

Pro-GO

Revista Română de Go
bilunar independent
An II/nr. 20
martie - aprilie

Created with



nitro^{PDF} professional

download the free trial online at nitropdf.com/professional

Editorial	pag 2	Campionat național veterani	pag 14
Goul în cărți și filme		Trofeul Radu Baciuc etapa Iași	pag 15
Cerul știe domnule Allison.	pag 2	Goul in Germania	pag 16
Ariciul	pag 5	Dicționar Japonez Român	pag 18
De vorbă cu Adrian Ghioc	pag 8	Go Artistic	pag 30

Editorial în principiu e un cuvânt greu, editorialele sînt chestii spuse adînc. Dar eu ce pot să spun? Că pînă acum m-am străduit

Colectiv redacțional, Costel Pintilie, Kiru.
20 Aprilie, Termen predare materiale nr 21

doar să scot revista la timp, și acum nici asta nu am reușit? Așa ca mai bine nu mai zic nimic :)



Pe limba lui numit **Heaven Knows, Mr. Allison** (1957) este un film de război, cu subiect simplu, dar bine realizat. Trebuie luată în considerare și

Cerul știe domnule Allison.

data apariției filmului, care precede data apariției noastre pe Terra.

Robert Mitchum, pe care noi seniorii îl știm din nenumărate filme, și pe care eu personal îl tot confundam ...

interpreteaza rolul unui marinar naufragiat pe

o insulă aproape pustie din zona maritimă de conflict între forțele americane și japoneze. Omului nostru, orfan, crescut prin

orfelinate dar mai mult pe străzi, i se lipește foarte bine rolul de marinar, actual supraviețuitor a la Robinson Crusoe.

La polul opus este al doilea personaj, o călugăriță rămasă întâmplător pe insula, după ce colegele ei fuseseră evacuate, și popa cu care rămasese acolo s-a apucat și a murit.

obligă pe cei doi să se refugieze într-o mică



peșteră ascunsă undeva sus pe un povârniș. Dar mai grav era ca nu mai puteau pescui fără riscul de a fi prinși, așa că soluția ramasă era sa fure de la japonezi, ceea ce și face domnul Allison fără să stea mult pe gânduri.

Ghinionul face sa fie încă prea devreme și magazinierul avînd chef de un joc dă buzna



It has a most peculiar odor.

Dar viața idilică și fără multe griji datorită peștilor și fructelor ce se găseau din abundență este întreruptă de aviația japoneză care nu avea altceva mai bun de bombardat decît o insulă pustie, și apoi de stabilirea unui post meteorologic sau stație radio. Chestia asta îi

la el în magazie obligîndu-l pe hoțul nostru să se ascundă sus printre saci. Ați ghicit, jocul de care avea chef magazinierul este chiar Go. Și cu această ocazie, împreună cu dl Allison și un sobolan fără coadă, care se plimba și el cuminte pe acolo îi urmărim pe japonezii de la mijlocul secolului trecut jucînd două partide de Go.

Am urmărit cu atenție gesturile celor doi, și se pare că în acele vremuri, sau la nivelul lor, nu se punea preț pe etichetă, ori nu auziseră

de modul în care se plasează piesa pe goban cu ajutorul indexului și a arătătorului. Dar din

proviziile lăsate peșcheș, și chiar și de jocul de Go. Calugărița găsisese și ceva ce credea că



ar fi regulamentul, și ar fi fost dornică să îl învețe și pe găligan, dar acesta a declinat invitația.

Filmul merita văzut de cei ce degustă cinemateca, pentru unii

modul în care decurg partidele și din formele ce se văd pe goban, e clar că actorii sau măcar regizorul știau bine ce este Goul. Foarte realist este și modul în care cei doi se afundă în luptele de pe goban fără să mai fie interesați de ce e în jur, cu excepția unei pauze pentru ceva “întăritor”

putînd fi chiar o mică bijuterie. Cireașa de pe tort în acest film, este momentul cînd călugărița găsește sticla cu sake ascunsă într-un sac cu orez. E o sticlă ce pe vremuri la noi fusese botezată Draga Olteanu, adică de doi litri.

Nereușind să identifice lichidul, îi dă domnului Allison obiectul pentru analiză.

Are un miros ciudat, zice ea. Mă mir ce ar putea fi, continuă. Și mirarea se citește și pe chipul lui, dar mirare care nu ține mult pentru ca un zîmbet i se

lățește pe față, semn ca a identificat lichidul, și rezultatul este extrem de agreabil 😊

Mai tîrziu, după ce japonezii evacuează în grabă insula, cei doi robinsoni se bucură de

Ariciul

The hedgehog 2009, film francez, este o dramă, satiră la adresa unei societăți qvasiaristocratice.

care plictisită deja de viață, de teama de a nu ajunge un “peștișor 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.



Toată acțiunea se petrece într-un imobil de lux, clădire cu câteva apartamente vaste unde locuiește și familia Palomei, o puștoaică 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

în locul unui ecin pe are tocmai lăsase easul, se nută un ăponez în îrsta, văduv i el, și care bservînd că ub nfățișarea nostă a ngrijitoarei e ascunde mai mult, îi

face cadou un Tolstoi elegant legat, o invită la cină, apoi în oraș, se infiripă o poveste. Bătrînelul japonez o ghicește și pe Paloma, și o invită la cîte o partida de... ați ghicit, Go, și dialoguri filozofice. Dar mai înainte, la o cină cu invitați, printre subiecte mondene precum manierele altora, și :



ar discursul
este
trerupt de
tăl sau care
cercă să îi
chidă gura,
în fine este
misă la
lcare.
cest pasaj
n film
ezintă
pecte
importante

-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. Altceineva 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 câștigi, pe cînd în Go, una din cele mai rafinate calități ale sale este că pentru a câștiga trebuie să trăiești. Dar de asemeni și oponentul tău trăiește. Viața și moartea sînt doar rezultatul unei dezvoltări bune, sau a uneia neinspirate. Tot ceea ce conteaza este dezvoltarea armonioasă.

despre Go, suficient cît să atragă atenția unui necunoscător.

Mai tîrziu 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 tîrziu 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 strînse ca prizonieri, dar și că negrul este total depășit reușind vreo 30 de puncte pe cînd 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 remarcînd 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 patrate goale umplute zilnic cu desene si simboluri alambicate.

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 f



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

mici, și invers.

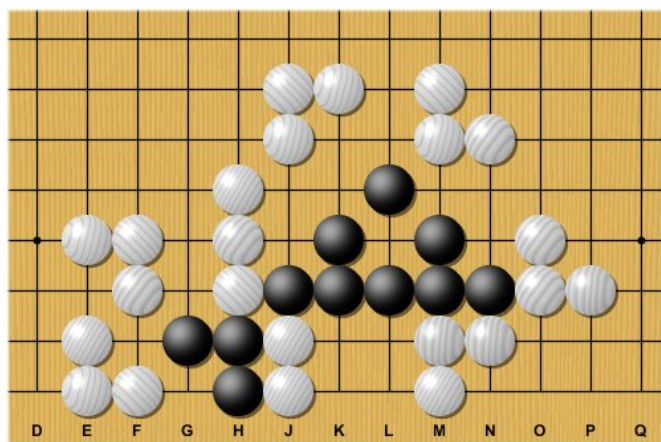
Filmul, surprinzător este notat cu 7, notă pe care o aprob. Mă așteptam ca în aceste vremuri hollywoodiene, un film de această factură să

Go Artistic

Pro Go

Problema provine dintr-o cunoscută sursă online, este evaluată ca fiind de nivel 2 kyu și e modificată în puncte neesențiale de mine. Autorul va fi dezvăluit în numărul viitor împreună cu soluția. Aș putea numi problema ca fiind invazia triunghiurilor goale. Dar chestia cu triunghiurile e doar de amuzament. Treaba serioasă este că albul vrea să captureze piesele negre, dar ceva damezumari și ajiuri în care se află piesele sale tăietoare nu îi permit să o facă tocmai lejer.

Nu este tocmai o problemă ishi no shita aș zice eu, dar cred că este înrudită.



De vorbă cu Adrian Ghioc



reporter Kirugoro/foto Constantin Ghioc

Când m-am apucat de GO, prin anii ` nu ieșisem cu jocul afară din 80, oraș, așa că pe majoritatea jucătorilor noștri i-am cunoscut după 2004 când am început să umblu pe la concursul lui Titi, la București. Într-o zi, Iulian Dragomir mi-a trimis niște fotografii

„istorice” și atunci am aflat cu stupeoare că familia Ghioc a strâns de fapt 10 D ...

Kiru: Multă vreme am crezut că Titi Ghioc a fost singur la părinți. Cum de a putut un 5D să dispară atâția ani din peisajul GO-ului românesc?

Adrian Ghioc: Sunt un bărbat atipic. Nu pot să iubesc două femei în același timp.

După ce am terminat facultatea, nefiind vreun mostenitor de Hilton a trebuit să mai și lucrez. Și întâmplător îmi plăcea ce fac. Am lăsat iubirea din tinerețe (go-ul) pentru mai târziu, pentru la pensie ziceam eu. Timpul a mai trecut peste mine, iubirea mai recentă m-a și dezamăgit un pic, dar oricum și-a făcut treaba. Nu mai sunt "în boscheți", așa că a cam venit timpul pensiei! Adică al iubirii din tinerețe :-)

K: Cum ți-ai reamintit de GO? A fost un declic la un moment dat, sau ai revenit treptat?

Sau poate n-ai "plecat" niciodată de tot?

AG: Go-ul n-a plecat niciodată din sufletul meu. Sunt un tip pătimaș atunci când e vorba de ceea ce-mi place. Dar rațional. Să-ți dau un alt exemplu... Îmi plac foarte mult cărțile și îmi place să citesc. Dar în tren spre Oradea, între două babe care-și deapănă amintirile, n-o să încerc niciodată să citesc o carte bună. Poate cel mult un roman polițist.

Lectura cărții bune o voi lăsa pentru timpul potrivit, atunci când îi pot da atenția cuvenită. Așa și cu go-ul ...

K: Cum au arătat primii tăi ani în GO?

AG: Confuzie mare, lipsuri asemenea, mult entuziasm. Eram cam de tăria ta sau poate mai slab și ... cât mă mai rugam de George (Stihi) să-mi copieze și mie "Basic Techniques of Go"... Zicea că nu-i de nasu' meu. Acum cu ochi mai maturi decât atunci banuiesc că avea alte motive pentru refuzurile lui :) Că veni vorba de el, nu știu când o să mai avem noi un organizator ca el. Pe de altă parte, am vazut că acu' e "democrație" (manifestată îndeosebi prin neștiință și lipsă de respect), multora nici nu le-ar plăcea George... Revenind ... N-aveam bani, n-aveam acces la informație, n-aveam nimic decât tinerețe și entuziasm. A, și mai aveam ceva totuși ... îl aveam pe Radu Baciuc, care nu era un "profesionist" ca cei de azi (nu-i o critică aruncată aici din vârful condeiului, e doar un fapt prezentat așa cum e, plăcut sau nu, depinde cine-l citește și dacă-l poate înțelege). Am învățat multe de la Radu și nu mi-a cerut nici măcar o țigară în schimbul timpului lui prețios... În rest, ce să mai spun? O mână de fanatici. Jucam go cât cuprinde. Cu Ionuț Cora, Liviu Oprișan, Șerban Cristescu și alții. Duminica plecam dimineața de acasă și mai veneam noaptea.

K: Recent am descoperit în comentariile articolelor din despreGO.ro câte ceva din viziunea ta despre GO. Ce înseamnă GO-ul pentru tine?

AG: Ce înseamnă muntele Fuji pentru o furnicuță? Dar soarele pentru o albină? Na că am devenit și poet! Să revenim (și nu prea) ...

Mult prea mult pentru un spațiu atât de restrâns ca cel alocat unui interviu. Cum bine zici, o parte din viziunea mea poate fi întrezărită citind printre rânduri ce scriu pe ici pe colo...

K: Eu insist, cu atât mai mult cu cât sunt dispus să suplimentez numărul de pagini, numai ca să aud răspunsul. Mi se pare cel mai interesant lucru la un om de GO (în mod intenționat nu am folosit termenul de jucător de GO).

AG: Ufff... N-am reușit să te păcălesc și acu' nu știu ce să zic. Vezi? Așa e când te dai mare la apă mică! Dacă aș zice că go-ul pentru mine e un hobby, m-aș trage singur de mânecă și mi-aș zice ... "Mare mincinos mai ești". Dacă aș băga texte cu arta, iar mi-aș zice ... "Hei, las-o mai ușor că mai citesc și alții și-i bușește râsu'. Iar pe alții plânsu' LOL". Chiar așa, oare ce o fi go-ul ăsta pentru mine? ... Fiind inginer mi-am adus aminte de glumița aia cu asemănarea dintre ingineri și câini. Și ăia și ceilalți au privirea blândă și înțelegătoare, dar se exprimă mai greu :-)) Mda, vorbeam de go parcă, nu? Mă-nvârt în jurul cozii și nu zic nimic ... Treaba ta, ai zis că suplimentezi numărul de pagini ... Hai să mai încerc ... E ... lumea în care mă simt bine. E ceva care mă face pătimaș, fanatic uneori. E ceva care-mi place foarte mult și nu m-a înșelat niciodată. E cel pe care nu mă supăr niciodată, fie că mă urcă pe scară atunci când e să fie, fie că mă coboară atunci când nu mai am ce căuta mai sus. E ceva ce

m-a vrăjit când eram adolescent și acum îmi dă târcolele din nou și din nou. Oare ce să fie go-ul ăsta? S-ar putea ca între timp să fi ajuns o parte din mine, așa cum eu demult am devenit o mică părticică din el...

K: Anul trecut la Ambasador am pierdut în fața lui Rareș Ghioc. Surprins de tăria lui l-am întrebat unde a învățat GO în ultimul an și răspunsul lui a fost bulversant:

"La bunici".

Eram uluit.

"Bunicii tăi joacă GO?"

"Nuuu. Acolo m-a învățat unchiul meu..."

Așadar, dacă ar fi să ai un discipol, care sunt pașii cu care l-ai trece prin GO?

AG: Dacă punerea în practică a verbului a preda ar fi așa ușoară, toți englezii ar fi în stare să predea engleza. Dar nu sunt. Faptul că sunt 5d nu înseamnă automat că sunt și un profesor de go bun sau măcar bunicel. Deocamdată nu sunt dovezi prea concludente în sprijinul teoriei ca aș putea preda go-ul. E adevărat, sunt câteva persoane (jucători de nivel kyu) cu care joc și căroră încerc să le mai explic una-alta, dar nu sunt discipolii mei. Totuși ... dacă aș avea un discipol ... hmm ... în primul rând aș înțelege relația noastră în stilul asiatic. Sunt senseiul tău și când îți spun să freci podeaua, o freci, chiar dacă ție ți se pare că n-are legătură cu go-ul. Altfel n-aș accepta să mă ocup de un discipol. Atenție! Eu fac diferență între termenul de elev și cel de discipol. În același timp, să revenim cu picioarele pe pământ. În lumea modernă, cine ar accepta să fie discipolul meu în condițiile expuse? Și de ce și-ar dori să fie discipolul meu? Să ne reamintim ... sunt

furnicuța de la poalele muntelui Fuji... Nu e doar o metaforă, e adevărul adevărat, fie că-mi place sau nu.

K: Eu știu pe cineva dispus ... Dar întrebarea viza descoperirea unor trepte ce trebuiesc urcate, a unei ordini, așa cum o vezi tu ...

AG: Ha! Nu umbla cu cioara vopsită, vrei să mă măgulești și să obții mai multe de la mine în interviul ăsta :) Trecând peste asta și peste ce am spus mai devreme, ar mai fi impedimente, de exemplu ... ar trebui să stea la mine (Ana m-a întrebat ce moșmondesc

p-aici, a citit și s-a dus dincolo. Nu stă degeaba, produce un zgomot cam stresant ... Cred

că își ascute baltagu') și să o cam rupă cu restul. Inclusiv cu școala sau serviciul, după caz. E persoana respectiva atât de hazardată? Dacă mizează pe numărul necâștigător?

La rândul meu, prezumând că sunt cu picioarele pe pământ (că d-aia sunt sensei, nu?),

ar trebui să analizez foarte bine ce va urma. Nu pot să risc să distrug un om (viitorul lui) de dragul artei mele și orgoliului meu. E tare complicat ... Nu-s un visător de felul meu

și nu mă arunc cu capul înainte așa ușor. Și mai e ceva ... un singur elev în școala asta a mea ipotetică nu e suficient. E nevoie de competiție internă ... așa că ... să presupunem că găsești un nebun, da'... unde mai găsești încă cel puțin doi-trei? :-)

Totusi să încerc să revin ... Treptele ce ar trebui urcate, ordinea în viziunea mea ... M-ai

pus într-o încurcătură destul de mare, mai că-mi vine să dau vina pe așa-numitul "writer's

block". Să mă dau un superstar jucător de top care le știe pe toate? Nu-mi vine să mă păcălesc pe mine chiar așa. Răspunsul sincer și dezamăgitor este că neavând în plan școala aia ipotetică de care vorbeam mai devreme, n-am nici un "plan de școlarizare". Ca să mai spulber din dezamăgire, o să încerc să dau un sfat pentru unii din cei care într-adevăr vor să fie mai buni decât sunt acum ... Să-și inverseze atitudinea față de anumite lucruri. Atunci când întâlnesc un jucător mai puternic, în loc să fie tare'n clanță pe nu știu care blog, pe holul sălii de concurs sau pe chatul KGS-ului și să pună pe tablă respectuos pietrele de handicap iar în timpul partidei să fie covârșit de respect... să facă invers. Cu alte cuvinte, să mute tupeul din exterior pe tablă și respectul de pe tablă înafara ei. Mda, cred ca n-am spulberat nicio dezamăgire. E un sfat din categoria spălatului podelelor, n-am dezvăluit o deschidere miraculoasă cu care să rupem în bucăți adversarul "while sleeping"...

K: Cum se antrenează azi Adi Ghioc?

AG: Într-o ordine aleatoare ... Rejoc (cam prost folosit termenul, dar altul n-am găsit) partide de profesioniști. Unele mai vechi plus cam toate cele noi pe care pun mâna. Uneori cu atenție, alteori mai repede. Sunt utile ambele abordări. Când rejoc partida mai repede, memoria fotografică înregistrează forme și mă oprește doar dacă-mi iese în cale ceva ieșit din comun (pentru mine). Altceva ... pun pe tablă și rezolv probleme. În anii '90 niciodată n-am făcut așa ceva. Și prost am făcut. Altceva ... mai joc online din când în când, dar rar pentru că nu-mi place și nici nu mă simt bine fizic. Nu pot să-ți explic științific ultima chestie, unora poate le pare aiurea. E o problemă legată de ochi și nu numai. Nu am capacitatea de a o explica, dar îi

știu urmările asupra mea. Da, din păcate joc foarte puțin în comparație cu cât jucam înainte și asta e foarte rău. Dar n-am soluție

încă și nici timp foarte mult (online ar fi fost cel mai convenabil, dar ...) în rest, ce să-

ți mai zic ... Mai lucrez din când în când la unele deficiențe care aparent n-au legătură cu go-ul. Mai mult legate de psihologie. Unele le-am mai dezvăluit printre rânduri în alte părți, altele nu. Să lăsăm și o aură de mister :-)) Nu sunt o femeie frumoasă ca să mă

dezbraci de tot. Și din prima!

K: Îți mai amintești cum ai trecut pragul de 1D?

AG: Sincer nu prea. Îmi amintesc că era un sistem cam feudal de a trece pragul și pe care eu l-aș folosi și acum. Nu era așa simplu ... Acum am văzut că sunt o puzderie de shodani. Hmm ... Oare?

K: Din valul ridicat în anii '80, câțiva au ajuns pe la casa GO-ului de la Soare Răsare. Nu te-a tentat să studiezi GO-ul la el acasă?

Ohhh, m-aș duce și mâine chiar dacă mi-am mai pierdut entuziasmul din anii '90. Dar ... îmi lipsesc și mi-au lipsit multe din ingredientele necesare. Să o luăm din nou într-o

ordine aleatoare... Îți trebuie bani seriosi sau un sponsor. Îți trebuie multă șansă (fie că se

numește Saijo sensei ori Kobayashi Chizu) dar și știința (sau potriveala) de a beneficia de ea. Și-ți mai trebuie ceva talent sau măcar tinerețe și ceva cunostințe mai

aprofundate.

Când au plecat Dragos și Vali, eu eram foarte tânăr și mai tare decât ei, dar ei ... aveau jumătate din vârsta mea și se apropiau de tăria mea de joc cu pași mari. Când au plecat Sorin și Robert, ei - mai mici decât mine - erau campioni naționali, pe când eu eram ... p-acolo. Mirel a plecat pentru că avea un prieten japonez care l-a sponsorizat, da' oricum era și el un star. De Cătălin ce să mai zic, avea talent cu caru' poate cât toți ceilalți la un loc, da' dacă n-ar fi avut șansa numită Saijo sensei, nu se știe dacă ar fi ajuns acolo. Popic? Popic l-a avut în primul rând pe Cătălin. Revenind la subiectul interviului tău, eu, îmi aduc aminte de vorba aia ... "N-ai cu cine, mă, n-ai cu cine!". Dacă n-ai nici bani, nici șansă, nici talent, nici tinerețe tinerețe, atunci ... de unde măi tată, măi?

K: Observ că pui mereu în discuție tinerețea ca un ingredient necesar pentru performanță. Fiindcă ești "la a doua căsnicie" cu GO-ul, ce te motivează să rămâi pe metereze?

AG: Eh, stai un pic, n-am încercat să sugerez că la 40 ești "dead and buried" și nu poți face performanță. Fujisawa Shuko sensei era Oza la 67 dacă țin minte bine. Bineînțeles că atunci când ești puști mintea îți poate fi modelată mai ușor în direcția bună dacă modelatorul se pricepe, bineînțeles că puștii prind mai repede. Dar are și înaintarea în vârstă ceva avantaje și poate să mai echilibreze cât de cât balanța. Măcar din când în când. Îmi fac și eu speranțe, ce să fac? ;-)) Ce mă motivează să rămân pe metereze? N-am murit un pic, suficient de mult, atunci când am lipsit dintre voi? Mai împiedicat, mai șontâc-șontâc, am încercat să-ți spun ce înseamnă go-ul pentru mine. Dacă-mi pui

întrebarea asta cu meterezele, se pare ca n-am prea reușit să răspund convingător la întrebarea cealaltă :-)) Așa fac eu din când în când, bag lumea-n ceață.

K: Dacă peștișorul de aur ți-ar rezolva "celelalte" probleme, cum ți-ar place să fie viața ta de jucător de GO?

AG: Fie-ți milă de bătrânețile mele, de ce mă ispitești? Go, go și iar go, în toate formele posibile. Inclusiv stat de vorbă cu tine și alții pe subiecte legate de go :) Vreun posibil discipol ziceai că ai cunoaște. Nu cumva știi și vreun peștișor? :)

K: Care sunt oamenii de GO pe care-i admiri? Ai modele? Te inspiră cineva?

AG: O să zica unii că mi s-a cam șubrezit mansarda și nu mai țin minte ce scriam acum câteva luni pe blogul lui Titi. Nici vorbă, recitiți despre ce vorbeam. Astea fiind zise... Un jucător de go pe care-l admir este Cătălin. Un model frumos era Radu... De afară ... ce să zic? Doamne fereste să mă inspire vreun superstar din ăștia noi. Dacă aș încerca să joc ca Lee Sedol, cred aș trece spre 1-kyu încolo. Câteodata nu înțeleg nimic din ce joacă, cum aș putea să mă las inspirat de el? :) N-o să uit mult timp cum mă uitam acu' vreun an pe o partidă de-a lui, pe repede-înainte ce-i drept, și brusc se termină partida. "Na că a murit

până la urma grupul ăla, așa-ți trebuie dacă exagerezi în halu' ăsta!" îl apostrofiez eu pe Lee Sedol. Bănuiești ceva? Dacă nu, să-ți spun cum stătea treaba ... a cedat celălalt. Îți dai seama cât am înțeles eu din partida aia? Eu te-am pus să faci interviuri cu pafariști? :-)

K: Și în final, în ce direcție crezi că se îndreaptă GO-ul românesc?

AG: Mai încet sau mai repede, cred că progresează mai la toate capitolele. Sunt și excepții unde eu văd becul pe roșu și e grav dacă e așa. Eu nu văd jucători de calibru venind din urmă. Nu văd generația următoare. Văd un câmp gol cu câțiva maci rătăciți în imensitatea lui. Vorbind cu Cătălin, el îmi zicea că ar cam fi ceva. Sper să aiba el dreptate. Să-nchei într-o notă mai optimistă ... Uită-te ce noian de concursuri. Pentru toate gusturile (sau aproape). E fantastic!

K: Înainte să închei, îi dau cuvântul lui Vasile Bunea, care auzind de interviu, a venit la rândul lui cu o întrebare.

Vasile Bunea: Ai dispărut o perioadă destul de lungă din prim-planul GO-ului românesc, ca și mine de altfel. Dar asemănarea dintre noi se rezuma doar la atât, în ceea ce privește GO-ul. Și dacă tu zici că ești "o furnică la poalele Muntelui Fuji", eu oi fi o bacterie la poalele Trascăului. După 12 ani de pauză în ale GO-ului, am constatat că acest joc s-a schimbat foarte mult, că ceea ce jucasem în anii '90 era cam desuet. Tu cum ai regăsit Go-ul după perioada ta de retragere? Ai avut și tu senzația că s-a modernizat? Sau e doar percepția "bacteriei"?

AG: De schimbat, clar s-a schimbat. Dar nu orice schimbare înseamna modernizare. La fel cum nu orice schimbare care nu e

modernizare e neapărat regres. O parte din go s-a schimbat, dar eu nu pot să o cântăresc și să o definesc în termeni de regres sau

modernizare. Pur și simplu e altfel. Uite, de exemplu, coreenii cred că sunt "de vină" pentru stilul actual de luptă nebunească sau invazii în teritorii care par neinvadabile (și chiar sunt câteodată). E asta modernizare? Nu știu, nu știu cum să-i zic, e pur și simplu altfel decât știam. Pe de altă parte, lupte, lupte și iar lupte, plus timpul de gândire mai mic

decât înainte te duc cu gândul la un show făcut pentru fani, pentru oamenii de pe margine

(care nu au timp), nu pentru zeul Go în sine (care are timp berechet). Și ai zice că e modernizare, așa e omul modern, e cu show-ul în brațe. Dar ai putea să zici că e și regres.

Oare dacă ai timpul de gândire mai scurt mai poți avea aceeași profunzime în ceea ce faci? Ne-am transformat în niște mici roboței care au puterea de calcul a multor servere în

spate și nu mai avem nevoie de prea mult timp pentru a lua decizia corectă? Eu știu?

Altă parte a go-ului s-a modernizat indubitabil. Internetul este minunea tehnicii care-

ți aduce în casa, instantaneu aproape, cam tot ce vrei. Mai devreme povesteam despre lipsa de informație din anii trecuți. N-aveai o carte sau un sensei lângă tine și aveai un dubiu? Păi orbecăiai până în pânzele albe și poate până la urmă tot nu descopereai calea cea bună. Acum, țac-pac, deschizi internetul și dacă te-ai obișnuit cât de cât, ce și unde să cauți, ai șanse mari să găsești destul de repede informația dorită. Ce să mai zic de

jucătorii de top ... păi de câte ori pupau ei partide cu profesioniști sau jucători amatori de super top? Poate de câteva ori pe an, dacă îi ajutau circumstanțele. Acum ... deschizi KGS-ul sau mai știi eu care server și dacă nu azi, măcar mâine sau săptămâna viitoare tot dai de un profesionist p-acolo cu care poți juca. Sau măcar de un amator foarte tare.

Am lăsat la urmă go-ul românesc. Cum l-am gasit? Hmm ... România tot acolo sus e în Europa, nicio modernizare :) și mă bucur tare mult. Pe unii dintre români îi înjur poate săptămânal sau zilnic, dar la România țin și mă bucur că suntem sus. În rest ... Sunt concursuri foarte multe și asta, după cum am mai zis, mă bucură. O parte din ele, parcă mult mai multe decât înainte, sunt private. Da, asta cred că e modernizare. Alții poate gândesc altfel și cred că socialismul e viitorul. Eu am altă părere... "Să ni se dea" (și anume statul să fie cel care dă) nu cred că ține de timpurile moderne. Alte schimbări...

Păi s-a schimbat echipa FRGo. Ce să spun, deși uneori pare că-i atac, eu nu vreau să spun nici că alții erau proști și ăștia buni, nici invers. Sunt mai pașnic de felul meu, deși uneori

ai zice că situația e chiar pe dos :) Cel mai mult mă supără că e Cătălin președinte în loc să fie numai jucător și sensei și să-și concentreze energiile în direcția asta. Dar asta nu

înseamnă că nu-l înțeleg. Dacă vroia performanță, rămânea în Japonia, nu se întorcea

aici să joace cu pafaristi ca mine sau mai știu eu care altul. Alte schimbări? Oh, ar mai

fi ceva ... Nu te-ai plictisit de mine și vorbăria mea? :) Copiii ... Poate nu sunt foarte

informat, dar senzația mea e că sunt mai puțini și asta e un regres. Au dispărut "bazinele"

păstorite de Carmen Mateescu și Marcel Dăescu și a apărut cel al doamnei Camelia State,

dar parcă balanța e defavorabilă prezentului. O parte din vină o poartă chiar modernizarea

de care vorbești, dar nu modernizarea golului ci modernizarea societății. Copii au atâtea

opțiuni acum ... Pe de altă parte și în Coreea de Sud sunt aceleași opțiuni, poate chiar mai

multe, și ai văzut ce boom a fost. Unii poate ar înclina să dea vina pe FRGo. N-aș fi așa convins, și e tare simplu să dai cu pietre. Hai să mă opresc aici :)

K: Mi-a făcut plăcere să povestim. Îți mulțumesc pentru timpul acordat.

AG: Și eu îți mulțumesc pentru ocazia de a informa publicul (dacă mai era nevoie!

) referitor la numărul de doage care mi s-au mai stricat între timp :) Și nu în ultimul rând ... Salutare cititorule! (Era să zic "go-istule", da' suna de parcă ți-aș trage o palmă și m-am răzgândit). Dacă ai ajuns la partea asta, deci ai avut atâta răbdare să citești chiar

până la capăt monumentala mea expunere de idei alandala și tra-la-la, îți mulțumesc și ție.

Campionat național veterani.

Aflat la a doua ediție numărul veteranilor dornici să pună mîna pe premiu aproape s-a dublat față de anul trecut. Dar avînd în vedere plaja largă de ranguri, de la 5 dan la zece kyu



adevărata luptă s-a dat între primii trei, care au și ocupat podiumul fiecare dintre ei învingînd pe toți cei aflați mai jos în clasamentul final.

Premiul, dolofan a fost adjudecat de Adrian Ghioc, dar nu fără să transpire la partida cu Iulian Toma, care a și avut mai multe puncte pe tablă, dar komiul și-a spus cuvîntul.

Premiul a fost un laptop „Amilo Mini UI 3520” oferit de firma „Visionary Business Consultants” , mai precis de patronul firmei, Dragoș Nicolaescu. Amuzant este că inițial premiul oferit a fost anunțat ca fiind un HDD extern de un terra, care probabil lipsind din stoc la momentul respectiv a fost înlocuit cu ceva mai consistent. Cînd Iulian Dragomir a apărut spre seară cu cutia în care era premiul, toți erau convinși că e vorba doar de ambalaj, înăuntru fiind de fapt hddul promis, dar sigiliul de pe ambalaj a dovedit că presupunerea e nefondată, și avînd în vedere că jumătate de concurs deja se scursese toți cei ce pierduseră partide au început să se tînguie că dacă ar fi știut ce premiu valoros apare, ar fi jucat altfel.

Concursul, la dimensiunile pe care le știm, a avut alura unui concurs de club, relaxat și relaxant.

Iarna căzută brusc cu nămeți de poveste, a întărit atmosfera de club, cînd simți că e mai bine să fii acolo la căldură și nu afară în viscol.

Trofeul Radu Baci, Etapa Iași



Iașiul, proaspăt reintrat în circuitul competițional, dar mai ales organizațional, s-a grăbit să aibă în grijă prima etapă a Trofeului Radu Baci. Locul de desfășurare, Liceul Costache Negruzzi, o clădire impresionantă, cu săli de clasă înalte și luminoase a fost o opțiune excelentă, deși din povestirile organizatorilor am înțeles că inițial au ținut către alte locații mai fastuoase, dar se pare că pe acolo gazdele au dat un înțeles prea capitalist noțiunii de ... primitor.

Meritul organizării acestei etape îi revine lui Dan Cucu.

Numărul total de participanți s-a ridicat la 32, dintre care 12 au fost copii aflați la primul lor concurs. Pentru a li se da șansa de a juca și cu jucători mai experimentați, în prima zi au jucat între ei 4 runde, la jumătate de oră partida, primii șase clasai urcând a doua zi în concursul celor mari.

Suprizele nu s-au lăsat așteptate, Denis Dobraniș adjudecându-și argintul surclasând jucători cu vechime în competiții, adicătelea pe mine, și pe Dan Cucu, gazdă și organizator al concursului. Surpriza e doar o aparență pentru că de un an și jumătate ne tot înfruntăm neoficial, pe la diversele concursuri, și anul trecut la Ambasador abia am reușit să ies neșifonat. Știam că la următoarea întâlnire soarta îmi va fi alta. Tot



soarta a vrut ca victoria să îi vină și oficial :), nu doar amical cum au fost toate partidele precedente între noi. Mai surpriză putem spune că sînt victoriile lui Vasi și la mine și la Denis, ceea ce i-a și adus locul întâi. Dar nici această surpriză nu e foarte mare avînd în vedere că scorul între mine și el era de unu la unu, deci diferența de rang e doar scriptică nu și practică.

Festivitatea de premiere a avut parte de momentele ei amuzante, mai ales cînd Kiru înmîinînd diplomele de participare, ajunge la cea purtînd numele său, se uită la ea, uimit o secundă pîrînd că nu pricepe ce scrie acolo, fizionomia i se schimbă pîrînd să zică, nu, așa ceva nu se poate, și îi pasează lui Vasi diploma zîmbind și mormăind ceva de genul, na, rezolvă tu cu asta. Vasi îi citește numele, îi înmînează diploma, îi felicită și îi strînge mîna, după care Kiru trece înapoi din postura

de concurent la cea de oficial oferind diplomele restului de participanți.

Cîștigătorii de la grupa mică au primit premii

Pro Go

Goul in Germania



Pentru acest număr îmi rezervasem capitolul Germania, și știind că la ei Goul are ceva vechime, practic fiind punctul din care a început răspîndirea Goului în Europa, credeam că va ieși un articol stufos. Dar “potriveala de acasă nu s-a socotit cu cea din tîrg”, și iaca poznă că nimeni din cei contactați nu a fost dispus să contribuie cu datele necesare, sau măcar să mă îndrume către un pasionat de al lor în materie de istorie a Goului la ei. Singura îndrumare a fost ceva de genul vezi că este o carte în trei volume de Franco Patresi care acoperă toată istoria Goului în Europa, și spicuiește de acolo. Informația este binevenită, pentru că nu știam de această carte, Google dezvăluindu-mi că se numește EuroGo. Și cum un volum costă vreo 20 de euro, plus poșta, am zis pas, pentru că oricum nu îmi ajungeau în timp util, așa că mă voi limita la cele cîteva informații seci găsite pe situl german și traduse

în cărți, ceea ce ar fi util să vedem mai des la concursurile unde apar începători.

De pe la alții

oribil de google translate, plus ce am mai găsit relevant în Sensei's Library.

Prima mărturie istorică este un articol publicat în 1710 de filozoful și matematicianul german Gottfried Wilhelm Leibniz. Publicația se pare că se numea, ”Notițe despre jocuri”, și articolul conținea și o imagine. Nu se dau mai multe detalii despre conținutul articolului sau a imaginii.

Leibniz a aflat despre Go din scrierile lui Nicolas Trigault, un misionar francez iezuit în China în timpurile lui Matteo Ricci. Citate din articolul lui Leibniz

În nici un domeniu oamenii nu sînt atît de geniali cît în a inventa jocuri, și filozofii ar trebui să profite din aceasta pentru a perfecționa arta artelor, aceasta fiind arta de a gîndi.

... Goul este unic pentru că (se pare) că jucătorii nu își spulberă unul altuia piesele, ci doar le încercuiesc și le blochează, deci cîștigătorul îi ia mobilitatea adversarului fără vărsare de sînge. Aceasta se întîmplă și în alte jocuri, dar ocazional, aici fiind obligatoriu. (Leibniz a menționat că nu cunoaște toate regulile)

Honinbo Shuho a fost unul dintre primii jucători de Go asiatici care i-a învățat pe străini Go cu seriozitate. El i-a dat inginerului german Oscar Korschelt, 50 de josekiuri, și cîteva fusekiuri “potrivite”

pentru străini. În **1880** Oscar Korschelt a scris un articol detaliat despre Go, *Das Japanisch-Chinesische Spiel 'Go' (Jocul Japonez Chinez, Go)*, articol ce a fost publicat drept carte câțiva ani mai târziu. O traducere în Engleză a fost publicată în 1966 și numită Teoria și practica Goului. Korschelt este recunoscut ca fiind prima persoană care a încercat să popularizeze Goul în afara Asiei. Datorită faptului ca el a învățat Goul în Japonia, mulți din termenii de Go folosiți în vest provin din Japoeză. Mulțumită articolelor lui Korschelt Goul a devenit cunoscut în Europa, în special Germania și Austria printre jucătorii de șah.

În **1905** jucătorul de șah Edward Lasker a învățat jocul de la Korshelt, mai târziu popularizându-l în America de Nord.

În **1908**, erorile dintr-o carte germană de Go de R Schurig l-au motivat pe Leopold Pfaundler, un fizician Austriac să publice *Das chinesisch-japanische Go-Spiel, eine systematische Darstellung und Anleitung zum Spiel desselben. Jocul chinez-japonez Go, o prezentare sistematică, și instrucțiuni de joc.*

Din **1909-1910** Pfaundler a publicat Revista de Go Germană, prima revistă de Go publicată în afara Asiei.

1910 Felix Dueball a învățat jocul de Go dintr-o descriere foarte simplă a regulilor în "Meyers Lexikon".

1918 Toamna: La Bauer Cafe (Friedrich, colț cu Unter den Linden) este creat primul Go-Club european. Acolo, mai târziu Albert Einstein a aflat de la John Fritz regulile Goului.

1930 Felix Dueball accepta invitația multimilionarului japonez Baron Okura

fondatorul Nihon Kiin, de a veni în Japonia și a studia Goul zilnic. Sejurul a durat un an și jumătate.

1938 Dueball Fritz, fiul lui Felix Dueball este printre primii campioni europeni.

1957 Germania organizează primul Congres de Go European

1958 În Berlin, este fondată. Asociația de Go Germană (dgob) Dacă e să ne luăm după <http://senseis.xmp.net/?GoHistory>, plus altă sursă asociația germană a fost fondată în '37, dar să credem ce scrie pe situl asociației germane.

1959 În primul Campionat European de după război, campion european din nou Fritz Dueball.

1960

- Günter Cießow este campion european.
- Se începe publicarea revistei Go-Deutsche Zeitung.

1963

- Se dă start unei serii de articole săptămânale în ziarul "Telegraph". Autor, Hans-Emmerich Isbert. Seria va rezista o perioadă de trei ani
- Pentru prima dată ia parte la un Berlin un turneu Du-te la Tokyo. (am lăsat traducerea googleză, ca să vă amuzați și voi. Asta ca să maschez faptul că nu am înțeles ce vrea să zică și nu am chef să sap după sensul corect)

1966 Jürgen Mattern la Londra , campion european.

1968 Mattern Jürgen în Berlin campion european.

1969 Prof. Hanfried Lenz se alătură organizației de Go Berlineze.

1970

- Jürgen Mattern Viena , campion european
- Felix Dueball merge în Ordinul imperiale japoneze din "clasa a cincea a Ordinului Treasure Sacred".
- Felix Dueball primește de la Kiin Nihon o diplomă de dan onorific.
- La data de 8 octombrie Felix Dueball a murit

1972 Jürgen Mattern campion european.

1974 Jürgen Mattern campion european.

1975 Jürgen Mattern campion european.

1978: [Manfred Wimmer](#) Austria 1944-1995; primul profesionist vestic ([Kansai Kiin](#)). 1-dan 26 Ianuarie 1978, 2-dan Noiembrie, 1978

1979 Jürgen Mattern campion european

1982 Noriyuki Nakayama vizitează Berlinul de

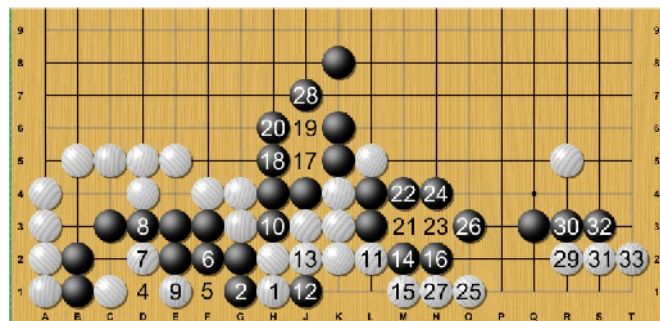
Vest.

1985 Stefan Unger în Berlinul de Est, campion german

1987 Noriyuki Nakayama vizitează Berlinul de Est.

2003, Jan 16: [Hans Pietsch](#) n. 1968, [Nihon Ki-in](#) 6-dan, este ucis în timpul unui jaf în parcare în Guatemala. Motivul prezenței în Guatemala era un turneu de promovare.

Soluția problemei din numărul 19



Autorul acestei probleme este smartaleck. Soluția care se vede ca nu e tocmai scurtă o puteți urmări în diagramă. Mutarea 3 este la 9 (E1).

Dicționar Japonez Român de Go

Ji - Teritoriu. Uneori termenul poate fi interpretat ca bază, sau spațiu de ochi.

Ji Dori Go - Un termen (ironic) pentru "jocul la teritoriu". O sursă precizează că ambii jucători abordează jocul la teritoriu.

Ji ni karai - Stil strâns de joc la teritoriu.

Jiai - Echilibru teritorial.

Jigo - Partidă terminată la egalitate de puncte. (fără komi)

Jigo-ishi - Partidă care se așteaptă să se termine foarte strâns la o diferență nu mai mare de un punct.

Jigankire make - A pierde la timp. Dar și, limită de timp fixă, (fără supliment), în care trebuiesc efectuate toate mutările.

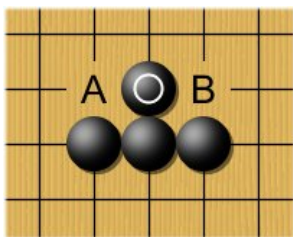
Jikan tsunagi - Mutare de ceas. Mutare făcută în byoyomi pentru a evita pierderea la timp.

Jikyusen - Întrecere de rezistență.

-jimari - Forma combinată a lui shimari, două pietre ce închid un colț.

Jinchi - Teritoriu

Jingasa - Piramidă formată din patru piese. Literal cască de tabără. O formă proastă clasică. O formă extraordinar de

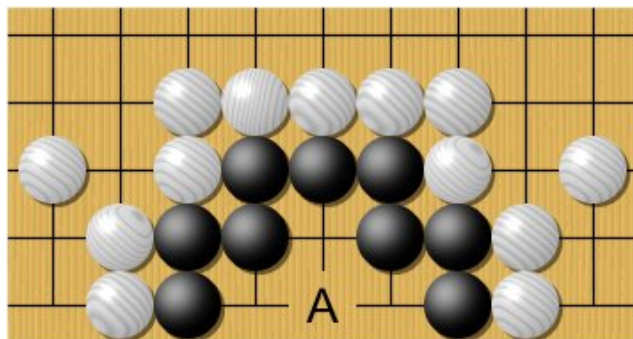


prostă datorită celor două triunghiuri goale din punctele A și B.

Jingasa nakade - Formă de ochi, 4 puncte în piramidă care nu asigură viață dacă adversarul mută în centru. Punctul A în diagramă.

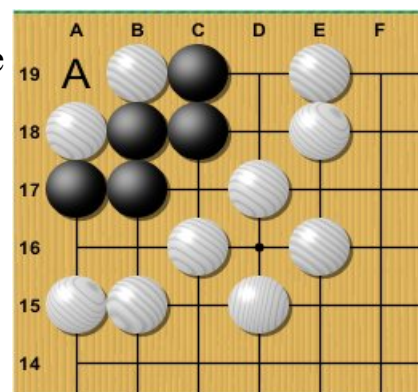
Jirihin - Pierzând puțin câte puțin, rămânând din ce în ce în urmă. A pierde fără a încerca să recupereze.

Jisatsu - Sinucidere, sau autocaptură. Mutare cu care jucătorul își lasă un grup de piese fără libertăți deși nici un grup advers



nu rămîne fără libertăți.

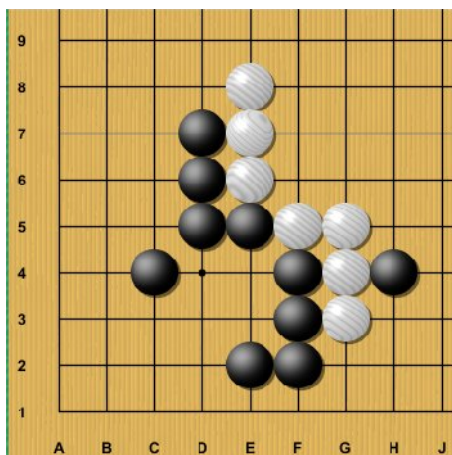
Exemplu, alb A în diagramă Sinuciderea este interzisă în regulamentele japonez și chinez, dar permisă în alte regulamente precum Ing, Neozeelandez sau Tromp Taylor. De remarcat că e vorba de cel puțin două piese pentru că o singură piesă nu ar schimba poziția și ar echivala cu un pass.



Jissen - Joc efectiv, comparat cu o variantă posibilă, nejucată.

Jitsuri -

Teritoriu, puncte sigure. Altă sursă spune profit. Compară cu gaisei, influență. În diagramă negrul a obținut jitsuri și albul gaisei.



Jitsuyo - Termen folosit pentru piesele din scoică pentru uzul zilnic. Calitate mai ridicată fiind tsuki și yuki.

Jiyu okigo - Partidă la handicap în care pietrele pot fi plasate oriunde pe tablă de către jucătorul cu negrele.

Joban - Stadiul de început al partidei.

Jochaku - O mutare inutilă, redundantă.

Johen - Partea superioară a tablei.

Joryu kishi - Jucătoare profesionistă de Go.

Joseki - (mulțumitor pentru ambele părți): Secvențe de mutări echilibrate, care duc la rezultate mulțumitoare pentru ambii jucători. De regulă secvențe de deschidere în colțuri.

Josen - A juca cu negrele în toate partidele. Handicap pentru o diferență de 2 ranguri la nivel dan.

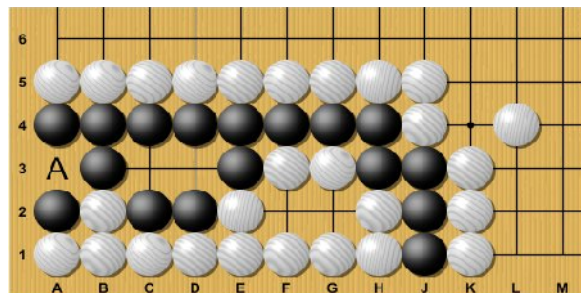
Jozu - Literal îndemânat, priceput. În perioada Edo 1603 - 1808 un jucător 7 dan

era privit ca jozu.

Jubango - Meci de zece partide.

Judan - Titlu obținut în urma câștigării turneului cu același nume organizat de un ziar japonez. Literal 10 Dan.

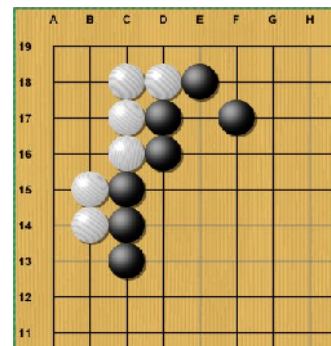
Junkan ko, Jun Kan Ko - Ko ciclic, circular. O formă rară de superko vezi dokei hapunku. În diagramă koul va cicla prin captura repetată a două pietre de o parte sau de alta.



În diagramă alb A pornește un ko ciclic.

Jun meijin - Aproape meijin. În era Edo un jucător 8 dan era privit ca aproape meijin.

Kabe - Un zid.



Kabe-zeme - Atac asupra unui zid opus.

Kabuseru - A acoperi. La fel ca boshi.

Kachi - A câștiga.

Kachikiru - A câștiga o partidă deja

cîștigată.

Kachi-make - A cîștiga sau a pierde.

Kachinuki-sen - Turneu de tipul cîștigă și continuă, în care între două echipe se joacă doar o partidă la un moment dat, și cîștigătorul rămîne la masă. Învinsul este înlocuit de următorul din echipa sa.

Kado - Punct diagonal deasupra sau sub o piatră opusă.

Kado - Unghi, colț.

Kadoban - Partidă care pierdută va termina meciul, sau se va trece la un număr diferit de pietre handicap. Literal partidă de cotitură, decisivă.

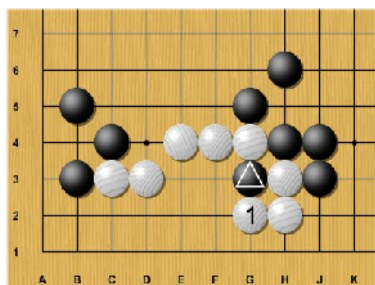
Kageme - Ochi fals. Altă sursă scrie Kagame. Deci ori sînt variante ale lui kake-me, ori greșeli de tipar

Kahen - Partea inferioară a tablei.

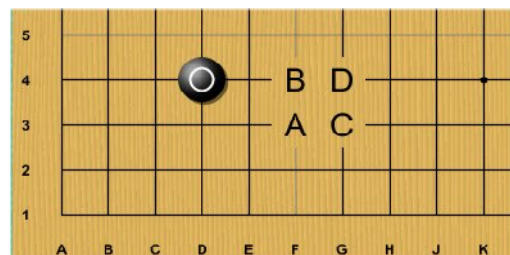
Kaisho - Victorie lejeră.

Kakae - Strînsoare. O mutare care dă atari unei singure piese adverse.

Kakari sau gakari - O mutare de apropiere ce atacă o singură piatră adversă dintr-un colț.

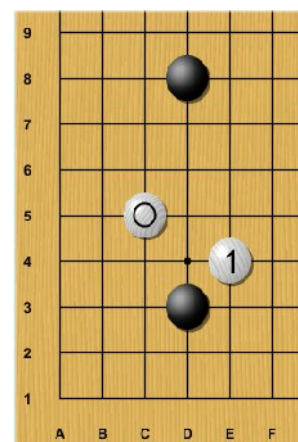


În diagrame punctele A-D sînt punctele uzuale de apropiere de o piatră în 4X4, sau 3X4.



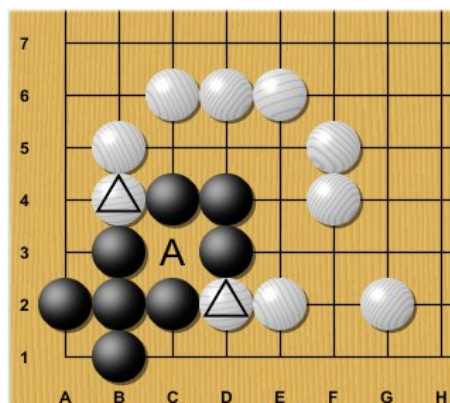
Kakarippanashi - Termen adăugat cu semnul întrebării. Posibil să însemne kakari fără continuare.

Kake - A împinge în jos, a presa. Literal, a acoperi. 1 în diagramă este un exemplu.



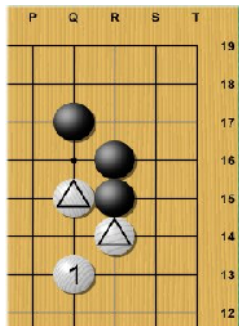
Kake-go - Partidă cu miză, (ce se joacă pentru premiu)

Kake-me - Ochi fals. Libertate interioară, dar care nu funcționează ca ochi pentru că una sau mai multe piese vor putea fi puse în atari.



Kake-tsugi - Conexiune diagonală. Literal, conexiune atîrnată.

Mai este numită și gură de tigru, sau conexiunea tigru, sau conexiune deschisă. Putînd fi atacată este considerată conexiune vulnerabilă.



Kake-me iki - A trăi cu un ochi fals.

Kakugen - Proverb. Privind Goul, este un proverb care exprimă un principiu strategic sau tactic.

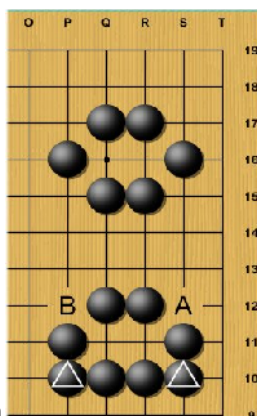
Kakutei ji - Teritoriu sigur 100%.

Kamae - Poziție. Literal, structură. Altă sursă precizează că e vorba de formă globală/la nivel mai extins, exemplu sanrensei, sau un shimari și o extensie.

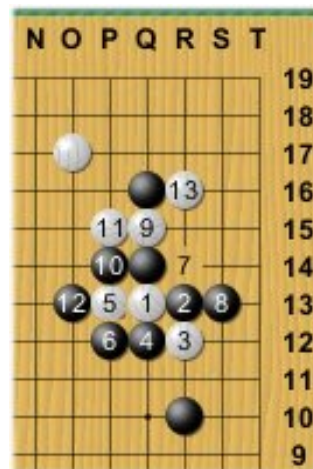
Kamaeru - A face poziție. A apăra împotriva unui eventual atac sau invazie.

Kame no ko - Forma pietrelor ce au capturat două pietre adverse.

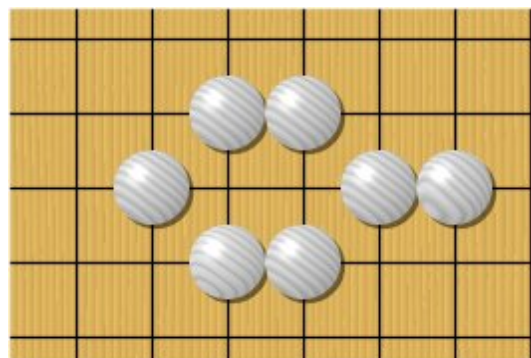
Carapace de broască țestoasă. În diagramă prima poziție este carapace de broască. A doua nu mai este datorită pietrelor marcate, același lucru dacă sînt prezente piese negre în punctele a sau b. Este considerată ca



fiind o poziție foarte avantajoasă și este evaluată la 60 de puncte. În diagrama a doua este indicată o secvență care produce această poziție.

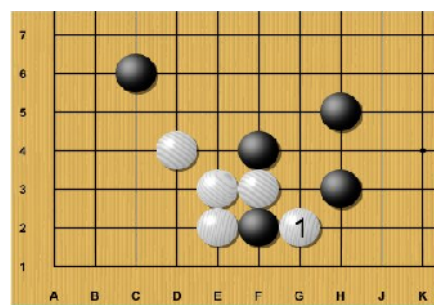


Cu extensia 8 este numită carapace de țestoasă cu coadă.



Kame no ko no shippo tsuki - Carapace de țestoasă cu coadă.

Kami tori - Mutare ce capturează dar produce și altă pagubă. În diagramă, 1 Alb capturează o piesă dar slăbește și poziția



negrului.

Kamo - Adversar ce nu crează probleme.

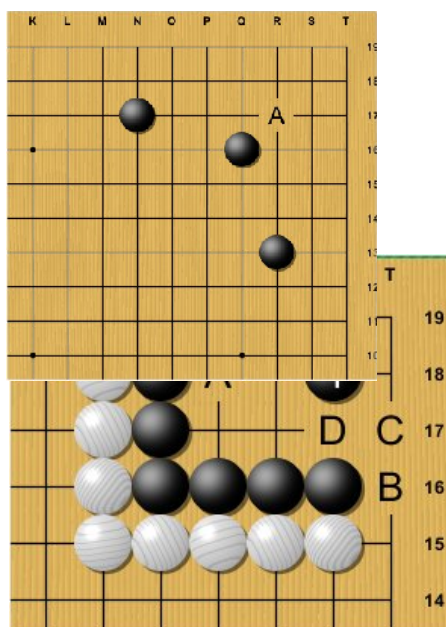
Literal rață.

Kaname ishi - Pietre cheie. Pietre tăietoare.

Kanchaku - Mutare reținută. Opus noțiunii de mutare exagerată.

Kanetsugi - Mutare care apără contra a două tăieturi. În diagramă, 1 apără contra tăieturii de la a, dar și eventualei tăieturi la d, dacă albul mută b, și negrul închide la c.

Kannon-biraki - Formația fluture. Literal



ușă dublă, ușă franțuzească. Exemplu în diagramă, dar de regulă nu este o poziție bună pentru că albul poate invada în A, și trăi.

Kanpai - Înfrângere completă. Înfrângere zdrobitoare.

Kanroku-gachi - Victorie previzibilă a unui jucător de rang superior.

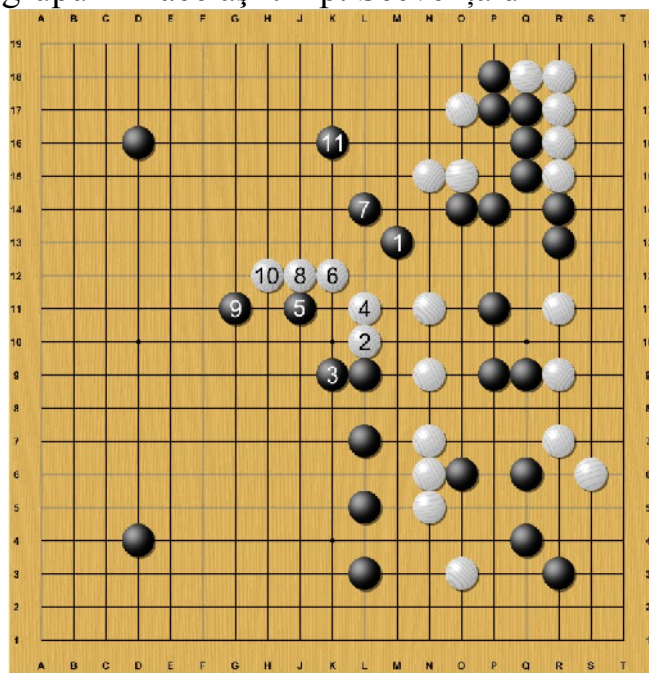
Kansai Ki-in - Asociația de Go a Japoniei de vest, corporație cu baze în Nagoya și Osaka, cu peste 100 de profesioniști activi.

Kansho - Victorie completă. A câștiga convingător. Altă versiune, a admira artă. Plăcerea provocată de urmărirea unei partide frumoase.

Kanso - Analiza partidei după încheierea acesteia, post mortem.

Karai - Strâns, orientat teritorial. fără compromisuri. Literal, iute, cu sensul de condimentat. Conservativ, referitor la ranguri. Altă versiune, mutare precisă. (aji-karai, poziție care nu conține aji)

Karami - Separare. Atac dublu. Desparte și cucerește. A ataca două sau mai multe grupuri în același timp. Secvența din



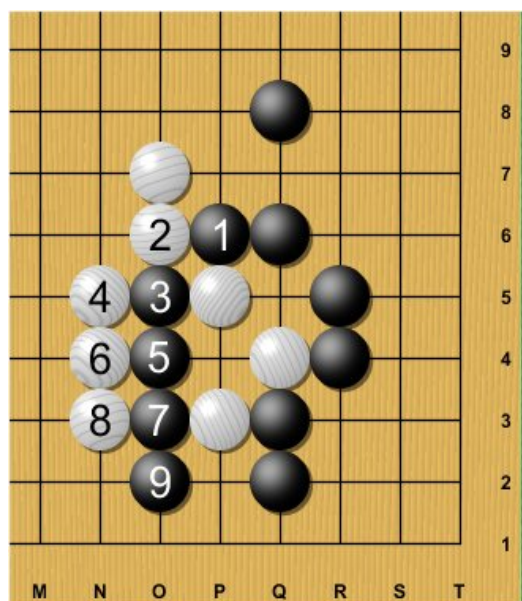
diagramă este un exemplu. Negru 1 atacă ambele grupuri, de jos și de sus. După încheierea secvenței cu 11, cele trei piese albe marcate vor avea dificultăți în a face doi ochi.

Karui - Ușor, flexibil. O singură mutare folositoare pentru o formă flexibilă.

Karui ishi - Pietre ușoare. Pietre cu o formă ușoară, flexibilă, care pot fi apărate fără probleme, sau piese care și-au îndeplinit misiunea și pot fi abandonate fără urmări negative. Cele trei pietre marcate din diagramă sînt un exemplu. Sînt pietre ușoare pentru că adversarul deja a răspuns la ele mutînd în teritoriu. Compară cu omoi ishi.

Karui katachi - Formă flexibilă.

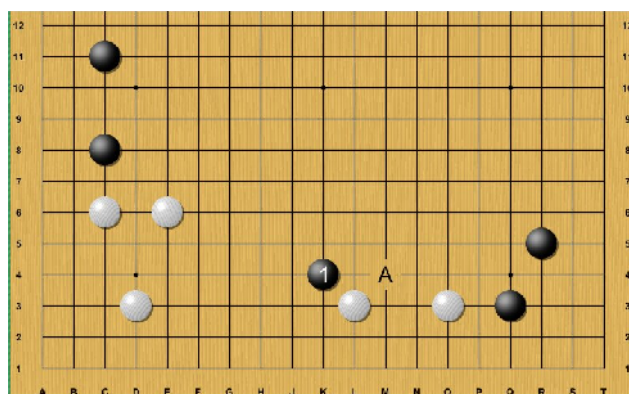
Kasu-ishi - Piese neimportante. Literal piese gunoi. Exemplu în diagramă,



cele trei piese albe sînt piese gunoi, și dacă negrul decide să le taie cu 3, albul le abandonează și își face un puternic zid în exterior folosindu-se de ele.

Kata - Umărul unei pietre, punct diagonal deasupra unei piese.

Negru 1, și A sînt kata pentru piesa albă din diagramă. Altă semnificație ar fi formă model.



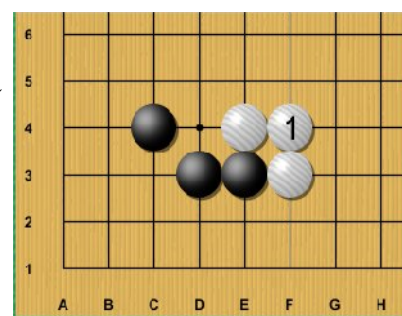
Katachi - Formă a pietrelor, de regulă sugerînd forma corectă. Altă formulare, calitate a unui grup de piese de aceeași culoare, calitate ce poate fi influențată de piesele adverse.

Kata meru - A întări, a face o poziție solidă.

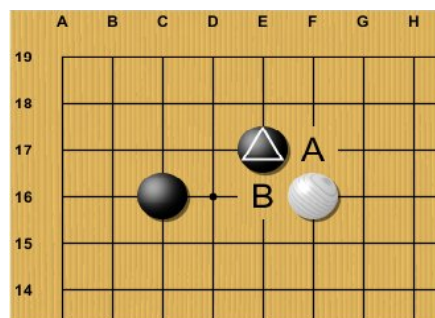
Kata-sente - Sente unilateral. Poziție în care numai o parte poate juca în sente.

Kata-tsugi - O conexiune solidă. 1 în diagramă conectează solid cele două pietre marcate.

Compară cu kake-tsugi, și keima-tsugi.



Kata-tsuki - (lovitură la umăr): O mutare pe diagonala pietrei adversarului, atac de deasupra la umărul



unei pietre inamice. Piesa albă în diagramă este un exemplu.

Katsura - Varianta japoneză a arborelui lui Iuda, crește în Hokkaido, în nordul Japoniei, lemnul său fiind unul din cele mai folosite în fabricarea de table de Go.

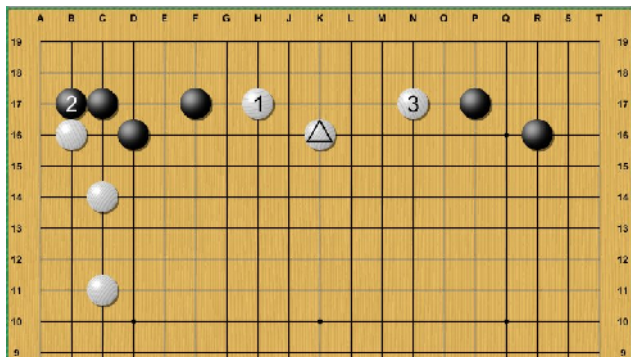
Kattarui - Lipsit de energie, moale, copt doar pe jumătate.

Katte-yomi - Analiză optimistă, confundarea dorințelor cu realitatea.

Kawari - Compensație.

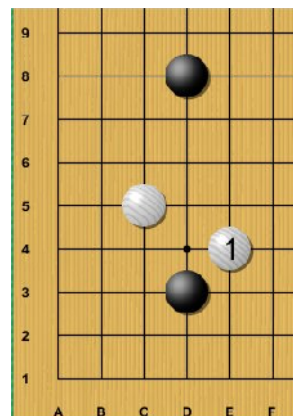
Kaya - *Torreya nucifera*, nucșoara japoneză, crește preponderent în sudvestul Japoniei și este folosit pentru confecționarea gobanurilor de calitate superioară.

Keima - Extensie în forma mutării calului din șah. În diagramă 1, este mutarea calului mică, kogeima, în raport cu piatra marcată,



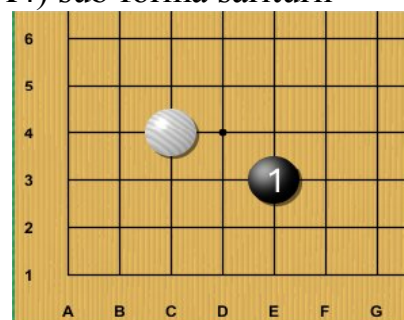
iar 3, este ogeima, mutarea calului mare.

Keima-gake - Mutarea calului jucată diagonal deasupra unei pietre inamice vezi diagrama.



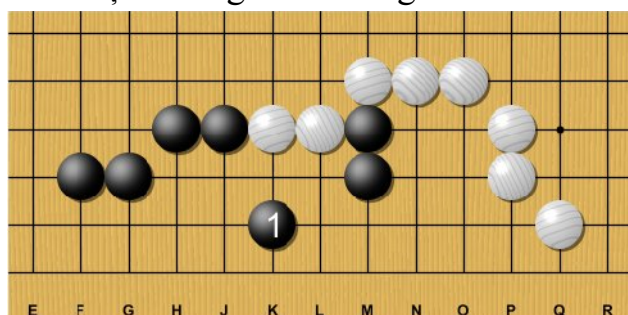
Keima-kakari -

Sau keima gakari, apropiere de o piesă inamică (din 3X4) sub formă săriturii

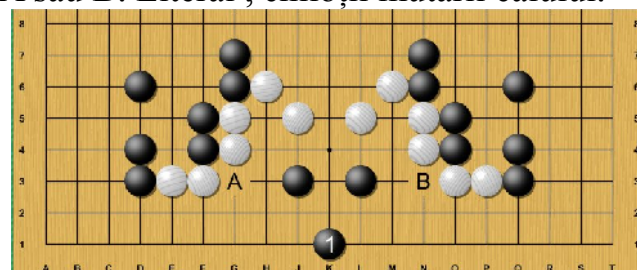


calului.

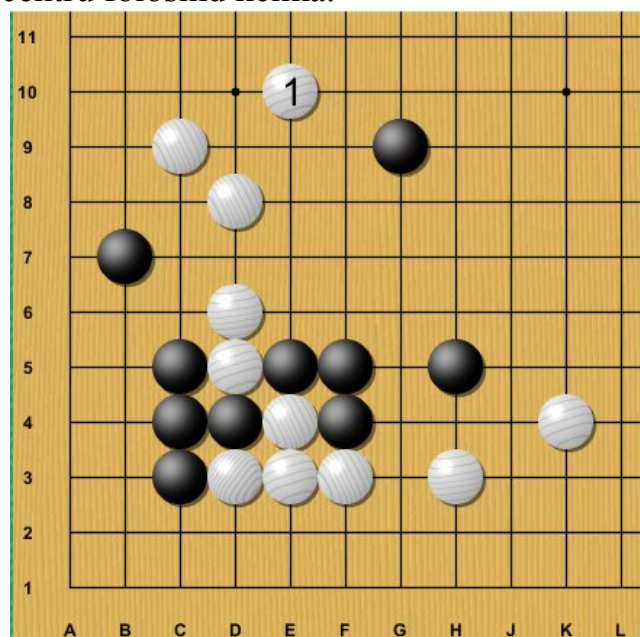
Keima no fundoshi - Termen împrumutat din shogi, care se referă la o keima cu dublă amenințare. Negru 1 în diagramă este un



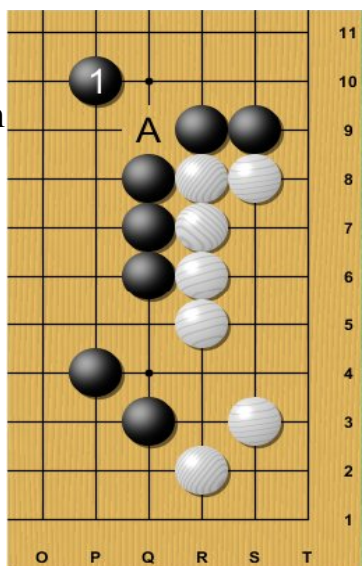
exemplu clasic. Permite negrului să taie la A sau B. Literal, chiloții mutării calului.



Keima-tobi - Mutare de extindere către centru folosind keima.



Keima-tsugi - Conexiune folosind keima. În diagramă negru 1 protejează punctul de tăiere A.



Keima-watari -

Conexiune la marginea tablei folosind keima. Altă sursă spune că e vorba de conectarea a două grupuri de piese, ex în diagramă.

Keisei - Starea jocului, cine câștigă, și cu cât.

Keisei fumei - Poziție în care este neclar cine are conducerea. Poziție prea strânsă pentru a da un pronostic.

Keisei handan - Analiză pozițională, Evaluarea stării jocului, estimarea echilibrului teritorial.

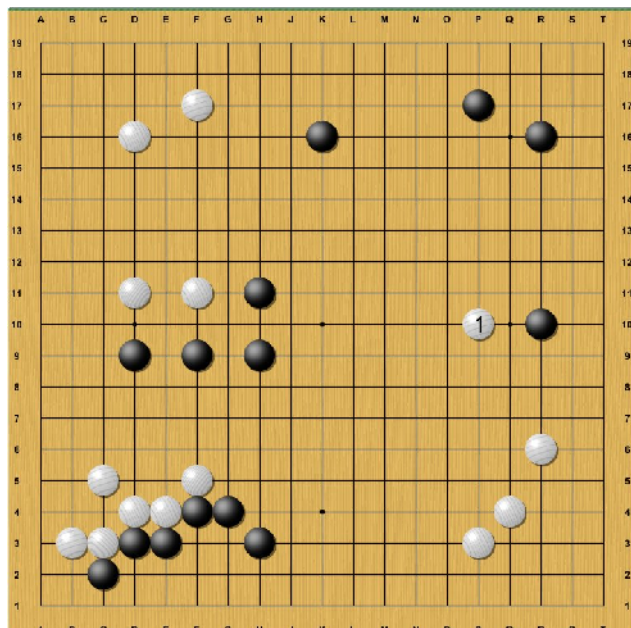
Keise wo sokoneru - A rămîne în urmă, literal a își ruina poziția.

Kenka-komoku - Poziție de deschidere, în care jucătorii ocupă punctele 3X4 opuse, de exemplu negru 3X4, și alb 17X4. compară cu mukai-komoku.

Kenri - Termen adăugat cu semnul întrebării, explicat ca drept. Și în japoneză are această semnificație, mai precis privilegiu. Dar nu văd care ar fi privilegiul relativ la Go.

Kento - Intuiție. Estimarea celei mai bune căi de joc atunci când poziția este prea complexă pentru a putea fi analizată complet.

Keshi - Eliminare, anulare. Reducere a teritoriului jucînd de deasupra. Literal răzuire.



În diagramă negru pornește să schițeze un teritoriu imens în sfertul din dreapta sus. Alb 1 este un exemplu de keshi pentru că limitează posibilitățile de extindere a teritoriului negru.

Ki - Vechiul nume a Goului.

Kiai - Spirit de luptă, sfidare cu sens pozitiv.

Kiai gaki - A avea un kiai superior, a câștiga la kiai.

Kiai make - Kiai inferior

Kibin - Rapid, agil, la timp.

Kibishii - Sever, (cu sensul de fără compromisuri).

Kido - Calea (spiritul) Goului.

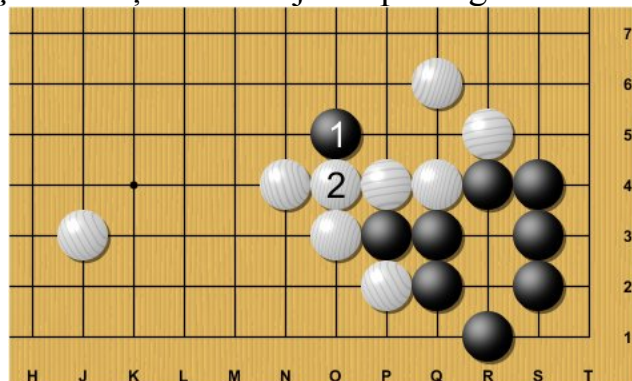
Kifu - O partidă notată, sau manual de Go în sensul clasic.

Kifu - Stil de joc.

Ki-in - Asociație de Go.

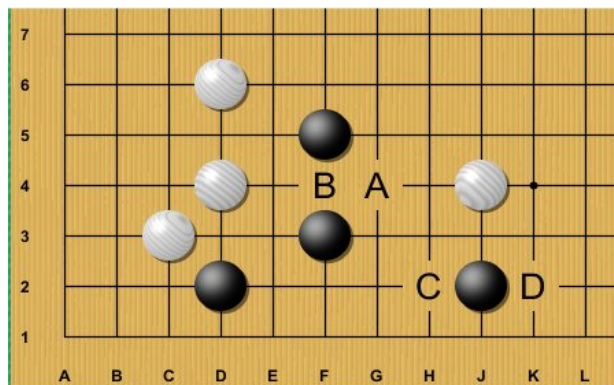
Kikasare - A fi forțat. Opusul lui kikashi.

Kikashi - Mutare care nu poate fi ignorată, și care aduce un avantaj, chiar dacă nu are o urmare imediat. Un exemplu în diagramă. Negru 1 îl obligă pe Alb să răspundă la 2, și secvența îl avantajează pe Negru.



Altă variantă: O mutare care forțează, de obicei făcută în afara cursului jocului. Adesea i se răspunde, iar după aceea este ignorată, pentru a fi folosită mai târziu în partidă. Noțiunea de kikashi este foarte subtilă. Kikashi este sente, dar nu orice sente este kikashi. O mutare este kikashi atunci când aduce mai mult profit celui ce a efectuat-o, comparativ cu profitul adus de răspunsul la kikashi pentru adversar. Deseori profitul măsurându-se în fracțiuni de punct. Profesioniștii devin foarte sensibili în ceea ce privește kikashi, și în analizele post mortem, a decide dacă o mutare este sau nu kikashi devine deseori subiectul unei dezbateri.

Kiki - Amenințare. Punct în care un jucător poate muta în sente, sau care pregătește alte amenințări. (Kiki, substantiv, kiku verb. privilegiu unilateral.)



Alb A este privilegiul albului, pentru ca negrul trebuie să apere la B, după care albul poate viza C sau D.

Kiku - Care urmează să fie sente.

Kimari-te - Mutare evidentă. Sau, mutare care poate decide partida.

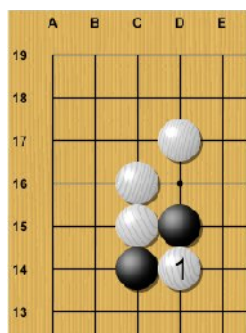
Kimeru - A juca o mutare în loc de a o păstra pentru mai târziu. Literal, a decide.

Kimete - Mutare care decide partida.

Kimeuchi - A stabili, a îngheța poziția.

Kinjo-ko - Amenințări de ko învecinate. Vezi soba-ko.

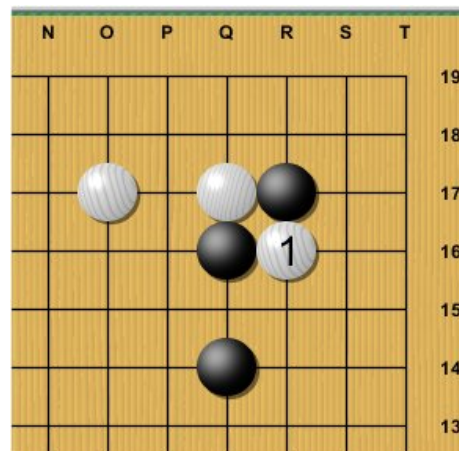
Kiri - Tăietură. De regulă se folosește pentru piese aflate în contact.



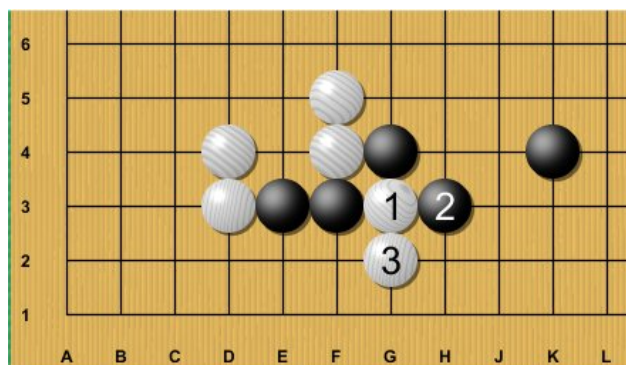
Alb 1 în diagramă este o tăietură, separînd două piese negre.

Kiri - Principiile Goului, teoria Goului.

Kiri-chigae - Tăietură în diagonală, în cruce.



Kirikomi - A tăia în interiorul teritoriului inamic, ceea ce normal implică un sacrificiu.

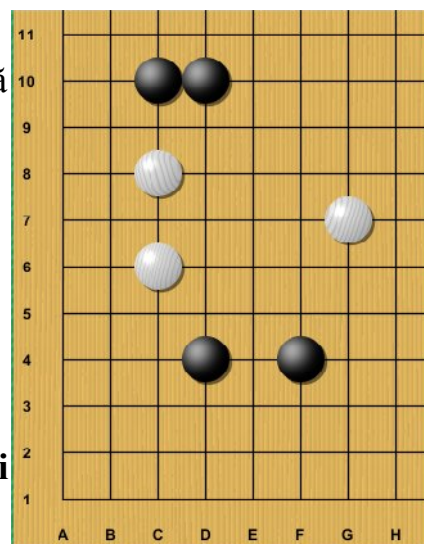


Kiri-nobi - Tăiere și extindere.

-kiri - sufix care semnifică întregire, finalitate, ca în termenii nobikiri, orikiri, zomikiri, uchikiri, etc.

Kirin no kubi

- Literal, gîtul girafei. O săritură peste trei spații din centrul unui grup de două



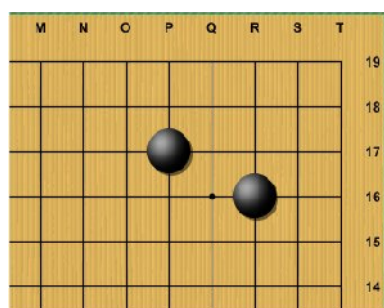
răspunde la amenințare dacă pierderea e mai mare decât pierderea koului, ceea ce îți va oferi posibilitatea de recaptura în ko. Dacă adversarul decide să închidă koul, mutarea de kodate va fi urmată de o secvență ce va aduce o compensație pentru pierderea suferită în ko.

Kō-date-zukuri - A crea amenințări de ko pentru a fi folosite într-o luptă de ko ce se prefigurează.

Kō-bukumi - Ko latent.

Kogeima - O săritură a calului mică.

Kogeima-jimari - Închiderea unui colț cu un grup de două pietre în formă de keima. Vezi diagrama.



Kō-jiman - A avea un avantaj net în materie de amenințări de ko. Literal ko arogant.

Komakai - Strâns, cu semnificația de partidă strânsă.

-komi - Sufix cu semnificația a intra în. Exemple horikomi, warikomi.

Komi - Ajustare a scorului prin compensarea albului pentru dezavantajul de a muta al doilea. În funcție de sistemul de joc între 5,5 și 8,5 puncte.

Komidashi - A da komi.

Komi ga denai - A pierde la komi.

Komi-gakari - Partidă câștigată la komi.

Komi-morai - A primi komi.

Komoku - (punct mic): Oricare dintre intersecțiile 3x4.

Konadare - Josekiul avalanșă mic. Vezi

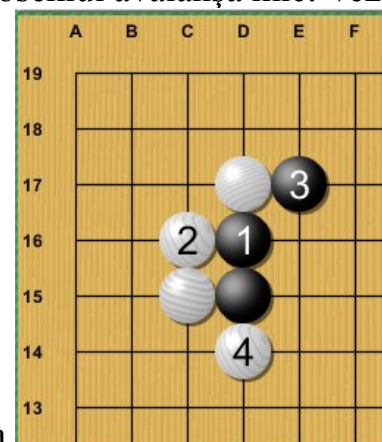


diagrama.

Ko no toriban - Rîndul la capturarea unui ko.

Kono itte - Singura mutare. În comentarii se întâlnește această expresie. Înseamnă că în acel punct al partidei este singura mutare ce poate duce jocul mai departe. Nu este loc pentru preferințe personale sau stil.

Korigatachi - Supraconcentrare de piese, implicit o formă inefficientă sau urîță. Literal formă înghețată. A fi supraconcentrat este mult mai rău decât își poate imagina un începător. Dacă o poziție este rarefiată, ea poate fi întărită, dar supraconcentrarea este definitivă.

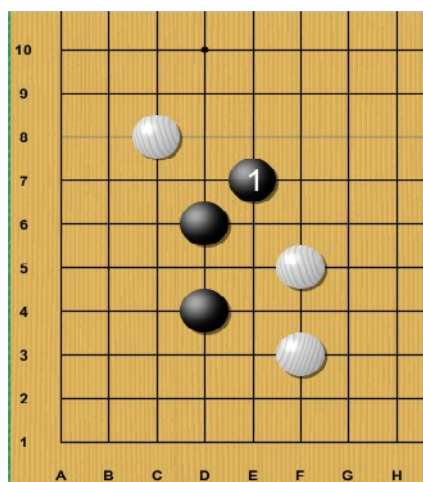
Koryo jikan - Timp de gândire. Timp suplimentar pe care un jucător îl poate folosi atunci când ajunge în

byoyomi.sistemul este folosit în turneele de Go rapid. Termenul e insuficient explicat lăsînd posibilitatea de a se înţelege că este un timp suplimentar diferit de byoyomi, ce poate fi folosit de jucător la nevoie.

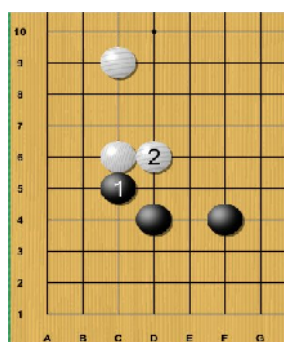
Koshy-tsuke - Ataşament la piept. Negru 1 în diagramă este un exemplu.

Kōshu - Mutare bună.

Kosumi - Mutare în diagonală propriei pietre. Negru 1 în diagramă este un exemplu.



Kosumi-tsuke - Un *kosumi* care este în acelaşi timp *tsuke*. Negru 1 în diagramă este un exemplu.



Kōten - Punct bun. Punct al unei intersecţii.

Ko wo kaisho suru - A încheia o luptă de ko

Koyose - Joc de final târziu. Literal joc mic de final.

Kōzai - Ameninţări de ko.

Kufu - Inovaţie. Mutare sau strategie neobişnuită concepută cu scopul de a rezolva o situaţie particulară, sau pentru a obţine avantaj.

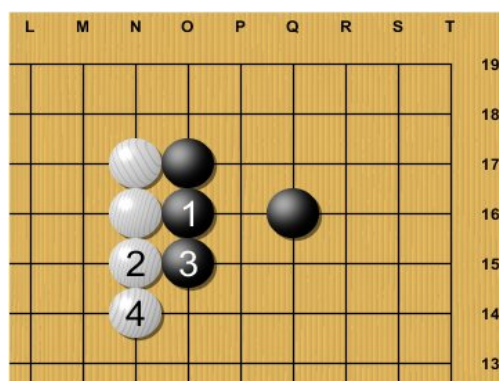
Kurai - Termen vechi folosit acum cîteva secole în Japonia pentru influenţă. Azi folosit mai mult în shogi.

Kuro - Negru. Un grup negru.

Kuro-ban - Negrul la mutare. A lua negrul.

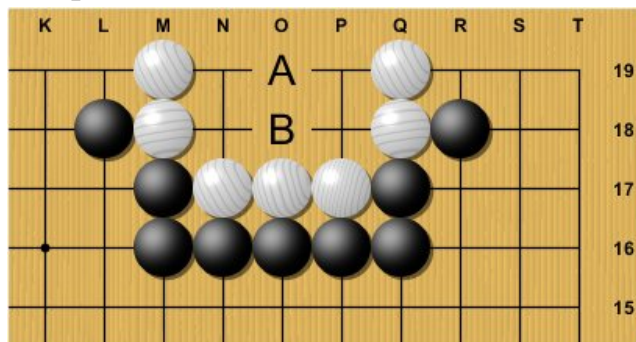
Kuro-mochi - Drept comentariu la o partidă. Negrul stă mai bine, aş prefera să joc cu negrul. Compară cu shiro-mochi.

Kuruma no ato-oshi - A împinge din spate. Literal a împinge căruciorul din spate. 1 şi 3 în diagramă sînt un exemplu. De regulă este o strategie inefficientă.



Kushi-gata - Formă pieptene. Pietrele din diagramă au formă de pieptene şi sînt vii

necondiționat, punctele A și B fiind complementare.



Kyodai-genka - Situație în care o mutare menită să ajute un grup crează probleme unui grup de aceeași culoare. Literal ceartă în familie.

Kyū - Rang de începător. Scară de

clasificare a jucătorilor începători pornind de la 35 kyū până la 1 kyū, cel mai înalt rang înainte de shodan. Diferența dintre ranguri este de o piatră. Se zice că pronunția ar fi "cue".

Kyūba - Punct urgent ce ar trebui ocupat imediat.

Kyūshi-kyoku - Partidă la nouă pietre handicap. Vezi seimoku.

Kyūsho - Punct vital. Punct cheie.