

Il Go tra gioco, matematica e economia

Gianluca Amato, Maurizio Parton, Francesca Scozzari

Pescara, 1 ottobre 2008

- 1 Introduzione storica
 - ... sarà vero?
 - Origini del Go
 - Origini del Go sicure!
 - Dalla Cina al Giappone
 - E finalmente in Europa
 - Nel futuro
- 2 Si gioca!
 - Le regole
 - Lo scopo del gioco
 - Un esempio
 - Si gioca. Per davvero!

1 Introduzione storica

- ... sarà vero?
- Origini del Go
- Origini del Go sicure!
- Dalla Cina al Giappone
- E finalmente in Europa
- Nel futuro

2 Si gioca!

- Le regole
- Lo scopo del gioco
- Un esempio
- Si gioca. Per davvero!

- *Most Chinese writings on Go quote the legend: 'Yao invented Go in order to instruct his son Dan Zhu.' Since Yao was a semi-mythical emperor of the 23rd century BC, this is usually distilled in English into: 'Go is 4,000 years old.'*

- *Most Chinese writings on Go quote the legend: 'Yao invented Go in order to instruct his son Dan Zhu.' Since Yao was a semi-mythical emperor of the 23rd century BC, this is usually distilled in English into: 'Go is 4,000 years old.'*
- *Molti testi cinesi dicono: 'Yao inventò il Go per educare suo figlio Dan Zhu.' Poiché Yao è un imperatore leggendario del 2200 AC, questo viene in genere citato come: 'Il Go è nato 4000 anni fa.'*

- Il Go è nato 4000 anni fa.

- Il Go è nato 4000 anni fa.
- Evidenza archeologica: ritrovamento pedine in sepolture di popolazioni nomadi, in Siberia, datate 2000 AC.

- Il Go è nato 4000 anni fa.
- Evidenza archeologica: ritrovamento pedine in sepolture di popolazioni nomadi, in Siberia, datate 2000 AC. **Forse...**

- Il Go è nato 4000 anni fa.
- Evidenza archeologica: ritrovamento pedine in sepolture di popolazioni nomadi, in Siberia, datate 2000 AC. Forse. . .
- I primi testi scritti che descrivono il Go (con un altro nome, Yi) risalgono al 548 AC [Zuo Chuan]

- Il Go è nato 4000 anni fa.
- Evidenza archeologica: ritrovamento pedine in sepolture di popolazioni nomadi, in Siberia, datate 2000 AC. Forse. . .
- I primi testi scritti che descrivono il Go (con un altro nome, Yi) risalgono al 548 AC [Zuo Chuan] e al 250 AC [Analecta di Confucio, Mencio].

- Il Go è nato 4000 anni fa.
- Evidenza archeologica: ritrovamento pedine in sepolture di popolazioni nomadi, in Siberia, datate 2000 AC. Forse. . .
- I primi testi scritti che descrivono il Go (con un altro nome, Yi) risalgono al 548 AC [Zuo Chuan] e al 250 AC [Analecta di Confucio, Mencio]. **Forse, perché Yi=Go è dibattuto!**

- Evidenza archeologica sicura: tavola da Go risalente alla dinastia Han (206 AC–24 DC, tavola apparentemente di bassa qualità, in contrasto con altre testimonianze che associano il Go all'aristocrazia e lo XiangQi -scacchi cinesi- alla massa).

- Evidenza archeologica sicura: tavola da Go risalente alla dinastia Han (206 AC–24 DC, tavola apparentemente di bassa qualità, in contrasto con altre testimonianze che associano il Go all'aristocrazia e lo XiangQi -scacchi cinesi- alla massa).
- Tutte queste testimonianze hanno dimensione 17x17 (oggi si gioca su una griglia 19x19).

- Evidenza archeologica sicura: tavola da Go risalente alla dinastia Han (206 AC–24 DC, tavola apparentemente di bassa qualità, in contrasto con altre testimonianze che associano il Go all'aristocrazia e lo XiangQi -scacchi cinesi- alla massa).
- Tutte queste testimonianze hanno dimensione 17x17 (oggi si gioca su una griglia 19x19).

► Domanda?

- Evidenza archeologica sicura: tavola da Go risalente alla dinastia Han (206 AC–24 DC, tavola apparentemente di bassa qualità, in contrasto con altre testimonianze che associano il Go all'aristocrazia e lo XiangQi -scacchi cinesi- alla massa).
- Tutte queste testimonianze hanno dimensione 17x17 (oggi si gioca su una griglia 19x19). ▶ Domanda?
- La prima tavola da Go 19x19 risale alla dinastia Sui (581–618 DC).

- Evidenza archeologica sicura: tavola da Go risalente alla dinastia Han (206 AC–24 DC, tavola apparentemente di bassa qualità, in contrasto con altre testimonianze che associano il Go all'aristocrazia e lo XiangQi -scacchi cinesi- alla massa).
- Tutte queste testimonianze hanno dimensione 17x17 (oggi si gioca su una griglia 19x19). [▶ Domanda?](#)
- La prima tavola da Go 19x19 risale alla dinastia Sui (581–618 DC).

[▶ Via di fuga #1](#)

- Folclore: Il Go viene portato in Giappone nel 735 DC da tale Kibi No Makibi (futuro primo ministro in missione in Cina).

- Folclore: Il Go viene portato in Giappone nel 735 DC da tale Kibi No Makibi (futuro primo ministro in missione in Cina).
- Più probabilmente, il Go è arrivato in Giappone pochi anni prima, via monaci buddisti, allo stesso modo della scrittura, delle arti marziali e del tè.

- Folclore: Il Go viene portato in Giappone nel 735 DC da tale Kibi No Makibi (futuro primo ministro in missione in Cina).
- Più probabilmente, il Go è arrivato in Giappone pochi anni prima, via monaci buddisti, allo stesso modo della scrittura, delle arti marziali e del tè.
- Successivo sviluppo del Go nel periodo Nara (710–794 DC) e nel fiorente periodo Heian (794-1185 DC) (Testimoniato da testi classici giapponesi: Manyo Shu, Genji Monogatari, Makura No Soshi).

- Folclore: Il Go viene portato in Giappone nel 735 DC da tale Kibi No Makibi (futuro primo ministro in missione in Cina).
- Più probabilmente, il Go è arrivato in Giappone pochi anni prima, via monaci buddisti, allo stesso modo della scrittura, delle arti marziali e del tè.
- Successivo sviluppo del Go nel periodo Nara (710–794 DC) e nel fiorente periodo Heian (794-1185 DC) (Testimoniato da testi classici giapponesi: Manyo Shu, Genji Monogatari, Makura No Soshi).
- Il Go va fuori moda in Cina e in Corea, mentre il Giappone si isola dal resto del mondo. Il Go, così come altre arti, viene gelosamente tenuto segreto e sviluppato.

- Nel 1603 un monaco buddista di nome Nikkai viene nominato ufficialmente Godokoro (ministro del Go). Il Go entra a far parte della politica.

- Nel 1603 un monaco buddista di nome Nikkai viene nominato ufficialmente Godokoro (ministro del Go). Il Go entra a far parte della politica.
- **Nascono quattro scuole, finanziate pubblicamente (Honinbo, Yasui, Inoue e Hayashi). Nasce il professionismo -cioè gente pagata da privati per giocare a Go, come il nostro calcio!**

▶ Approfondisci periodo Edo

- Nel 1603 un monaco buddista di nome Nikkai viene nominato ufficialmente Godokoro (ministro del Go). Il Go entra a far parte della politica.
- Nascono quattro scuole, finanziate pubblicamente (Honinbo, Yasui, Inoue e Hayashi). Nasce il professionismo -cioè gente pagata da privati per giocare a Go, come il nostro calcio!
[▶ Approfondisci periodo Edo](#)
- **Oggi in Giappone il Go è a livello economico il terzo sport, dopo baseball e sumo.**

- Nel 1603 un monaco buddista di nome Nikkai viene nominato ufficialmente Godokoro (ministro del Go). Il Go entra a far parte della politica.
- Nascono quattro scuole, finanziate pubblicamente (Honinbo, Yasui, Inoue e Hayashi). Nasce il professionismo -cioè gente pagata da privati per giocare a Go, come il nostro calcio!
[▶ Approfondisci periodo Edo](#)
- Oggi in Giappone il Go è a livello economico il terzo sport, dopo baseball e sumo.

[▶ Via di fuga #2](#)

- Prime tracce scritte del Go in occidente: 1694, *De ludis orientalibus*, Thomas Hyde.

- Prime tracce scritte del Go in occidente: 1694, De ludis orientalibus, Thomas Hyde.
- 1880: tale Oskar Korschelt diffonde il Go negli imperi tedesco e austro-ungarico. Avendolo imparato in Giappone, tutta la terminologia odierna è giapponese.

- Prime tracce scritte del Go in occidente: 1694, De ludis orientalibus, Thomas Hyde.
- 1880: tale Oskar Korschelt diffonde il Go negli imperi tedesco e austro-ungarico. Avendolo imparato in Giappone, tutta la terminologia odierna è giapponese.
- 1905: il Go viene portato negli Stati Uniti da Edward Lasker, che lo aveva imparato a Berlino. Nasce il Go club di New York, primo club di Go negli Stati Uniti.

- Prime tracce scritte del Go in occidente: 1694, De ludis orientalibus, Thomas Hyde.
- 1880: tale Oskar Korschelt diffonde il Go negli imperi tedesco e austro-ungarico. Avendolo imparato in Giappone, tutta la terminologia odierna è giapponese.
- 1905: il Go viene portato negli Stati Uniti da Edward Lasker, che lo aveva imparato a Berlino. Nasce il Go club di New York, primo club di Go negli Stati Uniti. **Forse: altre fonti citano i primi club di Go a Honolulu e San Francisco nel 1880!**

- 1909: nasce a Graz il primo mensile europeo di Go (Deutsche Gozeitung).

- 1909: nasce a Graz il primo mensile europeo di Go (Deutsche Gozeitung).
- 1924: nasce l'associazione di Go giapponese (Nihon Ki-in).

- 1909: nasce a Graz il primo mensile europeo di Go (Deutsche Gozeitung).
- 1924: nasce l'associazione di Go giapponese (Nihon Ki-in).
- **1935: nasce l'associazione di Go americana.**

- 1909: nasce a Graz il primo mensile europeo di Go (Deutsche Gozeitung).
- 1924: nasce l'associazione di Go giapponese (Nihon Ki-in).
- 1935: nasce l'associazione di Go americana.
- **1937: nasce l'associazione di Go tedesca.**

- 1909: nasce a Graz il primo mensile europeo di Go (Deutsche Gozeitung).
- 1924: nasce l'associazione di Go giapponese (Nihon Ki-in).
- 1935: nasce l'associazione di Go americana.
- 1937: nasce l'associazione di Go tedesca.
- Dopo la guerra, la Ki-in ha un ruolo predominante nella diffusione del Go in Europa, e nell'America tutta: fonda centri goistici, invia insegnanti professionisti, finanzia eventi.

- 1909: nasce a Graz il primo mensile europeo di Go (Deutsche Gozeitung).
- 1924: nasce l'associazione di Go giapponese (Nihon Ki-in).
- 1935: nasce l'associazione di Go americana.
- 1937: nasce l'associazione di Go tedesca.
- Dopo la guerra, la Ki-in ha un ruolo predominante nella diffusione del Go in Europa, e nell'America tutta: fonda centri goistici, invia insegnanti professionisti, finanzia eventi.
- **1954: nasce la federazione di Go europea.**

- 1909: nasce a Graz il primo mensile europeo di Go (Deutsche Gozeitung).
- 1924: nasce l'associazione di Go giapponese (Nihon Ki-in).
- 1935: nasce l'associazione di Go americana.
- 1937: nasce l'associazione di Go tedesca.
- Dopo la guerra, la Ki-in ha un ruolo predominante nella diffusione del Go in Europa, e nell'America tutta: fonda centri goistici, invia insegnanti professionisti, finanzia eventi.
- 1954: nasce la federazione di Go europea.
- 1982: nasce la federazione di Go internazionale (71 paesi membri al momento).

- 1909: nasce a Graz il primo mensile europeo di Go (Deutsche Gozeitung).
- 1924: nasce l'associazione di Go giapponese (Nihon Ki-in).
- 1935: nasce l'associazione di Go americana.
- 1937: nasce l'associazione di Go tedesca.
- Dopo la guerra, la Ki-in ha un ruolo predominante nella diffusione del Go in Europa, e nell'America tutta: fonda centri goistici, invia insegnanti professionisti, finanzia eventi.
- 1954: nasce la federazione di Go europea.
- 1982: nasce la federazione di Go internazionale (71 paesi membri al momento).
- **1989: nasce la federazione di Go italiana.**

- 1909: nasce a Graz il primo mensile europeo di Go (Deutsche Gozeitung).
- 1924: nasce l'associazione di Go giapponese (Nihon Ki-in).
- 1935: nasce l'associazione di Go americana.
- 1937: nasce l'associazione di Go tedesca.
- Dopo la guerra, la Ki-in ha un ruolo predominante nella diffusione del Go in Europa, e nell'America tutta: fonda centri goistici, invia insegnanti professionisti, finanzia eventi.
- 1954: nasce la federazione di Go europea.
- 1982: nasce la federazione di Go internazionale (71 paesi membri al momento).
- 1989: nasce la federazione di Go italiana.
- **1999: nasce l'associazione goistica italiana.**

- Prima edizione del “World Mind Sport Games” a Pechino, dal 3 al 18 ottobre, alla quale parteciperanno per il Go venti italiani.

- Prima edizione del “World Mind Sport Games” a Pechino, dal 3 al 18 ottobre, alla quale parteciperanno per il Go venti italiani.
- Nel mondo una persona su 222 gioca a Go.

- Prima edizione del “World Mind Sport Games” a Pechino, dal 3 al 18 ottobre, alla quale parteciperanno per il Go venti italiani.
- Nel mondo una persona su 222 gioca a Go. **Forse: statistica fatta per supportare la richiesta di inserire il Go negli sport olimpici.**

- 1 Introduzione storica
 - ... sarà vero?
 - Origini del Go
 - Origini del Go sicure!
 - Dalla Cina al Giappone
 - E finalmente in Europa
 - Nel futuro
- 2 Si gioca!
 - Le regole
 - Lo scopo del gioco
 - Un esempio
 - Si gioca. Per davvero!

- Materiale di gioco: una griglia di 19 linee orizzontali x 19 linee verticali (goban), pedine bianche e pedine nere (pietre).

- Materiale di gioco: una griglia di 19 linee orizzontali x 19 linee verticali (goban), pedine bianche e pedine nere (pietre).
- Si gioca in due: un giocatore usa le pietre bianche e l'altro le pietre nere.

- Materiale di gioco: una griglia di 19 linee orizzontali x 19 linee verticali (goban), pedine bianche e pedine nere (pietre).
- Si gioca in due: un giocatore usa le pietre bianche e l'altro le pietre nere.
- **Turno di gioco:**

- Materiale di gioco: una griglia di 19 linee orizzontali x 19 linee verticali (goban), pedine bianche e pedine nere (pietre).
- Si gioca in due: un giocatore usa le pietre bianche e l'altro le pietre nere.
- Turno di gioco:
 - ① mossa;

- Materiale di gioco: una griglia di 19 linee orizzontali x 19 linee verticali (goban), pedine bianche e pedine nere (pietre).
- Si gioca in due: un giocatore usa le pietre bianche e l'altro le pietre nere.
- Turno di gioco:
 - 1 mossa;
 - 2 rimozione prigionieri;

- Materiale di gioco: una griglia di 19 linee orizzontali x 19 linee verticali (goban), pedine bianche e pedine nere (pietre).
- Si gioca in due: un giocatore usa le pietre bianche e l'altro le pietre nere.
- Turno di gioco:
 - 1 mossa;
 - 2 rimozione prigionieri;
 - 3 controllo suicidi.

Mossa

- Mossa: si posa una pietra su una *intersezione*.

Mossa

- Mossa: si posa una pietra su una *intersezione*. **Intersezione, non casella!**

Mossa

- Mossa: si posa una pietra su una *intersezione*. Intersezione, non casella!
- **Attenzione: una volta posate, le pietre non vengono più spostate!**

Rimozione prigionieri

- Le intersezioni a nord, sud, est e ovest di una pietra si dicono *libertà*.

Rimozione prigionieri

- Le intersezioni a nord, sud, est e ovest di una pietra si dicono *libertà*.
- Una pietra con tutte le libertà occupate dall'avversario è *catturata*, e diventa un *prigioniero*.

Rimozione prigionieri

- Le intersezioni a nord, sud, est e ovest di una pietra si dicono *libertà*.
- Una pietra con tutte le libertà occupate dall'avversario è *catturata*, e diventa un *prigioniero*.
- Un insieme di pietre unite da libertà comuni si dice *catena*.

Rimozione prigionieri

- Le intersezioni a nord, sud, est e ovest di una pietra si dicono *libertà*.
- Una pietra con tutte le libertà occupate dall'avversario è *catturata*, e diventa un *prigioniero*.
- Un insieme di pietre unite da libertà comuni si dice *catena*.
- Una catena con tutte le libertà occupate dall'avversario è *catturata*, e tutte le pietre di cui è composta diventano prigionieri.

Rimozione prigionieri

- Le intersezioni a nord, sud, est e ovest di una pietra si dicono *libertà*.
- Una pietra con tutte le libertà occupate dall'avversario è *catturata*, e diventa un *prigioniero*.
- Un insieme di pietre unite da libertà comuni si dice *catena*.
- Una catena con tutte le libertà occupate dall'avversario è catturata, e tutte le pietre di cui è composta diventano prigionieri.
- **Rimozione prigionieri: si rimuovono i prigionieri del colore avversario.**

Controllo suicidi

- Controllo suicidi: si controlla che non ci siano pietre o catene del proprio colore senza libertà:

Controllo suicidi

- Controllo suicidi: si controlla che non ci siano pietre o catene del proprio colore senza libertà: **se ci sono, la mossa era illegale e non si poteva fare!**

- Scopo del gioco: vincere

- Scopo del gioco: vincere? **No, divertirsi!**

- Scopo del gioco: vincere? No, divertirsi!
- Se proprio si vuole vincere, bisogna fare più punti dell'avversario.

- Scopo del gioco: vincere? No, divertirsi!
- Se proprio si vuole vincere, bisogna fare più punti dell'avversario.
- **Punti: prigionieri + territorio circondato**

- Scopo del gioco: vincere? No, divertirsi!
- Se proprio si vuole vincere, bisogna fare più punti dell'avversario.
- Punti: prigionieri + territorio circondato
- **Territorio circondato: le intersezioni vuote delimitate solo da catene del nostro colore o dai bordi.**

Introduzione storica
Si gioca!

Le regole
Lo scopo del gioco
Un esempio
Si gioca. Per davvero!

Una partita 9x9

Introduzione storica
Si gioca!

Le regole
Lo scopo del gioco
Un esempio
Si gioca. Per davvero!

E ora giocate!



Wikipedia.



Sensei's Library:

<http://senseis.xmp.net/>

Licenza

- È permesso copiare, distribuire e/o modificare questo documento seguendo i termini della GNU Free Documentation License, versione 1.2 o ogni versione successiva pubblicata dalla Free Software Foundation; senza sezioni non modificabili, senza testi di prima di copertina e di quarta di copertina. Una copia della licenza è disponibile alla URL: <http://www.gnu.org/licenses/fdl-1.2-standalone.html>

Introduzione storica
Si gioca!

Le regole
Lo scopo del gioco
Un esempio
Si gioca. Per davvero!

FINE!

Bella domanda!

Ma giocare il Go su una griglia 17x17 o 19x19 è la stessa cosa? Non si cambia completamente il gioco? Per esempio, negli scacchi non avrebbe senso giocare su una griglia 6x6 invece che 8x8!

▶ Indietro

Acc. . . Non ho preparato questa parte!

▶ Pazienza, torna indietro