiției hanami, literar, admirarea florilor. În diagramă un exemplu în care albul ar fi putut alege să trăiască cu 4 după 1, dar cu 2, 4 riscă totul într-un ko în doi pași.

Hana-roku - Formă cu șase puncte interioare,

precum cea din diagramă, care poate fi ucisă cu o mutare în centru. Literal, floare șase, în engleză cunoscută și ca iepurescul șase.

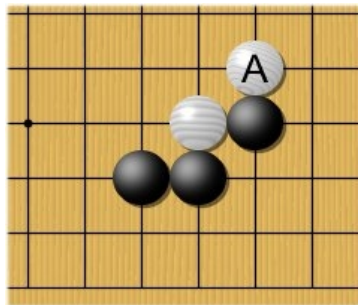


Hana-zuke - sau **Hana-tsuke** A juca în capătul unui șir de pietre inamic sau Conexă la un capat. În engleză cunoscut ca tesuji

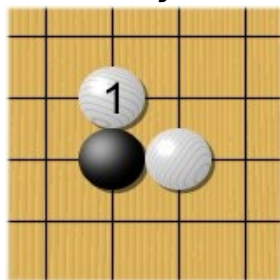


pe nas, sau atașamentul pe nas. Este o mutare adesea ignorată de începători. În diagramă, mutarea 1 elimină una din cele trei libertăți ale albului, făcând mii din A și B. Albul poate încerca hane la C sau D, dar de regulă atari la B sau A, este un răspuns eficient. Acest tesuji este numit uneori incorect atașamentul pe cap.

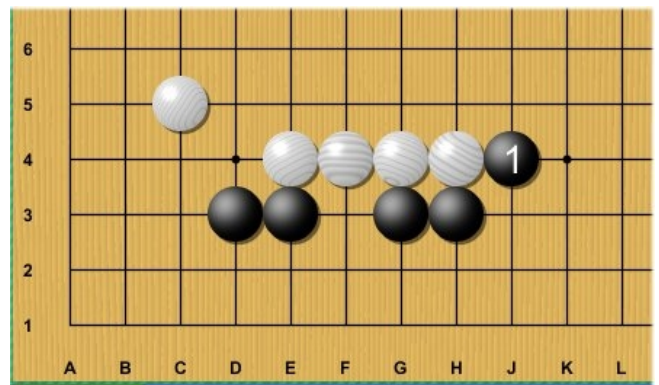
Hane age (substantiv) - **haneru** (verb) - Un 'hane' de tip special.



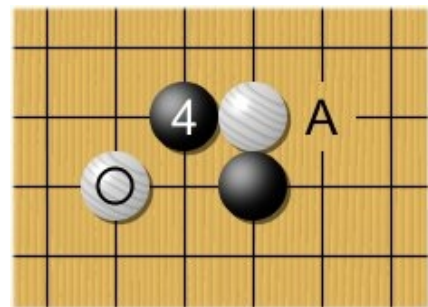
Hane - O mutare de extindere în diagonală jucată în contact cu o piesă adversă. Cred că e termenul explicat în cele mai diverse moduri. Am mai dat traducerea unei definiții completată cu explicații personale în nr ProGo15, unde am tradus minidicționarul prezent în orice BGJ, și o variantă în ProGo16, la sinonimul bane. Altă variantă: O mutare diagonală care se “îndoaie”, literal “sare” sau poate arcuiește, în jurul unei piese adverse. Oricum, nu știu dacă un începător poate înțelege noțiunea fără a vedea poziția pe tablă, așa că diagrama e cea care contează.



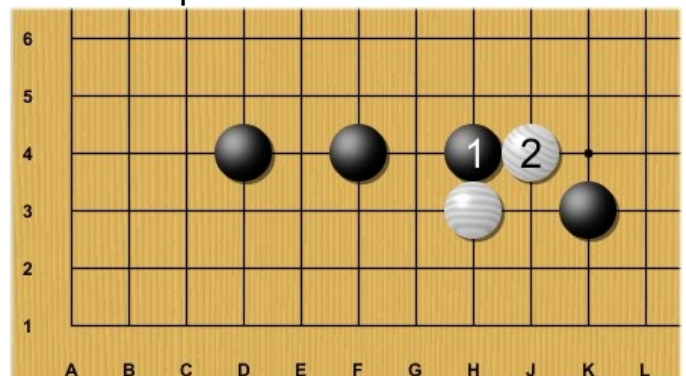
Un al doilea exemplu:



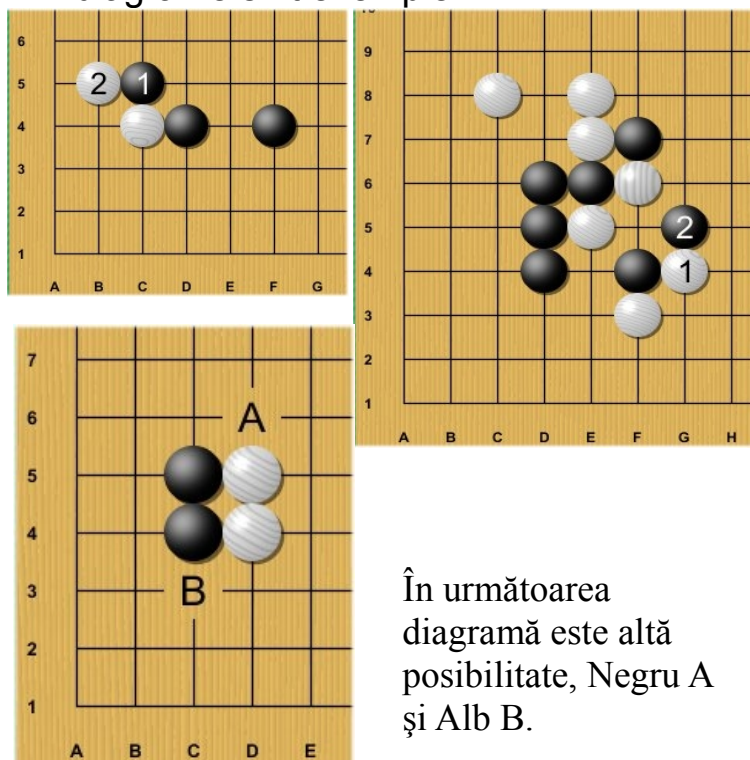
Hane-dashi - Hane în exterior, este una din definiții dar care nu prea spune nimic clar, ba chiar contrazice traducere engleză a proverbului: La o keima tsuke, răspunde cu un hane dashi, adică hane interior, sau “hane prin” Acum că s-a creat confuzie completă, privim diagrama și pricepem. Hane dashi, este o variantă a lui hane în care o piatră adversă este în zonă pregătită să taie. Această mutare este jucată pentru a obține ceva avantaj tactic, pentru că strategic este o mutare proastă pentru că oferă adversarului tăietura ideală.



Strategic bine ar fi fost hane la a. Alt exemplu:



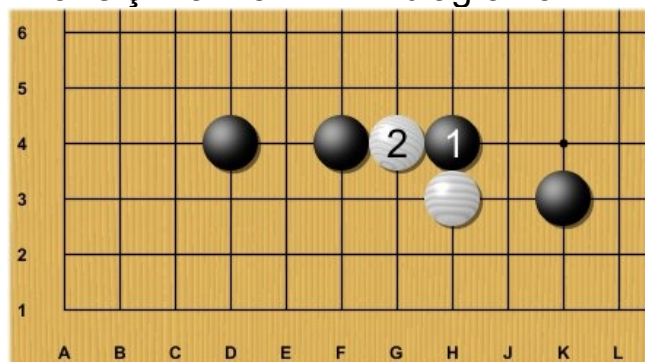
Hane-kaeshi - Contra-hane. Hane jucat ca răspuns la alt hane, Alb 2, și Negru 2, ca răspuns la 1 în cele două diagrame sînt exemple.



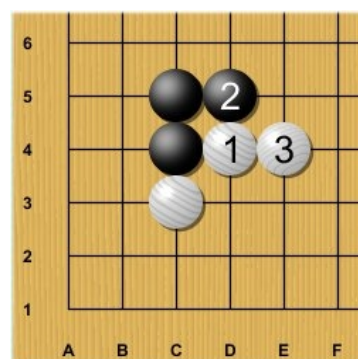
În următoarea diagramă este altă posibilitate, Negru A și Alb B.

Hane kiri - hane și apoi tăietură (încrucișată)
hanekomî - a move which combines 'hane' and 'warikomî'

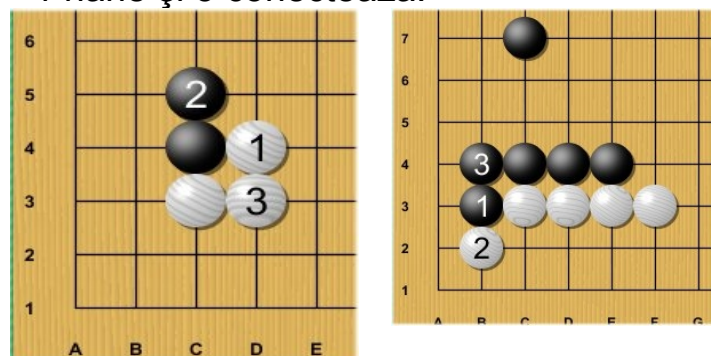
Hane-komî: Hane între două pietre. Mutare care plasează un hane între două piese adverse. Combinație între hane și warikomî. 2 în diagramă.



Hane nobi - Combinație de un hane și o extindere (de la piatra hane).



Hanetsugi - Sau hane tsugi, combinație de un hane și o conexiune. În diagrame 1 hane și 3 conectează.



Hane-tsuki - Atac la burtă. Termen insuficient explicat, găsit doar în una din cele 4 surse. Am copiat explicația ca atare.

Shita-hane - Hane dedesubt. Idem, dar noțiunea pare mai evidentă.

Hangan - Jumătate de ochi. Ochi potențial în gote. Loc unde poate fi făcut un ochi în gote.

Hanguk Kiwon - Asociația Coreana de Go.

Han-ko - Literal, jumătate de ko. Ko în care se luptă doar pentru un punct. Valorează jumătate de punct în sensul că este nevoie de o mutare pentru captură, și o mutare pentru conectare, deci punctul obținut se împarte la cele două mutări folosite. Valorează un punct

la numărătoare deiri, și o treime de punct la numărătoare miai.

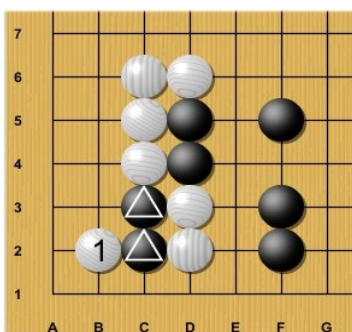
Han-moku - Jumătate de punct.

Hanmoku-shobu - Partidă decisă la jumătate de punct.

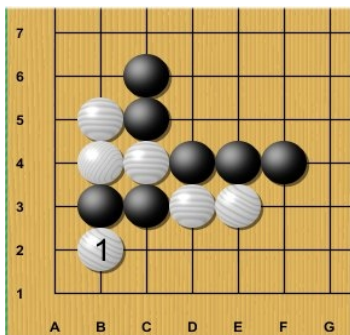
Hansen - Imparul ia negru. Impar - Negru. Se spune când se aleg culorile. Vezi nigiri, compară cu kisu-sen.

Hara-zuke - **Harazuke** - **Hara tsuke** -

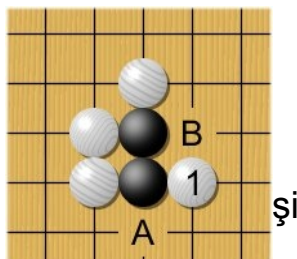
Definit și ca atac la burtă. Dar deși evident poate fi luat și ca atac, restul dicționarilor îl definesc drept atașament la burtă. Trei



exemple în diagrame. Este evidentă noțiunea dacă vedem piatra de deasupra ca fiind capul. Atacul la burtă poate fi foarte eficient pentru a trăi, conecta, captura, izola sau penetra.

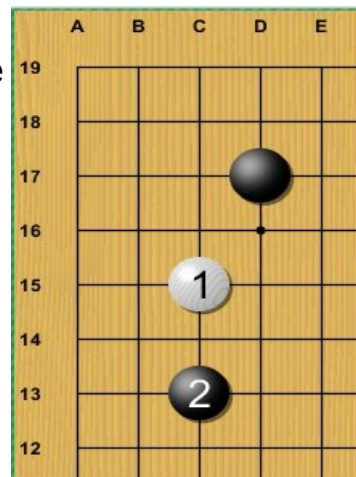


În ultima diagramă, poziția îi poate crea albului dorința de a muta la A sau B, ambele putând fi puncte vitale. Dar chestia interesantă a mutării 1, este că îi ia negrului o libertate, și transformă cele două puncte vitale a b, în miai, permițând albului să îl ocupe pe cel lăsat de

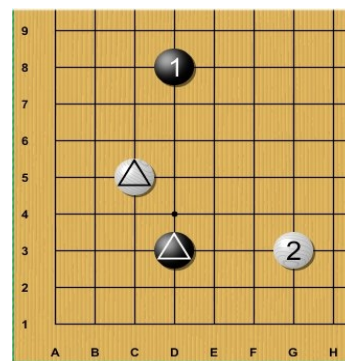


negru. În situațiile în care ambele puncte sînt utile, mutarea este un puternic tesuji.

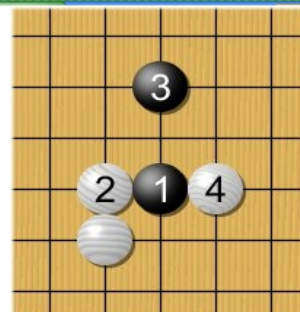
Hasami (mutare clește) - O mutare care nu mai permite extensia pe nici o parte a adversarului, împiedicîndu-l să își facă o bază ideală. (vezi *basami*)



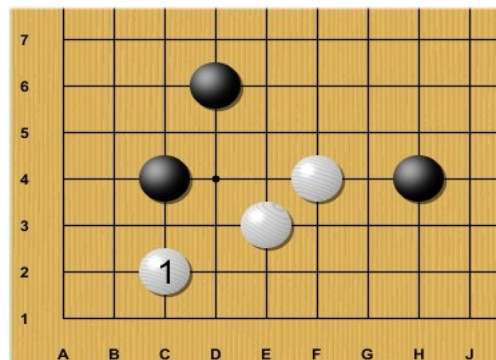
Hasami-kaeshi - Un clește jucat ca răspuns la alt clește. Contra clește.



Hasami-tsuke - Atasare-clește. Mutare care prinde în clește în contact.



Hashiri - Literal a fugi. A pătrunde sub poziția adversarului, cu o mutare keima, săritura calului. Identic cu suberi.



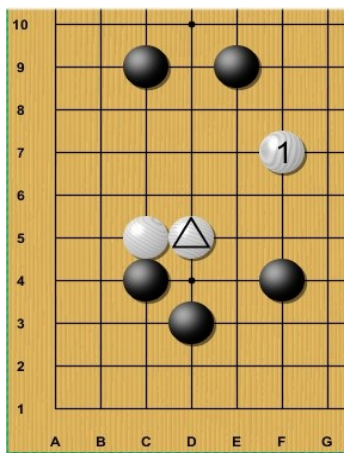
Hataraku - Eficiență. Colaborare între piese. Este foarte important ca pietrele să conlucreze. Fiecare piatră plasată trebuie nu numai să fie eficientă, dar trebuie avută grijă ca pietrele deja plasate pe tablă, să conlucreze cu noua piesă plasată.

Haya-go - Partidă rapidă. Partidă jucată într-un timp scurt. Bliț.

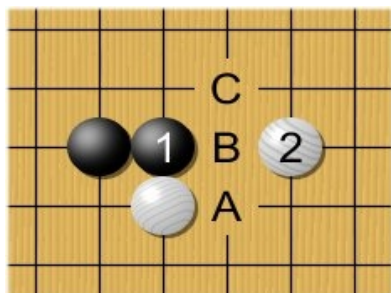
Haya-iki - A face viață rapid.

Hazama: O definiție prezintă scurt noțiunea ca fiind punct de echilibru, iar alta spune că este deschiderea lăsată de o extindere diagonală peste un punct, numită hayama tobi.

Hazama-tobi - Aici toată lumea e de acord. Săritura la distanță de o intersecție pe diagonală. Identic cu chikiri tobi. Are un defect evident permițând adversarului să separe cele două piese dar poate fi o mutare puternică în anumite circumstanțe. Mai este numită și mutarea/săritura/pasul elefantului, pentru că în șahul chinezesc elefantul se mută în acest mod.



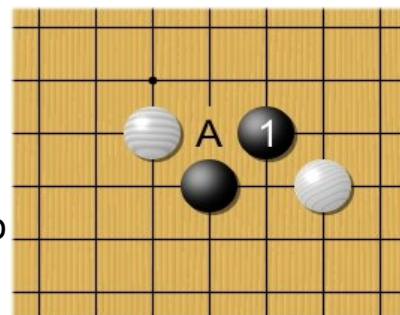
Hazusu - Termen rar întâlnit, tradus probabil nefericit ca



ferire sau retragere, așa că ma voi limita la a prezenta diagrama. După Negru 1, alb 2 este hazusu. Albul preferă să cedeze negrului ceva teren, decât să facă evidentă dar greoaia extensie la A, sau hane la B, care l-ar invita pe Negru să joace C.

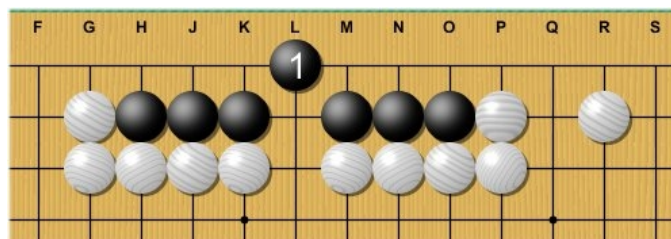
Hebo - Neîndemînatec. Folosit în expresii precum hebo go, joc de începător. La fel ca heta. Cîrpăceală.

Hebokosumi - Diagonala pământului, se referă la o mutare diagonală inefficientă precum în diagramă unde o împingere la A, sau o săritură ar fi fost mai bine. Evident, piesele nu pot fi tăiate, dar pot sfîrși ca un triunghi gol, pot fi ținta unui atekomi, pot suferi din lipsa de libertăți, se mișcă prea încet, sau pur și simplu e lipstă de vigoare.



Hebo suji - Stil prost.

Hekomi - Scobitură. Negru 1 în cele două diagrame este singura cale a Negrului de a trăi.



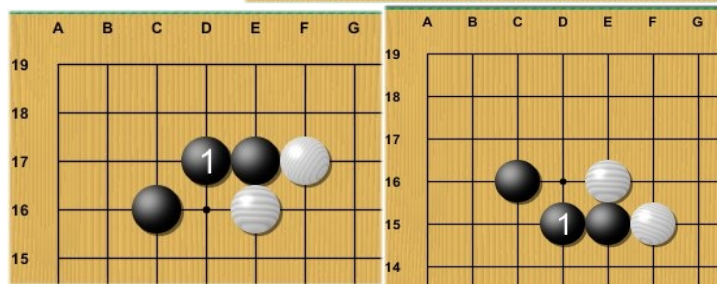
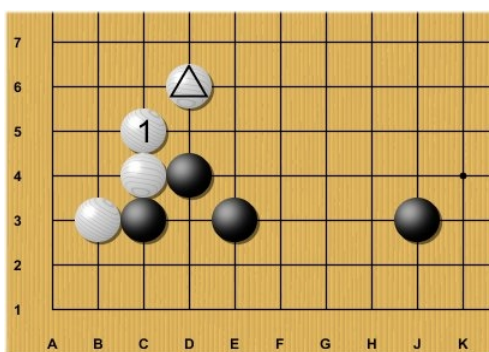
Hen - Margine, latură a unei table de Go, uhen-dreapta, sahen-stînga, johen-sus, și kahen-jos.

Henka - Variație.

Heta - Neîndemînatec, slab. Se referă la o mutare slabă sau un jucător slab. La fel ca hebo.

Hijo shudan - Măsură urgentă.

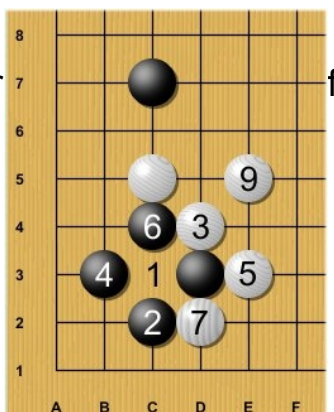
Hiki - Retragere. În diagrame, 1 e mutare de retragere către piatra marcată.



Hikkuri-kaeshi -

hikuri kaeshi -

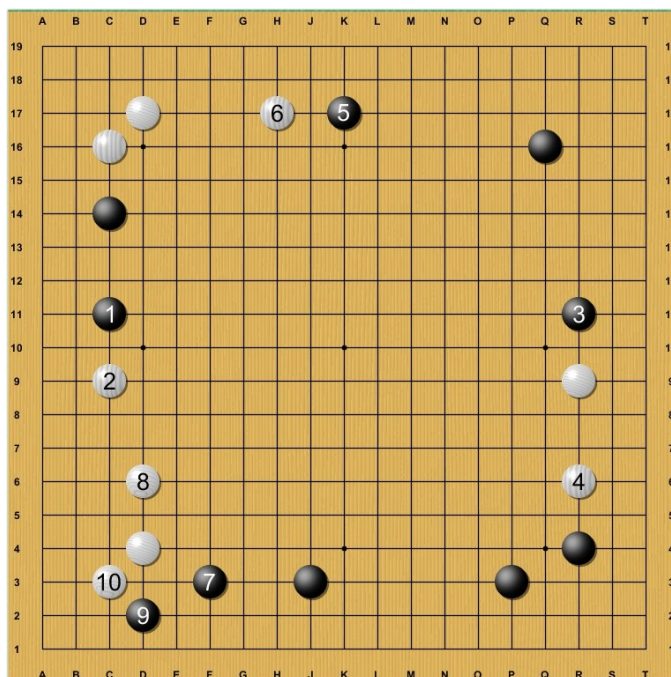
Una din definiții ar fi secvență auto-reversibilă. dar care nu prea înțeleg ce vrea să spună. Mai precis ar fi inversare, sau manevră de rotire. Literal, răsturnare. Secvența din diagramă este cunoscută ca hikkuri-kaeshi joseki. Începînd cu 1 în stînga, albul își rotește piesele obținînd o poziție în dreapta. 8 la 1



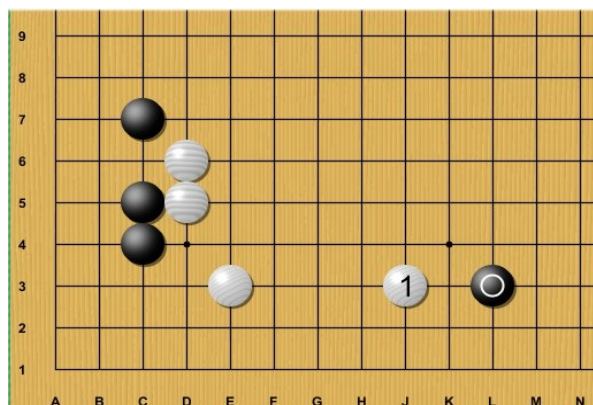
Hikui - Jos, scund.

Hiraki - Extensie pe linia a 3-a sau a 4-a, sărind peste cel puțin un punct.

Literal, deschidere. Exemple în diagramă. Negru 1 și 11 și Alb 4, sînt extensii peste 2 spații, niken-biraki, Alb 8 ikken-biraki, extensie peste un punct, Alb 6 sangen-biraki, extensie peste 3



puncte, negru 3, este o extensie peste patru puncte si Negru 5 o extensie peste cinci puncte, ambele de la piatra din dreapta sus.



Hiraki zume - Extensie dar în același timp și mutare ce se opune unei pietre adverse.

Hiroi - Vast. Pe scară largă.

Hisei - A fi în urmă în partidă.

Hisso no pointo hissoten - Punct cheie.

Honinbo - La origine,, numele unei pagode localizată în campusul templului Jakkoji din Kyoto, ulterior folosit ca nume moștenit de liderul uneia din cele patru școli de Go din perioada Edo, în prezent un titlu obținut de învingătorul unui turneu sponsorizat de un ziar japonez.

Hon-ko - Ko real, direct. Ko ce poate fi închis după ignorarea unei amenințări adversare, în contrast cu koul dublu, koul în mai mulți pași sau ko multiplu. Compară cu yose-ko, nidan-ko, etc

Honsen - Turneu japonez de selecționare a jucătorilor profesioniști.

Honsuji - Stil corect. O mutare tactică corectă.

Honte - Mutarea adecvată într-o anumită situație, deși poate părea lentă. O mutare solidă care lasă slăbiciuni puține în urmă, sau chiar deloc. Deși poate părea pasivă sau defensivă, nu este deloc pasivă sau pur defensivă. De fapt dacă o mutare nu conține un scop, sau o amenințare, nu este honte. Opusul lui honte este zocushu, sau usote.

Horikomi - **hori komi** - Piatră jucată special cu intenția de a fi sacrificială, în scopul reducerii libertăților unui grup

advers, sau falsificarea de ochi. Pentru exemple vezi 'oi otoshi' sau 'uttegaeshi')

Hoshi - Puncte stea. Oricare din cele 9 puncte de pe tablă marcate cu un punct și pe care se plasează pietrele de handicap. Intersecțiile 4X4, 10X4 și centrul.

Hoshi-shita - Sub unul din cele 8 hoshi de pe laturi. Una din surse se referă doar la punctul 3X10.

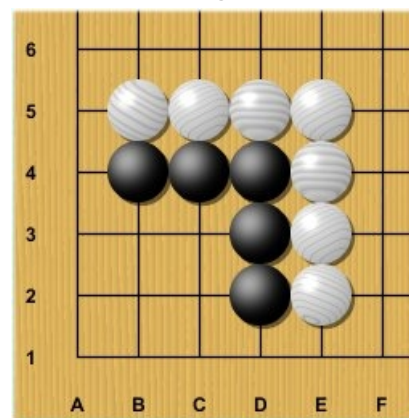
Hoshi-waki -hoshi-yoko - Lîngă un punct hoshi, 4X9, 4X11.

Hosoi go - O partidă cu multe grupuri, și o mulțime de situații complicate răspîndite pe toată tabla.

Houkou - Termen nesigur, pare a fi direcție de joc

Ichiban tenaori - A schimba numărul de pietre handicap după fiecare partidă.

Ichigo-masu - Pătratul dulgherului. De fapt mai precis s-ar traduce colțarul dulgherului, pentru că grupul de 5 piese ce înconjoară colțul, seamănă cu respectivul instrument.



Igo - Numele oficial al jocului de Go. În traducere directă, joc de tablă de înconjurare.

Ijime - În traducere directă, a tracasa, a opri, dar în Go termenul se referă la mutările sente gratuite pe care le obținem jucând împotriva pozițiilor slabe.

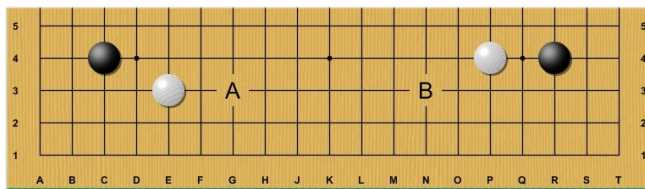
Ikasu - (1) A forța pe oponent să își facă grupul viu (2) A îl lăsa pe oponent să trăiască.

Iki - Viață, viu.

Ikiru - La fel ca iki, viu.

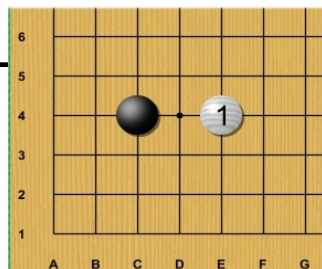
Ikken - Prefix care înseamnă un spațiu. O deschidere de un spațiu între pietre, așa cum se vede din definițiile următoare.

Ikken-basami - Mutare în clește la distanță de un spațiu. Și A și B negre în diagramă.



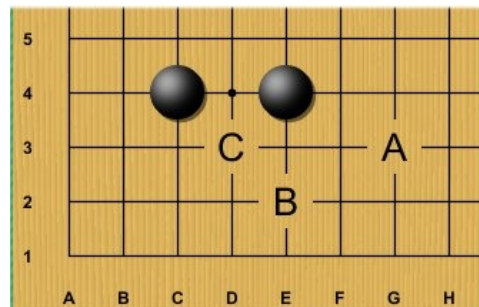
Ikken taka basami - Mutare în clește înaltă la distanță de un spațiu. Deasupra lui A sau B în diagrama de mai sus.

Ikken takagakari - Mutare înaltă de apropiere de o piesă aflată în punctul 3X4.

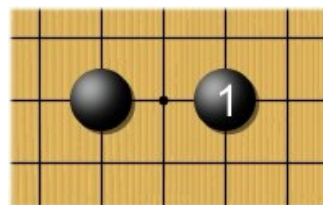


Ikken-biraki - Extensie la distanță de un spațiu.

Ikken-jimari - ikken shimari - ikken zimari Închidere a unui colț cu două pietre în punctele 3X4 and 5X4. Este tare către centru, dar slabă pe latură datorită punctului (7X3), A în diagramă, care ocupat de adversar, permite pătrundere la B sau chiar C.



Ikken-tobi: Extensie de un singur punct.



Ikko - O singură amenințare de ko.

Ikkyoku - O partidă. (De Go).

Ikkyu - de primă clasă. În clasificarea jucătorilor, 1 kyū.

Imi - Semnificație, implicație, nuanță.

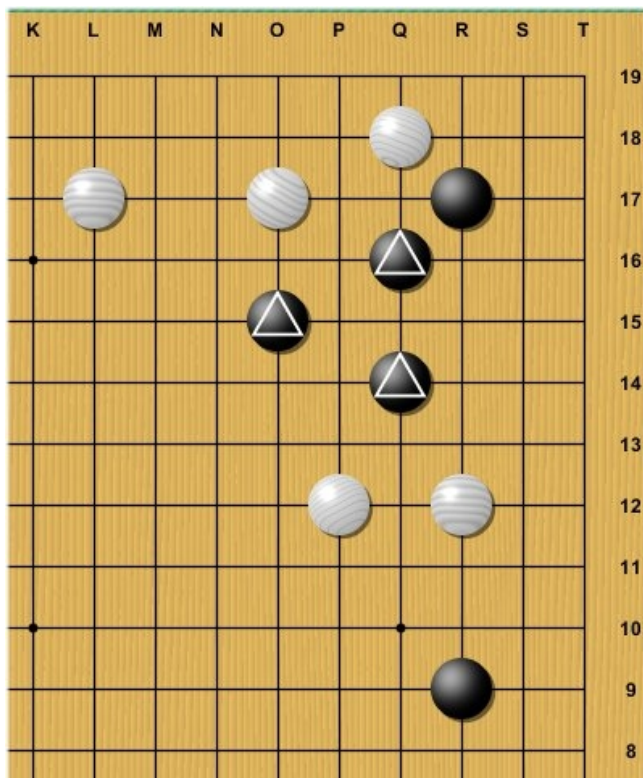
Inaori - A apăra cu agresivitate, în loc de a abandona un grup, sau a încerca o scăpare în exterior.

Inchiki-te - O mutare capcană, o șmecherie. Vezi și hamete și damashi-te.

Insei - Student (al unui ki in) pentru a

deveni profesionist.

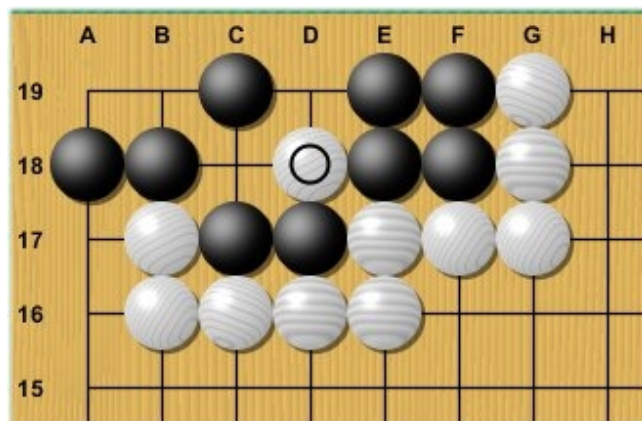
Inu no kao - O mutare în săritura calului, în laterală unei formații ikken tobi, cele trei piese marcate din diagramă. Literal, față de câine. De regulă este o formă bună, dar în exemplul din diagramă este îndoielnic datorită poziției celorlalte piese. La fel ca tokkuri.



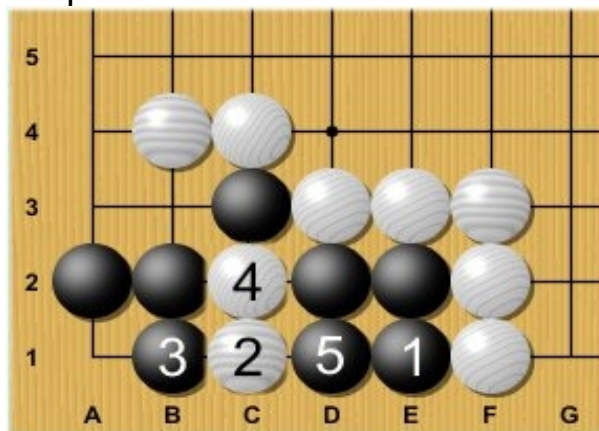
Ippo-ji - **Ippoji** - Un teritoriu (singurul) mare. O suprafață mare.

Ippon-michi - Secvență forțată. Cale dreaptă, fără bifurcații.

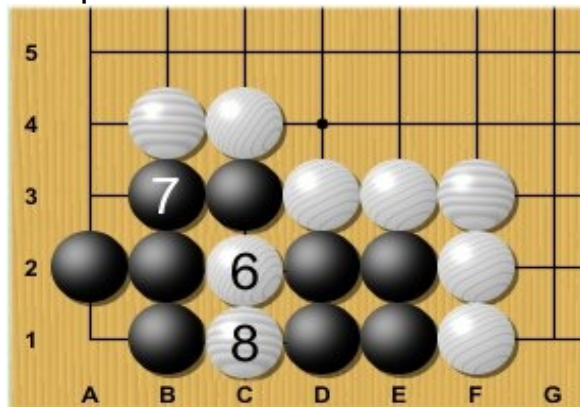
Ishi-no-shita: Pe sub pietre; un *tesuji*. O tactică de sacrificiu și (re)captură a unor pietre, implicând citirea secvenței (pe sub pietrele ce vor fi capturate) într-o poziție evident modificată, cu pietre mai puține.



În diagramele următoare secvența completă



ccu 9 în dreapta lui 6 se capurează cele două pietre albe făcând al doilea ochi.



Ishi - O singură piatră.

Isoganai - Care nu e urgent.

Ishidate - Termen folosit mai rar, așezare a pieselor, posibil cu semnificația de deschidere.

Ishi no nagare - Curs natural al jocului, dezvoltare armonioasă de ambele părți.

Isuji - Stil greșit. Antitesuji.

Itaroku - Grup viu cu șase puncte, două rînduri a câte trei.

Itte - O mutare, singura mutare.

Itte-gachi - A câștiga o luptă pentru captură la diferență de o mutare.

itte-ko - Ko direct,

Itte-make - A pierde o luptă, captură, la diferență de o mutare.

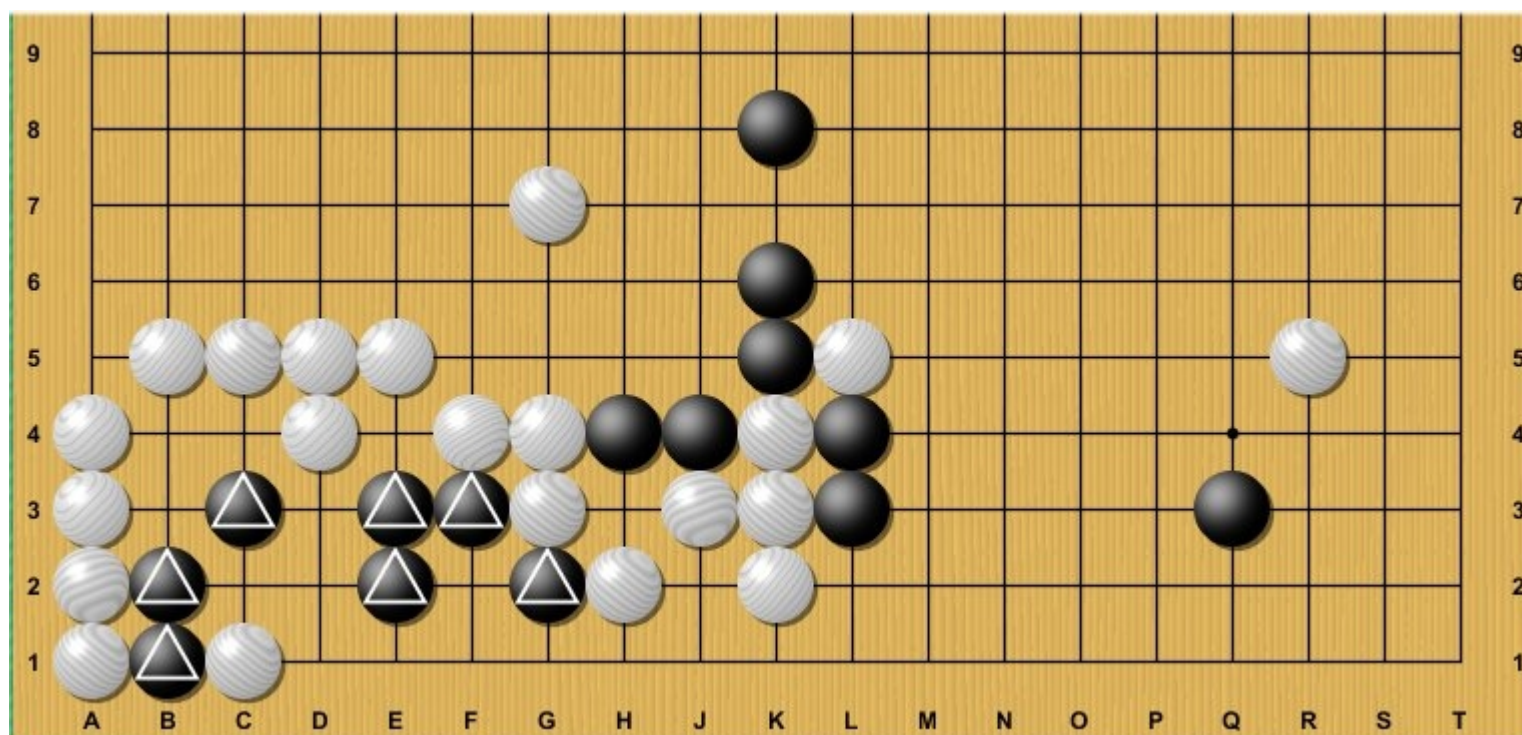
Itte-yose-ko – Ko în doi pași în care o parte trebuie să ignore două amenințări de ko.

Pro Go

Go Artistic

Problemă dură rău și interesantă. Autorul nu își dă numele ci doar nickul, așa că putem spune că sursa este înțelepciunea populară.

Ești cu albul și trebuie să capturezi pietrele negre marcate. Pot sufla un pic și spune că soluția se întinde pînă în celălalt colț al tablei, dar începe cu o mutare prezentă în filmulețele traduse de Viorel Ichim, o mutare slabă în sine, dar care în anumite situații este tesuji.



Soluția în numărul viitor.