

LIÇÕES SOBRE OS FUNDAMENTOS DO GO

Toshiro Kageyama 7p



Traduzido por Philippe Fanaro

Lições sobre os Fundamentos do Go
Toshiro Kageyama

Sobre o Autor

Toshiro Kageyama nasceu em 1926 no distrito administrativo – ou prefeitura – de Shizuoka, no Japão. Um jogador de Go desde sua juventude, venceu o Torneio Honinbo Amador do Japão em 1948 e se tornou profissional no ano seguinte. Seu histórico de promoções é:

1 dan 1949
2 dan 1950
3 dan 1951
4 dan 1953
5 dan 1955
6 dan 1961
7 dan 1977

Em 1953, obteve primeiro lugar na segunda divisão do Oteai – o torneio de graduação profissional –, e, em 1965 e 1966, teve a segunda colocação no Torneio Kodansha (uma competição entre profissionais de 5 a 7 dan). Em 1967, recebeu o prêmio Takamatsu-no-miya.

Ele também é conhecido por seu estilo de jogo constante e precisão nos cálculos. Ele ainda é ativo no mundo amador de Go, onde mantém muitos contatos, e é o autor de diversos livros sobre Go.

Também disponível em inglês: *Kage's Secret Chronicles of Handicap Go* ou *As Crônicas Secretas de Go de Desvantagem de Kage*.

(Texto da versão em inglês de 1978.)

Nota sobre a Tradução

Este é um livro que recomendo incessantemente aos iniciantes. Na minha opinião, é o que deve ser lido após aprenderem-se as regras e algumas partidas introdutórias. Entretanto, não são só os iniciantes que tirarão proveito ao lê-lo, creio que a imensa maioria dos jogadores progredirá após sua leitura, ou, no mínimo, terá uma boa dose de entretenimento. Eu mesmo, um jogador já com alguma experiência – nível ao redor de 1k ou 1d KGS –, corrigi diversos vícios que tinha ao mesmo tempo em que traduzia. Como diz Kageyama, apesar de que em outro contexto, leia e leia novamente!

É preciso que eu antes esclareça alguns pontos sobre a tradução deste livro. Em primeiro lugar, não possuo formação técnica em tradução, mas sim em engenharia; a questão da qualidade da tradução certamente deve ser averiguada neste caso. Contudo, para aliviar suas preocupações, garanto que tenho nível o suficiente de inglês para traduzir tal obra, francamente, ela não é nenhum épico de Guimarães Rosa e nem o mesmo que lançar foguetes – isto é, não é preciso um nível técnico elevadíssimo. Em grande parte do livro, discute-se diagramas de Go, com linguagem simples: a dificuldade não estará no texto e sim em ler as jogadas dos diagramas, esforce-se, só assim você avançará. Porém, quero chamar a atenção para as narrativas que o autor expõe ao longo da obra: é algo que, para mim, falta no mundo do Go, até mesmo os asiáticos se queixam disso, humanizar os jogadores é humanizar o próprio jogo, o que o torna ainda mais atraente e cativante. Farei o possível para que as histórias aqui narradas continuem comigo.

O segundo ponto é relacionado à tradução de termos técnicos do jogo. Já jogo há mais de quatro anos e jamais havia utilizado termos intencionalmente traduzidos ao português seja oralmente ou via escrita, somente adaptações. Em geral, aqueles que aprenderam Go no ocidente utilizam ou termos em japonês ou em inglês – tive experiência com termos em francês e fiquei chocado com o quão estrangeiros à língua eles me pareciam e quão bem eram recebidos pelos francófonos –, o que dificulta o acesso àqueles que não falam bem nenhuma das duas línguas, ou seja, a maioria. Dessa forma, talvez se faça necessário dar um passo adiante e traduzir realmente os termos do jogo, e foi o que eu tentei fazer. É difícil, mas creio que nos resta somente esperar que eles aos poucos sejam aceitos dentro da língua, serão como instrumentos musicais fora de ritmo que causam desconforto tanto para quem ouve quanto quem toca, uma hora eles entrarão na passada. É o caso, por exemplo, de: “peep” que foi traduzido como “espiada” ou “espiadela”; ou “thickness”, que preferi traduzir como “espessura”, apesar de sua conotação no jogo focar em força do grupo quando o termo é usado; ou “cap”, dentre um de seus significados: chapéu em inglês – e que foi traduzido em francês para “chapeau”, que também significa chapéu – e que traduzi naturalmente como “chapéu”, além de criar um pseudo-neologismo já utilizado em qualquer quadra de futebol do Brasil para sua forma verbal: “chapelar”. Há aqueles termos que preferi não traduzir e utilizar o original japonês, pois eles, forjados com intuitos muito específicos, evocam ideias particulares ao jogo – e também para não ostracizar demais os falantes da língua portuguesa em relação à comunidade goísta mundial –, algo que está além da capacidade de nossa língua no momento, alguns exemplos são: moyo, uma grande área de proto-território; joseki, um padrão equilibrado localmente; tesuji, um movimento brilhante; dentre outros.

O terceiro e último ponto é breve: esta não é uma tradução direta. O livro foi originalmente escrito em japonês, traduzido para o inglês pela Ishi Press nos anos 1970 e, por fim, traduzido do inglês para o português aqui. É inevitável que haja, então, ainda mais perdas. Na próxima, que se voluntarie alguém que saiba japonês.

Ressalvas descarregadas, foi um trabalho fervoroso de uma quinzena de dias traduzir este livro, erros aqui e acolá serão inevitáveis, mais me interessa soltar esta obra para a comunidade do que fazê-la passar por ene sessões de escrutínio.
Enfim...

Boa Leitura!

Philippe Fanaro
Junho de 2017

Lições sobre os Fundamentos do Go

Por Toshiro Kageyama

Prefácio

“Se você quiser ficar mais forte, leia este livro.” Esta frase é destinada a uma ampla gama de jogadores de Go, desde iniciantes que mal aprenderam as regras a peritos de níveis dan. Nas próximas páginas, eu transmito ao mundo a essência de toda a experiência e conhecimento que sete anos como amador e mais vinte e dois como profissional me deram.

Os temas principais do livro são a importância dos fundamentos, a filosofia do Go, e como estudá-lo. Tudo que peço é que o leitor não faça nada tão tolo quanto terminá-lo em um dia. Ele deve ser lido deliberadamente, um capítulo por dia no máximo, uma quinzena para finalizá-lo completamente. Se o leitor, então, utilizar outra quinzena relendo-o e aprendendo com o livro como se este fosse um bom instrutor, creio que posso prometer que ele superará a barreira de seu presente nível.

Toshiro Kageyama
Verão de 1970

Conteúdo

Capítulo 1	9
Escadas e Redes	
Capítulo 2	26
Cortando e Conectando	
Capítulo 3	41
As pedras saem para um passeio	
Capítulo 4	48
A luta para passar à frente	
Capítulo 5	65
Território e Esferas de Influência	
Interlúdio	84
Palestrando na NHK-TV	
Capítulo 6	89
Vida e Morte	
Capítulo 7	105
Como estudar Joseki	
Capítulo 8	118
Boa e Má Forma	
Capítulo 9	137
Movimentos Próprios e Impróprios	
Capítulo 10	145
Tesuji: a recaptura; a falta de liberdades; a escada em espiral; o posicionamento; a jogada de contato; sob as pedras.	
Capítulo 11	195
Indicações sobre o Yose	
Capítulo 12	206
Comentário de Jogo: Derrotando o Meijin	
Apêndice	218
Glossário de Termos	
Posfácio	

Capítulo 1

Escadas e Redes

Introdução

O desejo de se tornar mais forte – meia ou uma pedra mais forte – é compartilhado por todos os amantes de Go, tanto amadores quanto profissionais, qual seja o nível. É uma manifestação do espírito humano e sua ambição, que continuam até nossa morte. Há uma diferença, no entanto, entre amadores e profissionais. Pura e simplesmente: amadores jogam o jogo; profissionais labutam nele. Outrora, imaginava-se que isso colocava amadores e profissionais em caminhos paralelos que jamais se cruzariam – que amadores não poderiam sequer abordar o nível profissional. Hoje em dia, entretanto, o grande surto de crescimento no tamanho da comunidade de jogadores de Go estreitou a distância entre tais caminhos e até os fez tangentes. Já existem, entre os melhores amadores, aqueles que conseguem competir em termos igualitários contra profissionais. Isso serve para evidenciar como Go está florescendo.

Mas esses são somente poucos casos especiais, escolhidos dentre uma massa de milhões. Quase todo o resto parece permanecer muito abaixo de onde gostariam de estar, a despeito de seus grandes esforços para melhorar.

O que é preciso fazer para se tornar melhor em Go? Isto deve ser algo que todo entusiasta de Go quer saber. Recordo-me de muitas ocasiões em que eu fui indagado com tal questão. A resposta real talvez seja que não há um método simples e definitivo, mas tal declaração resulta no mesmo que dizer nada. Eu sempre quis responder a essa questão, mas me parecia impossível lidar com ela em poucas palavras. Queria tentar escrever um livro, um do qual eu pudesse me vangloriar: “Se você quiser ficar mais forte, leia este livro”. Agora que eu tenho a chance de fazê-lo, sinto-me muito empolgado com o prospecto de aplicar toda a minha experiência e destilá-la em um volume e oferecê-lo ao mundo.

Após aprender as regras, seu primeiro passo deveria ser somente jogar por um tempo, e por “um tempo” não me refiro a qualquer quantia de tempo, mas uma de jogos, digamos cinquenta ou cem. Durante este período, se você vir uma pedra adversária, tente capturá-la, tente cortá-la. Se você vir uma pedra amiga, tente salvá-la da captura, tente conectá-la. Concentre-se nisso somente enquanto você vai construindo uma experiência prática: há um ditado sobre ser “endurecido em cem batalhas”. Você não pode esperar fazer todo o seu estudo através de livros. Eu também gostaria de recomendar que você jogasse de acordo com suas próprias ideias, com uma mente aberta. Caso possível, escolha outros iniciantes. Se você for aprender a jogar Go, ter uma mente aberta é a coisa mais importante.

Em seguida, apesar de que isto depende do indivíduo, de minha experiência, você encontrará quatro barreiras: em 12-13 kyu, 8-9 kyu, 4-5 kyu, e em 1-2 kyu. Você se depara com uma barreira quando sua força pára de subir e você se encontra jogando por diversão, como uma maneira de trocar ideias – qualquer oponente serve, estudar livros, neste estágio, não leva a lugar nenhum. A espessura dessas barreiras varia de pessoa a pessoa, alguns conseguem superá-las facilmente, outros, não. Sei de pessoas que passam a manhã e a tarde todos os dias jogando em clubes de Go, mas não fazem nenhum progresso. Não importa o quão ardente sua vontade em aprender seja no começo, deixe que essa condição continue por dois ou três meses, um ou dois anos, e a esperança de melhora é abandonada. O jogador então se reconhece como um “6 kyu permanente” e todos os outros o fazem também.

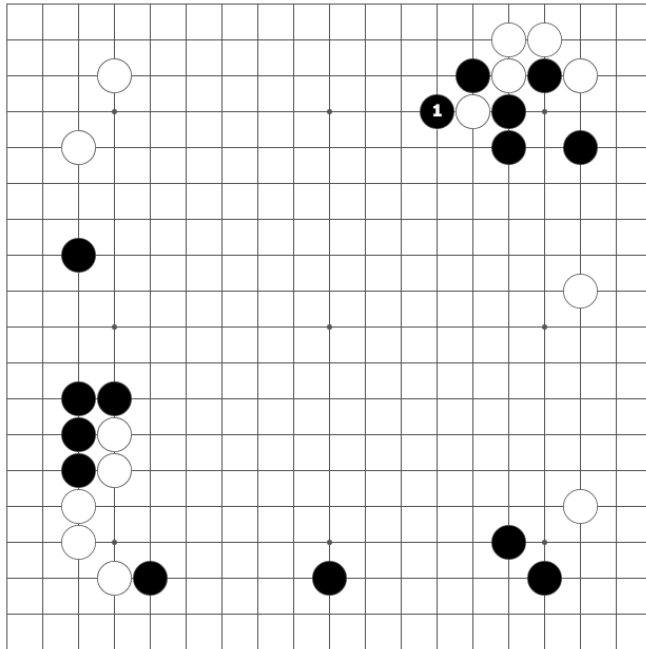
Essa condição é insuportável, ainda assim, quantos jogadores de Go se encontram nela? Quase todos? Se sim, seria um crime deixá-los ser como estão, e é por isso que eu estou escrevendo este livro – para explicar em detalhe o que é necessário para quebrar as barreiras. Sinto que o que eu tenho a dizer será bem recebida notícia para aqueles que não sabem o que estudar, ou como estudar.

Claro que não se pode fazer progresso em uma disciplina sem esforço: “não há prazer sem dor”. Prazer é progredir, e dor, o sofrimento do esforço. Estude da maneira errada, porém, e o resultado será somente dor sem nenhum prazer. Deve-se, sobretudo, aprender a maneira correta de se estudar.

Escadas

Ainda em escadas? Ridículo! Até mesmo olhar para esta página está abaixo de mim.

Sim, mas se você se sentir trapaceado, leia um pouco mais. Não se esqueça dos fundamentos. Nosso estudo começa com escadas.



Dia. 1

Dia. 1 (a abertura de um jogo em igualdade). O resultado deste jogo dependerá da captura ou não captura da pedra branca na escada que se inicia com 1. Muitos amadores, às vezes até mesmo amadores de níveis dan, se impacientam quando confrontados com longas escadas como esta e recorrem a se inclinar sobre o tabuleiro em movimentos de ziguezague com a cabeça ou mesmo correndo seus dedos diagonalmente pelo tabuleiro – ou, em casos extremos, convencer verbalmente o adversário sobre a acurácia de sua jogada. Tudo isso eu acho bastante patético.

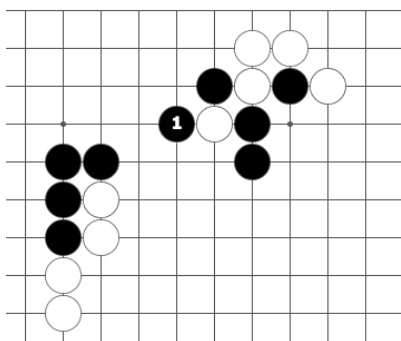
Quando uma escada se torna ligeiramente difícil como esta, há uma tendência generalizada a

desistir, e especular se há algo como um teorema de geometria, algum mecanismo que se possa aplicar e receber a resposta instantaneamente. Se você quisesse criar tal ferramenta, não seria tão difícil, mas tê-la só provar-se-ia destrutivo para com o seu jogo.

Escadas deveriam ser a escola que ensina como ler pacientemente, passo a passo – preto, branco, preto, branco, etc. –, a única maneira.

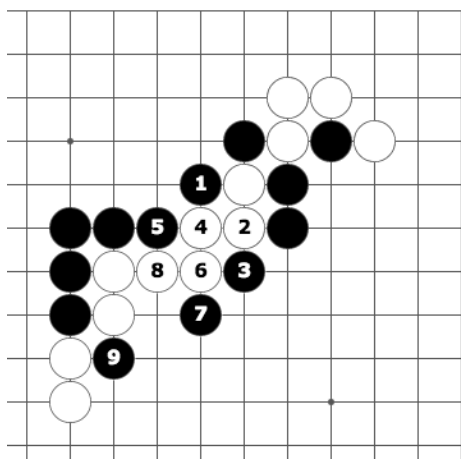
Alguns dirão, “Ah, mas disso eu já sei; é só que é muito trabalho.” Outros dirão,

“Veja, eu ainda sou fraco no jogo; eu não consigo fazer nada tão difícil quanto ler.” Que os preguiçosos façam como quiserem. Eles não irão a lugar nenhum dessa maneira. Eles precisam ser pegos pelo pescoço e engolir uma porção de bom-senso.



Dia. 2

Dia. 2 Bem, então, que tal este diagrama? O preto consegue capturar a pedra na escada? Sem colocar as pedras no tabuleiro, você consegue seguir – preto, branco, preto, branco, etc – até o fim somente com os olhos? Qual é a sua conclusão?

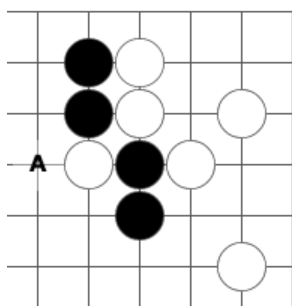


Dia. 3

Dia. 3 O Preto agarra a pedra branca, o Branco escapa a princípio, preto bloqueia novamente, branco escapa, preto, branco, preto, branco, preto e, por fim, o Branco perde sete pedras. Está vendo? Você *consegue* ler. Veja o Dia. 2 novamente – preto, branco, preto, branco – você *consegue* ler. De novo! Faça umas repetições para praticar. Quando se sentir seguro, mova o agrupamento esquerdo de pedras pretas e brancas diagonalmente para fora, uma, duas ou três linhas. Leia de novo. Qualquer um cujos olhos começarem a lacrimejar ou começar a ter dor de cabeça tem um caso extremo de astigmatismo e deveria consultar um oftalmologista imediatamente. Confine sua prática a esse exercício todos os dias até que você possa ler a escada mais distante do Dia. 1 com a

maior das facilidades, desde o canto superior direito até o inferior esquerdo. Quando conseguir, rearranje as pedras pretas e brancas no canto esquerdo inferior – use sua criatividade – e tente ler novamente. Este é o caminho.

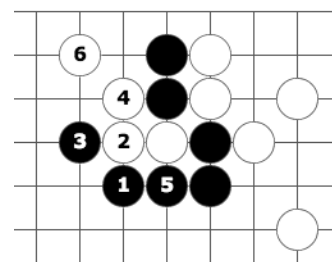
Este exercício lhe trará uma valiosa recompensa: confiança de que você consegue ler qualquer escada em qualquer lugar, a qualquer hora. Essa confiança anuncia o seu próximo grande passo. Muitas pessoas atravessaram suas barreiras se atendo persistentemente a este meu método. Hábito é algo assustador. Atenha-se a ele todos os dias e, em breve, escadas tornar-se-ão as coisas mais fáceis do mundo de se ler. Você não irá despender o menor esforço lendo uma escada direta com a do Dia. 1 em alguns segundos – um feito super-humano para alguém que não conhece o jogo de Go, apesar de que um feito sequer digno de minúscula nota para um profissional. Mesmo um iniciante deveria estar apto a resolver rapidamente este problema. Vamos seguir adiante.



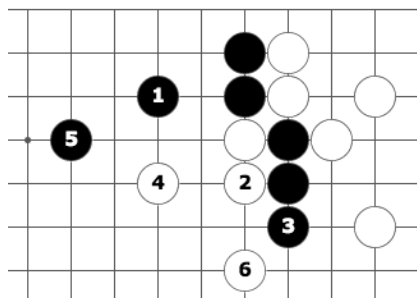
Dia. 4

Dia. 4 Preto a jogar. Obviamente, se a escada funcionar, ele deveria jogar em 'A', mas o que ele deveria fazer quando a escada não funciona? Isso talvez necessite de uma pausa para reflexão.

Dia. 5 Em certas circunstâncias, uma jogada de ombro como Preta 1 é efetiva, mas aqui Branco sai com 2 a 6 e Preto não consegue nada.

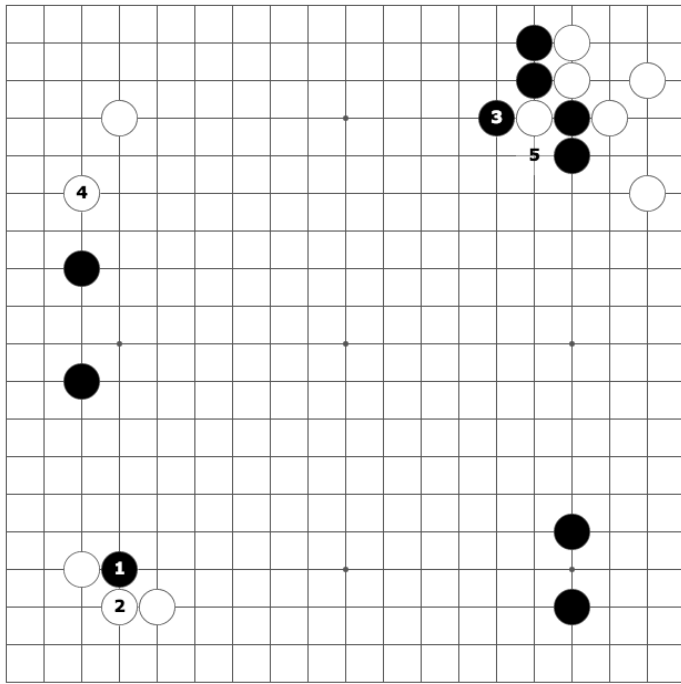


Dia. 5



Dia. 6

Dia. 6 Localmente, o primeiro instinto é pular para fora com Preto 1, mas, após Branco 2 a 6, as três pedras Pretas estão em apuros. Isso também não é bom.



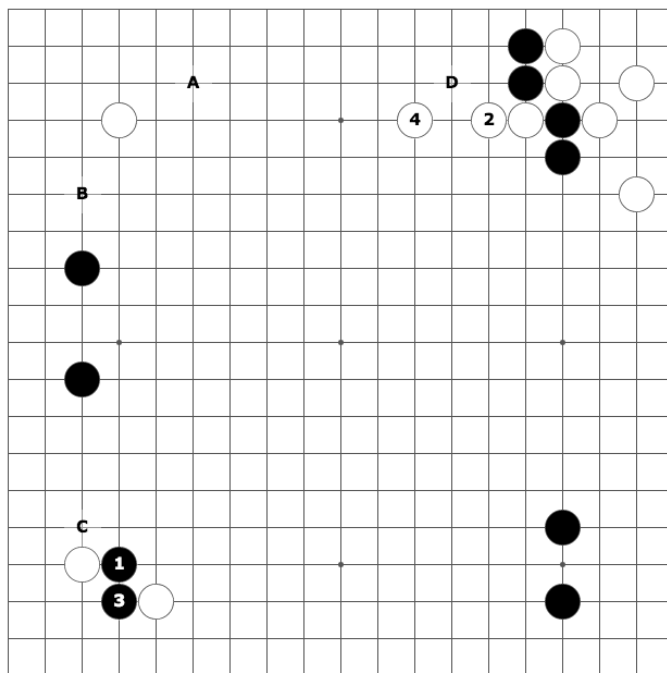
Dia. 7

quebrada para capturar, mas isso é a maneira rasa de um amador pensar. Preto 5 é o tempo próprio para se capturar; deixar este movimento para depois e continuar em outra área seria como gerenciar um negócio enquanto em dívida. Isso me deixaria, no mínimo, com um sentimento de desconforto. É claro que, se você perguntar como uma pessoa que tem medo de entrar em dívida gerencia uma companhia, eu vou ter que confessar que eu possuo muito pouca experiência no assunto, então não posso dizer muita coisa, mas, ainda assim –

Dia. 7 Vejamos todo o tabuleiro. Se a formação no canto superior direito ocorreu nesta abertura, o que Preto deveria fazer? Que tal jogar um quebra-escada em 1? Localmente, pelo menos, Branco tem de defender em 2, e, agora, a questão é se a escada funciona ou não. Bem...?

Resposta: dada a troca de Preto 1 por Branco 2, Preto consegue capturar Branco em escada. Naturalmente, Preto tem que ter antecipado Branco 2 e ler que a escada com 3 funciona antes de jogar em 1.

Em seguida, Branco desvia para 4, ou outro ponto equivalente. Aqui, Preto captura com 5. Isso é importante. Eu presumo que haja aqueles que pensam que Preto deva esperar até que a escada seja



Dia. 8

Dia. 8 Voltando ao momento em que Preto joga 1, definitivamente estabelecendo a escada, há algum perigo de que Branco ignore 1 e resista com 2? Dependendo da situação, isso é naturalmente um movimento possível. Neste jogo, contudo, não é um que Branco deveria adotar. Dado Preto 'A', Branco 'B', Preto 'C' depois Branco 2 e 4, Preto possui decididamente a melhor posição.

Mas, caso Preto mudasse e respondesse Branco 2 em 'D', deixando Branco 3, ele não teria um resultado a seu favor nem no canto superior direito nem no canto inferior esquerdo. Irresolução é um vício.

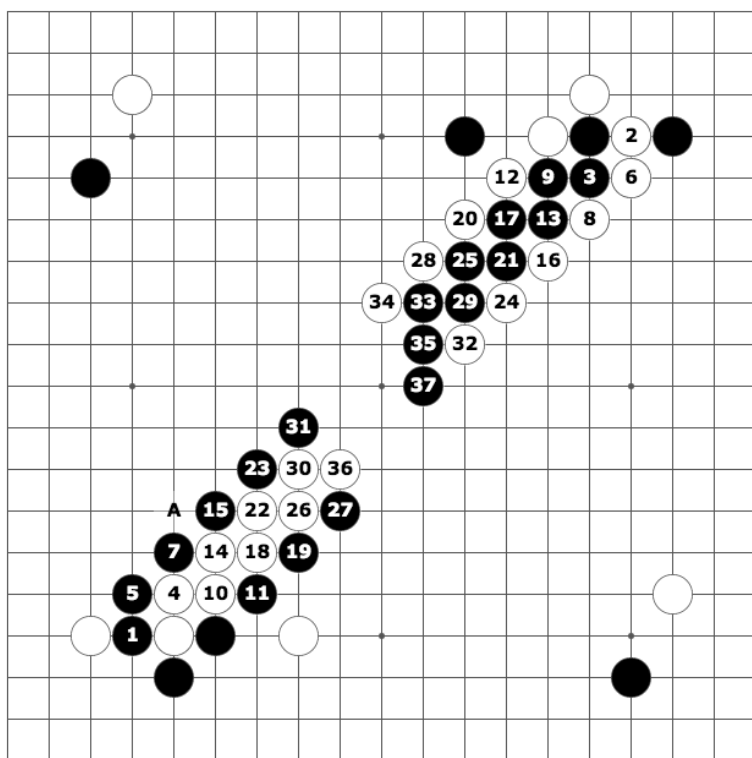
Há variadas outras coisas a serem ditas sobre escadas, mas o

ponto principal é que elas não se ramificam, então não seja preguiçoso – pratique lê-las.

Ocasionalmente, algum periódico orgulhosamente anuncia ter descoberto um atalho para a leitura de escadas – algum elefante branco sem valor com quatro ou cinco diagonais pontilhadas grossas linhas pretas. Mesmo se você pudesse entendê-lo, não traria ao seu jogo o menor benefício. Tais coisas são ridículas.

Muito raramente se vê um profissional lendo erroneamente uma escada, mas há um trágico e famoso caso em torno de 1925 em que um dos lados leu errado uma escada na abertura, jogou por mais 3 movimentos e, percebendo seu erro, desistiu em apenas seu trigésimo movimento. Não destrate as escadas. Aqueles que riem delas, chorarão mais tarde.

Em seguida, eu gostaria de lhe mostrar um jogo não usual com escadas simultâneas.

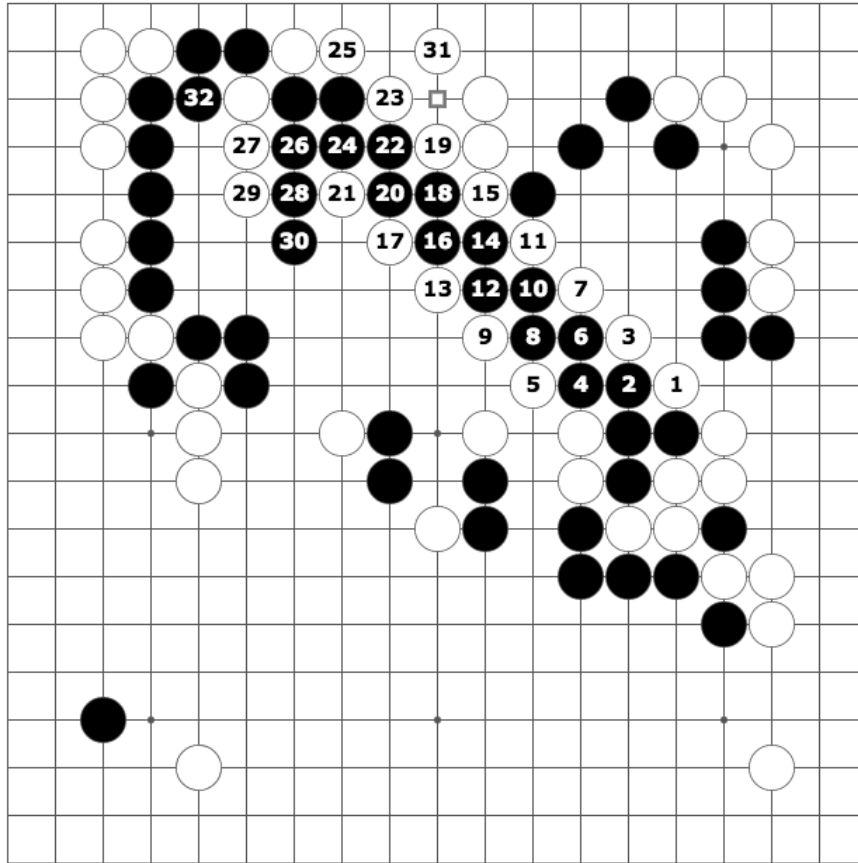


Dia. 9

Dia. 9 Talvez você pense que este tipo de coisa jamais aconteceria em um jogo sério, e esteja imaginando que tipo de incompetentes Preto e Branco seriam, mas esta sequência ocorreu em um jogo entre Hosai Fujisawa 9p (White) e Masao Sugiuchi 9p. A partida vem da primeira Liga Meijin, mais de uma década atrás.

Jogadas imitadoras – *Mirror Go* ou *Go Espelhado* – é uma das especialidades de Fujisawa, e pode levar ocorrências extraordinárias como esta, até mesmo nos níveis profissionais mais altos. É evidente que, se um dos lados pudesse escapar primeiro e depois capturar o outro, ele venceria facilmente, mas foi devido ao

fato de que ambos os lados haviam lido que isso não era possível que o jogo ocorreu desta maneira. Já que é ruim perseguir o adversário em uma escada que não funciona, podemos entender a lógica de Sugiuchi; quando ele escapou com 37, Branco o havia perseguido uma pedra a mais do que ele havia feito com Branco no canto inferior esquerdo. Podemos também entender a lógica de Maeda 9p, o observador da partida, que notou que, já que Branco pôde fazer o duplo-atari primeiro em pontos como 'A', ele não estaria necessariamente atrás na partida. De qualquer maneira, esta partida vai provavelmente para os anais dos jogos profissionais como uma das maiores aberrações de todos os tempos.



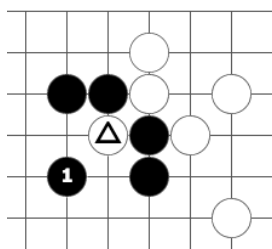
Dia. 10

Dia. 10 Esta próxima curiosidade é de um jogador deliberadamente perseguindo seu oponente, não em uma escada que ele havia lido errado mas numa escada que ele sabia que iria falhar. Ela vem de uma rodada de eliminação do Campeonato da Nihon Kiin (Janeiro de 1970): Kudo 8p (Preto) vs. Kageyama 6p (Branco). Meu plano era fazer uso de 1 etc, para viver no lado superior. Em uma discussão pós-jogo, que fora feita em conjunto com Rin Kaiho 9p e outros, decidiu-se que, ao invés de 1, somente 23, 22, 19, 3 (quebrando a escada), 24, 20, 25, 26 e 31 seriam uma melhor maneira de viver. Eu escolhi a sequência da escada por esta ser desramificada, de fácil compreensão e deixar a liderança obscura, mas talvez o que fosse obscuro não era a liderança e sim meu julgamento. Perdi por desistência.

Não há dúvidas de que o primeiro requerimento para se tornar forte no Go é gostar do jogo, goste mais do que comidas e bebidas, e o segundo, é o desejo de aprender. Um terceiro é estudá-lo, usando métodos apropriados, pacientemente, de pouco em pouco, sem se exaurir. Pergunte a amadores de níveis dan e eles lhe dirão que não se tornaram fortes somente jogando contra seus oponentes por diversão. Cada um acendeu seu desejo por aprender mais, e dedicou uma quantia significativa de tempo aos estudos. Cada um terá alguns contos de agrura para compartilhar. Roma não foi construída em um dia. Possivelmente não serão necessários anos de estudos devotados com exclusão de todo o resto, no entanto, é necessário pilhar esforço sobre esforço para se tornar forte em Go. Os únicos que ficam pela estrada, sejam abençoados os outros, são aqueles que esquecem da palavra "esforço".

Redes

O que vem depois de escadas? Mas é claro, redes, o que mais? As duas são como irmãs. São as maneiras mais básicas de se capturar pedras. Um dos preceitos que eu sempre ensino a iniciantes é “quando parece que você pode capturar algo, levante dois dedos e se pergunte duas questões: (1) Eu posso capturar em uma escada? (2) Ou eu posso capturar em uma rede?”



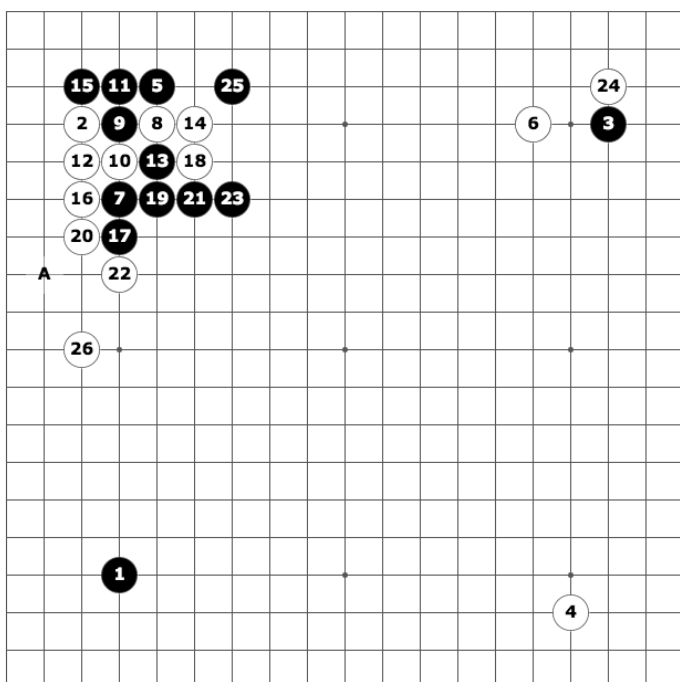
Dia. 1

O termo japonês para escada é ‘shicho’, que é uma abreviação de ‘shitsuyo ni ou’, que significa ‘perseguir obstinadamente’. A origem do termo japonês para rede, ‘geta’, demanda uma muito bem fortificada imaginação para se compreender. Literalmente, ‘geta’ significa ‘obstrução de madeira’, um tipo comum de calçado no Japão, e se você puder vê-lo nas quatro pedras pretas no Dia. 1, então \triangle se torna o pé e 1 o cadarço que previne o pé de escapar. Jogar em 1 completa a imagem do ‘geta’. Essas são as minhas próprias etimologias para os dois termos, mas você não concorda que elas se encaixam

muito bem?

Eu ousou dizer que qualquer um jogaria 1 no Dia. 1 e capturaria a pedra, enredando-a. Outra possibilidade seria capturá-la em uma escada, caso ela funcionasse; a escada certamente completaria o serviço, contudo, cedo ou tarde, Preto teria que adicionar outra pedra e capturá-la completamente, ou então lidar com o quebra-escada. Em outras palavras, a rede captura com uma pedra, enquanto a escada necessitaria de duas. Esta é a principal razão pela qual redes são melhores do que

escadas.



Dia. 2

A seguir, eu gostaria de lhe mostrar um exemplo de rede em uma partida real. Em 1966, eu me tornei o último recipiente do prêmio Takamatsu-no-miya. Eu tinha Branco no jogo da decisão contra T. Kajiwara e contra-ataquei sua abertura de joseki taisha com um novo movimento.

Dia. 2 Kajiwara seguiu uma de suas variações favoritas de Preto 7 à extensão 17. Eu respondi me desviando do joseki (‘A’) em 20 e afirmando um novo hane em 22. No dia seguinte, eu discuti esse movimento com T. Yamabe 9p.

Yamabe: ‘Como alguém podeira ser tão burro de dar hane em 22 e deixar Preto estender em um ponto como 23? E o que é que te possuiu para ignorar isso e jogar

em 24? Tudo que eu posso dizer é que eu estou espantado com você.’

Eu e ele sempre conversamos em termos informais, e ele sempre fala de maneira muito direta, mesmo quando eu não a faço.

Kageyama: ‘Eu pensei que eu estivesse obtendo um resultado muito bom quando eu joguei Branco 26 e Hashimoto 9p (Utarô da Kansai Kiin) admirou genuinamente meus movimentos.’

Yamabe: 'Isso só me mostra que você não sabe dizer quando ele está sendo sarcástico; e falando de Branco 26, aquela extensão estreita foi muito miserável para se comentar. Uma vez que Preto toma um ponto crucial como 23, o jogo está acabado; não dúvidas disso. Eu sei que Kajiwara perdeu, mas a maneira com que você jogou é tão asinina que deixa seus oponentes atordoados, sem mais comentários.

Agora que coloco tais palavras no papel e as releio, elas soam quase como insultos, então deixe-me esclarecer que, para o bem da arte, linguagem forte e aberta, que causa uma profunda impressão, é muito bem-vinda. Mesmo que tenha havido um elemento de insulto presente, o ouvinte definitivamente não se sentiu ofendido.

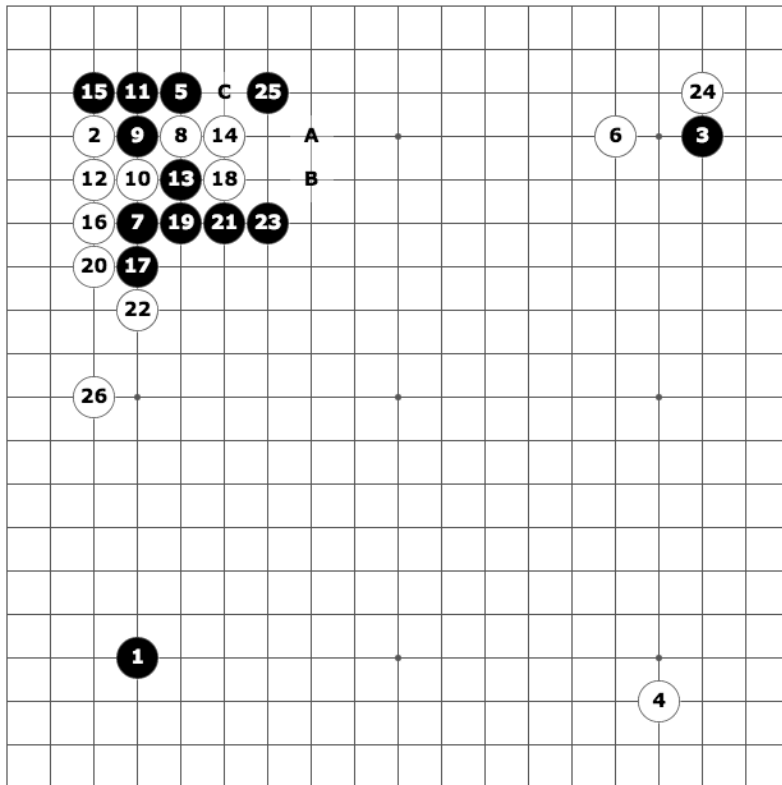
Quando perguntei a Kojima 6p e Yokoyama 5p, eles concordaram que Branco 22 era ruim devido a Preto 23; meu orgulhosamente jogado movimento novo estava recebendo um mau acolhimento de todos os lados. No dia seguinte, no entanto, Sugiuchi 9p, descreveu Branco 22-26 na coluna de Go do Jornal de Tokyo como 'um novo padrão que resulta em um resultado justo'. Isso me agradou mais. Meus espíritos em naufrágio reganharam um sopro de vida.

Como profissionais podem ter opiniões tão discrepantes? Isso vem de dois diferentes jeitos de se ver o jogo: a abordagem intuitiva e a de lucro. Profissionais em particular tendem a estressar a abordagem intuitiva, o que talvez seja natural, uma vez que são os jogadores intuitivos que geralmente possuem o lampejo do gênio. Para esses adeptos da intuição, jogadores como eu, cujos fortes são o movimento em diagonal ou kosumi, o hane e a conexão, devem parecer o fundo do poço, e isso também deve ser natural.

Por alguma razão, Sugiuchi, em mais de uma ocasião, expressou uma boa opinião sobre o meu estilo. 'Interessantes aberturas, poderoso, julgamento claro, e arte do mais alto calibre', foram as palavras com as quais ele me louvou. Se qualquer outro tivesse dito tais elogios, eu imaginaria que ele estaria contando piada, mas Sugiuchi, 'o deus do Go', é tão rígido e direto que eu não sei bem o que pensar. Ouça-o continuar: 'você deve ter mais confiança em você mesmo, Kageyama. É uma pena que seus lapsos momentâneos de confiança continuem te deixem na mão.'

Eu definitivamente não estou tentando me minimizar, mas quase todos, mesmo eu, me veem como lento de pensamento, uma espécie de amador que cresceu demasiado. O pensamento de que pelo menos um de meus superiores me veja como uma promessa me cria coragem e me faz encarar o amanhã com a determinação de dar o meu melhor.

Eu me desviei do assunto. Retomando –



Dia. 3

Dia. 3 Preto 1 resume uma rede. Este movimento termina todas as chances de as três pedras brancas escaparem. Nakamatsu 5d, um dos mais fortes amadores, porém, fez o seguinte comentário: 'eu não sei o que um iniciante pensaria, mas o que eu sinto é que Preto 1 é demasiado curto, estreito, preso. Branco possui movimentos forçados em 'A', 'B', e assim por diante. Isso não é um pouco difícil de engolir? Preto tem que jogar 1 em 'A', no mínimo.'

Preto 1 ou Preto 'A'? Qual você prefere? Eu questionei todo amador de nível dan que conhecia com essa pergunta e quase todos me responderam 'a'. E os profissionais? Eles

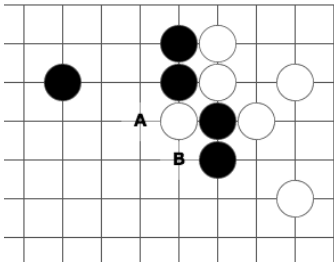
tinham Preto 1 como tão natural e óbvio que a questão nem valia ser discutida. Achei isso extremamente interessante.

Um iniciante provavelmente jogaria Preto 1 em grande espírito, gozando do fato de ter achado uma maneira de capturar as três pedras brancas. Isto é, o movimento do iniciante seria o mesmo que o do profissional (apesar de que eles estariam pensando de maneira diferente). Um amador mais forte viria de relance a posição e jogaria Preto 'a', por uma maior captura. Um profissional, todavia, acharia a ameaça de Branco 'c' depois de Preto 'a' inquietante, a despeito de se isso funcionaria imediatamente ou não. Para ele, Preto 1 seria o movimento natural e próprio, o único movimento a ser feito.

Preto 1 ou Preto 'a'? Somente um amador se colocaria tal questão. Um profissional simplesmente descartaria o problema. Nem a escola intuitiva nem a do lucro gastariam mais do que um breve pensamento. Aqui podemos ver outra diferença entre amadores e profissionais.

Isso é o que eu digo agora, mas o que eu estava pensando durante o jogo? Para ser honesto, eu esperava Preto 'a', o que significa que, por mim, Preto jogaria em 'a'. Eu até me senti um pouco agradecido por Kajiwara ter jogado Preto 1. Conforme o tempo passou, no entanto, comecei a perceber as virtudes de Preto 1.

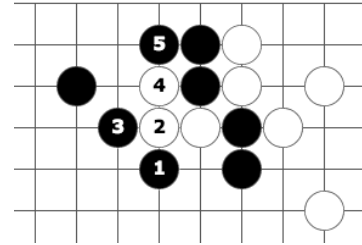
Fé nos fundamentos é algo que se torna instinto num profissional. Chame de treinamento caso queira, mas o que me mudou de um amador para um profissional foi ter uma firme base nos fundamentos. Ainda assim, aqui estou, vinte anos depois, e eu ainda não adquiri este fundamento. 'O profissional amador' – é o meu segundo nome. Não estou me gabando ou me sentindo presunçoso. Eu quero me tornar um 'profissional profissional', mesmo que isso tome o resto da minha vida.



Dia. 4

Dia. 4 Preto, para quem a escada funciona, está se perguntando 'deveria eu agarrar a pedra branca com 'A' ou não?' Vamos respondê-lo. 'Se você jogar 'A', você terá que adicionar outra pedra em 'B'. Se você puder terminar de capturar Branco com um só movimento, por que procurar por algo melhor?'

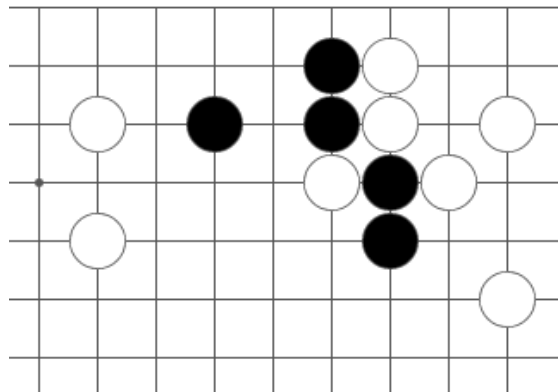
Dia. 5 (correto) Preto enredando Branco com 1, Branco 2, etc. mostra que escapar é impossível. Preto 1 captura Branco com um movimento, isto é, é mais eficiente do que Preto 'a' no diagrama anterior. Esta é razão principal pela qual Preto 1 está correto.



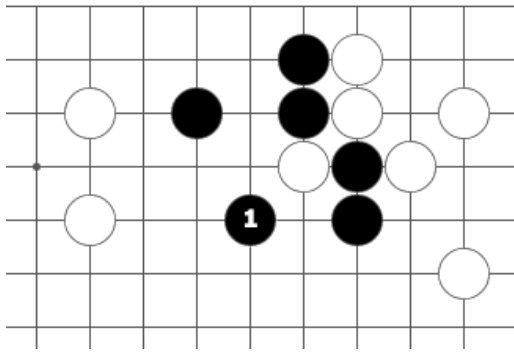
Dia. 5

Nem este diagrama nem o Dia. 3 se assemelham à obstrução de madeira, então minha etimologia para o termo 'geta' começa a parecer suspeita. Certamente, ela não veio do inglês, um jogo de palavras na frase 'get her', mas K. Kodama 5d possui uma teoria de que 'geta' é derivado de um similar jogo de palavras em japonês, e ele provavelmente está certo.

Dia. 6 Problema 1. Preto a jogar – o que ele deveria fazer?



Dia. 6: Problema 1

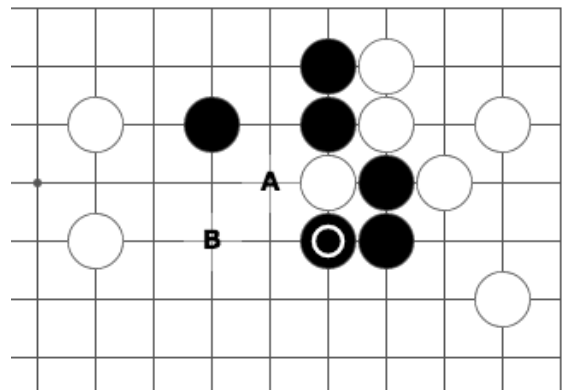


Dia. 7

Dia. 7 Eu ousou dizer que esta será a resposta mais comum. ‘Você quer dizer que ela está errada?’ ‘Isso mesmo, está errada.’ ‘Veja, você não pode estar querendo dizer que eu deveria capturar a pedra em uma escada.’ ‘Que Deus proíba tal pensamento, mas veja o Dia. 8. Você tem outra opção também. É o tipo de jogada que é fácil de se passar despercebida.’

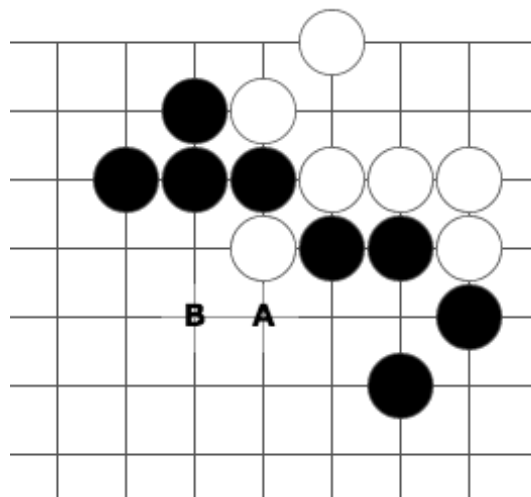
Dia. 8 O atari em 1 é a resposta correta. Se Branco sair em ‘A’, Preto o enreda com ‘B’, é claro.

Preto 1 no Dia. 7 captura Branco tão certamente quanto no Dia. 8, mas quando há duas maneiras de se capturar com um movimento, o mais firme é o mais correto. É essencial notar sobre o valor da firmeza de Preto 1 em Dia. 8.



Dia. 8

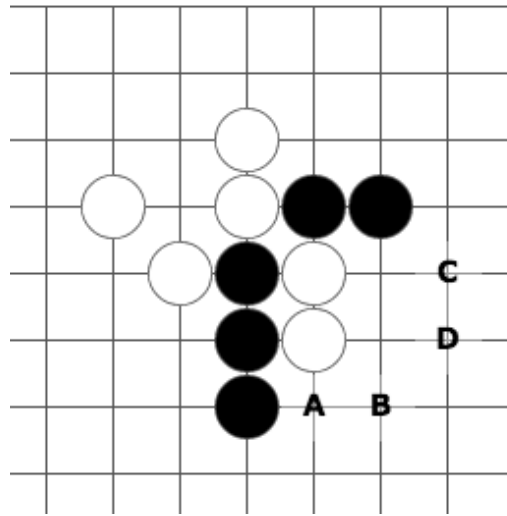
Dia. 9 Problema 2. Preto a jogar – deveria capturar com ‘A’ ou ‘B’? Ambas as jogadas completam a captura com somente uma jogada, mas uma é muito mais clara e melhor do que a outra.



Dia. 9: Problema 2

A resposta correta é Preto ‘A’. Se Branco tentar sair, Preto o enreda, e, caso Branco continue tentando sair, Preto tem um tesuji de compressão (página 211). A razão pela qual Preto ‘a’ é melhor do que Preto ‘B’ é mesma do problema anterior.

Dia. 10 Problema 3. Preto a jogar. Como ele deveria capturar as duas pedras brancas? Se você acertou os dois últimos problemas, errar este significa que você não entendeu realmente os dois primeiros, pois este é uma aplicação deles. A resposta é restrita a dois pontos: 'A' e 'B'. Qual?

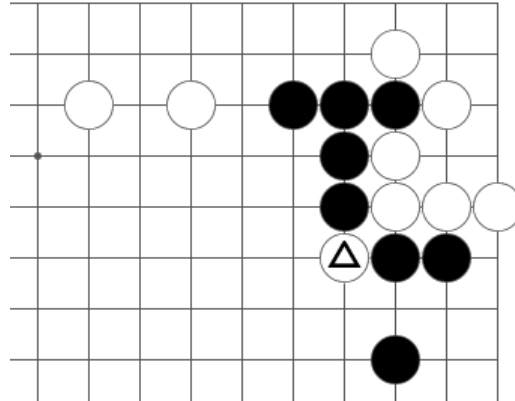


Dia. 10: Problema 3

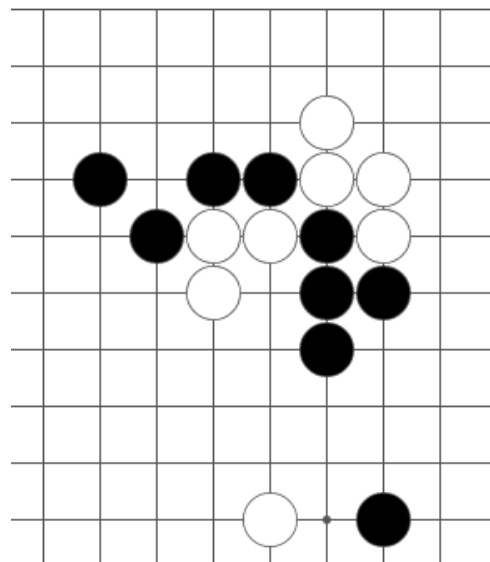
A resposta é 'A', se Branco tentar escapar com 'C', Preto o aprisiona com 'D'. A razão pela qual Preto 'A' é melhor do que Preto 'B' é a mesma que no problema anterior.

Dia. 11 Problema 4. Preto consegue capturar a pedra \triangle ?

Dia. 12 Problema 5. Preto a jogar. Consegue ele capturar as três pedras brancas?

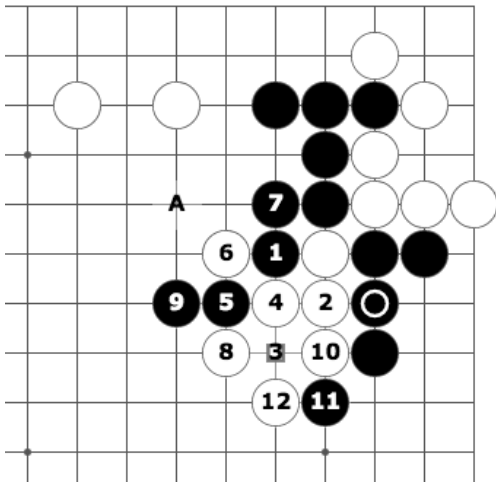


Dia. 11: Problema 4



Dia. 12: Problema 5

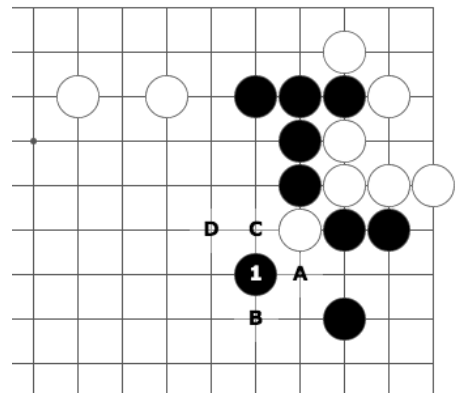
Estamos entrando em território difícil agora, mas mesmo um iniciante não deveria desistir. Leia movimento por movimento até o fim – este é o único caminho. Se você não conseguir adivinhar nem o primeiro, bem... –



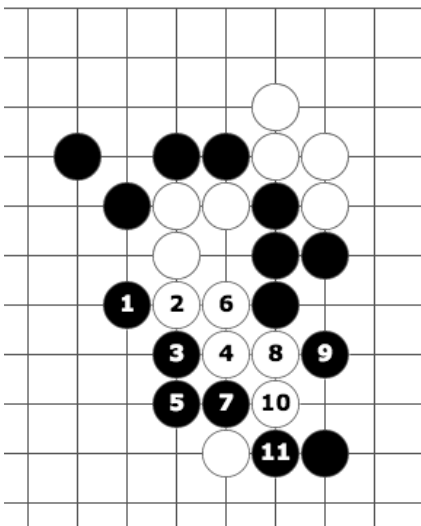
Dia. 13

Dia. 13 Preto 1 e 3 tem bom estilo, mas eles são a resposta errada para o Problema 4. Neste caso em particular, depois da sequência forçada com a conexão branco em 14, Preto se depara com ambos 'A' e 'B', então este resultado é desfavorável.

Dia. 14 Este Preto 1, a resposta correta, é um interessante tesuji de rede, um que mesmo Branco deve ter desconsiderado. Se Branco jogar 'A', Preto dá passagem com 'B'. Isso contradiz o bom senso, que dita o bloqueio abaixo em 'A', mas Preto já leu a sequência inteira. Em seguida, se Branco 'C', Preto captura com 'D'.



Dia. 14

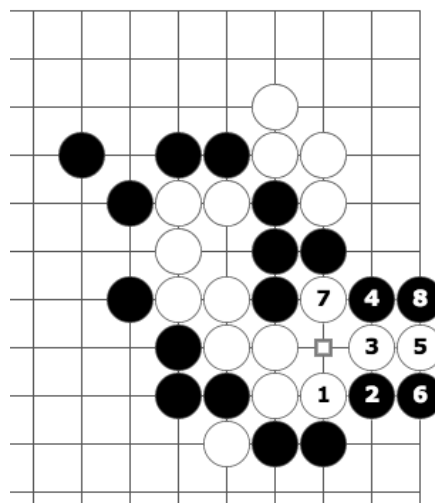


Dia. 15

Dia. 15 Preto 1 inicia a sequência da resposta para o problema 5. Ela tem de ser detalhadamente lida antes que Preto possa jogá-la.

Dia. 16 Se Branco continua tentando escapar, Preto o segura firme com a sequência até 8. Leva quase 20 movimentos mas Branco termina com uma derrota arrasadora. Você conseguiu ler até o fim?

Quando parece que você é capaz de capturar algo, levante dois dedos e se pergunte: (1) Posso capturar em uma rede? (2) Ou com uma escada? Esta é uma das primeiras coisas ensinadas em um manual de iniciantes, mas isso não quer dizer que um jogador forte possa se dar ao luxo de esquecê-la. A razão pela qual tantas pessoas nunca dominem tal habilidade elementar é que elas continuam a ignorá-la, como se ela estivesse abaixo de seus respectivos níveis. Elas são as pessoas que não podem ser incomodadas a 'ler'; que tentam capturar o grupo incapturável porque parece que pode ser feito ou pois eles acham que possam atrasar a confusão de alguma maneira; e, assim, elas mergulham de cabeça em um desastre. Elas são também aquelas que, quando deparadas com um ligeiramente mais forte oponente, não tentam capturar o grupo capturável pois, com sua leitura nebulosa, elas tem medo de errar; que, inocentemente, adicionam jogadas desnecessárias aos seus já vivos grupos; que se amedrontam sem motivo; que tremulam quando se sentam à frente de um goban; que jogam a partida inteira com um semblante soturno; que perdem todas as brigas; que, enfim, terminam por odiar Go. Desculpe desgraçados, por escolha, eles abandonaram o mais interessante e prazeroso de todos os jogos.



Dia. 16

elas mergulham de cabeça em um desastre. Elas são também aquelas que, quando deparadas com um ligeiramente mais forte oponente, não tentam capturar o grupo capturável pois, com sua leitura nebulosa, elas tem medo de errar; que, inocentemente, adicionam jogadas desnecessárias aos seus já vivos grupos; que se amedrontam sem motivo; que tremulam quando se sentam à frente de um goban; que jogam a partida inteira com um semblante soturno; que perdem todas as brigas; que, enfim, terminam por odiar Go. Desculpe desgraçados, por escolha, eles abandonaram o mais interessante e prazeroso de todos os jogos.

Não importa qual idade você possua, as células do cérebro humano são afiadas e trabalham melhor quanto mais as usamos. Go é o exercício mental perfeito. Vale alguns momentos de lazer. Pense que ele é o jogo que previne a degeneração cerebral, se quiser.

Capítulo 2

Cortando e Conectando

Em relação aos Fundamentos...

Cada primavera vê a abertura de outra temporada de baseball. Este é um de meus esportes prediletos a se assistir, mas a cada ano uma coisa me incomoda: a maneira com que estrelas semi-profissionais, universitárias e, às vezes, até mesmo colegiais entram nas ligas profissionais e imediatamente demonstram uma habilidade que envergonha seus companheiros. Há pouca evidência de que haja alguma diferença entre amadores e profissionais. Amadores jogam por prazer, enquanto profissionais jogam para se manter. A diferença entre eles deveria ser muito maior.

Em toda confrontação com uma equipe profissional americana real, parece que precisamos aprender com eles, além de técnica, claro, o quão uniformemente leais aos fundamentos os jogadores devem ser. Fé nos fundamentos parece ser o traço comum conectando profissionalismo em diferentes áreas. Se considerarmos os profissionais americanos como reais profissionais no baseball, então acho que temos que considerar suas contrapartes japonesas, que tendem a passar por cima dos fundamentos, como nada mais do que amadores avançados.

A razão para a falta de polimento no baseball japonês é provavelmente a curta história do esporte neste país. Cada ano, quando a equipe americana visitante faz sua turnê, eu sinto uma melhora no lado japonês, tanto que, em algumas décadas, ou século, quando o necessário progresso na técnica e atitude mental tiver sido feito, eu espero ver um campeonato mundial ao longo do Pacífico. Eu me sinto certo de que nenhuma inferioridade física racial nos limita ao segundo lugar.

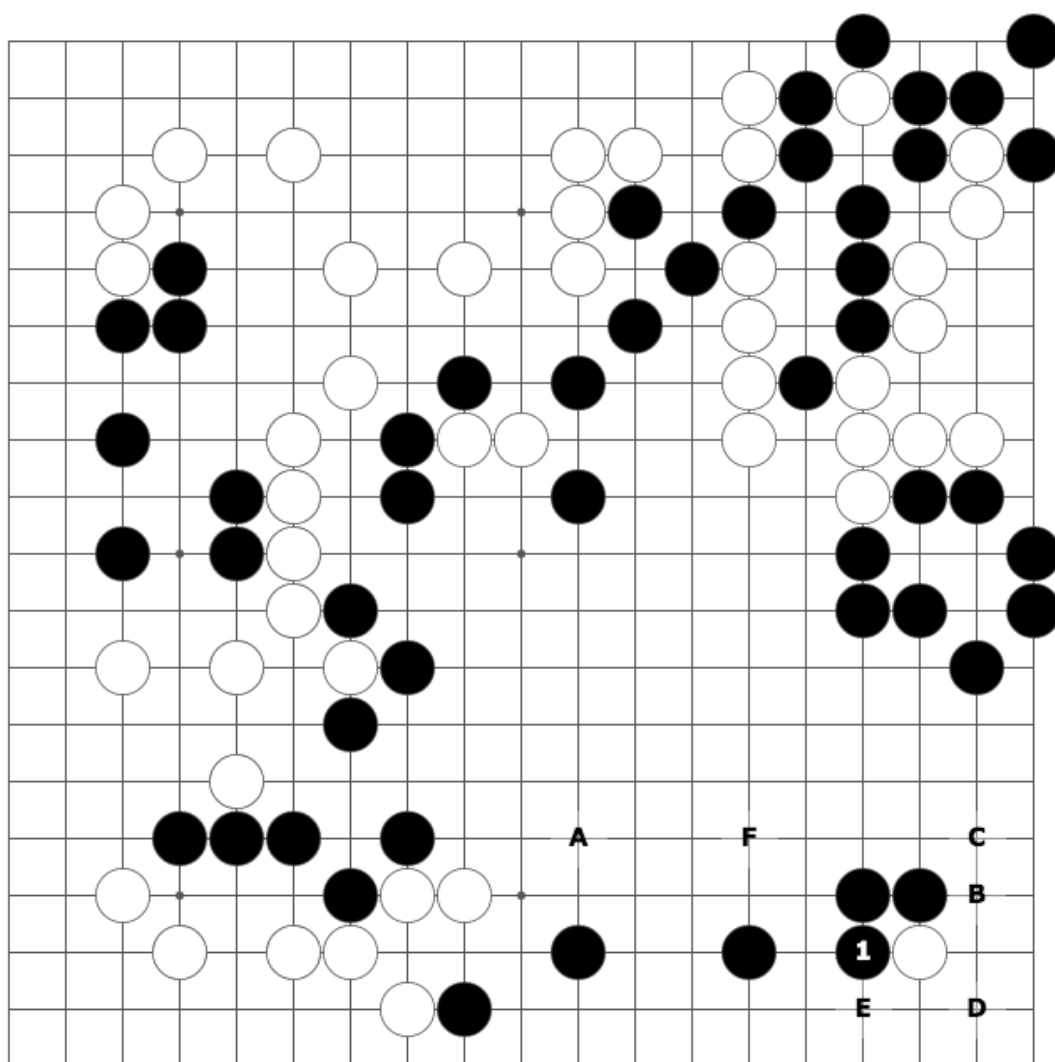
O caso oposto, em que a diferença entre amador e profissional é mais marcante, é o sumô japonês. Lá, até mesmo o maior campeão colegial tem que entrar os níveis profissionais na terceira divisão ou abaixo e atravessar os níveis como se fosse um recruta inexperiente. Lutadores colegiais não possuem nenhum detrimento corporal, em peso ou em força e eles ainda são abençoados com a vantagem da inteligência. O potencial está lá, claro, mas, do outro lado, parece haver uma imensa barreira entre amador e profissional, construída por uma longa tradição entre profissionais de esforço quase sobrehumano. É preciso mais do que força e tamanho para se tornar um lutador de sumô.

No mundo do Go também, a longa tradição de combate intelectual destilou o profissional em algo que o amador jamais poderá sequer ter a esperança de se tornar. Um profissional atravessou um treinamento de elite em competições por toda sua infância; ele aprendeu a ver toda outra pessoa como um oponente a ser abatido e destruído. Suas forças mental, física e emocional todas devem estar totalmente desenvolvidas. Se ele ceder um pouco em algum lugar, isso se mostrará em sua performance no tabuleiro e ele falhará no teste profissional. O mundo da competição é severo.

Nenhum profissional se arrepende do tempo que ele tem que gastar estudando. 'Eu nunca gastei um minuto sequer estudando em toda a minha vida', declara Yamabe 9p. Deixe dois profissionais entrar em uma análise pós-jogo, contudo, e eles a farão sem fim, completamente se esquecendo do tempo. Quem dirá que isso não é estudar? A maneira com que jovens jogadores tomaram conta do jogo só pode ser descrita como aterrorizante. O tempo que eles gastam estudando todos os dias desafia a imaginação.

Profissionais o fazem sem questionar. Até mesmo uma pedra preciosa precisa ser polida. 'Um homem está sempre se movendo, seja para frente ou para trás', diz Kano 9p. 'Ele jamais permanece parado. Este deveria ser o lema de todo jogador de Go, e ele deveria continuar pilhando esforços qual seja a sua idade. Assim, ele estará certo de estar sempre fazendo progresso.

Houve uma partida certa vez em que Kano 9p jogou o seguinte movimento.



Dia. 1

Dia. 1 Preto 1 é a jogada que me chamou a atenção. Vendo o comentário no jornal, eu achei o escritor, Bokushintaro, dizendo, ‘... e Preto 1 capturou firmemente a pedra branca. Fosse nós, nós gostaríamos de expandir ao redor de ‘a’ a engolir a pedra em grande escala. Sugiuchi 9p, o comentarista, tinha aparentemente lido nossas mentes, pois quando ele chegou neste ponto, disse “Preto está sendo excepcionalmente minucioso, mas isso parece deixar o jogo muito parelho. É provavelmente correto. Se ele estivesse atrás, ele tentaria uma jogada maior – Preto ‘a’, por exemplo.”

Dado que a jogada não o coloca atrás na partida, o movimento que Preto quer fazer é o ‘correto’ em 1. Qualquer verdadeiro profissional se sentiria dessa maneira. Como Sugiuchi 9p disse, todavia, uma condição é que a jogada não deixe preto atrás, e se deixar, então ele deve tentar aumentar seu moyo com algum movimento como ‘a’, seja ele correto ou não. O ponto é que movimentos devem ser escolhidos em relação ao equilíbrio no tabuleiro. Se sentir absorto por admiração pela superficial supracorreção de Preto 1 é perder a real atitude de um profissional.

O que exatamente se passou na mente do Preto antes de jogar Preto 1?

Primeiramente, Branco possui 60 pontos de território, aos quais 5 pontos de komi devem ser adicionados. Preto contrapõe 15 pontos no lado esquerdo e canto

superior direito, então ele necessita de 50 pontos de sua formação de dupla-asa no canto inferior direito ou ele perderá a partida. Este é um momento turbulento ele gostaria de expandir seu moyo na primeira chance em que conseguisse. Como ele pode jogar tão calmamente em 1? Ele certamente não o poderia jogar se não estivesse confiante sobre seu julgamento no balanço de território e sobre sua habilidade no yose. O que estamos aparentemente é a estonteante quantia de confiança que um profissional possui em si mesmo.

Se Preto omite 1, o que exatamente há no canto inferior direito? A resposta é que há péssimo potencial criado pela sequência Branco 'B', Preto 'C', Branco 'D', Preto 'E' e Branco 1.

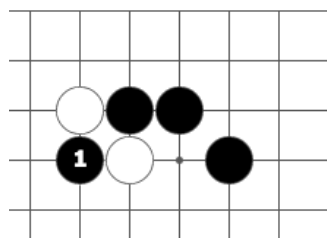
Aqui, um forte amador interrompe para dizer, 'Talvez isso ocorra, mas Preto 1 não é muito estreito ou sobreconcentrado? Se um profissional é tão bom em leitura, não deveria ele ter lido Branco 'B', etc., e ele não pode jogar Preto 'F' ou qualquer outro movimento que assegurasse o canto e organizasse seu moyo um pouco mais?'

Absolutamente certo! Porque ele não poderia? A resposta é que Preto 'F' não destrói o potencial no canto e nem toma controle do exterior. É essencialmente uma meia-medida. Há mais exemplos como esse partidas profissionais do que posso esperar mencionar. Qualquer jogador forte, até mesmo amador, tem o direito de duvidar, e especular o motivo de profissionais não fazerem jogadas mais ambiciosas. Pode-se até ir tão longe quanto especular também se profissionais não estão sujeitos a ataques de nervos. No fim, entretanto, tudo se resume à fé que o profissional tem nos fundamentos.

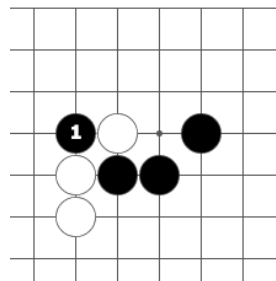
– e assim em diante. O que eu estou tentando mostrar aqui é o quão importante os fundamentos são. Quando um iniciante aprende o jogo, as primeiras coisas que ele deve aprender são as habilidades fundamentais. Quando ele avança ao ponto de pensar que é um jogador forte, o que ele precisa para se tornar ainda mais forte é voltar e reestudar os fundamentos.

Cortando e Conectando

Dias. 1 e 2. Preto faz o corte em 1. Se for o turno das pretas nesses dois diagramas, não é preciso considerar nada mais. O corte é o único movimento. Cortar é a tática mais básica de todas.



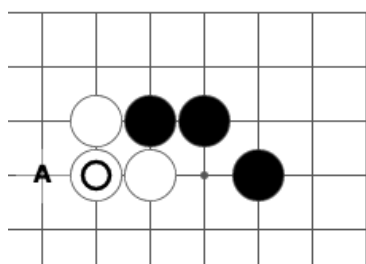
Dia. 1



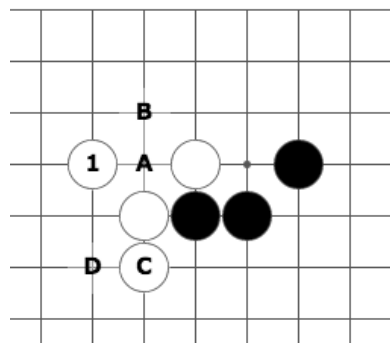
Dia. 2

Dia. 3 Se for turno Branco, o único movimento que é preciso considerar é conectar em 1 (ou em 'A'). Se ele não conectar, Preto cortará. Simples assim.

Dia. 4 Quando Branco conecta nesta posição, 1 também é uma opção. Branco 'B' somente diminuiriam o poder de resistência contra Preto 'C'.

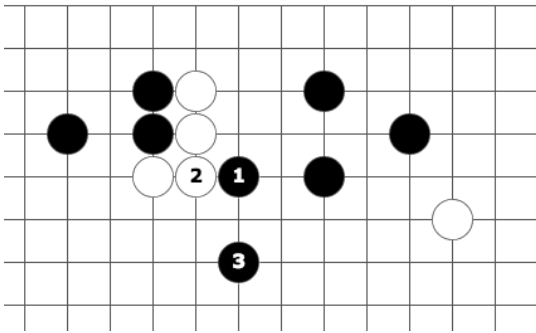


Dia. 3



Dia. 4

Os cortes e conexões nos Dias. 1 a 4 são especialmente fortes pois ocorrem em combate próximo. Eles são urgentes a qualquer momento, seja na abertura ou no meio da partida.



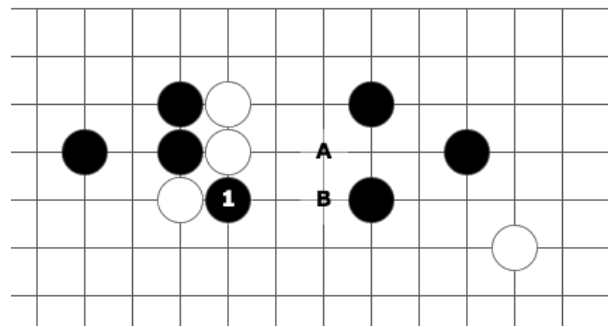
Dia. 5

Dia. 5 Não espie onde você pode cortar.

Você pode talvez se recordar de uma posição como esta em que você espiou com 1, fez seu oponente conectar com 2, e depois embarcou num ataque com 3? Preto 1, que espia onde um corte era possível, é uma clássica má jogada, uma 'espiadela grosseira' em japonês. Isso não faz parte dos fundamentos.

Dia. 6 Corte onde você puder cortar.

Preto deve cortar diretamente em 1. Há aqueles que se recusam a cortar mesmo sabendo que deveriam pois se sentem desconfortáveis sobre Branco 'a' ou 'b', especialmente se Branco for o jogador mais forte. Eles estão se amedrontando desnecessariamente. Deixe a

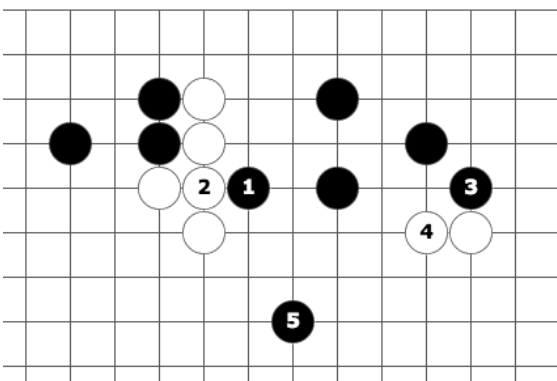


Dia. 6

continuação para depois. No momento, com as pedras da maneira em que estão, o melhor movimento é o corte em 1 e, se você puder jogá-lo, por que não? Corte onde puder. É um princípio simples, e o que há de errado com princípios simples?

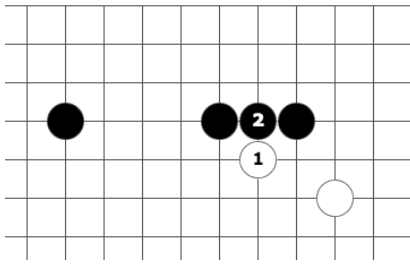
Dia. 7 Uma boa espiada.

Aqui, Preto não pode cortar qual seja seus maiores desejos, porque Branco já conectara. Preto 1, Branco 2 é uma troca forçada sem nenhum prejuízo. Preto 1 é uma boa espiadela. Preto 5, pulando para fora para atacar Branco, é uma boa continuação, apesar de que não tão absoluta como Preto 1.

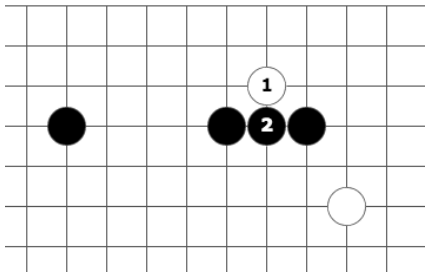


Dia. 7

O que conta é estar apto a compreender a posição total e encontrar o movimento que se encaixa nela.



Dia. 8

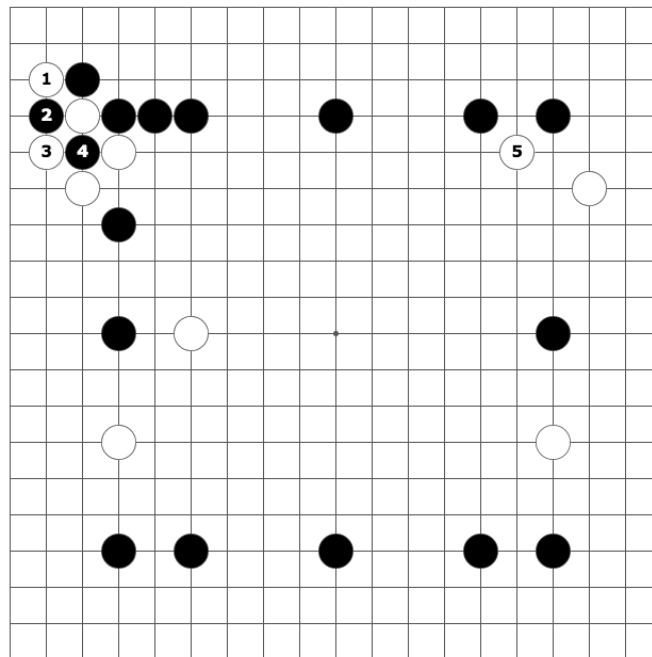


Dia. 9

Dia. 8 e 9. Até mesmo um idiota conecta contra uma espiadela.

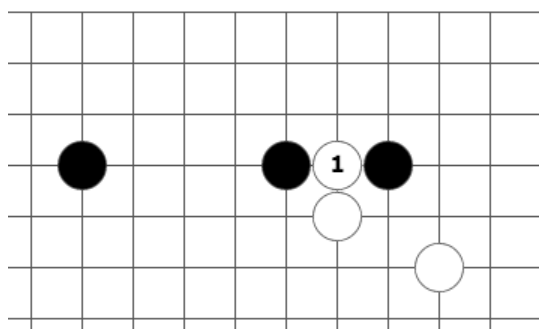
Branco às vezes espia como mostrado. Caso Preto não conecte, Branco cortará. A conexão preta em 2 é correta, conectando suas pedras firmemente.

Em um jogo real, no entanto, há momentos em que esta conexão natural não pode ser feita. É um dos motivos que faz o Go ser tão interessante.



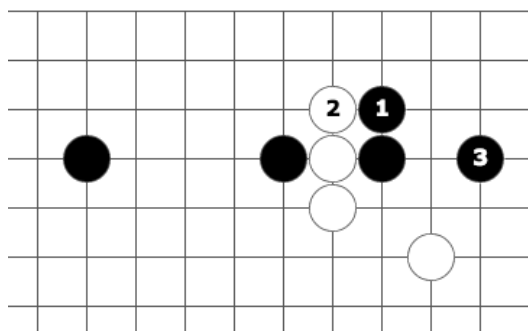
Dia. 10

Dia. 10 Esta é uma partida real com oito pedras de desvantagem, na qual uma briga de ko surgira cedo no canto superior esquerdo. O ko é grande, e, como o provérbio diz, não há ameaças de ko no início da partida. Não importa onde branco jogar 5, Preto pretende conectar o ko. A diferença entre ganhá-lo e perdê-lo é tão grande em todos os aspectos – território, influência, espessura e fragilidade – que praticamente decidirá a partida. Se você continuar a olhar para Branco 5, querará respondê-lo, então quando este tipo de ko surgir em uma partida informal, meu conselho é capturar em 4, então, enquanto seu oponente estiver pensando sobre sua ameaça de ko, conecte o ko e convide-o a fazer dois movimentos onde ele quiser e, portanto, guardando para si a tentação. Isso é o quão grande este ko é.



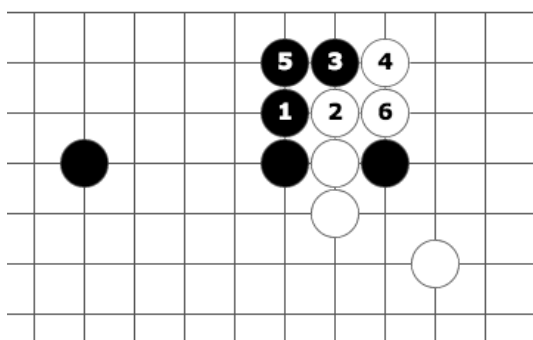
Dia. 11

Dia. 11 Problema para o Preto: quando Branco empurra para dentro em 1, como ele deveria responder? Jogadores de nível médio e alto erram este problema, surpreendentemente, o que prova que eles não possuem um bom controle dos fundamentos.



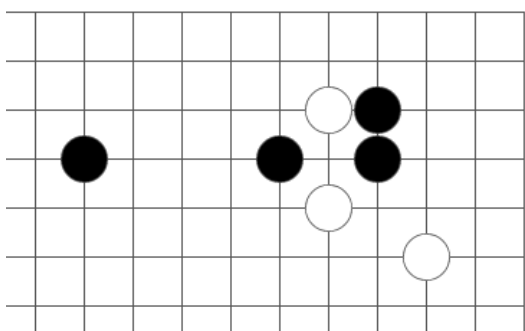
Dia. 12

Dia. 12 Preto enfatiza o canto e vive com 1 e 3.



Dia. 13

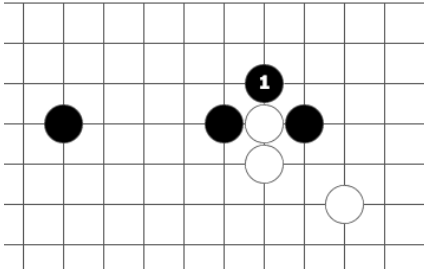
Dia. 13 Ou ele enfatiza o lado, desistindo do canto com 1 a 5, uma sequência consistente em sente.



Dia. 14

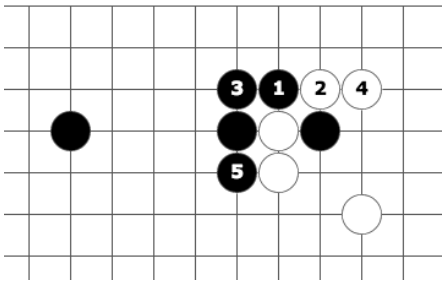
Dia. 14 Um problema para o manual de iniciantes: Preto a jogar – onde? Branco a jogar: onde? Você consegue perceber onde eu estou querendo chegar? Dias. 12 e 13 são um fracasso.

Dia. 14 é um extremo caso de cortar e conectar. Se branco ocupar o ponto chave, Preto possui o mesmo resultado que nos Dias. 12 e 13. Como isso poderia ser bom?



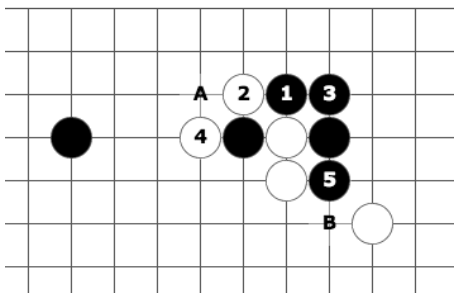
Dia. 15

Dia. 15 (correto). Não importa o que aconteça em seguida, Preto tem de para Branco em 1. Se você começar a pensar no que irá acontecer caso Branco corte em seguida, você perderá seus nervos, então não pense, somente jogue Preto 1. Você pode começar a pensar sobre o corte quando Branco cortar.



Dia. 16

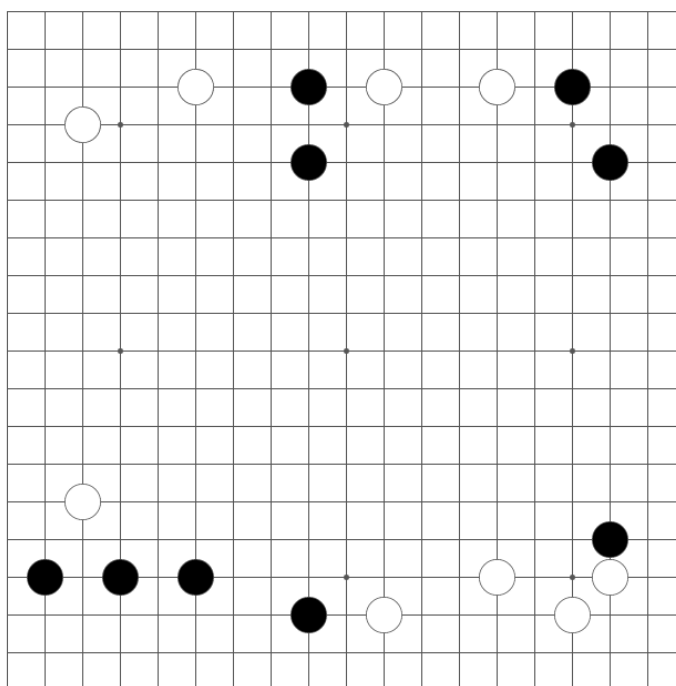
Dia. 16 Se Branco cortar em 2, Preto 3 e 5 são uma melhor solução do que o Dia. 13. Você compreende o porquê?



Dia. 17

Dia. 17 Cortar no exterior com Branco 2 é imprudente. Branco não possui resposta quando Preto empurra para fora com 5, e, se ele jogar 4 em 'A', sua posição entra em colapso depois de Preto 5, Branco 'B', Preto 4. Isso é bom para o Preto inquestionavelmente.

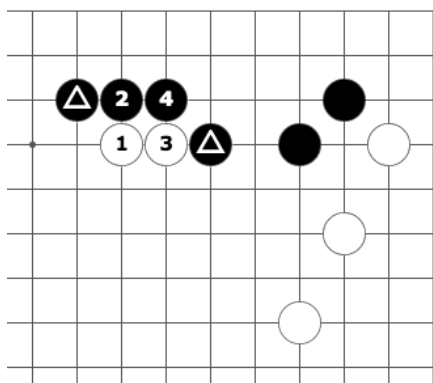
Em situações de combate próximo, onde pedras opostas se tocam, você corta se puder e conecta se puder. Muitos sabem disso, mas falham em perceber que a ideia de cortar e conectar se aplica a muito mais.



Dia. 18

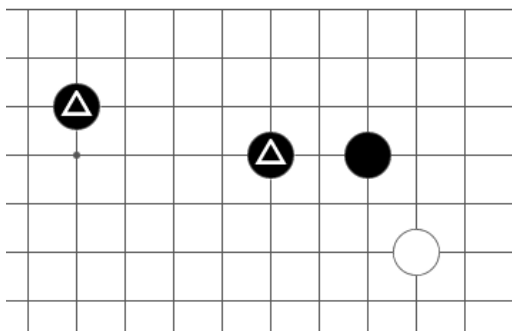
Dia. 18 Ao longo do lado superior, nós temos o keima ou movimento do cavalo, por Preto, uma extensão de dois espaços para Branco, um pulo de um espaço para Preto e um grande keima ou ogeima para Branco, todas formas padrão. Todos deveriam reconhecer esses padrões como evoluídas formas de continuidade, isto é, conexão.

No lado inferior, ambos Preto e Branco cercam território, mas há outra maneira de se ver tais posições, ambas são constituídas de contínuas cadeias de pedras.



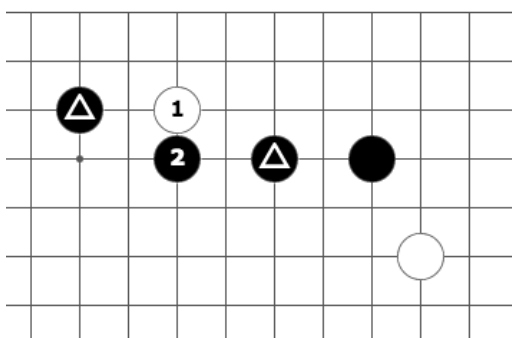
Dia. 19

Dia. 19 Se Branco atacasse a posição Preta com 1 e 3, qualquer um responderia com 2 e 4, mas muitos pensariam que estariam defendendo o território Preto. Poucos parecem pensar que esses movimentos estão preservando a continuidade entre as duas pedras marcadas.



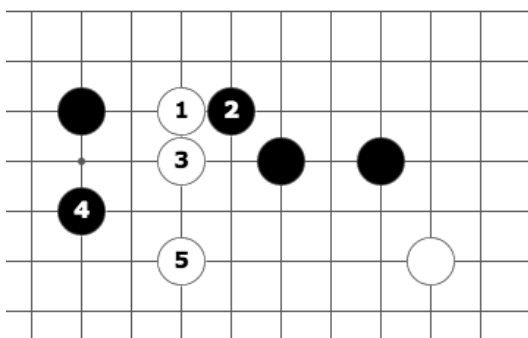
Dia. 20

Dia. 20 Esta é uma posição que surge frequentemente tanto em jogos de desvantagem quanto em igualdade. As pedras marcadas formam uma keima de três espaços, que é quase contínuo, o limite superior da continuidade. Se pensarmos essencialmente sobre a continuidade entre estas pedras, então



Dia. 21

Dia. 21 Quando Branco invade em 1, nós tentaremos manter a continuidade com a jogada de contato em 2. Isso é naturalmente um bom movimento. O que aqueles que falham em jogá-la estão pensando?

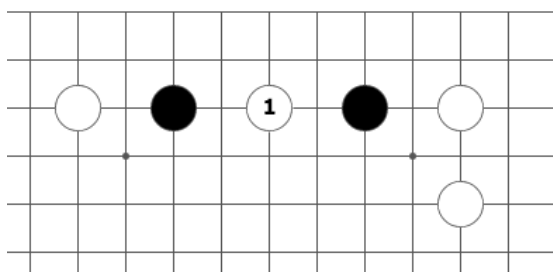


Dia. 22

Dia. 22 Talvez eles almejemos o lado superior como território. Eles se desagradam com Preto 2 no diagrama anterior pois ele deixa Branco viver, destruindo o território. Isso eles consideram uma perda, então eles fazem dois movimentos ruins em seguida em 2 e 4. Para piorar, acham que estão indo bem porque estão atacando o Branco. 'O que há de errado com Preto 2 e 4?' demandam em tons ofendidos.

Jogando em 2 no Dia. 22, Preto está destruindo suas próprias chances de se conectar. Fazendo Branco jogar 3 e 5, ele se corta ao meio. Surpreendentemente, muitos auto-intitulados mestres jogam o jogo sem compreender este simples princípio.

O que há de errado é que eles completamente perderam o ponto principal.



Dia. 23

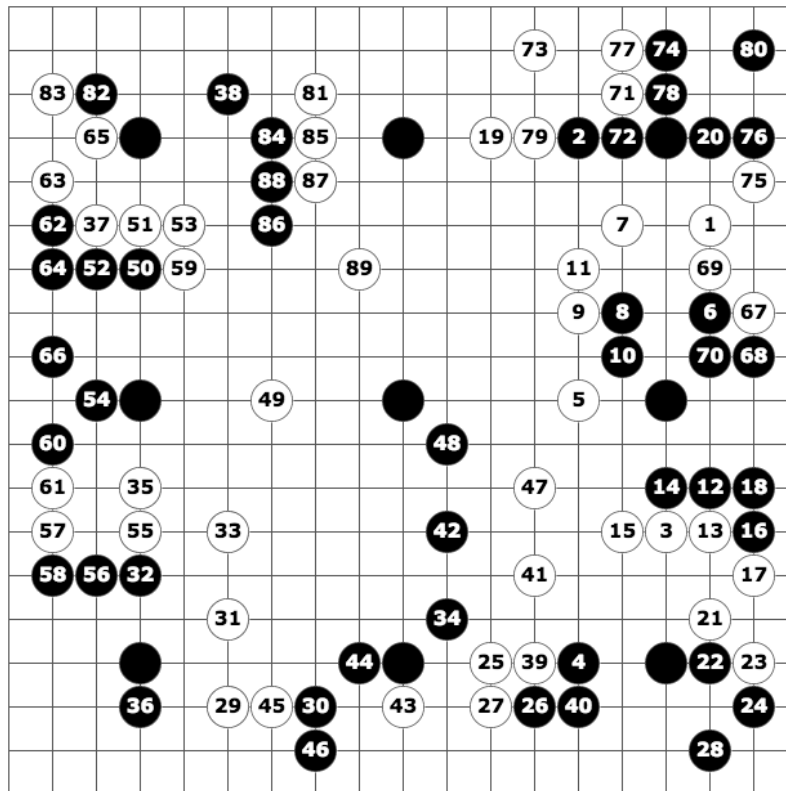
Dia. 23 Todos os jogadores de Go devem ter experienciado a devastação causada por Branco 1 em uma posição semelhante a esta. O que faz o sofrimento Preto ser especialmente ruim é que Branco 1 o corta em dois – destrói a continuidade entre suas pedras.

Como, alguém pode se perguntar, pode um jogador, fraco ou até mesmo forte, jogar se ele tiver de parar para pensar em todo movimento como este? De minha experiência, diria que jogar e, ao mesmo tempo, pensar sempre nos fundamentos é

impossível. Na verdade, diria que enquanto jogamos, os fundamentos deveriam ser manuseados subconscientemente. Por exemplo, se você assistir à maneira com a qual um grande defensor interno se move no baseball, você observará que, não importa o quão difícil seja o quique ou forte o impacto, ele encontra a bola frontalmente, com fé nos fundamentos. A bola vem a ele em uma fração de segundo. A questão não é o quão bem ele entende os fundamentos intelectualmente, mas se seu corpo vai ou não responder instantaneamente. O que você é o resultado de longos dias prática e esforço.

Mas Go é diferente, não? Não é preciso jogar instantaneamente. Há tempo para se pensar no próximo movimento. Verdade, mas o jogo dura por duzentos ou trezentos movimentos, e não se pode parar em cada um para considerar os fundamentos. Você deve ingerir os fundamentos enquanto pratica por si próprio, estudando-os até que eles se tornem parte de você mesmo. Se eles não operarem subconscientemente, quando você se sentar para jogar, você ainda não os dominou.

Uma vez, existira um 1 kyu que se gabava de que jamais perderia com nove pedras de vantagem. 'Defenderei tão firmemente que você não terá nenhuma chance', dizia. 'Ok, veremos', foi a minha resposta, e este oponente, que me abatia metade do tempo com seis pedras de vantagem em jogos de prática, pôs nove pedras no tabuleiro. Quão facilmente algumas palavras desmesuradas nos levam a coisas desse tipo... Eu certamente não possuía nenhuma confiança no resultado.



Dia. 24

Dia. 24 Este é o jogo. Talvez seja interessante como exemplo do que um profissional pode fazer em uma partida de desvantagem caso ele se dedique. Apesar de notarmos alguns movimentos frouxos aqui e ali, Preto não fez nenhum grande erro, e, ainda assim, em branco 89, o jogo já está próximo, e, ao final, eu consegui uma vitória fácil. Meu oponente 1 kyu estava chocado. Ele então começou a olhar para profissionais com novo respeito. Disso eu gostei, mas fiquei perplexo quando ele em seguida me acusou de não ter jogado sério nos jogos de seis pedras de desvantagem anteriores. Se eu tivesse dito que ele estava certo, teria perdido um valioso pupilo. Esta era uma situação grave. Disse eu então: ‘Para você perder com nove pedras, quando geralmente você me oferece uma luta igual com seis, deveria ser impensável, mas agora aconteceu. Há várias razões para a derrota, mas as maiores são: (1) você saiu de si por pensar que, com as pedras extras, tudo que seria necessário fazer era se defender – fazer tudo viver – e você ganharia. Tivesse você jogado o seu jogo normal relaxadamente, você não teria perdido tão facilmente. (2) Você ignorou completamente o primeiro fundamento de cortar e conectar. Não é só uma questão de cortar e conectar numa luta. Veja a posição até Branco 89. O canto superior direito preto, lado direito, canto inferior direito, lado inferior, lado esquerdo e canto superior esquerdo foram todos, de maneira geral, cortados por Branco. Cada um deles isolado. As pedras brancas, em amplo senso, estão todas conectadas, portanto fortes.

‘É aí que você perdeu. Este é um bom exemplo do que acontece quando se ignora os fundamentos. Talvez eu estivesse jogando com uma determinação maior do que a usual, mas creio que é totalmente natural para uma pessoa que ousou dar nove pedras a um oponente que necessita de, no máximo, seis.’

Meu oponente acenou profundamente com a cabeça, e eu exalei um suspiro de alívio por ter passado por uma crise sem perder um de meus pupilos.

Quando um texto para iniciantes estava sendo preparado para o início de um curso de Go no Salão Central da Nihon Kiin no prédio de Turismo Internacional ao lado da Estação de Tóquio, S. Nakagawa 7p, que é erudito em tais assuntos, remarcara que 'Não é somente verdade para Go com desvantagem. O mesmo pode ser dito a jogos em igualdade. Geralmente, quando se tem cinco ou seis grupos isolados no tabuleiro, você está perdendo.'

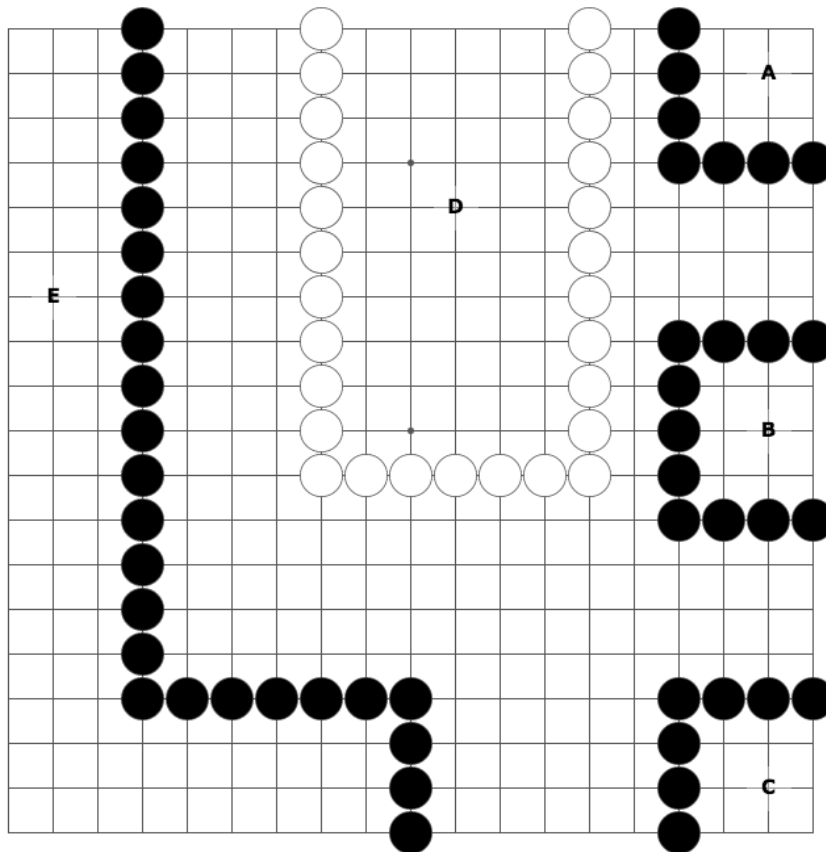
Sem continuar pressionando o mesmo argumento; eu gostaria de lhe oferecer um último diagrama, que vale as proverbiais mil palavras. Veja o Dia. 25. Preto tem três territórios isolados no lado direito, nove pontos em cada. Com um total de 25 pedras, ele cercou $9+9+9=27$ pontos de território.

Branco, utilizando as mesmas 25 pedras, cercou 45 pontos no centro e lado superior.

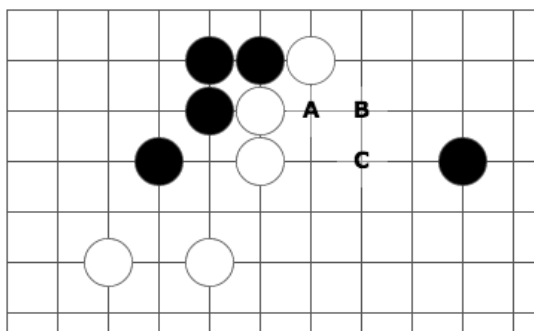
Compare Dias. 24 e 25. Isso deveria deixar muito claro o que o jogador 1 kyu, que pensara que poderia vencer somente vivendo e evitando ser capturado, perdera de vista.

Como referência, note que ao longo do lado esquerdo, Preto cercou 75 pontos de território, novamente, com 25 pedras.

Em algum lugar ao longo da jornada, avançando do tesuji às formas de vida e morte, esquecemo-nos das coisas mais simples e importantes de todas. Não há muitos entre até mesmo os meus mais fortes leitores que receberam um leve choque ao ver este exemplo?



Dia. 25



Dia. 26

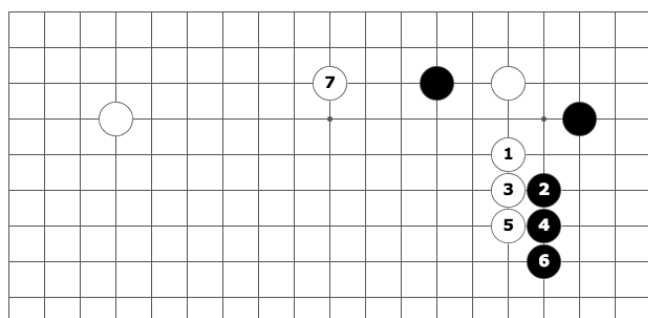
Dia. 26 Se for o turno do Preto, não há espaço para deliberação – somente corte em ‘a’. Se for turno branco, entretanto, ele pode prevenir o corte de diversas maneiras, então há espaço para discussão. Se ‘b’ ou ‘c’ é melhor é uma questão difícil, dependendo do arranjo das pedras no lado direito. Muitos casos são assim. Há só uma maneira de cortar, mas muitas de se conectar, cada uma com suas vantagens e desvantagens. Se você, irrefletidamente, escolher errado, sua conexão se demonstrará ruim.

Capítulo 3

As Pedras Saem para um Passeio

Go é o tipo de jogo no qual você é um perito se você puder somente fazer jogadas comuns ou ordinárias. Você não precisa, de maneira alguma, jogar nenhum movimento especialmente brilhante. Jogadas de amadores, contudo, são frequentemente longe de ordinárias; na verdade, eu os vejo fazendo os movimentos mais sem sentido imagináveis, um após o outro, tão frequentemente que eu tenho dificuldade em saber por onde começar em um assunto tão amplo quanto 'as pedras saem para um passeio'. Tudo que eu quero dizer neste capítulo é uma parte do que acontece quando as pedras entram em contato umas com as outras na abertura.

Para começar, o que significa 'as pedras saem para um passeio'? Significa exatamente o que está escrito: 'sair para um passeio', uma espécie de movimento. Quando um ser humano anda, ele põe seus pés para frente um de cada vez – direita, esquerda, direita, esquerda – sem nenhum esforço consciente, e balança seus braços – esquerdo, direito, esquerdo, direito de novo sem nenhum esforço consciente. Por quê? Pois o homem nasceu para andar. As pedras de Go nasceram para andar, também. Quando elas estão longinquamente separadas, elas podem sair um pouco do compasso, mas quando elas estão em contato e saem do compasso, os resultados podem ser assustadores de se ver. Por essa razão, observemos como as pedras andam quando estão em contato.



Dia. 1

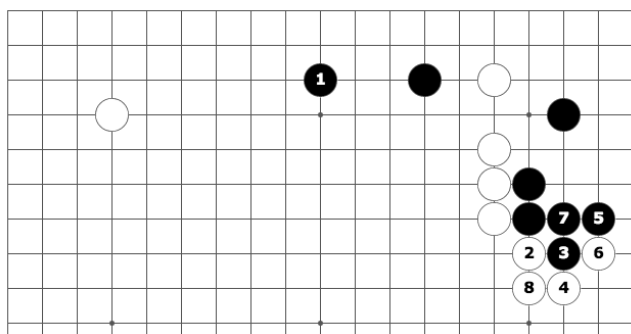
Dia. 1 Esta é uma abertura de jogo em igualdade, na qual Branco jogou 1 a 7 contra a pinça de um espaço preto. As pedras andam por somente alguns movimentos aqui; há algo não natural ou fora do comum aqui? Pensemos.

O padrão do diagrama é um que aparece frequentemente em jogos entre jogadores 1d e 2d. O fato é que nenhum dos lados possui

nenhuma reclamação em relação a esse passeio. Mas se você lhes perguntar quem se deu melhor até o movimento 7, a resposta quase universal é 'Branco – não há dúvidas disso.' Sem dúvidas, não há espaço para discussão... Lá vai Preto se esticando grandiosamente pela então denominada linha da vitória, mas eles preferem o grande moyo que Branco estabelece com 7. O ditado de que a grama do vizinho é sempre mais verde parece ser verdade não só quando aplicado a crianças.

Sendo este o caso, ao invés de estender em 6, como eles devem, para manter as pedras andando, os jogadores mudam Preto 6 para Preto 7. Ademais, eles seriamente creem que essa ridícula extensão de dois espaços é uma jogada esplêndida, dando-lhes bons resultados nos dois lados. Eles demonstram prazerosos semblantes como se tivessem achado um diamante no deserto.

O que assusta sobre isso é a visão tunelada que reconhece o correto como incorreto. Uma tal ilusão leva à outra e, assim, a qualidade do jogo rapidamente se deteriora.

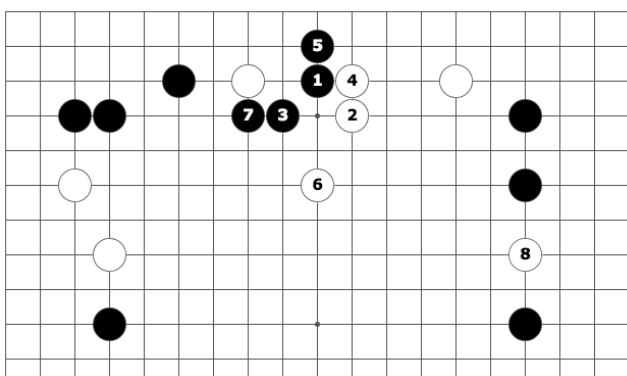


Dia. 2

Dia. 2 No momento em que Preto comete a asneira de 1, Branco faz hane na cabeça de suas pedras com 2. Preto faz hane com 3 em retorno, mas Branco então joga seu maravilhoso e poderoso duplo hane em 4. O resto dos movimentos até 8 são passos forçados. O resultado para o Preto é lamentável demais para se comentar.

‘Branco 2 a 8 são mesmo tão ruins para Preto?’ Eu consigo antecipar essa pergunta chegando, então aqui vai a

minha resposta. ‘Ruim? Ilógico seria uma melhor palavra. Veja a posição comprimida preta. Veja a influência externa branca. Apaixone-se pela grossa parede branca. Perceba quão bom é o resultado para Branco. Se você não puder entender isso, coloque essa configuração em um tabuleiro todas as manhãs e entoe as palavras: ‘A espessura branca é superior.’

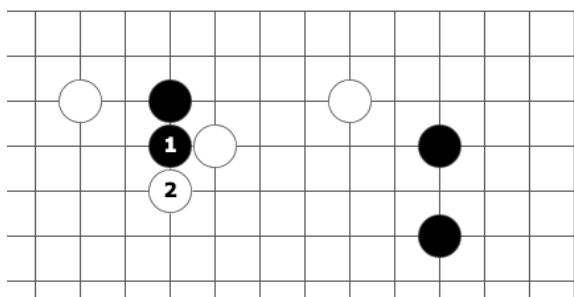


Dia. 3

Dia. 3 Esta é uma sequência de uma partida de tutoria que eu joguei recentemente com seis pedras de desvantagem contra um jogador 1d. Começou com uma invasão em Preto 1. Como Branco, pular uma linha abaixo de 7, convidando Preto a pular duas linhas abaixo de 1 e entrar de cabeça na luta é inatrativo devido à solidez do canto superior esquerdo preto.

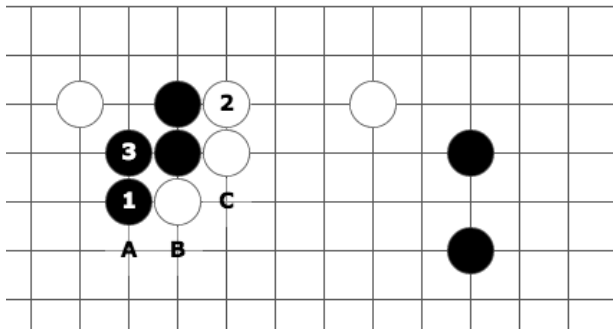
A posição clama Branco a sacrificar sua pedra, então eu joguei Branco 2, o que pareceu pegar despercebido meu oponente 1d. Depois de um momento de breve reflexão, ele jogou Preto 3, um movimento desembasado que claramente viola as regras que regem o andar das pedras. Eu não gastei nenhum instante expondo a folga de sua forma bloqueando em 4. Em seguida, pulei em 6, ganhando poder e ameaçando tanto sair com <<triângulo>> quanto invadir o lado direito. Eu me saí melhor na briga e o motivo foi Preto 3.

A posição clama Branco a sacrificar sua pedra, então eu joguei Branco 2, o



Dia. 4

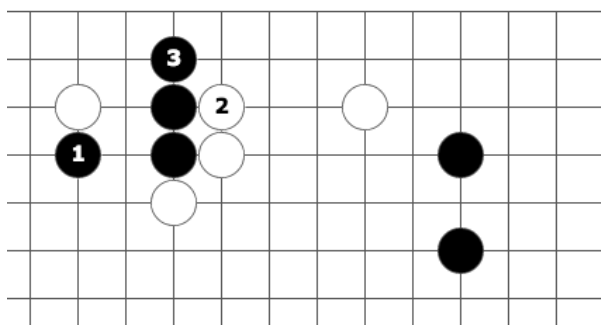
Dia. 4 Preto tem que empurrar para fora com 1, não importando as consequências. Branco dá hane em 2. Qual é a próxima jogada preta?



Dia. 5

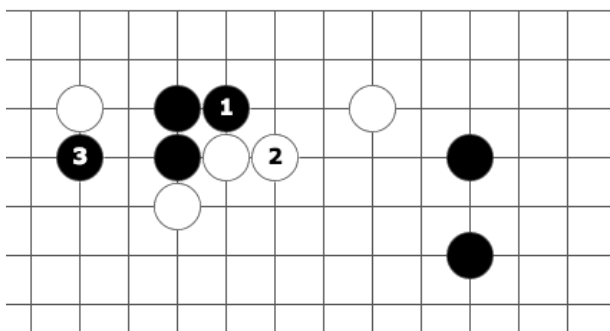
diretamente em 3. Ele nunca sonharia que Branco daria marcha-ré em 2. Não é geralmente errôneo se voltar para o centro, mas este caso é diferente.

Dia. 5 O hane preto 1 é um fracasso. Branco 2 é uma boa resposta, e Preto é forçado a fazer uma ineficiente e ruim forma com 3. Branco 2 é um movimento que qualquer profissional veria imediatamente, mas que um amador tende a deixar escapar. Este é um ponto-cego de um amador. Preto acaba de dar hane em direção ao centro com 1, então ele espera que Branco se mova na mesma direção geral, em 'a', 'b' ou 'c', ou cortar



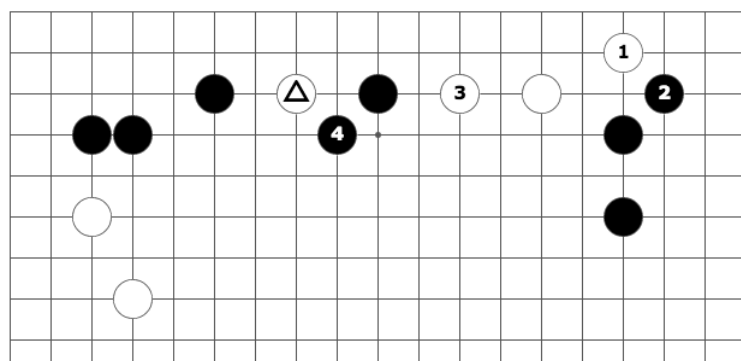
Dia. 6

Dia. 6 Preto 1 é outro movimento possível, mas Branco joga 2 assim como no último diagrama. Em 3, Preto parece ter sido forçado a jogar.



Dia. 7

Dia. 7 Preto 1 é o correto. Agora, depois de Branco 2 e Preto 3, a forma preta é indestrutível. 'O ponto-chave do inimigo é o meu.'



Dia. 8

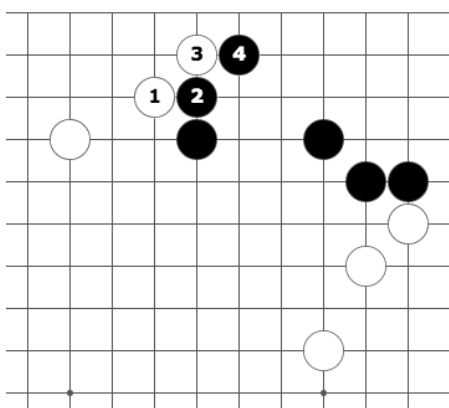
diagrama recebe nota máxima. 'Aha', diz o 1d, esbofeteando sua própria testa, ao

Dia. 8 A resposta comum para a invasão preta em Δ seria Branco 1 e 3, e agora Preto 4 é uma jogada bastante boa. Espera um instante. Este Preto 4 não exatamente o mesmo que Preto 3 no Dia. 3? Sim, mas as configurações das pedras brancas ao redor são muito diferentes. Se você equalizar esses dois movimentos em um só, você terá muitos problemas. Preto 2 e 4 neste

perceber onde estivera a fonte de sua má interpretação da situação. Aparentemente, ele havia memorizado este padrão, e isso fez com que ele jogasse o Dia. 3.

Jogue o mesmo movimento sem refletir sobre as pedras que circundam a região e isto acontecerá. Às vezes você receberá elogios, às vezes, desprezo. Reveja as relações entre as pedras amigas e inimigas – é isso que eu estou querendo dizer? Mas quando nós estamos realmente jogando, não há tempo para se estudar e ponderar sobre todas as relações. Em primeiro lugar, se você pensar tanto, o outro jogador não vai gostar. ‘O que é que está acontecendo?’, ele indagará. Bem, é uma questão de se ganhar experiência, e não de fugir dos estudos dos fundamentos. Estude os fundamentos, é isso que você deve fazer. Estude os fundamentos.

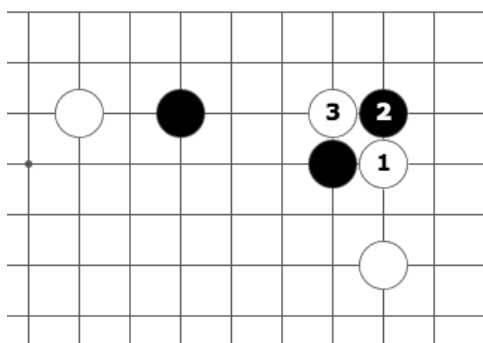
‘As pedras saem para um passeio’ é algo que poderia ser dito de todos os movimentos do jogo. O debate é extenso demais para ser tratado aqui integralmente. Vejamos alguns mais exemplos elementares de andadas naturais, e depois sigamos adiante.



Dia. 9

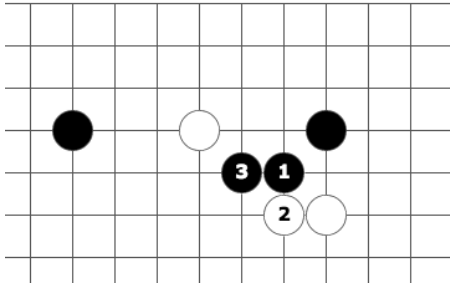
Dia. 9 Dado que o objetivo é defender o canto superior direito preto, a resposta para um movimento como Branco 1 deveria ser óbvia. Preto 2 é correto, e, se Branco jogar 3, Preto defende em 4.

Até um iniciante consegue dar passadas naturais com as pedras sem dificuldade. Dificuldades surgem somente se você não vir o que Branco está tentando fazer com 1, jogar alguma resposta estranhíssima, e deixá-lo empurrar em 2. A diferença entre Preto 2 e Branco 2 é grande demais para que, este seja permitido.



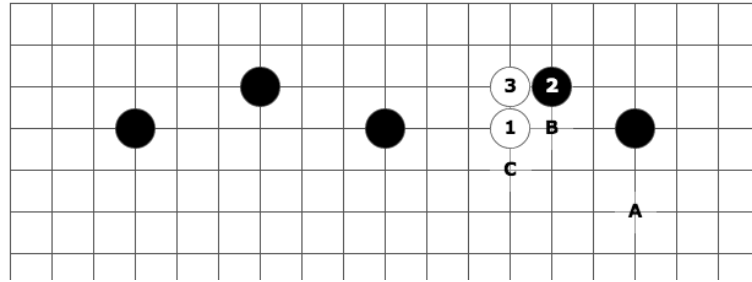
Dia. 10

Dia. 10 Jogadores fracos se amedrontam com cortes cruzados como Branco 1 e 3, mas isso não é desculpa para jogar Preto 2 em 3, por exemplo, e permitir Branco 2. A perda com essa permissão não pararia pelo canto. O número de variações não é tão grande, então vale a pena praticar contra-medidas para este corte cruzado e tê-las já prontas. Cuidado, no entanto, com a regra de estender após um corte cruzado. Ela não lhe trará nenhum benefício a não que você a entenda.



Dia. 11

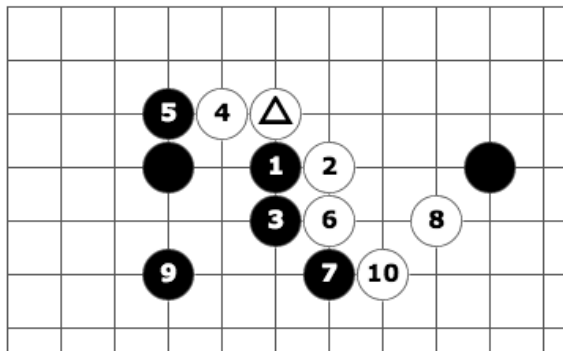
Dia. 11 Quando deparados com uma dupla-abordagem branca, você deveria esquecer ideias como fazer a pedra do canto viver ou defender o território do canto. O ponto principal é romper a rede adversária, isto é, cortar Branco agressivamente em dois. Preto 1 e 3 talvez pareçam movimentos lentos, mas não são. Dividindo Branco ao meio, eles são os movimentos mais fortes possíveis.



Dia. 12

Dia. 12 Aqui está um mau exemplo. Em geral, Preto 2 é jogado em 'a', mas Preto quer trocar 2 por 3 para fortalecer o canto superior direito e então jogar 4 para fortalecer o canto superior esquerdo também. Esta não é uma maneira, porém, de fazer as pedras passearem. Jogando Preto 2 e deixando estar, em particular, é algo que eu agradeceria se você não fizesse novamente. Se você precisar jogar Preto 2, então você pelo menos deve seguir com Preto 'b', Branco 'c' antes de jogar em 4.

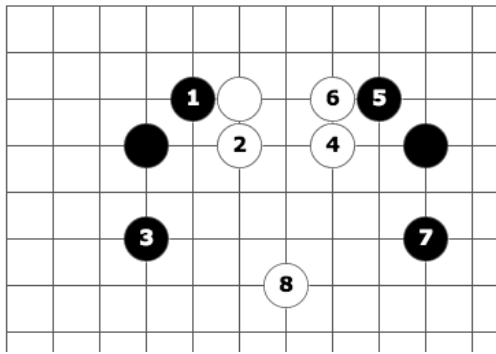
Agora veja os Dias. 13 e 14. Não deveria haver reclamações sobre a maneira com que as pedras pretas andam ou passeiam nestes dois diagramas. Reclamações – como poderia haver alguma? Ambos os diagramas são josekis, não?



Dia. 13

Dia. 13 Um conselho para aqueles que depositam muita fé em josekis: não há nada de absoluto sobre eles. Na verdade, quando Branco entra na esfera de influência preta com <<triângulo>>, seja em uma partida em igualdade ou com desvantagem, saudá-lo com o bom e velho grudar e estender joseki de Preto 1 a 9 é definitivamente errado.

Por quê? Pois Branco é pego em um ataque prensado, e esta é uma oportunidade única para Preto tomar a iniciativa do ataque. Ele não deve facilitar a vida do Branco com 1 a 10.



Dia. 14

Dia. 14 Muito melhor é o contato em diagonal com Preto 1, que mantém desestabelecido. Indo adiante na sequência padrão até 8, Branco se sente como se tivesse sido pego por um tiroteio entre os dois grupos pretos da esquerda e direita.

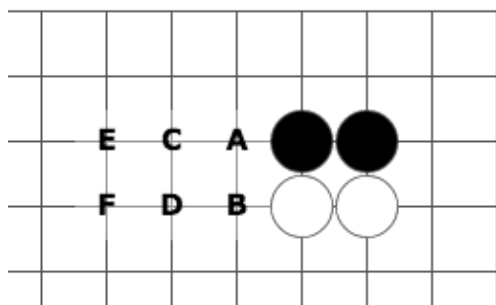
Um conselho, só para ter certeza: josekis devem ser selecionados de acordo com a ocasião.

Capítulo 4

A luta para passar à frente

Há um certo tipo de cavalo de corrida que pode determinar o destino de uma corrida logo na largada. Deixe-o se precipitar em uma boa saída e tomar a liderança e, apesar de que os outros cavalos talvez consigam empatar com ele às vezes, se ele correr certamente, você nem precisa assistir à corrida para saber quem ganhará.

O que isso tem a ver com Go? As pedras não correm sobre quatro patas, mas a luta para passar à frente ocupa um lugar importante no jogo.

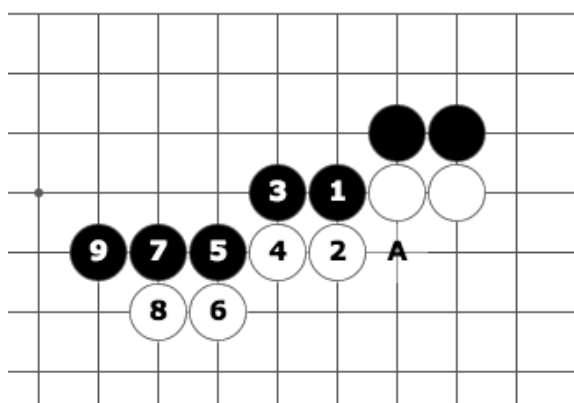


Dia. 1

fileira de pedras brancas e pretas como esta, alinhadas ombro a ombro, deixadas como estão.

Como Preto deve jogar se tiver sente? Se ele jogar 'A', ele vai um passo adiante de Branco com certeza, mas Branco joga 'B'. Se Preto continuar com Preto 'C', Branco 'D', Preto 'E', Branco 'F', ele consegue uma linha reta de pedras, entretanto, Branco também. Se eles continuarem da mesma forma até a borda esquerda do tabuleiro, o resultado é o mesmo que se Branco tivesse começado com 'h', seguido por Preto 'A', Branco 'D', Preto 'C', etc. Não importa quem toma a liderança. Essa não é a maneira de se passar à frente.

Teremos de modificar nossa maneira de pensar. O real significado de 'passar à frente' é 'curvar-se ao redor da borda externa adversária'. Se Preto perceber isso, ele utilizará seu turno diferentemente.

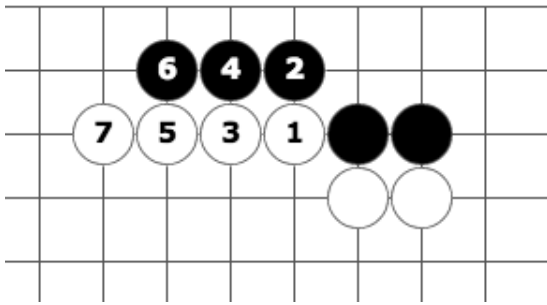


Dia. 2

Dia. 1 Quando pedras opostas tocam umas as outras como aqui, a questão de quem pega a liderança e quem cai para trás pode decidir quem terá a vantagem no resto da partida.

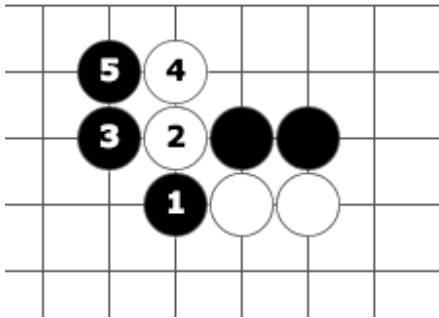
A despeito de esta ser uma posição tão crucial, observa-se em geral iniciantes a deixarem como está, ambos os lados a esquecendo enquanto eles trocam movimentos em outro lugar. Assista a uma partida de um jogador mais forte; você raramente verá uma

Dia. 2 Ele se curvará ao redor da borda branca com 1. O provérbio que diz 'dê hane na cabeça de duas pedras sem sequer pensar duas vezes' se refere a situações como esta. Branco 2 a Preto 9 demonstra que Preto joga muito conservadoramente, mas, mesmo assim, ele está se expandindo a cada passo, enquanto Branco se retrai a cada jogada. Não pára por aí, Branco não pode esperar sair impune com esta sequência. Em algum momento, ao longo do percurso, Preto vai cortar em 'A' e a posição branca desmoronará.



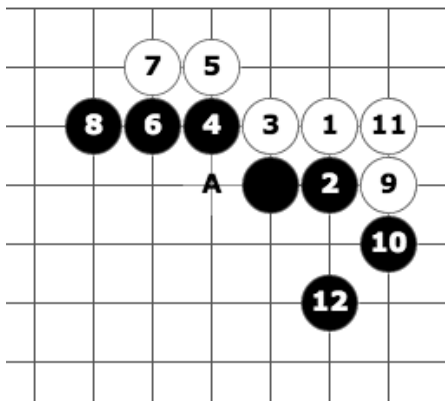
Dia. 3

Dia. 3 Se Branco tem sente, ele jogará 1 a 7. Preto pode rastejar na segunda linha – a linha da derrota – o quanto quiser, e Branco responderá alegremente a cada passo. Compare este diagrama com o anterior. Quanto mais você o olhar, mais evidente a diferença fica. Não deve mais haver necessidade de explicação sobre o significado de ‘passar à frente’. Dias 2 e 3 são o suficiente.



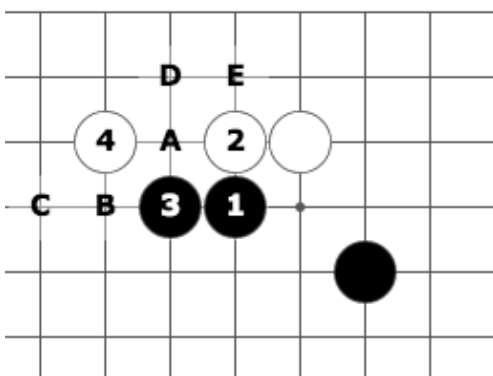
Dia. 4

Dia. 4 Preto precisa somente tomar cuidado quando jogar o hane em 1 com o corte em 2, que é o único contra-ataque que Branco pode fazer. Aqui, Branco 2 termina em fracasso quando Preto joga 3 e 5, mas há situações em que isso não ocorre. Quando você der hane, esteja preparado para o corte, ou a sua displiscência lhe colocará frequentemente em problemas.



Dia. 5

Dia. 5 Esta formação ombro-a-ombro aparece em partidas quando Branco invade imediatamente o 3-3, abaixo da pedra 4-4 preta. Se Branco cortar com 5 em ‘a’, Preto 5 (ou 6) cria problemas, ou melhor, desastre, para ele. A sequência corre naturalmente até 12 e chega a uma pausa com Branco lucrando e Preto ganhando influência externa. Quem obteve o melhor resultado? Isso deveria estar explícito, mas vou dizer: Preto está definitivamente melhor. Por essa razão, Branco nunca invade imediatamente o 3-3 abaixo do 4-4 preto, exceto em circunstâncias especiais.



Dia. 6

Dia. 6 Jogadores com pouca experiência invariavelmente sabem a sequência em que Preto pressiona com 1 e 3, e Branco responde com 2 e 4. É um joseki. Poucas pessoas, no entanto, parecem saber o real significado destes movimentos quando os jogam.

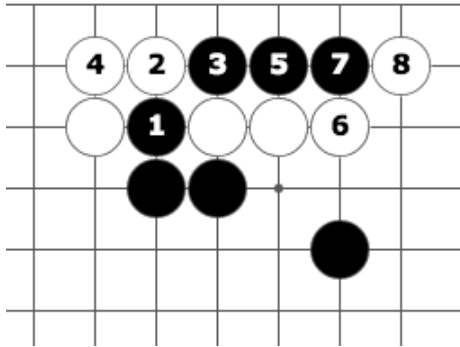
O que Preto está tentando fazer com 1 e 3? A resposta é a mesma que a da posição anterior: ele está tentando ficar um passo adiante de Branco, para ganhar a vantagem.

Ouçá você que casualmente joga Branco 4 só porque é joseki, e aprenda seu verdadeiro significado.

‘Por que ligar? O movimento é o mesmo saiba você o que ele significa ou não.’
 Sim, mas é por isso que você não melhora. Tente jogar movimentos que você entenda, pra variar. Assim o jogo fica duas vezes mais interessante.

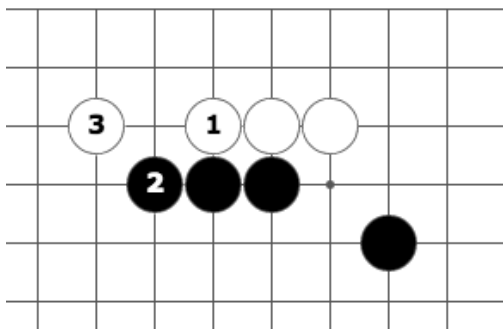
Preto 3 está um passo adiante de Branco 2. Para igualar o placar, Branco corre um passo a mais que Preto com 4: se Branco jogar 4 em 'a', seguido por Preto 'b', Branco 4, Preto 'c', etc., ele jamais estará na frente de Preto.

É claro que quando ele pula à frente em 4, Branco tem de se preocupar com Preto 'a', Branco 'd', e Preto cortar em 'e', mas se ele tiver uma resposta pronta para isso, então ele tentará passar à frente o quanto antes possível, mais especificamente em 4. Sua resposta está na próxima página.



Dia. 7

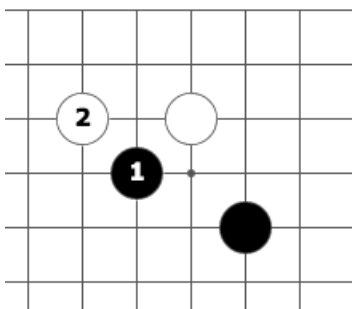
Dia. 7 Se Preto empurrar e cortar com 1 e 3, Branco teimosamente conecta em 4 e ganha a briga até 8. Dado que ele tenha lido isso até o fim, ele está seguro. Se ele ainda se sentir desconfortável, contudo, ele talvez se encontre no próximo diagrama.



Dia. 8

Dia. 8 'Não é ok para o Branco se arrastar um pouco mais com 1 e só então pular em 3?'

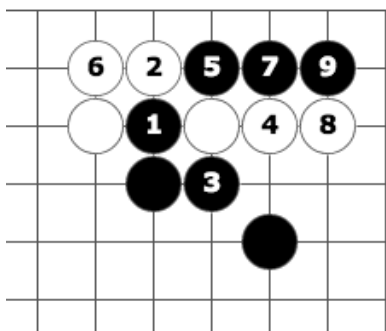
Não, não é. Você deve passar à frente o quanto antes possível.



Dia. 9

Dia. 9 'Nesse caso, quando Preto pressiona pela primeira vez em 1, apesar de que há riscos, por que Branco não pula à frente com 2?'

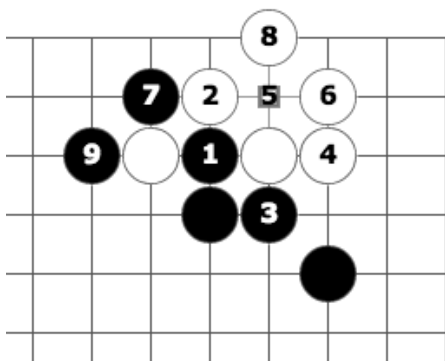
Essa é uma pergunta naturalmente válida. Tudo que posso dizer é que depende do momento e circunstâncias, ou, mais precisamente, que não devemos jogar impensadamente ou aleatoriamente, ou somente depender da intuição. Neste encontro local, Branco 2 não é jogável. Esse é um fato consumado.



Dia. 10

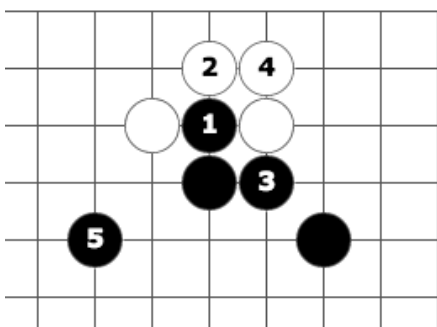
Dia. 10 Aqui está o motivo da não jogabilidade. Preto 1 e 3 funcionam completamente agora, o que significa que a posição Branca é claramente ruim. Se Branco jogar 4, Preto corta em 5, e, se Branco conectar em 6, Preto captura o canto com 7 e 9. Branco certamente não pode jogar desta maneira.

Preto não deve cortar em 6 ao invés de 5, porém, ou Branco irá de bom grado capturar a pedra de corte e ganhar um ponnuki.



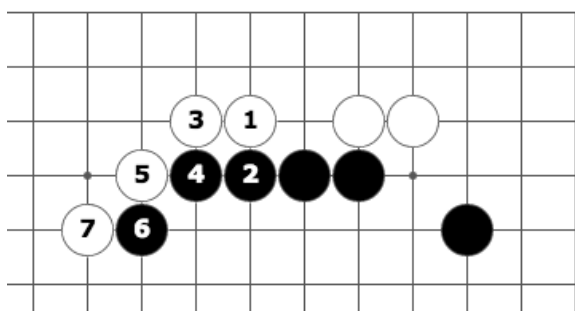
Dia. 11

Dia. 11 Quando Preto joga em 5, suponhamos que Branco siga o ditado sobre capturar a pedra de corte com 6. O poder externo que Preto consegue com 7 e 9 lhe confere um inquestionável superior resultado. Se a escada não funcionar, ele deve primeiro jogar um quebra-escada para estabelecê-la, e aí embarcar em 1 e 3.



Dia. 12

Dia. 12 De maneira análoga, Branco deve responder Preto 3 conectando em 4, mas a espessa parede preta lhe confere um excelente impulso. A posição branca é rasa e carece de ímpeto. Este não é um bom resultado para ele.



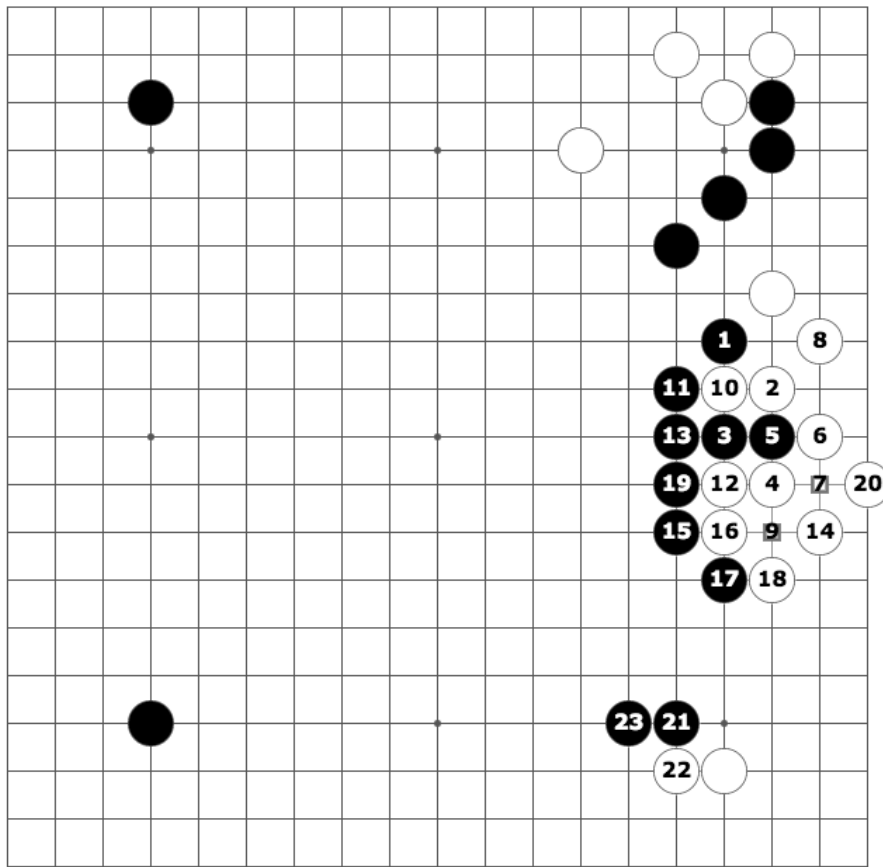
Dia. 13

Dia. 13 Após passar à frente de Preto com 1, Branco vai conseguir manter sua vantagem em relação a Preto? Qual será o resultado? Preto continuará a empurrar para frente com 2 e 4, mas Branco agarra a liderança e se curva ao redor dele com 5 e 7, um duplo-hane. Chegamos a movimentos que iniciantes não deveriam imitar irrefletidamente, mas Branco se desenvolve esplendidamente, a pleno vapor.

Voltando ao Dia. 6, vemos que, apesar de Preto certamente parecer estar um passo adiante quando ele fez seus movimentos originais em 1 e 3, Branco 1 no Dia. 13 reverteu a situação. Preto deve selecionar cuidadosamente o momento para seus movimentos de pressão ou ele acabará por dar a Branco uma quantia enorme de lucro.

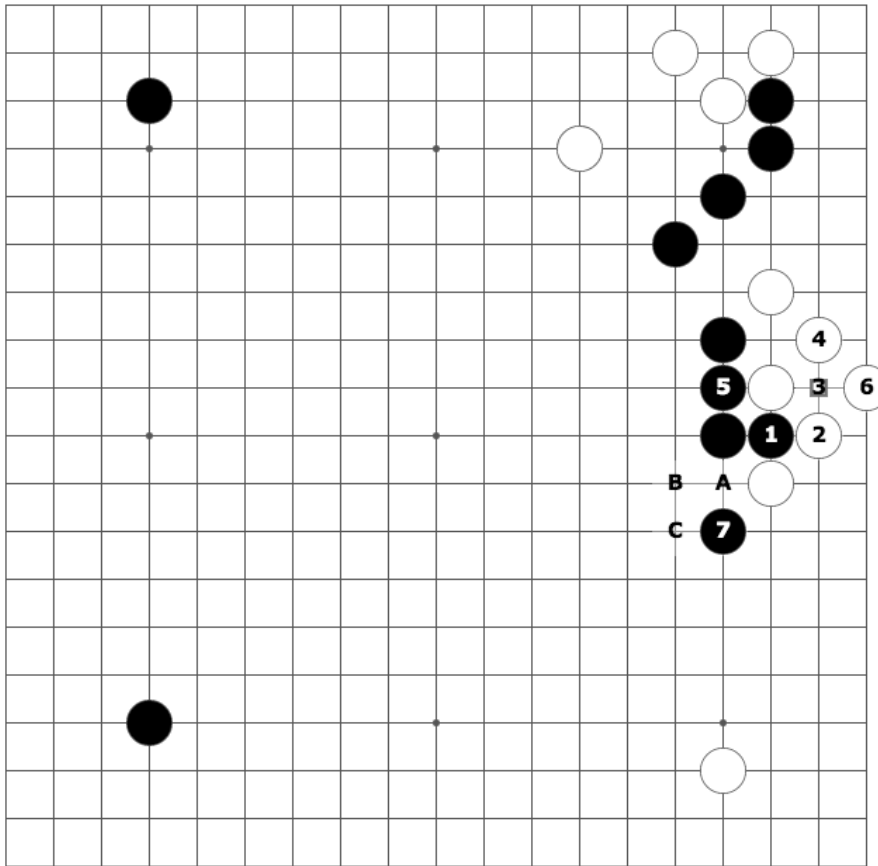
Se Preto pudesse continuar à frente para sempre com seus movimentos de pressionar, todos os jogadores os utilizariam com maior frequência. Uma das razões

pela qual eles não são jogados constantemente é que Branco pode reverter a situação com 1.



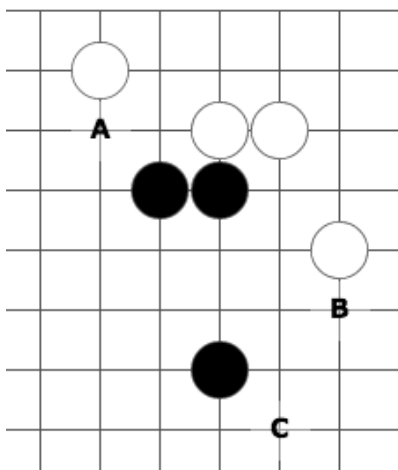
Dia. 14

Dia. 14 Esta é uma partida real em um torneio profissional em Março de 1970, entre Kato Masao 6p, uma atual estrela no mundo do Go, e Kitani Reiko 7p* (agora Kobayashi Reiko, ela tinha Preto no jogo e ganhou por desistência). Preto 1 e 3 e Branco 2 e 4, deixando lacunas abertas em todo lugar, talvez pareça perigoso, mas ambos os jogadores estão brigando pela liderança com total consciência dos riscos. Observe a maneira com que eles lutam pela liderança até Preto 23 e você obterá um lampejo do que profissionais almejam, ou como eles pensam. Após o fim da partida, foi decidido que Preto obteve um resultado insatisfatório no lado direito.



Dia. 15

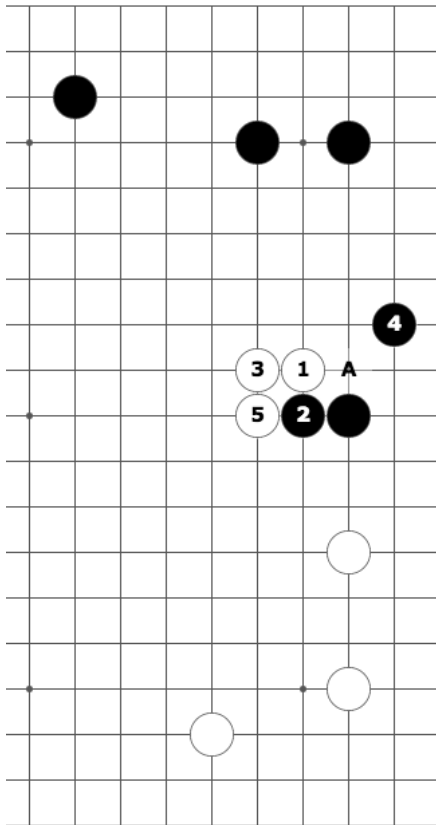
Dia. 15 Preto 1 a 7 aqui teriam sido melhores. Em seguida, os jogadores focaram seus estudos em Branco 'a', Preto 'b', Branco 'c', e começando um briga.



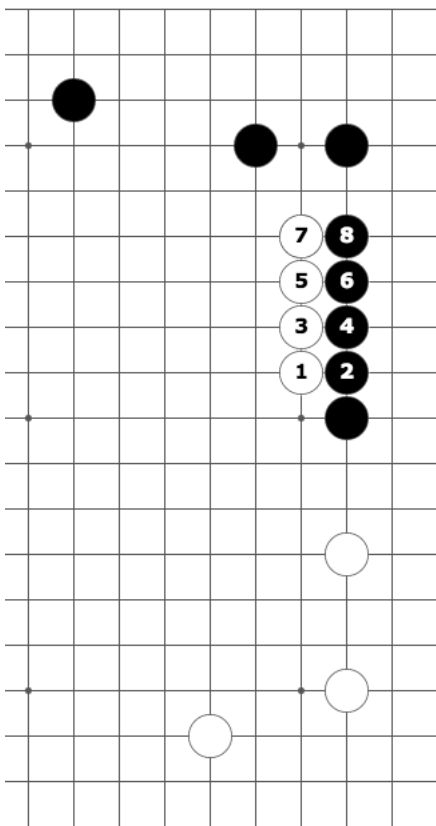
Dia. 16

Dia. 16 Veja Branco 1. Por que é que mesmo profissionais escolhem este baixo e raso keima ao invés de pular em 'a'?

Branco não estaria em perigo imediato se ele pulasse para 'a'. A questão é, na realidade, sobre o potencial, uma preocupação grande para profissionais. Se Branco jogar 'a', Preto pode empurrar e cortar; essa ameaça faz Preto 'b', etc. sente, o que significa que Branco jamais sonhará em pular para 'c'.



Dia. 17



Dia. 18

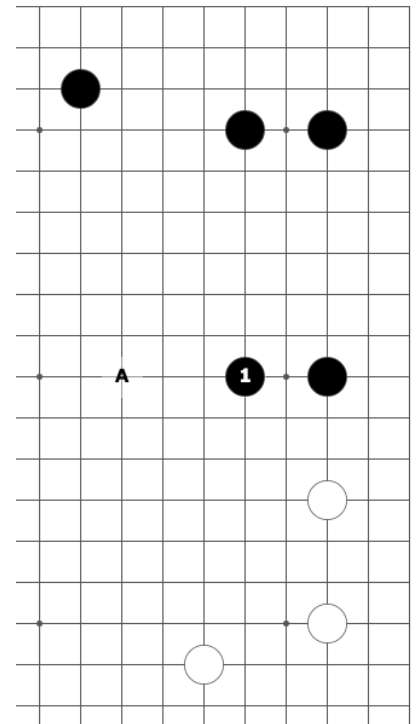
Dia. 17 Uma jogada de ombro como Branco 1 é frequentemente utilizada para reduzir um grande moyo inimigo. Preto empurra com 2 e Branco responde com 3. Contudo que Branco permaneça à frente, satisfeito com a modesta redução do moyo preto, seu perigo é negligenciável. A seguir, Preto faz um keima em 4, e leitores que não o compreendem deveriam ler os próximos parágrafos com cuidado.

Se Preto jogar 4 em 5 e continuar empurrando, ele estará sempre empurrando por trás e Branco sempre estará na frente. Nesta situação, não há maneira de Preto reverter o prospecto. A parede que ele estabelece para si é neutralizada pela segurança das pedras brancas logo abaixo. Por essas razões, Preto não joga 4 em 5.

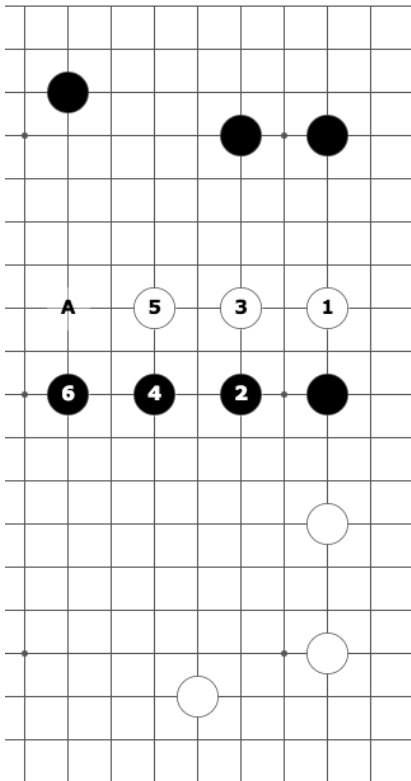
Preto 4 dá às pedras pretas uma sólida base. Ao mesmo tempo, rouba a base das pedras brancas e as deixa à deriva. Se Preto omitir 4 e deixar Branco bloquear em 'a', tudo seria revertido e ele estaria em apuros. Branco 1 a Preto 4 se tornou um joseki de meio de jogo.

Um 3 kyu: 'Eu sempre me sinto relutante em jogar movimentos como Branco 1 pois eles deixam Preto fazer território com 2 a 8 como no Dia. 18. Eu jamais jogaria Branco 1 nesta posição.'

Eu entendo como o jogador 3 kyu se sente, mas o território que Preto estabelece com 2 a 8 no **Dia. 18** gera no máximo 10 pontos. O valor da influência externa branca não pode ser calculado precisamente, mas ele não parece ter saído atrás na troca. Bem, amadores sempre tendem a sobrestimar a importância de território concreto. Se Branco se sentir assim e somente pasmar, Preto ampliará seu moyo com 1 – e talvez até 'A' no **Dia. 19** – e então será tarde demais. Antes que isso ocorra, Branco tem que mergulhar, recuperar o autocontrole e fazer alguma jogada para dentro do moyo preto.



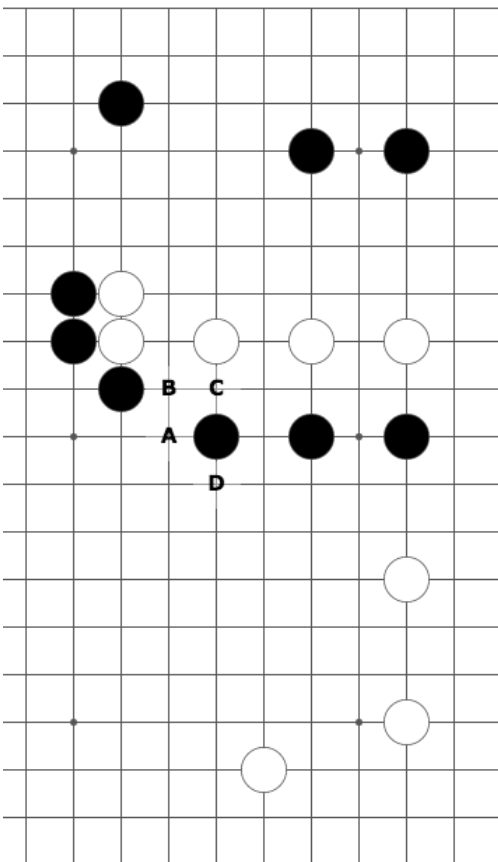
Dia. 19



Dia. 20

Dia. 20 A solitária invasão em Branco 1 também é possível. Parece arriscado, mas isso depende da configuração global do tabuleiro. O pulo de um espaço preto em 2 é a resposta normal – há um ditado de que o pulo de um espaço nunca é ruim – e, se ambos os lados continuarem a pular, Preto consegue um resultado justo.

Mas espere um momento. Esta é briga por quem passa à frente tudo de novo. Qual é o motivo de Preto pular primeiro se ele e Branco vão continuar reto até o fim do tabuleiro? Ele pode então muito bem deixar Branco pular primeiro. A briga para passar à frente deve ser levada mais a sério do que isso. É claro, se Branco ignorar 6, Preto 'a' vai colocá-lo em uma posição difícil, mas Preto não deveria esperar que Branco cometa um tal erro. Ele deveria aprender a procurar por maneiras de pressionar a vantagem mais forçadamente.



Dia. 21

Dia. 21 O keima preto 1 é o ponto-chave no conflito. Se Branco jogar 2 e 4, Preto mantém pressão total com 3 e 5. Preto 1 é o movimento que põe Preto na ofensiva e Branco na defensiva. É aqui que o ataque começa. Se Preto deixasse Branco jogar 1, a situação seria revertida. O lado que lidera deveria se jogar na primeira oportunidade de aplicar um keima e começar a atacar.

Agora que eu possuo aquela maravilha da civilização, a televisão, eu raramente vou ao cinema, mas, há dez ou quinze anos, eu costumava ir umas cinco ou seis vezes por mês. O melhor era ir para os cinemas de primeira classe em Ginza e Shinjuku, mas a escassez de dinheiro frequentemente me obrigava a gastar o dia assistindo a uma sessão tripla em algum cinema pequeno, sujo, barato, de terceira ou quarta categoria em algum lugar esquecido nas fronteiras da cidade. Haveria crianças causando confusão, adultos fumando tanto quanto pudessem e todos os tipos de odores combinados em uma multidão fedorenta e abarrotada – tudo menos uma atmosfera agradável. Muitas vezes, esnquanto eu franzia a sobrelha e segurava um lenço

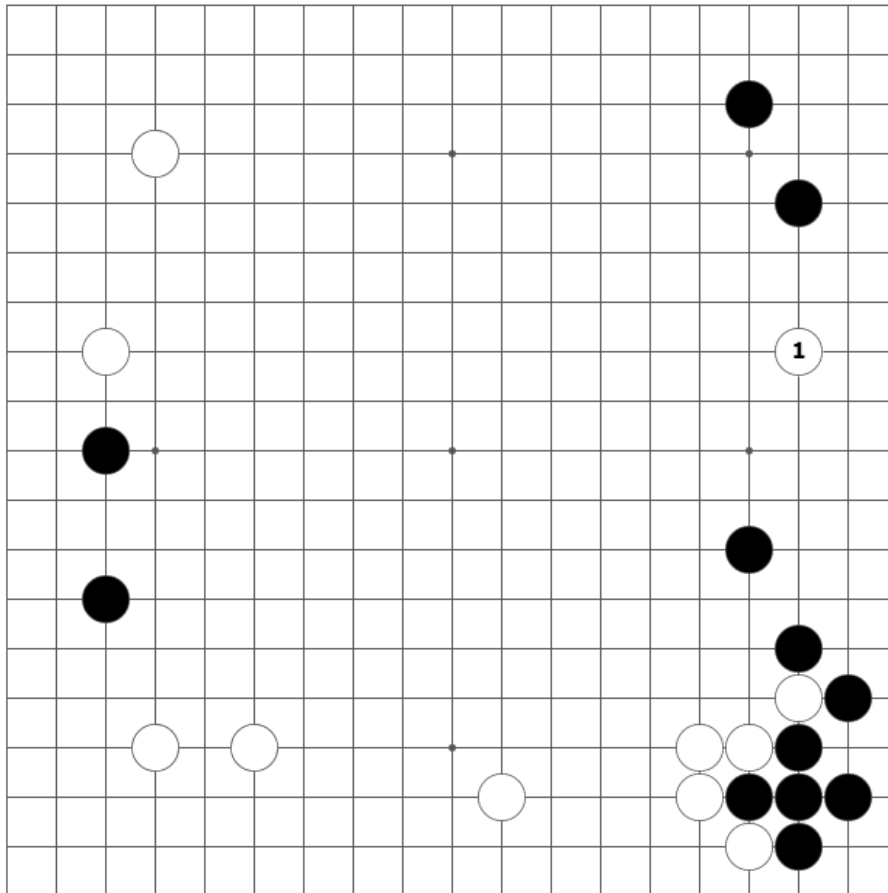
sobre o meu nariz, eu me questionava sobre o que me possuía para que tivesse entrado em tal lugar.

Mas uma vez passado o choque com a atmosfera aterrorizante, eu acabava por encontrar um estranho e infantil deleite nela. O homem ao meu lado havia estalado seus lábios sobre um choco frito? Então o que seria mais natural do que ir pegar dez biscoitos crocantes de arroz (5 yens cada um) e mastigá-los enquanto se assiste ao espetáculo? Quem era aquele gritando: 'Atenção, Kinchan (Kinnosuke Nakamura), tem um vilão atrás de você!' enquanto este herói do conjunto pré-adolescente se precipitava como um leão alucinado, cercado por bando de inimigos? Seu esquadrão de torcida era composto preponderantemente de donas de casa da vizinhança. Certamente, elas perceberam que seu apoio vocal não fez a menor diferença no desenrolar do filme; sem dúvida, elas estavam somente tentando aproveitar seu tempo livre ao máximo. Perdoe-me por rir, mas a visão fora engraçada demais para palavras. Meu corpo inteiro tremia de tanto rir.

E muito em breve, eu me juntaria à essa maluca multidão, gritando: 'É isso aí', e assim vai... Há tênues traços de nostalgia que parecem nunca terem me deixado. Eu nasci pobre e cresci na pobreza. Eu sei de trás para frente o plano de ação das batalhas em que Yasubei Nakayama derrotou dezoito inimigos, e Matsemon Araki trinta-e-seis, mas a diversão de assistir ao herói solitário abater um horda de espadachins inimigos jamais mudou, não importa quantas vezes eu assista. Era como ver uma pedra entrar um grande moyo adversário um momento antes de este virar real território enquanto ela aguentava a pressão inimiga das pedras que vinham vorazmente com a intenção de capturá-la.

Esta foi uma estranha maneira de introduzir o tópico, não obstante, pensar sobre desafiar esferas de influência inimigas reacendera antigas memórias que eu não pude reprimir. Agora nós podemos retornar ao assunto. Ir do luta por passar à frente a entrar esferas inimigas de influência parece nos desviar um pouco do percurso, todavia, amadores estão sempre fracassando neste último caso, então eu queria discuti-lo antes que eu me esqueça.

.....

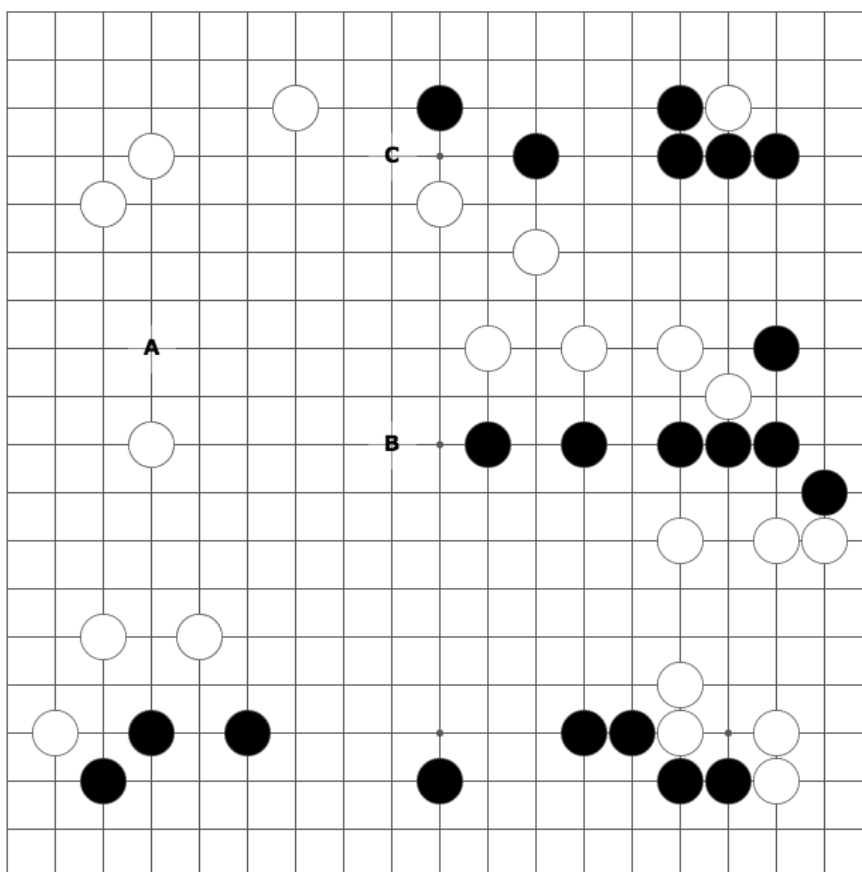


Dia. 22

Dia. 22 Branco entra a esfera de influência preta no lado direito com 1. Esta é uma invasão, e parece ser um movimento natural.

Aqueles que não titubeiam em jogar tal estratégia provavelmente pertencem à escola de pensamento que dita que a melhor maneira de se jogar, quando se vê uma esfera inimiga de influência, é se jogar bem no bem no meio dela. Esta é a crença da seita da inveja; entrar de cabeça bem onde o oponente possui uma extensão aberta. Ninguém pode esperar fazer progresso com esta abordagem. Branco 1 é o tipo de jogada que semeia a própria angústia no solo inimigo.

O mesmo indivíduo que aprova 1 vai, quando tiver Preto e Branco jogar 1, como se uma bomba-relógio tivesse caído dentro de seu território. Então ele irá se precipitar em um ataque lunático, vapor saindo de suas narinas e ouvidos, e assim correrá o resto de sua partida.



Dia. 23

Dia. 23 Este é um jogo entre amadores de alto nível, no estágio de transição entre a abertura e o meio do jogo. É turno preto: onde ele deveria jogar? Vamos ouvir duas respostas amadoras.

N 1d: Eu não sei o que vai acontecer, mas, dado que o moyo branco é tão grande, Preto tem que invadir em 'A'. Se ele viver ou escapar, talvez ganhará. É claro que, se ele morrer, ele perderá, mas ele provavelmente vai conseguir se virar de algum jeito.

M 3d: "Se virar de algum de jeito" não nos dá muito com o que trabalhar. Preto deveria permanecer próximo de suas forças e entrar aos poucos no moyo branco com 'B' ou 'C'. É muito mais seguro e razoável.

Ambos estes jogadores são razoavelmente bons, mas eles desconsideram um ponto importante. Eles não percebem o ponto crucial do problema.

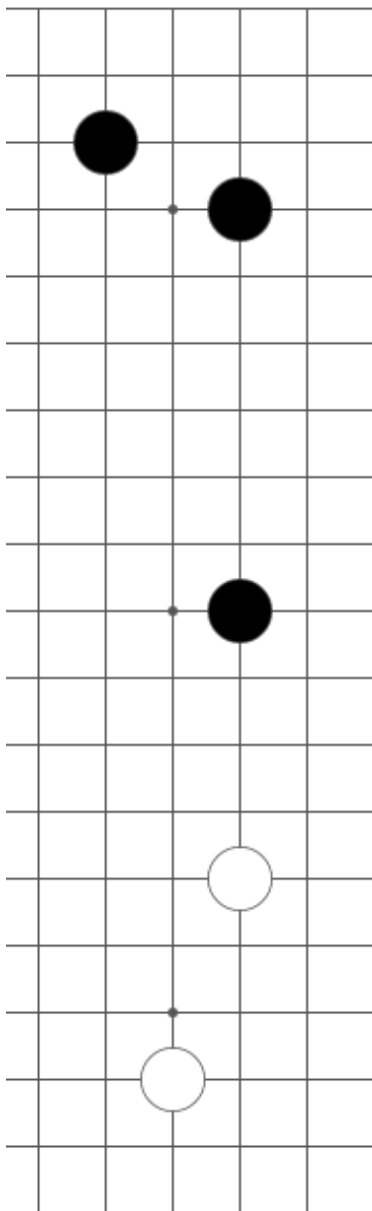
O ponto crucial é estimar a pontuação. Devemos pensar: "a diferença no placar é tal, então jogarei tal movimento", adotando medidas emergenciais ou somente seguindo o roteiro caso a situação demande.

Seja por não ligar para o placar ou por o achar muito obscuro, amadores consideram estimá-lo um terrível incômodo. Muitos declaram jamais tê-lo estimado durante toda suas carreiras como jogadores de Go. Por outro lado, profissionais se preocupam com o placar constantemente. Mesmo quando estão jogando partidas de tutoria de pouca consequência, eles o estimam duas ou três vezes. Torna-se um hábito. Em casos extremos, que não são raros em competições profissionais, um jogador vai estimar o placar a cada jogada.

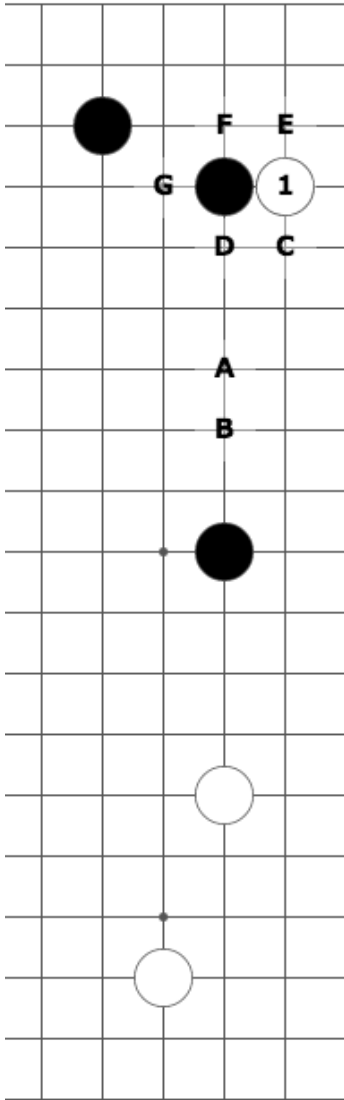
Que diferença! Habilidade em estimar o placar talvez consista em uma razoável porcentagem da força de um profissional. De minha experiência, diria que são os

profissionais do alto nível que são excepcionais na área. De qualquer maneira, saber o placar pode afetar profundamente a maneira de se jogar.

Dia. 24 Branco a jogar. Como ele deveria desafiar a esfera de influência preta?



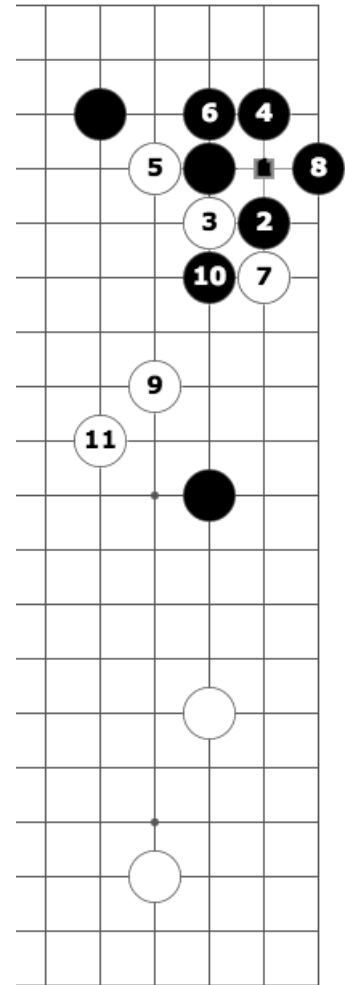
Dia. 24



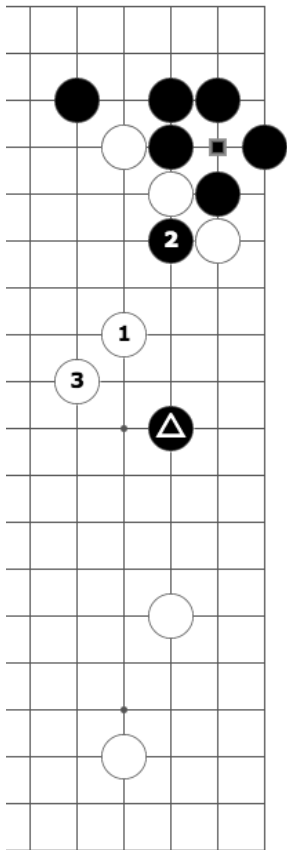
Dia. 25

Dia. 25 Eu ousou dizer que uma ampla gama de pessoas dariam Branco 'A' ou 'B' como resposta, mas Branco 1 é correto. Profissionais conhecem este movimento como uma sonda padrão (Preto pode responder em 'C', 'D', 'E', 'F' ou 'G'), mas para um iniciante deve parecer muito estranho realmente quando um jogador mais forte lhe perguntar por que não pode ser capturada.

Dia. 26 Não é errado pensar que Branco 1 pode ser capturado. A estratégia branca é sacrificá-lo, e utilizá-lo para lidar com a esfera de influência preta. Podemos considerar a sequência até Preto 8 como forçada, mas aí Branco 9 vem como outra surpresa. Por que Branco não conecta com 9 e 10, ou um ponto à esquerda de 10?



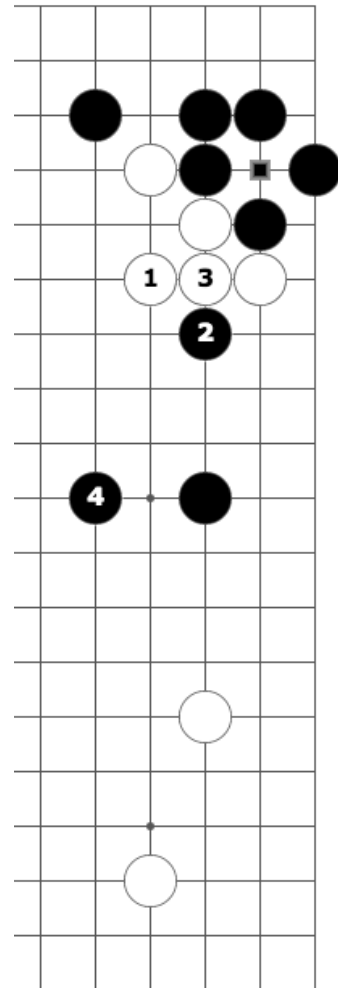
Dia. 26



Dia. 27

Dia. 27 Branco considera suas três pedras no canto superior direito como pedras forçantes que já realizarão seu trabalho, não é mais preciso se incomodar com elas. Este ponto é um pouco difícil de compreender, mas, quando Branco entra na esfera de influência preta, ele deve estar preparado para lutar em termos desfavoráveis. Oferecendo um pequeno sacrifício no canto superior direito, ele mudou a situação no lado direito, entre Preto ▲ e Branco 1 e 3, a seu favor. Esta maneira de interpretar os movimentos talvez os torne mais compreensíveis.

Dia. 28 Veja o que acontece se Branco conectar em 1. Ele torna suas pedras leves em pesadas, e o papel de atacante e defensor são rapidamente revertidos. Não é preciso dizer que os movimentos Brancos no Dia. 27 são um tanto quanto de alto nível, e jogadores mais fracos não os deveriam imitar indiscriminadamente. Mas, se você puder entender a sensação essencial por trás deles e encontrar movimentos semelhantes você mesmo, você cruzará outra fronteira para territórios novos e frescos, e o jogo tornar-se-á muito



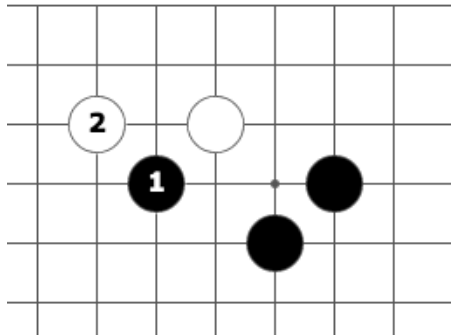
Dia. 28

mais prazeroso.

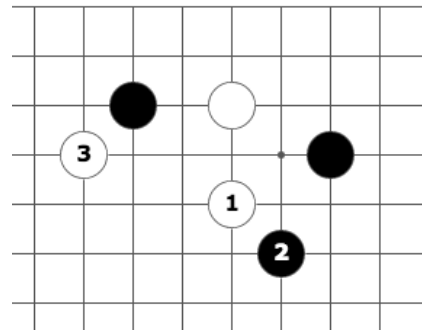
Profissionais refletem longamente para encontrar maneiras de contra-atacar em combates desiguais. Amadores se sentem felizes somente por terem se infiltrado em território inimigo; se o grupo viver, quem se importa se ele é leve ou pesado? Esta é outra profundamente assentada diferença entre profissionais e amadores.

Voltemos ao tópico original para o finalizarmos. Os próximos diagramas todos mostram padrões recorrentes ou josekis, mas talvez seja válido os reolharmos através do prisma da luta por passar à frente.

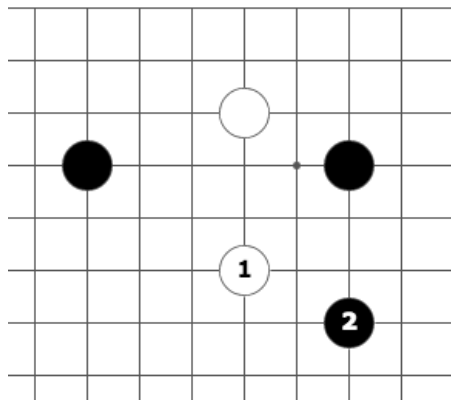
Preto 1 e Branco 2 no **Dia. 29**; Branco 1, Preto 2 e Branco 3 no **Dia. 30**; Branco 1 e Preto 2 no **Dia. 31**: não estão estas pedras todas em movimento energético, numa luta para passar à frente?



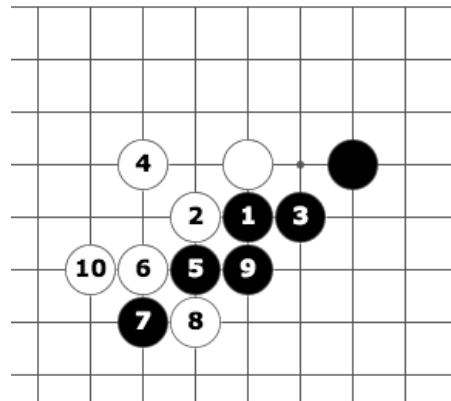
Dia. 29



Dia. 31

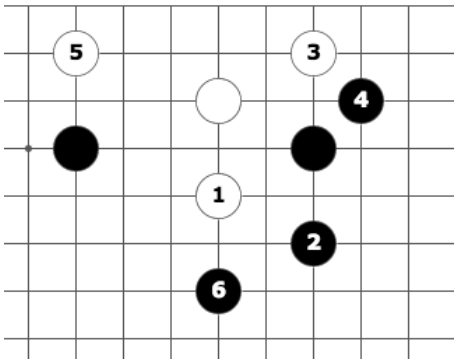


Dia. 30



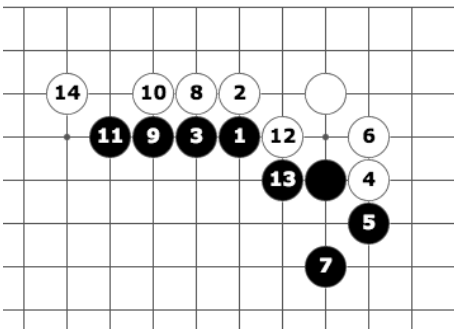
Dia. 32

Dia. 32 A sequência começa no canto com Preto 1, e encontra ambos os lados se esforçando e empenhando na esperança de ganhar domínio sobre o centro. A luta continuará após Branco 10. Se isso não é uma briga por quem passa à frente, eu não sei do que chamá-la.



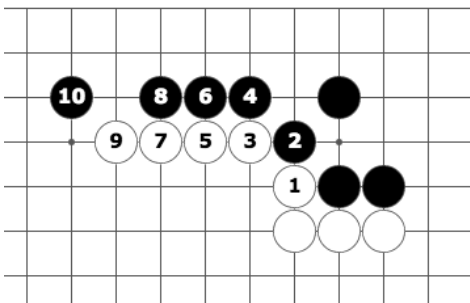
Dia. 33

Dia. 33 As pedras estão mais separadas e o modo de se pensar é bastante diferente, porém há ainda um sentimento de que ambos os lados estão lutando para passar à frente.



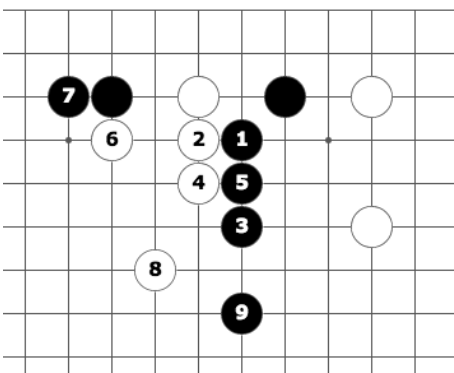
Dia. 34

Dia. 34 Este é outro joseki em que Branco lucra enquanto Preto ganha influência externa, mas é também um em que as pedras estão lutando com todas as suas forças para passar à frente umas das outras.



Dia. 35

Dia. 35 Este está na mesma família do diagrama anterior.



Dia. 36

Dia. 36 Este poderia ser o início do meio do jogo. Preto 1 a 9 são uma sequência comum de passeio. A seguir, os dois lados vão continuar a briga por quem passa à frente com uma série de pulos de um espaço no centro.

Capítulo 5

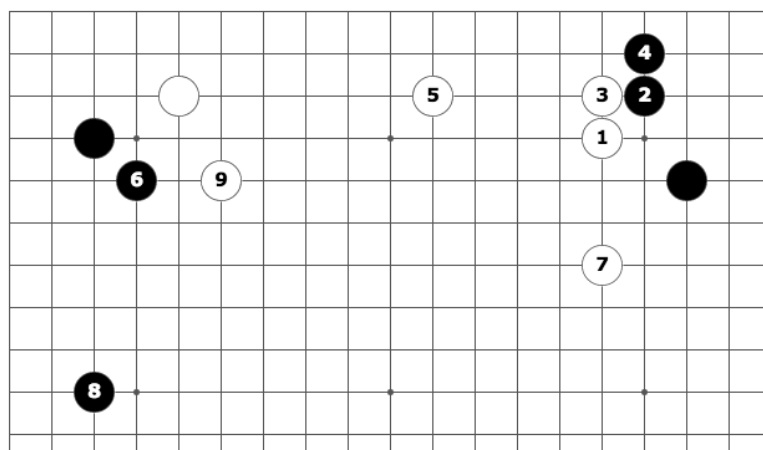
Território e Esferas de Influência

Enquanto lia um jornal outro dia, eu me deparei com um artigo de 3 colunas intitulado:

“Tsuke-Aji ni Kihon no Katachi; Jikoryu o Yamenasai.” (Literalmente: “Formas fundamentais para implantação de gosto: não seja um não-conformista”, apesar de que tsuke, aji e katachi também são termos de Go.)

Eu comecei a lê-lo, sob a impressão de que seria sobre Go, mas eu estava enganado. O artigo lidava com técnicas de culinária japonesa, como implantação de gosto de sopa de pasta de feijão. Minha atenção tinha, no entanto, sido cativada, então continuei a ler. Em suma, há percentagens básicas já fixadas para pasta de feijão e sal que se coloca em uma sopa ou caldo. Eu costumava fazer sopa de pasta de feijão eu mesmo durante minha existência como solteiro, mas, longe de seguir quaisquer porcentagens fixadas, eu as fazia sem preparar qualquer caldo. Pouco espanta o fato de elas jamais terem sido boas. Novamente, eu fui impressionado pela importância dos fundamentos em todas as áreas.

Território e esferas de influência: incapacidade em distinguir entre eles é uma das fraquezas do Go amador.



Dia. 1

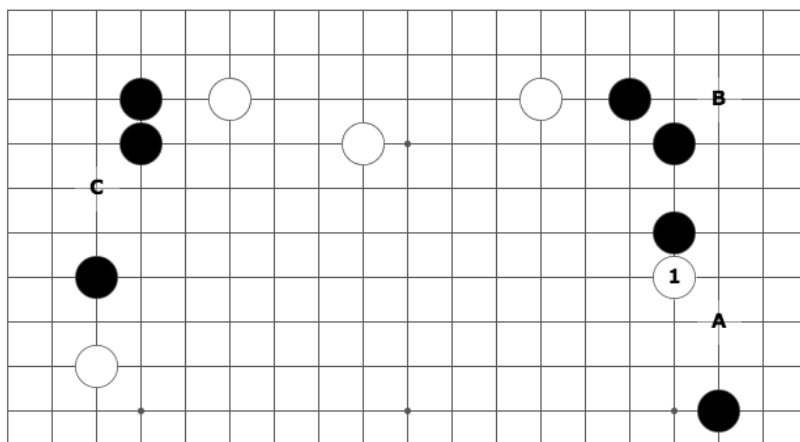
Dia. 1 Branco 1 a 9 talvez possa aparecer na abertura. Parece ser muito difícil fazer uma asserção correta disto e outras posições de abertura similares.

‘Branco vai provavelmente conseguir quarenta ou cinquenta pontos de território no lado superior’, dizem alguns. Se eles estiverem jogando como Preto, eles já se sentirão sobrepujados neste estágio inicial do jogo. Não é nenhuma surpresa vê-los continuar e perder a partida.

A visão correta é que o lado superior é esfera de influência branca, nada mais. Não podemos chamá-lo de território.

E Preto? Ele talvez possua aproximadamente dez pontos de território no canto superior direito, mas o lado esquerdo, apesar de ser sua esfera de influência, não é território ainda de maneira alguma. Devemos aprender a ver o tabuleiro com desapego.

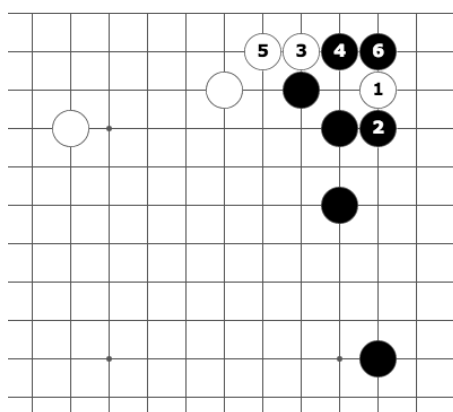
Em jogos de desvantagem, entretanto, Branco não pode evitar de pensar em termos de ganhar mais território do que tem direito, enquanto Preto nunca sabe o que o oponente, que, digamos, é cinco ou seis pedras mais forte, lhe fará.



Dia. 4

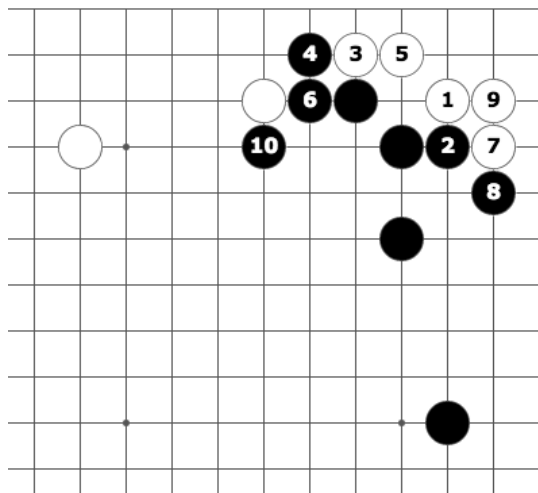
Dia. 4 O território Preto rapidamente se deteriora quando Branco joga 1, ou outro movimento padrão qualquer. Dadas as circunstâncias adequadas, Branco pode facilmente se jogar no meio da posição preta em 'A' ou 'B' e sair impune. No canto superior esquerdo, ele pode reduzir o território preto a nada com 'C', etc.; em verdade, a ideia de que o canto superior esquerdo se torne território branco não motivo de piada.

O lado direito não é território preto. O canto superior esquerdo talvez não se torne território branco – essa é uma suposição muito forte – mas o ponto é que cercar território por conta própria demanda uma grande quantidade de trabalho. Se Preto puder completar sua circunscrição com 'A' antes que Branco ali jogue, ele talvez tenha território, mas Branco ainda pode invadir com o sentimento de que, se ele acabar morrendo, ele não perdeu nada; enquanto que, se ele viver, terá um lucro inesperado. Como você retruca isso, sr. Preto?



Dia. 5

Dia. 5 Para matar a curiosidade daqueles que se perguntam se a invasão branca em 1 é um pouco inconsequente, Preto geralmente não possui melhor modo de lidar com ela a não ser que com a resposta natural em 2. O contato branco em 3 é um tesuji comum. Tudo bem então, Preto está feliz em defender com 4 e 6; agora ele pode contar território no canto superior direito? Com certeza, mas não repare somente na posição preta. Nós não podemos ignorar o fato de que a posição branca no lado superior se tornou muito mais forte depois de 3 e 5.

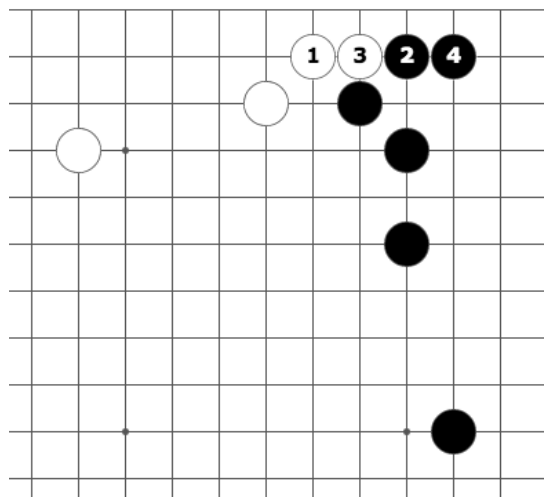


Dia. 6

Dia. 6 E se Preto bloquear por este lado com 4? Então Branco pode viver facilmente com 5 a 9. Note Preto 10. Muitas pessoas não conseguem perceber o quão importante esta pedra é.

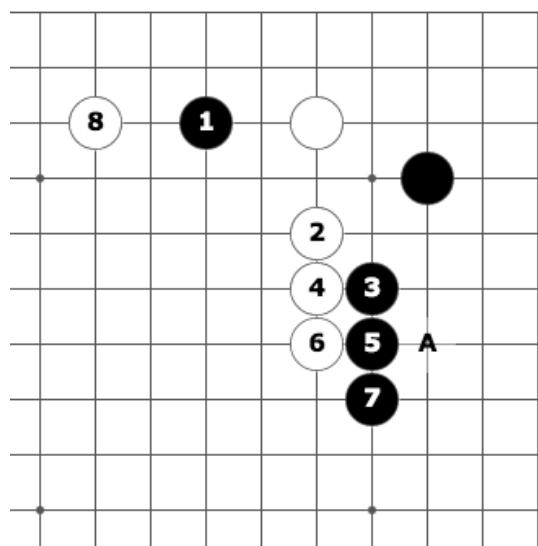
Agora, uma questão: da posição inicial no Dia. 3, qual você acha que é o melhor desenvolvimento para Preto – Dia. 5 ou Dia. 6?

Resposta: Dia. 6 é melhor. Suprima esse culpado suspiro de surpresa. A diferença entre a espessura branca (Dia. 5) e finura (Dia. 6) no lado superior vale muito mais do que o lucro ou perda no canto. Encalque na cabeça, contudo, que, se a posição branca no lado superior já fosse um pouco mais forte, Dia. 5 teria sido melhor para Preto. Não há regra que diga que Dia. 6 é sempre melhor.



Dia. 7

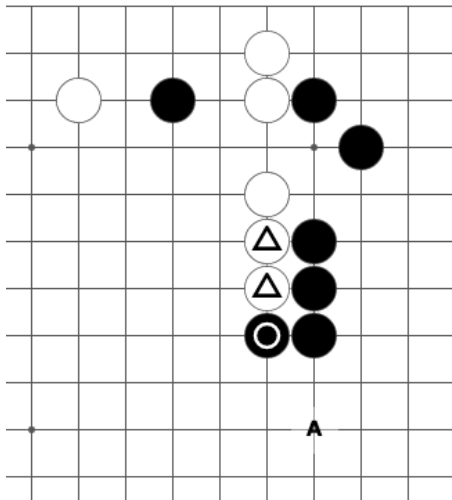
Dia. 7 Preto preferiria ignorar Branco 1, e, se ele respondê-lo, ele deveria bloquear em 3. Inversamente, ele se retraiu em 2, e depois recuou novamente em 4. Que humilhante! E isso é praticamente o mesmo que Dia. 5. Este modo de se ver os movimentos em uma ordem diferente fornece parte da ironia do Go.



Dia. 8

Dia. 8 Preto faz uma pinça de um espaço em 1, Branco pula em 2, e Preto joga 3. Se Preto 3 lhe chama a atenção como excelente – o único movimento –, você tem um bom instinto. O homem que disse, ‘Nem tanto – eu vi um jogo em um jornal em que fulano 9p faz uma extensão de dois espaços em ‘a’ ao invés de 3’ foi expulso da escola de Go de Kageyama. Do ponto de vista da luta por passar à frente, por exemplo, Preto 3 é perfeito.

O ataque em pinça de Branco 8 não vale a perda em se jogar Branco 4 e 6. Depois de receber tanto, Preto estará feliz em deixar Branco ter Preto 1.

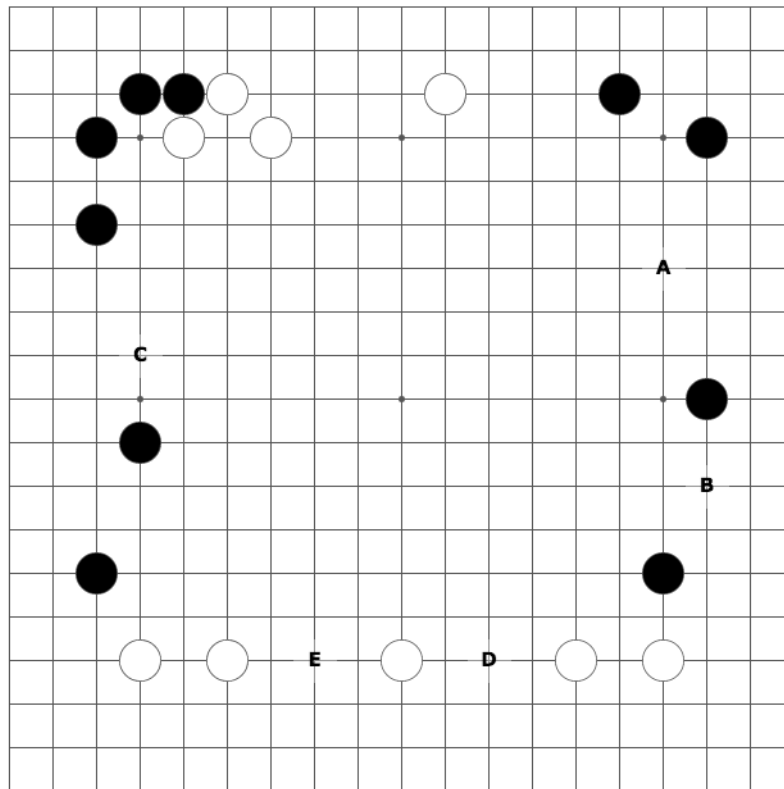


Dia. 9

Dia. 9 Ele jogará 1 e 3. Profissionais não fazem jogadas de empurrar como Branco \triangle a não ser talvez para evitar serem capturados, ou quando eles tem uma pedra por fora em 'A' que irá parar o avanço preto.

Eu talvez dissera que assegurar território raramente ocorre na abertura, contudo, há exceções. Este caso, onde Preto estende movimento após movimento na quarta linha, é um deles. A razão principal pela qual os movimentos triangulados estão errados é que eles dão ao Preto posse definitiva deste território. Eles o forçam sobre a quarta linha, a apelidada linha da vitória.

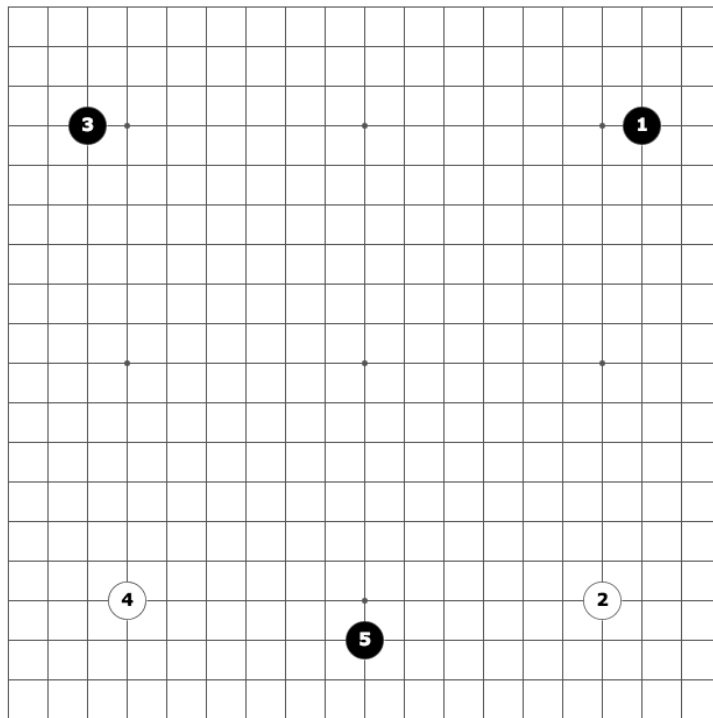
O que Branco deveria ter feito no Dia. 8 era jogar 4 em 7, ou imediatamente em 8.



Dia. 10

S 2d: 'Você estava certo, Kageyama, quando disse que, contra um oponente mais forte, os territórios brancos parecem maiores, enquanto que os pretos, menores, ou ao menos Preto não possui confiança neles. Dia. 10, por exemplo, talvez seja uma boa abertura para ambos os lados, mas Branco invade a posição preta em 'A', 'B', 'C' e assim por diante. Preto sabe que pode entrar o lado inferior em 'D' e 'E', porém também sabe, por própria experiência, que haverá encrenca se o fizer porque Branco é mais forte. Tomando esta diferença em força em consideração, eu gostaria de saber o que Preto deveria fazer sobre a esfera de influência branca.'

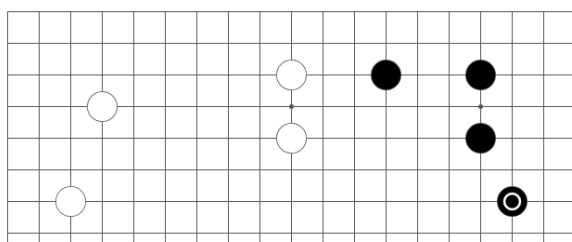
Alguns jogadores talvez sejam insensíveis a grandes moyos, mas provavelmente se sentem como S. Se não lhe apeteçam grandes moyos, então esqueça estratégias usuais de abertura de extensão no canto, abordagem ao canto e, em seguida, extensões ao longo dos lados. Não ligue para o que os outros disserem; a melhor abertura é aquela com que você acha mais fácil de se lidar. Se você tem problemas ao lidar com um sanrensei branco, então invada rapidamente o lado inferior com Preto 5 no Dia. 11 e previna a dor de cabeça antes que comece a doer. Use sua imaginação. Se seus jogos saírem amargos a partir da abertura, é melhor nem jogar.



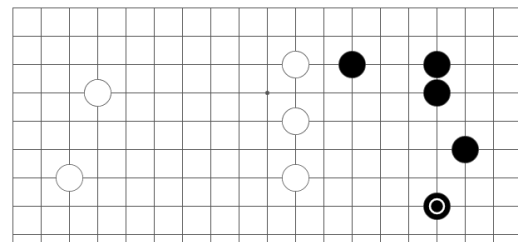
Dia. 11

Ademais, se Branco invadir a esfera preta de influência em 'A', 'B' ou 'C' no Dia. 10, ele se oferece como alvo para um ataque. Preto deveria se regozijar. Somente se ele estivesse contando estes locais como território é que seus cálculos se desmanchariam, seu temperamento explodiria, sua compostura se desfaria, e ele mergulharia de cabeça em algum fracasso colossal. Se você se preocupa demais com suas esferas de influência, então jogue uma abertura em que você não as faça. Go deve ser prazeroso, então ache aberturas que se encaixem em seu estilo e aprenda a se divertir com elas.

Esferas de influência e território – o que é tão importante sobre esferas de influência na abertura? Sem desperdiçar mais palavras, veja os Dias. 12 e 13. Se preto jogar tão estreita e apertadamente quanto neles, suas áreas podem ser consideradas



Dia. 12

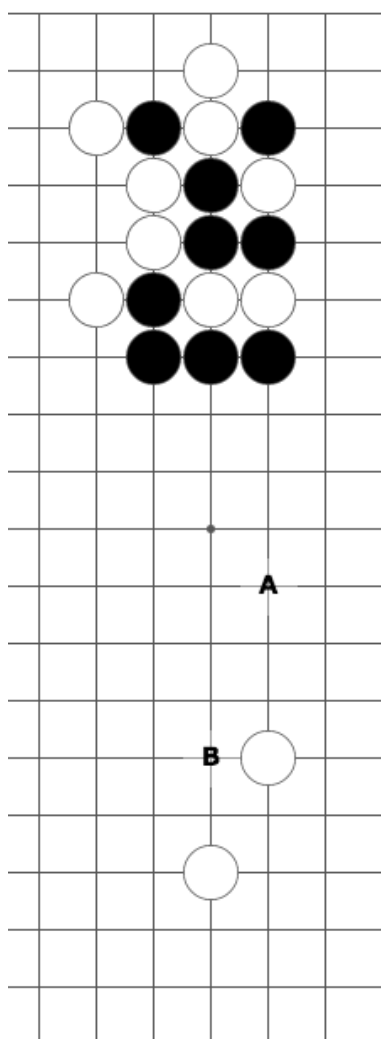


Dia. 13

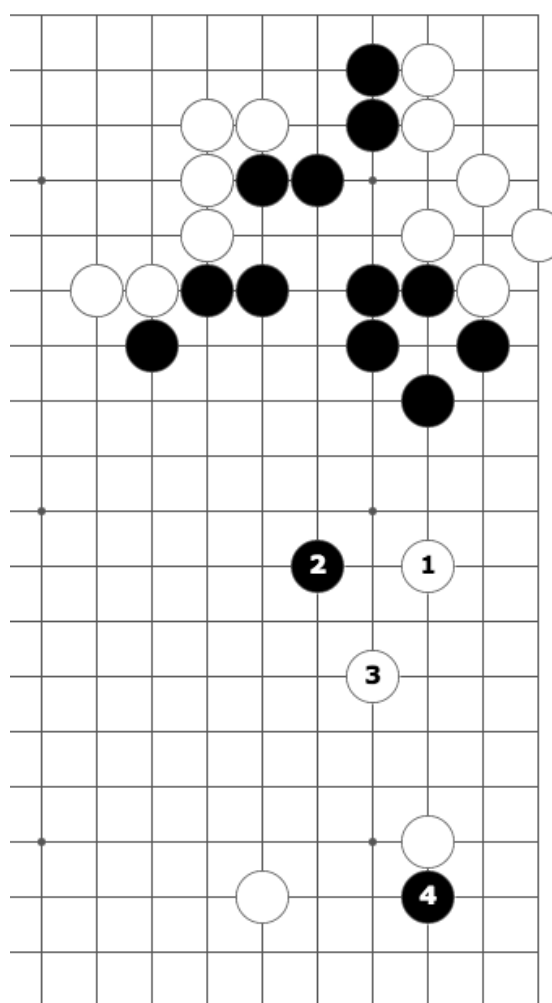
territórios. Branco possui esferas de influência que não ser contabilizadas como território de maneira alguma, entretanto, mesmo um iniciante concordaria que a abertura branca é boa, e a preta, ruim.

Eu certamente não quero dizer, contudo, que é sempre bom construir grandes esferas de influência.

Dia. 14 Tendo em vista quão forte a posição preta é no canto superior direito, por exemplo, Branco está correto ao se segurar somente até 1. Se ele tentar estabelecer uma maior esfera de influência com 'A', ele estará na verdade convidando uma invasão imediata preta em 'B', o que lhe causará uma grande quantia de lamentação. Branco 'a' ignora a regra de ouro sobre abordar a espessura adversária. E, para aqueles que creem que, depois de Branco 1, é bom estender em 'a' para Preto, ou uma linha abaixo, e assim expandir seu território, eu ofereço uma outra regra de ouro: não use espessura para cercar território.



Dia. 14

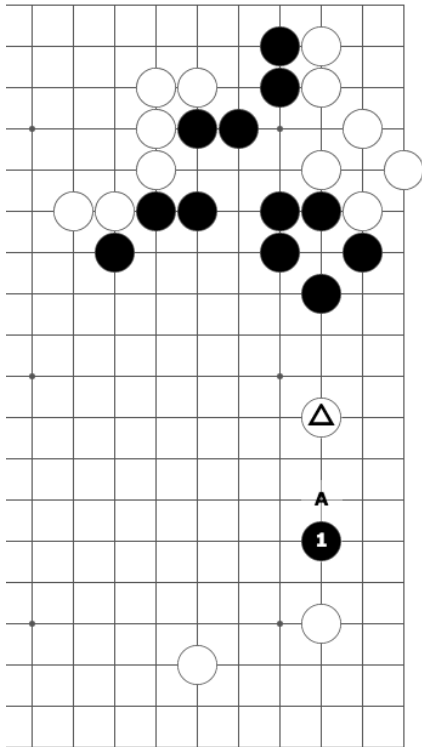


Dia. 15

Dia. 15 Esta é parte de uma partida entre dois 3d amadores. Branco estendeu em 1 e Preto o chapelou em 2, esperou por Branco 3 e, logo em seguida, sondou suas defesas com 4. Enquanto eu assistia tudo isto, Preto me perguntou, 'O que você acha destes movimentos, Kageyama? Eu estou começando a escalar pra fora do poço dos

amadores, não é?' Eu pensava que ele estava de gozação, mas, quando olhei para sua cara, ele parecia perfeitamente sério.

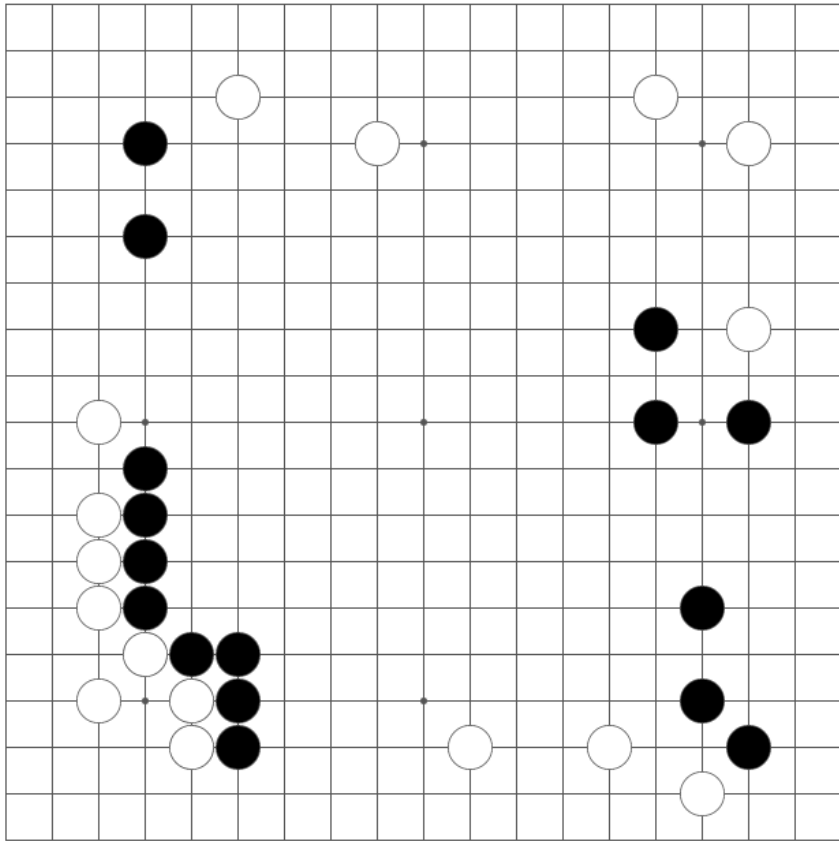
Preto tem muita companhia amadora quando pensa que a jogada chapéu e uma jogada de contato contra um enclausuro no canto são movimentos profissionais, são nada mais do que meras imitações de movimentos profissionais, jogados sem qualquer compreensão. O mais importante a se aprender de profissionais não é onde eles jogam mas sim o porquê.



Dia. 16

Dia. 16 Para começar, a pedra branca marcada se aproximou demais da fortaleza preta acima. Deveria ter sido restrita a 'A' nesta situação. Uma vez que Branco se aventurou longe demais, Preto deveria ter invadido imediatamente em 1 e punido-o seu erro. O princípio é exatamente o mesmo que com Branco 'A', Preto 'B' no Dia. 14. 'Vocês são 3d e simplesmente não compreendem isto?' Eu indaguei rispidamente a Preto e seu oponente.

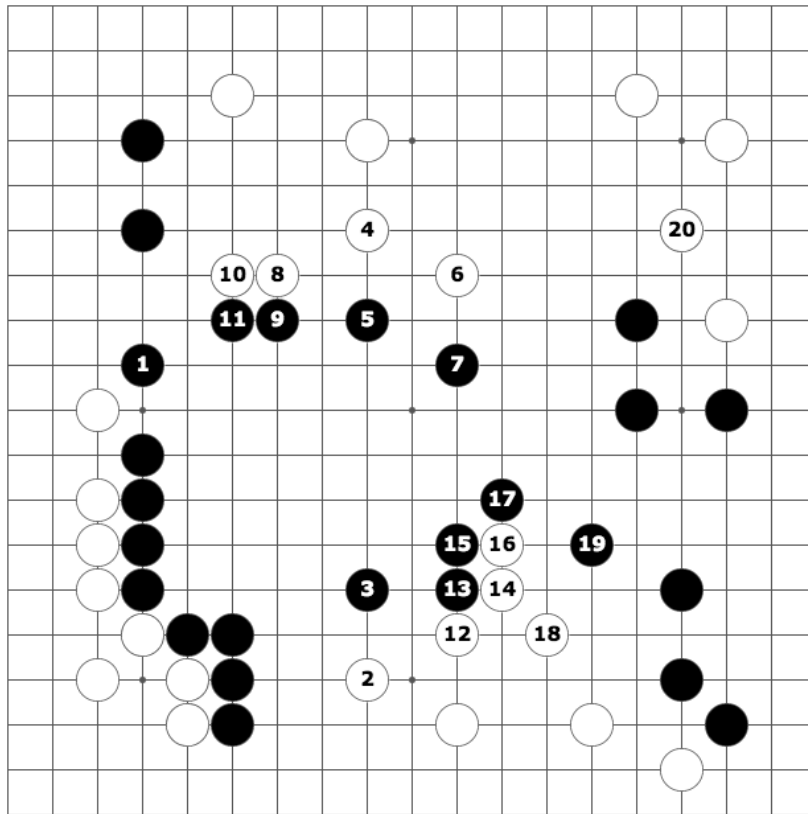
Se Preto tivesse jogado primeiro ao invés de Branco, ele deveria estender até 1 no Dia. 16.



Dia. 17

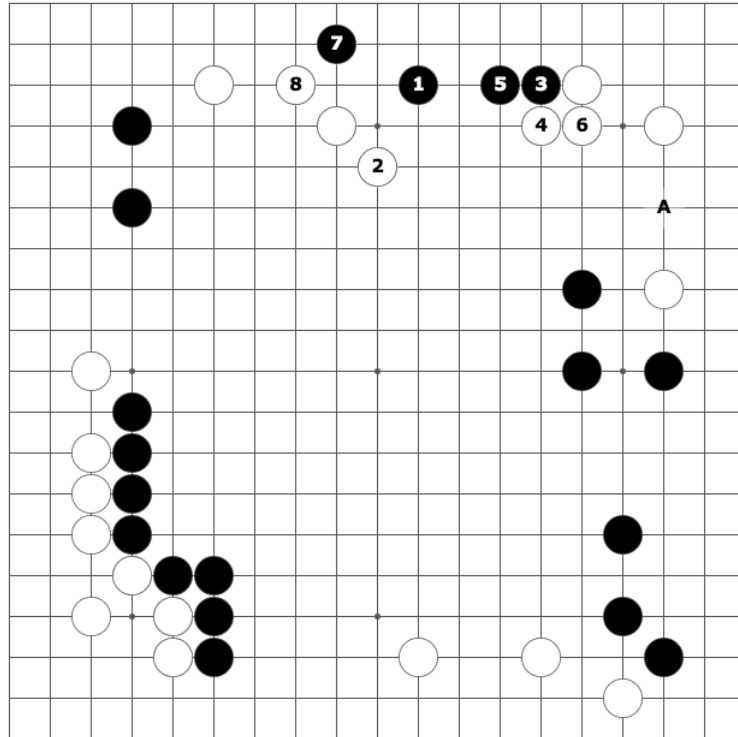
Dia. 17 Este é um jogo em igualdade no final da abertura. Preto enfatizou globalmente sua influência em forma de espessura, enquanto Branco está contratacando com lucro real ao custo de uma ligeira finura. Em relação ao balanço de território, Branco tem uma razoável quantia de potencial território em diversos lugares, enquanto que o único potencial território preto é de aproximadamente vinte pontos no canto inferior direito. Talvez, a maioria das pessoas concluiria que a abertura preta é ruim. Amadores, que são incompetentes em utilizar paredes externas, tendem a ter problemas jogando este tipo de abertura pois Preto carece de território. Eu gostaria de dar dois ou três exemplos, começando por este, de jogos em que Preto possui espessura superior, e explicar a estratégia que ele deveria seguir no meio do jogo.

Preto a jogar: como ele deveria proceder?



Dia. 18

Dia. 18 (má estratégia) A maioria dos amadores aplicaria a seguinte estratégia: eles utilizariam a sólida parede preta no canto inferior esquerdo para embarcar em um projeto de cercar território no centro, por meio de segurar Branco para baixo em 1 e chapelando-o em 3 e 5. Assumindo Branco 6 a 20 e tentando estimar o placar. Preto conseguiu exatamente o que queria, mas está atrás no balanço territorial. Branco tem uma liderança clara no tabuleiro, sem contar qualquer komi.



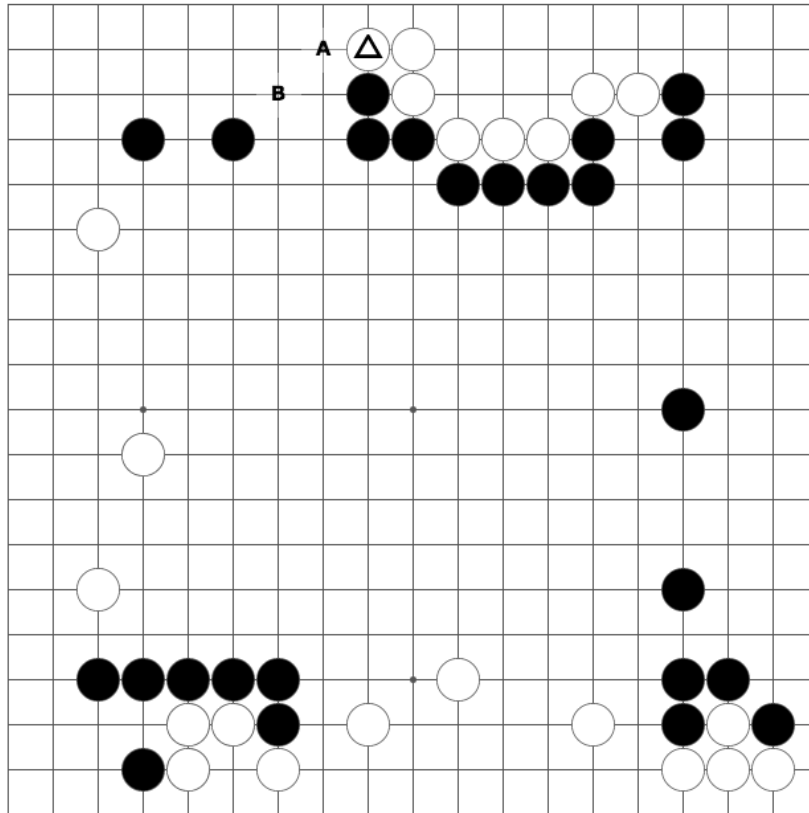
Dia. 19

Dia. 19 (boa estratégia) Preto deveria procurar as áreas em que Branco está frágil. Não há muitas a serem encontradas no canto inferior esquerdo ou inferior direito; o que leva a Preto 1 no lado superior. Preto 1, porém, é tão boa jogada que é praticamente absoluta.

Branco 2 é uma particular boa defesa, mas Preto se estabelece rapidamente em bom estilo com 3 a 9. Além de se estabelecer, ele está atento ao grupo branco no canto superior esquerdo. Agora, o balanço territorial está mais igualitário, e a espessura preta deveria dar conta do resto.

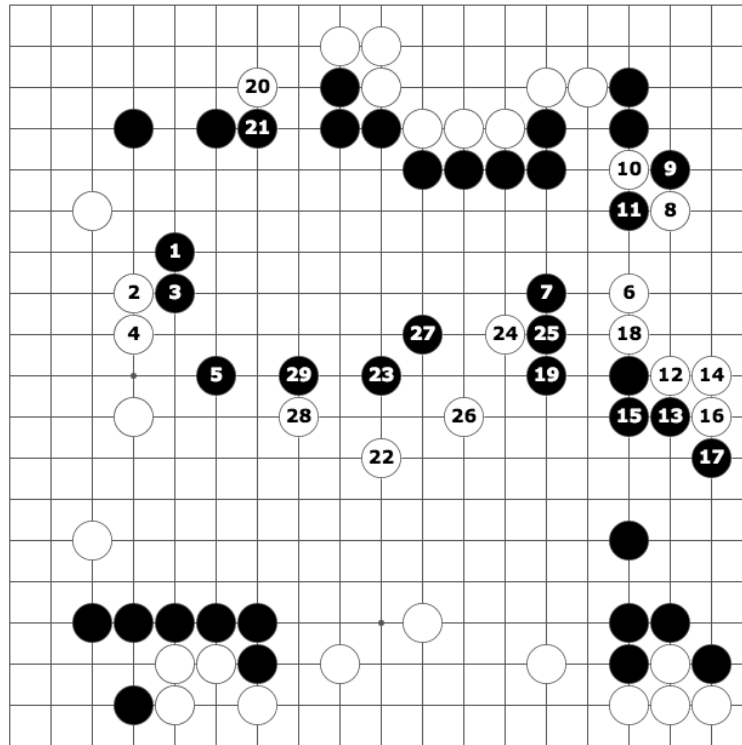
Não se pode esperar transformar espessura diretamente em território. A estratégia correta é fazê-la sobrevoar o inimigo, silenciosa e ameaçadora.

Preto 1 em 'A' seria outra invasão danificadora.



Dia. 20

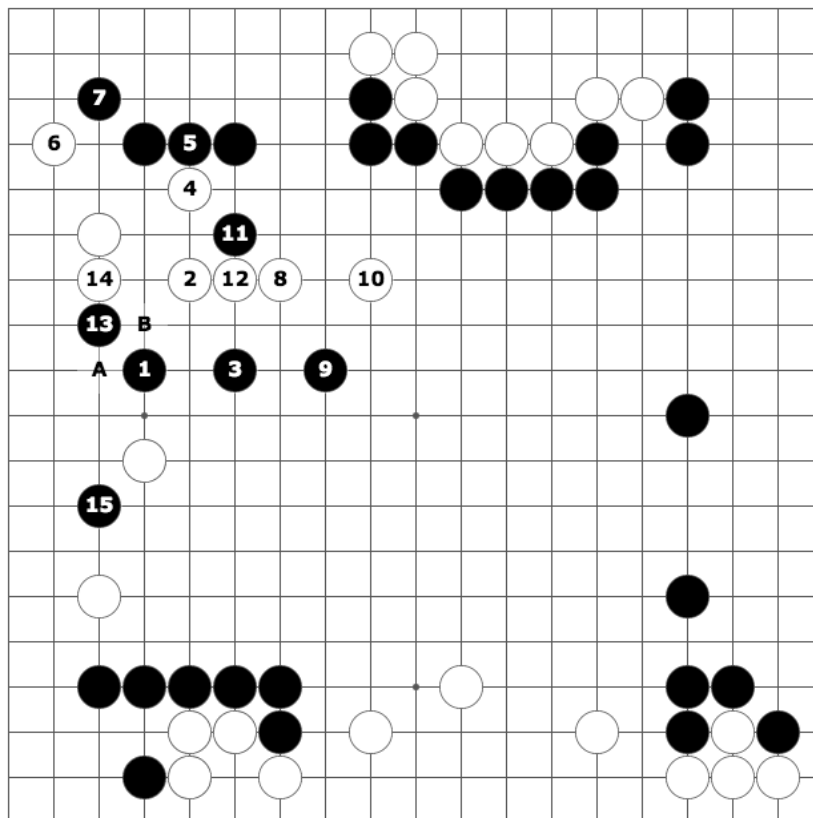
Dia. 20 (uma partida com quatro pedras de desvantagem) Preto a jogar: onde? Ele contruiu aquela linda parede externa no lado superior empurrando diretamente para frente desde o joseki de contato e extensão no canto superior direito. Branco acaba de virar em \triangle , já que ele não quer ser forçado a defender após Preto jogar ali. Agora, a coisa mais natural do mundo, na maioria das circunstâncias, seria Preto responder em 'A' ou 'B', mas, se ele não se livrar deste hábito de responder tudo que o oponente joga, ele jamais poderá esperar progredir. Se ele ignorar \triangle , Branco tem alguma retaliação extraordinária? Ele não poderia achar uma jogada melhorar em outro lugar? Esta é a oportunidade perfeita para tomar a iniciativa no jogo. Ele não pode deixá-la escapar.



Dia. 21

Dia. 21 (má estratégia) Preto 1 é horrível. Novamente, Preto está tentando utilizar sua parede como base para cercar território. A maneira com que a luta após a invasão branca do lado direito em 6 se dará não está estabelecida, mas, já que o objetivo de Preto era cercar território no centro, ele provavelmente celebrará o resultado até 19. Quando Branco fizer a redução rasa branca em 22, Preto o pára e completa seu território em 23. O meio do jogo segue exatamente como ele queria.

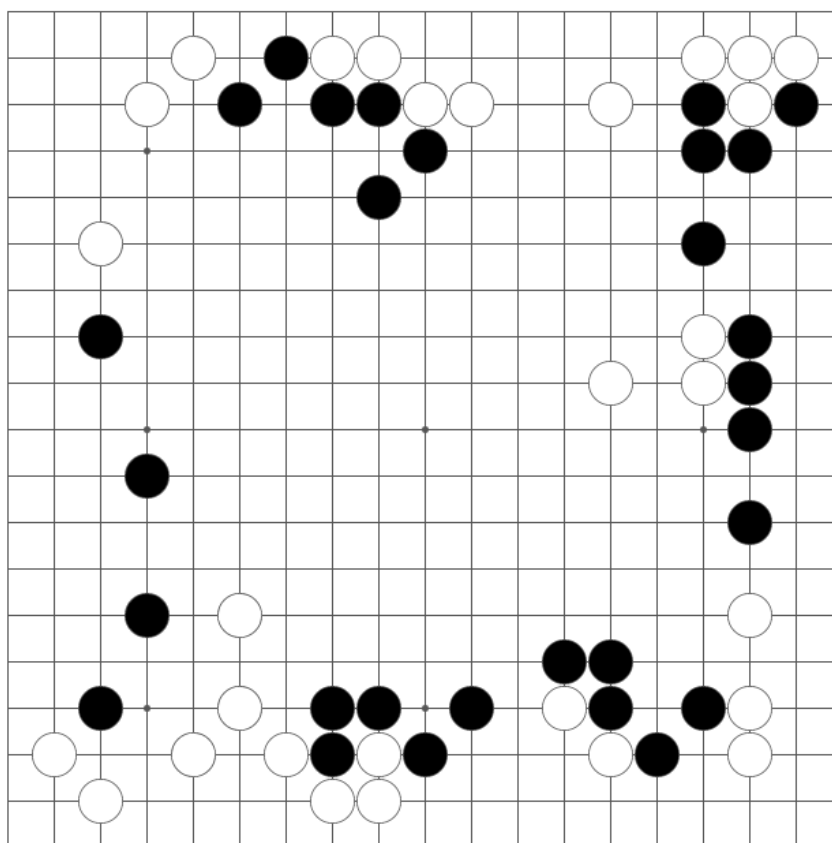
Uma estimativa imparcial do placar revela quão ruim a estratégia preta é. Ele possui mais de trinta pontos no centro e aproximadamente trinta pontos em outros lugares do tabuleiro, num total de mais de sessenta pontos. O território branco também chega a mais de sessenta pontos. O balanço de poder é de metade para cada lado. De alguma maneira, a despeito de Preto ter conseguido aplicar sua estratégia, ele já perdeu toda sua vantagem inicial. Ele perdeu esta partida.



Dia. 22

Dia. 22 (estratégia vencedora) A única fragilidade branca está no lado esquerdo. A melhor política preta é ali golpeá-lo através de uma invasão em 1. Não é qualquer invasão que vai funcionar. Em particular, se ele jogar 1 em 'A', então Branco 1, Preto 'B', e Branco cortará cruzado em 13, um tesuji para se esquivar do ataque preto, então algum cuidado é necessário.

Se Branco responder Preto 1 em 2, Preto o ataca abnegadamente até 13 e, então, vendo a oportunidade, detona uma bomba em 15 dentro do grupo branco logo abaixo. A parede preta externa e poder global realmente vem à vida agora. O suplício branco é tão ruim que eu gostaria de saber eu mesmo o que ele deveria fazer a seguir. Este é o modo com que Preto faz bom uso de sua influência externa.

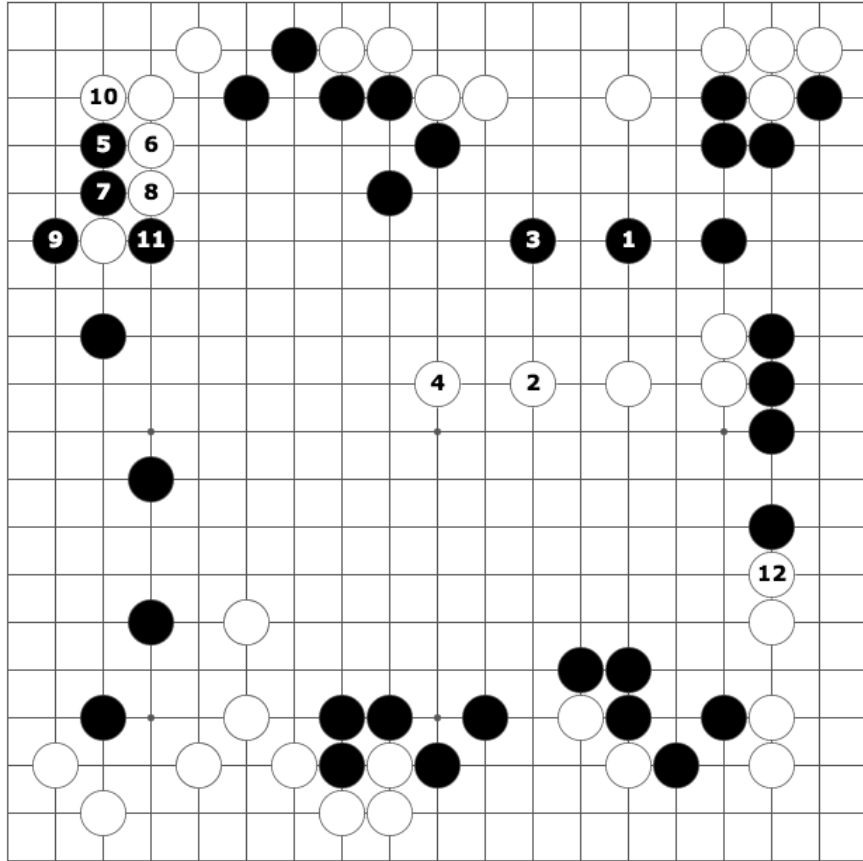


Dia. 23

Dia. 23 (uma partida em igualdade) Preto a jogar: onde? Estamos entre a abertura e o meio do jogo e Branco, com quatro cantos, possui um definitivo comando em território. Isto é o que os anciões queriam dizer quando diziam, 'Se você perder todos os cantos, desista'. Na verdade, quando um dos lados desistiu de todos os quatro cantos, ele geralmente ele tem uma boa e espessa forma de jogo; a única razão pela qual ele perde é que ele não sabe utilizar suas paredes externas.

Dado que Preto joga nesta posição, um relance é suficiente para se ver quem tem a vantagem. Se ele tomar o rumo errado com seu próximo movimento, porém, Branco vai rapidamente ser capaz de neutralizar sua influência e fazê-lo contestar a vitória na base do território.

Bem, Preto, o que você vai fazer? Atacar as erradicadas e nuas pedras brancas no lado direito, ou você tem alguma ideia melhor?

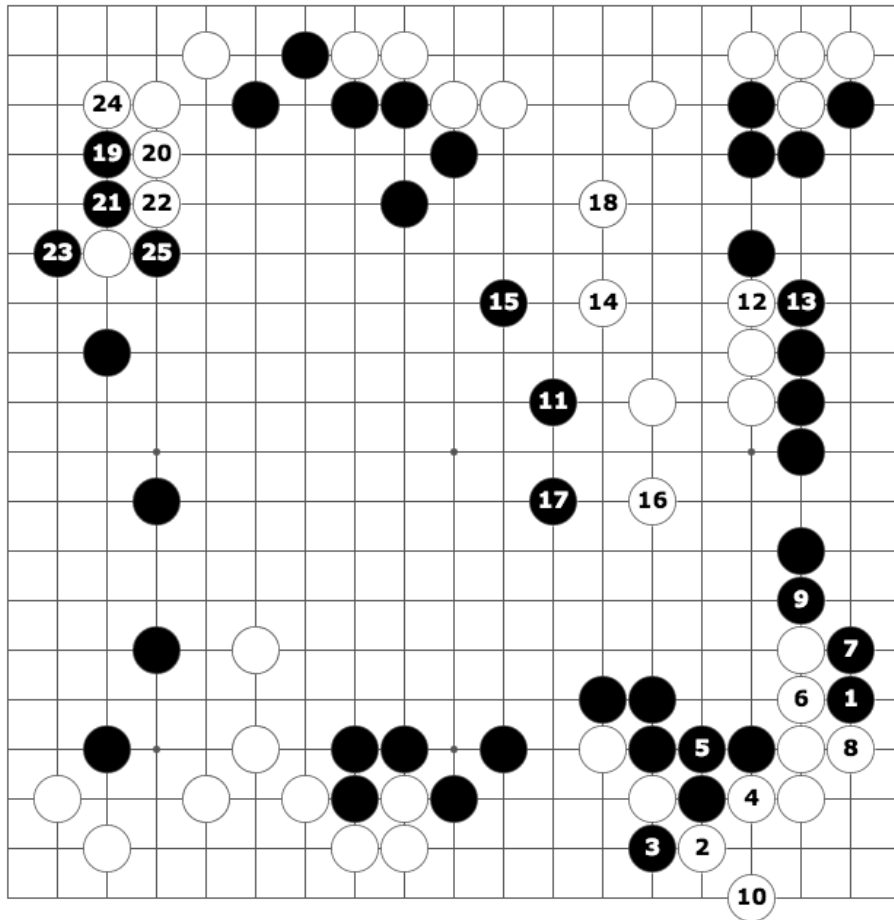


Dia. 24

Dia. 24 (desfavorável) Em primeiro lugar, Preto deve jogar 1 e 3 para evitar com que Branco se conecte. Isto parece óbvio.

Está errado, no entanto. Este tipo estratégia de separação com total falta de recursos não tem lugar no jogo de Go. Branco vai trotar com 2 e 4, enquanto que Preto 1 e 3 ocupam intersecções sem valor nenhum. Ao final, Preto não possui esperança de atacar Branco. Preto 5 a 11 tomam um bom lucro no canto superior esquerdo, mas, uma vez que Branco defende com 12, não será fácil derrotá-lo.

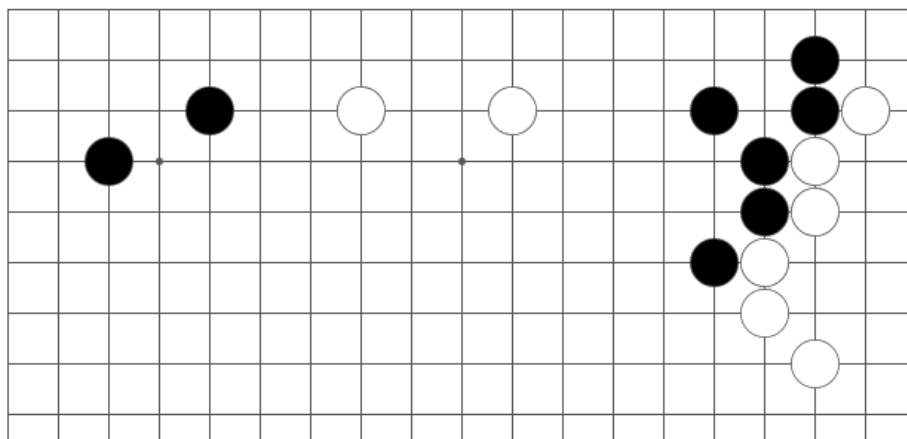
Preto 1 e 3 estão errados. Eles parecem naturais para você? Então você terá que reverter seu processamento mental cento e oitenta graus se você quiser algum dia jogar corretamente.



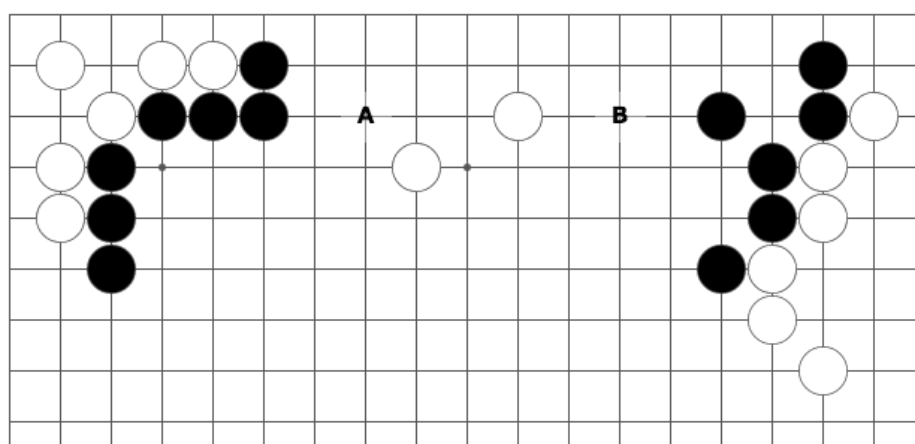
Dia. 25

Dia. 25 (estratégia vencedora) Primeiramente, você precisa estar apto a encontrar Preto 1. Branco defende habilidosamente com 2 a 10, mas então você o confronta cara-a-cara e, como o destemido Matabei Goto, se recusa a sair do lugar. Branco corre em direção ao topo com 14 a 18, e você não perde esforços inúteis tentando cortá-lo, pois só está fugindo, sem lucrar. Enquanto ele joga todas as suas pedras em pontos neutros, você sela o centro com 11, 15 e 17, e observai: você agora tem uma magnífica parede externa. Em seguida, vem a tão esperada pilhagem no canto superior esquerdo. Com Preto 25, o jogo já está praticamente vencido. Preto possui espessura e também mais território. Ele não poderia ter feito uma melhor corrida.

Dia. 26 Neste tipo de posição, Branco não pode se dar ao luxo de deixar ocorrer uma abordagem em 'A'. Se é seu turno, ele tem de fazer a extensão de dois espaços em 1. Isto é bom senso. O jogador que não estenderia em 1 não existe.



Dia. 26



Dia. 27

Dia. 27 Desta vez, o 'bom senso' da extensão de dois espaços em 'A' seria como bater a cabeça contra a forte parede preta. Deve-se desenvolver o instinto para não se jogar assim. Branco deveria se defender com o keima em 1, ou com uma extensão na outra direção em 'B'. Há uma inquietante ameaça por trás da espessura preta no canto superior esquerdo, e extensões de dois espaços não são automaticamente corretas.

Interlúdio

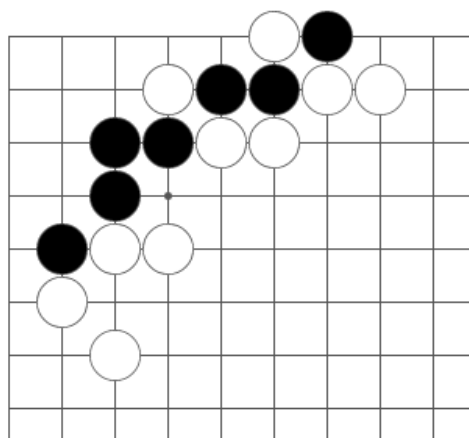
Palestrando na NHK-TV

A NHK-TV preenche as lacunas entre transmissões anuais e a Copa NHK com palestras sobre Go nos domingos ao meio-dia. Recentemente, elas tem ido muito bem. O índice de audiência, que costumava ser de uma fração de um por cento, subiu para 1,5% e duas a três mil soluções para os problemas de vida e morte são enviadas a cada emissão. Um índice de audiência de 1% na NHK é estimado representar 700 000 residências, então cada palestra é assistida por mais de um milhão de pessoas.

Os primeiros quinze minutos da palestra são um básico 'elementar canto', e o palestrante que foi incumbido desta parte do programa em abril de 1969 (T. Kageyama) recebeu comentários favoráveis devido à clareza e utilidade do que disse. O diretor de produção da televisão tinha uma teoria para explicar sua popularidade: 'Deve ser porque, como ele fora um amador ele mesmo, Kageyama sabe o que é jogar contra um oponente mais forte, então ele pode explicar coisas do ponto de vista de um amador'. Esta frase apareceu em um artigo de cinco colunas sobre mim, completo com fotografia, na seção de guia de televisão de um jornal. Agora que meu altamente bem-sucedido, se eu assim puder dizer, período como palestrante acabou, eu gostaria de escrever um pouco sobre ele.

Quando me era dado o elementar canto, eu me sentia como se estivesse em casa. Já, por mais de dez anos no Salão Central e em outros lugares, eu me apresentava, segurando o microfone nas mãos, perante audiências de iniciantes, então eu pensava que eu já possuía as regras e elementos muito bem decorados. Pelo menos eu não me preocupava com o medo de palco, mas, quando a hora chegara, as coisas foram um pouco diferentes. Diante do olhar jamais pestanejante de uma dúzia de lentes imensas que me mandavam seus sinais ao longo e largo de todo o país, eu perdi o controle. Meu coração fulminava, minha garganta secou, minha voz se expandia no silêncio crucial da cena e, para piorar, ainda havia a contagem regressiva: 'um minuto... trinta segundos... dez segundos... no ar!' Como é que alguém poderia manter sua compostura depois disso? Eu tive um evidente caso de medo de palco. Normalmente, eu não me intimido facilmente – a contagem regressiva dos segundos durante uma partida nunca me incomoda – mas esta contagem me enlouqueceu.

Eu passei pelo curto quadro de quinze minutos em tal estado que, logo após, eu não conseguia me lembrar de uma coisa que eu havia dito, e logo quando eu estava começando a me aquecer, vinha: 'três minutos para acabar... dois minutos para acabar...', e eu tentava imaginar como finalizar a palestra e não tentar me apressar: eu estava no limite da minha inteligência. Pelo menos eu dei o meu melhor. As próximas sessões foram provas semelhantes.

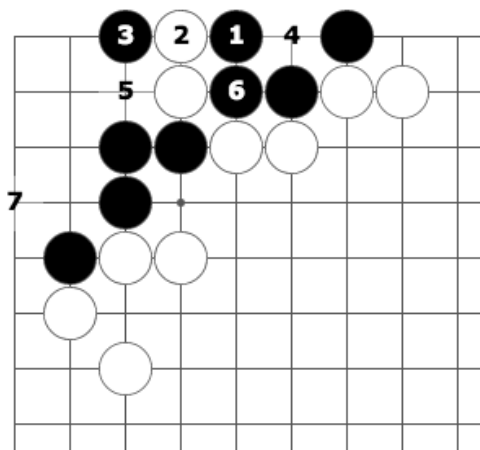


Dia. 1

Conforme as pessoas do estúdio haviam dito, entretanto, depois que eu me acostumara com as condições, elas gradualmente deixaram de me incomodar. Assim que o curso se estabilizou e minha usual boa (?) forma retornou, eu até comecei a gostar destas aparições televisivas. Algo que me ajudou a fazer rápidos ajustes foi ver Okubo 9p, o palestrante para a classe intermediária, travar também. Saber exatamente pelo o que ele estava passando me habilitou a relaxar.

Okubo e eu nos revezamos na criação dos problemas de vida e morte. Este sendo um espetáculo de televisão, quanto mais fáceis fossem os problemas, maior seria o número de respostas.

Era um pouco desestimulante receber menos do que quinhentos cartões, uma queda abrupta, como ocorreu comigo quando eu propus o problema mostrado no Dia. 1 (Preto a jogar e viver).



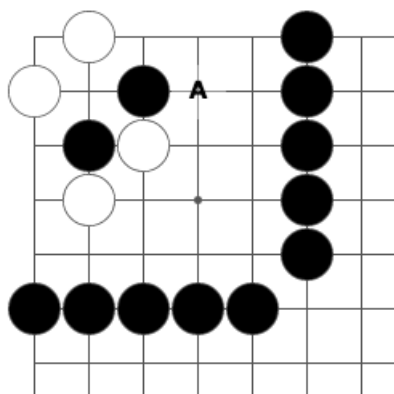
Dia. 2

A resposta é mostrada no Dia. 2. Branco captura três pedras com 4 e conecta um ponto abaixo de 1 com 6. Se ele não se conectar, Preto irá cortá-lo ali. Preto vive com 7. Eu não havia pensado nisto como um problema avançado, apesar de que só um pouquinho no lado mais difícil dada a jogada não óbvia 'debaixo das pedras', mas parece que eu o havia julgado mal. O fato de que o número de respostas voltou ao nível de dois ou três mil quando eu evitei outros similares problemas difíceis deixou isso bem claro.

Ao que o criador de problemas tinha que se ater ainda mais do que fazê-los fáceis de se resolver era fazê-los fáceis de serem lembrados instantaneamente. Simplicidade era desejável –

Dia. 3 (Branco a jogar e viver) por exemplo. (Resposta: Branco 'a'). A ideia era produzir uma posição que o telespectador pudesse copiar no tabuleiro em um curto período de tempo.

Somente dois minutos de transmissão eram alocados para as soluções dos problemas de vida e morte. Vez ou outra, eu me enganava explicando as variações, e, mesmo se eu identificava meu erro imediatamente, antes que eu pudesse corrigir o erro, 'Corta!', a palestra estava acabada.



Dia. 3

O que machucava mais tarde era as cartas com gentis repreensões de telespectadores afiados. Respondê-las todas era uma tarefa que consumia tempo, mas eu não queria ser acusado de evadir perguntas. Algumas das cartas esqueciam que o assunto era vida e morte e demandavam saber por que tal-e-tal não era a resposta correta – pois dava um ponto a mais de lucro no final. Não obstante, quando eu compunha respostas inequívocas, ninguém nunca me mandou um obrigado em resposta. Devo eu ser culpado por às vezes me saturar? Tal é o preço da fama, porém, então eu não vou reclamar.

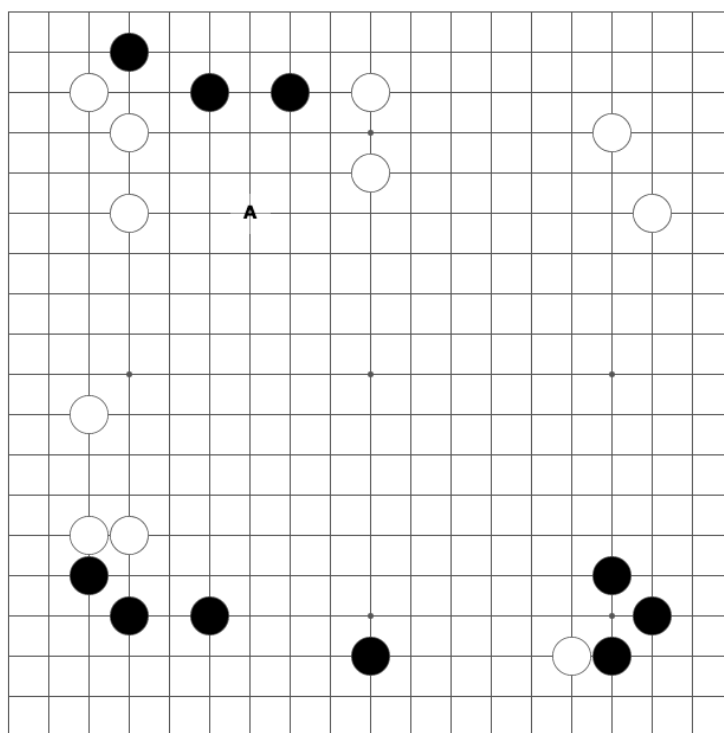
Para qual exato nível kyu eu deveria me adereçar sempre foi uma pergunta difícil. Este era para ser um curso elementar, mas Kawai, o primeiro apresentador com quem eu trabalhei, jogava como 3 kyu, e o programa acabou por se assentar nesse nível. Eu incessantemente continuei a me perguntar se não perderíamos nossa audiência por discutir questões muito difíceis, mas, a despeito da dificuldade, o nível tendeu a melhorar constantemente.

Como me ocorria ser um jogador 10 kyu de shogi, eu tentava me colocar no lugar de meus telespectadores assistindo às palestras elementares de shogi de Sekine 8p. Sua discussão da 'maneira de utilizar peões' era como um sermão da montanha para mim. Eu encontrava com Sekine 8p no estúdio frequentemente, então eu tomei a liberdade de lhe perguntar uma vez se ele não poderia trazer suas palestras para um nível muito mais abaixo, e isto ele fez. 'A maneira de se utilizar torres' foi inteligível até mesmo para um iniciante como eu, e eu comecei a desfrutar das palestras de shogi. 'Em alguns momentos, você deveria posicionar sua torre o mais longe possível, a razão é que quanto mais longe ele estiver das peças inimigas, mais casas estão abertas para ele.' Isso era um raciocínio que eu poderia compreender.

Isso teve um grande efeito nas minhas palestras de Go. Eu também comecei a dar conselhos básicos, baseados em argumentos preparados, explicando tudo

detalhadamente, em uma voz exagerada, até a última pedra, adicionando gestos e movimentos corporais, estressando e repetindo partes importantes, até que eu estivesse certo de que um completo zero à esquerda pudesse me entender. Toda vez, eu diria a mim mesmo, 'Não importa se os telespectadores mais fortes mudarem de canal; este programa não é para eles', mas, estranhamente, até jogadores mais fortes pareciam extremamente interessados nos meus conselhos elementares. Onde quer que eu fosse, elogiavam-me sobre o quão interessantes minhas palestras eram.

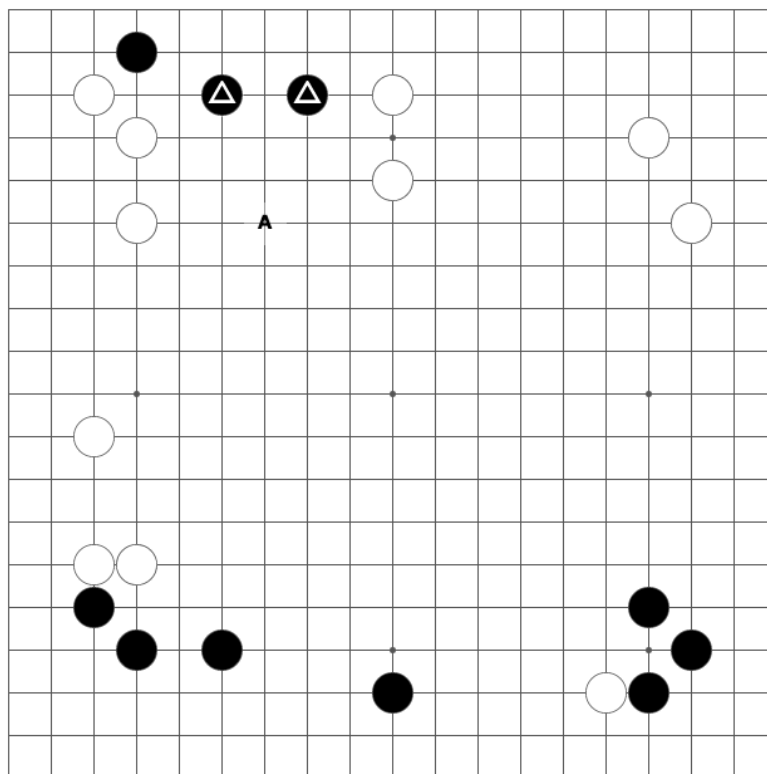
Eu estava ganhando confiança, e Kawai e eu tínhamos achado a perfeita sincronia quando um desastre aconteceu. Kawai foi transferido para Shikoku, e seu lugar no programa, tomado por um apresentador chamado Mikami, um verdadeiro iniciante que mal sabia o que 'atari' significava, quiçá quaisquer outro termo técnico. As questões que ele indagava não tinham nenhuma base, e, se nós ensaiássemos a priori, ele prontamente esqueceria tudo que deveria dizer durante o espetáculo, como era de se esperar. Nós tínhamos uma séria lacuna na comunicação. 'Ai ai...', eu pensava comigo mesmo, e o diretor de produção até chegou a sugerir que eu fizesse as palestras eu mesmo, mas Mikami, em uma rara mostra de energia, tirou tempo de sua agenda lotada, ou fez disso uma parte de sua agenda lotada, assistir primeiro ao curso de iniciantes no Salão Central, depois o curso intermediário, e assim por diante; e saiu de sua rotina para criar oportunidades para falar comigo. Gradualmente, nós nos tornamos uma melhor combinação, ele fazendo uma espécie de papel de bobo. Depois disso, eu desfrutei amplamente das sessões de gravação.



Dia. 4

Eu tenho muitas memórias prazerosas associadas com os problemas de 'escolha o próximo movimento' que eram apresentados ao convidado em cada episódio. Minha obra-prima é a do Dia. 4, que eu propus a um criador de histórias cômicas chamado Enraku. Preto 'A' é a resposta correta, e o fato de que ele a adivinhou lhe dá uma ideia de sua força. O que me fez escolher este problema foi que Preto 'A' é o então denominado movimento da cabeça do cavalo, e Enraku tem um longo e

estreito rosto. O nome 'cabeça do cavalo' vem de se imaginar as pedras marcadas como dois olhos e Preto 'A' como o nariz. Se você imaginar tal imagem, você deveria estar apto a jogar o movimento facilmente (raku ní), e este foi o início de uma inteira série de trocadilhos e jogos de palavras sem tradução com o nome do meu convidado que o deixou sem saber onde se enfiar. Relembrando a experiência de anos, eu tenho certeza absoluta de que quem mais aproveitou, mais do que qualquer um, foi eu.



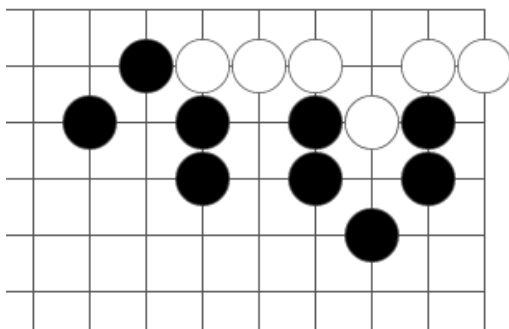
Dia. 5

Capítulo 6

Vida e Morte

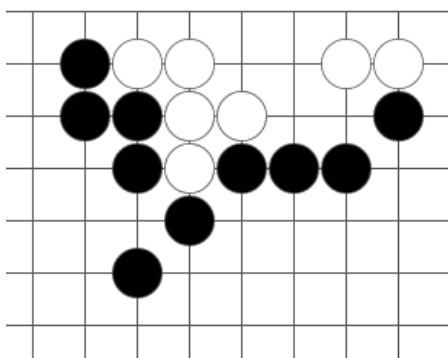
Japão, o perdedor da Segunda Guerra Mundial, passou os vinte e poucos anos seguintes em paz, mas a Guerra Fria entre os dois poderes que pareciam controlar o mundo, a União Soviética e os Estados Unidos da América, ainda continua, enquanto que a ascensão de um terceiro poder ameaça complicar a situação ao ponto que nós talvez não consigamos mais entender. Todos estão conscientes de que se houver realmente uma Terceira Guerra Mundial, usando as bombas atômicas e de hidrogênio, que, nesta era científica, ambos os países tem preparadas, o mundo talvez acabe em um clarão e estrondo. Ninguém começaria uma tal guerra – não, ao menos, se este tivesse algum bom senso, mas seres humanos às vezes se deixam levar. Eles se deixam levar e cortam, por exemplo, sem qualquer consideração para quem é ajudado e quem é prejudicado, quem ganha e quem perde. Isto deve ser temido. Deixemos uma guerra começar e um pequeno país como o Japão será certamente destruído. Quando me preocupo com isso, eu perco a vontade de fazer qualquer coisa; tudo se torna sem sentido. Pelo menos, este não é um medo pessoal. Todos no planeta o compartilham, então, geralmente, eu o dispenso da minha mente. Qualquer um que possui uma vida abandonada e dissipada pois o fim do mundo está próximo vai experienciar sua própria destruição primeiro. Desespero e desesperança é que devem ser mais temidos.

Matar ou deixar viver? Eu gostaria de ver esta questão perturbadora restrita a tabuleiro de Go.



Dia. 1

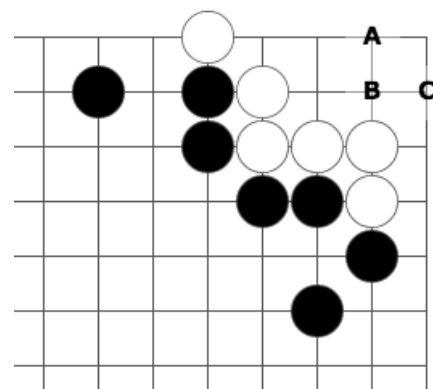
Dia. 1 Problema: Preto a jogar e matar. Um jogador de nível dan deveria ter a resposta no momento em que vir o diagrama. Qualquer um que não consegue resolvê-lo de maneira nenhuma tem um futuro duvidoso.



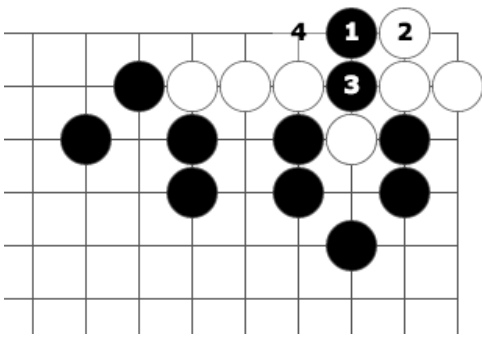
Dia. 2

Dia. 2 Problema: Preto a jogar e matar. Se você perder o primeiro movimento, você perde a resposta.

Dia. 3 Problema: Preto a jogar e matar. Há um grande número de posições no canto que se assemelham a esta, mas não exatamente a mesma, então cuidado com só memorizar padrões. Preto tem os pontos vitais em 'A', 'B' e 'C' como possíveis alvos, mas será algum deles funcionar?

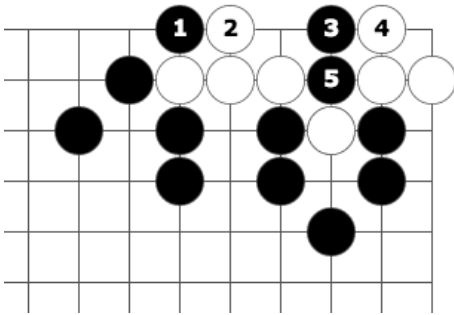


Dia. 3



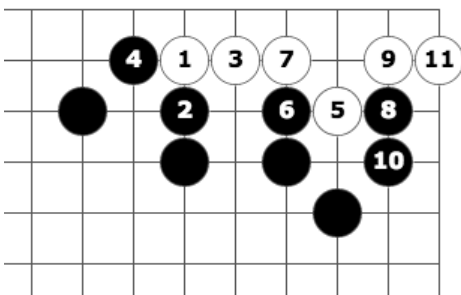
Dia. 4

Dia. 4 (errado) Preto arremessa sua primeira pedra onde ele crê que é o ponto vital, mas ele deveria ter procurado melhor. Branco vive com 2 e 4.



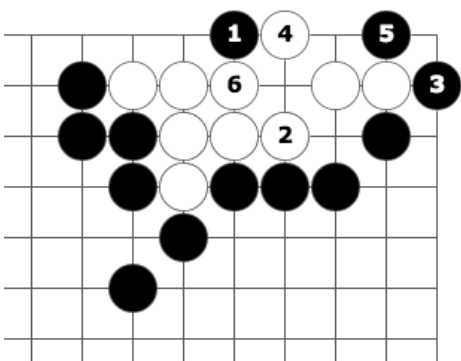
Dia. 5

Dia. 5 (certo) Preto dá hane em 1 para diminuir o espaço de olho do oponente, e joga 3 após branco ter respondido em 2. Aí, sim: Branco está completamente morto.



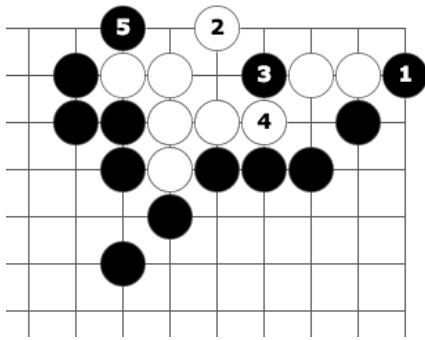
Dia. 6

Dia. 6 Quando Preto tem uma formação como a mostrada e Branco invade em 1, Preto 10 é o movimento matador. Preto talvez tente mudá-lo para um ponto à esquerda, dando atari, mas aí Branco não pode ser morto incondicionalmente.



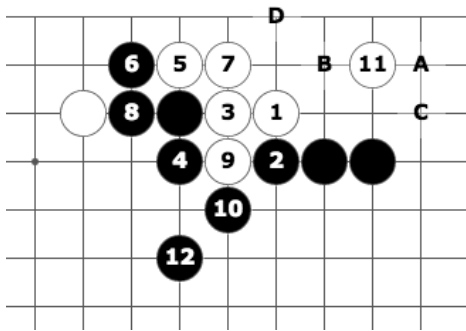
Dia. 7

Dia. 7 (errado) Jogadores que chegaram a certo nível tendem a arremessar aleatoriamente no que eles acham que são pontos vitais. Um movimento como Preto 1 é nomeado de movimento que dá vida. A resposta branca em 2 ilustra o quão correto é aumentar o seu espaço de olho.



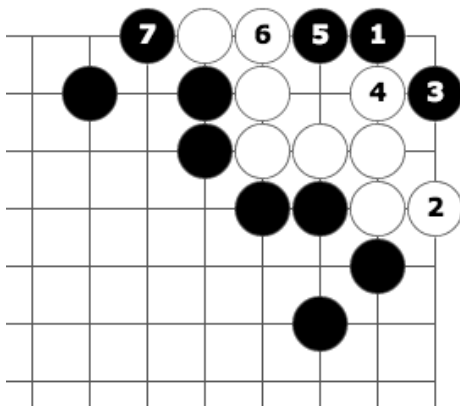
Dia. 8

Dia. 8 (certo) O hane em 1 é o único movimento. É um golpe fatal; Branco não consegue viver.



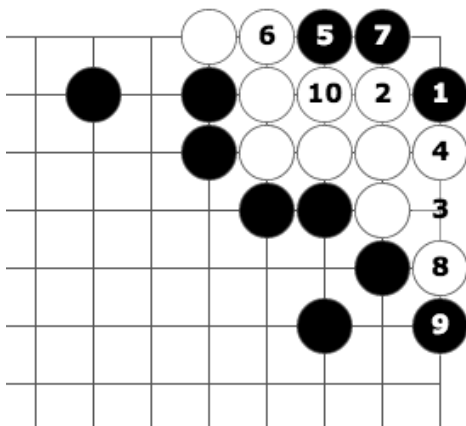
Dia. 9

Dia. 9 Branco invadiu o canto e Preto respondeu com 2 a 12. Se Branco jogar em outro lugar, então Preto 'C', Branco 'A' produz o problema. Preto talvez esteja tentado em jogar o movimento de contato em 'A', no entanto, após Preto 'A', Branco 'B', Preto 'C', Branco 'D', Branco vive.



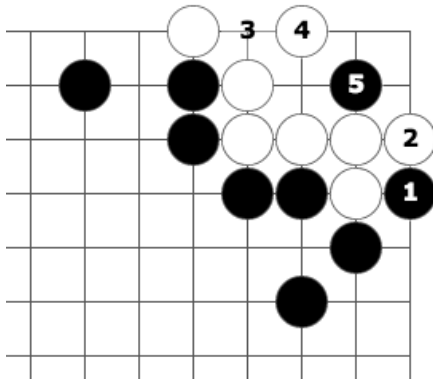
Dia. 10

Dia. 10 (errado) Preto 1 é outro tiro aleatório num ponto vital, e outro fracasso. Com enlouquecedora calma, Branco aumenta seu espaço de olho em 2. O resultado até Preto 7 é um seki, o que é igual a viver.



Dia. 11

Dia. 11 (errado) Este Preto 1 é ainda outro fracasso. Preto continua mirando nos pontos vitais, mas Branco o espreme com 2 a 10 e vive.



Dia. 12

Dia. 12 (certo) O hane em Preto 1 é correto. Se Branco jogar 2, Preto 3 e Branco 4 lhe dão a forma dos cinco corpulentos, e então Preto finalmente atinge o ponto vital.

Os três problemas precedentes pertencem à classe elementar, então é um pouco irritante vê-los sendo errados em partidas reais. Isso demonstra somente uma coisa: uma ignorância dos fundamentos de vida e morte.

Fundamentos de Vida e Morte

Vida

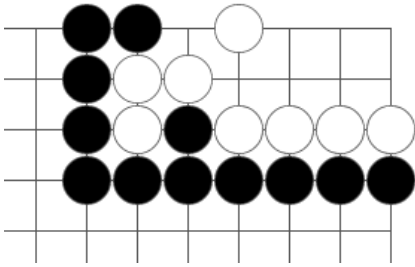
1. Ganhe mais espaço (aumente seu espaço de olho);
2. Ocupe o ponto principal de fazer olho (ponto vital).

Morte

1. Reduza o espaço inimigo (diminua seu espaço de olho);
2. Ocupe o ponto principal de fazer olho.

O ditado 'há morte no hane' significa que a primeira regra fundamental para matar um grupo inimigo é estreitar o espaço de olho adversário. Aprenda isso como *A regra fundamental*, então volte à página 119 e olhe novamente os problemas. Se você não tinha nenhuma ideia de onde começar antes, agora você tem uma dica para lhe ajudar. Se você estiver procurando por uma abordagem geral para os problemas de vida e morte, tente o seguinte. Primeiro, cheque a regra fundamental. Se funcionar, não é preciso mais se raciocinar. Caso contrário, tente algo diferente, mas a regra fundamental deveria vir primeiro. Os casos em que a regra fundamental funciona sem qualquer alteração talvez sejam minoritários, porém, de qualquer maneira, é onde você deveria começar.

Agora que temos os fundamentos, vamos olhar mais alguns problemas de vida e morte. Alguns deles podem ser solucionados da mesma maneira, outros, não. Tente antecipar as contra-medidas inimigas. O nível é elementar a intermediário.

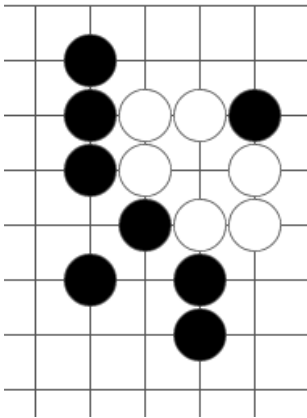


Problema 1

Problema 1

Preto a matar.

Dica: ponha todo seu esforço no primeiro movimento.

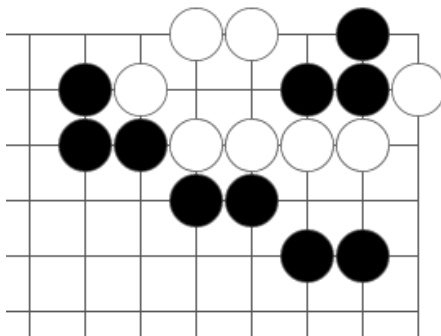


Problema 2

Problema 2

Preto a matar.

Dica: não deixe que termine em ko.

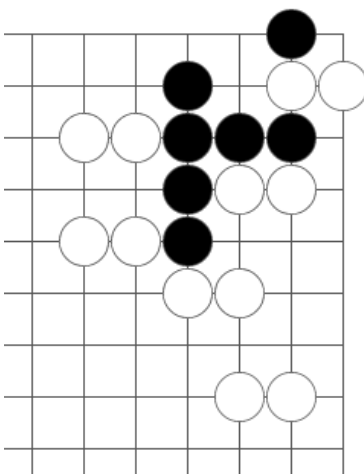


Problema 3

Problema 3

Preto a matar.

Dica: nenhuma.



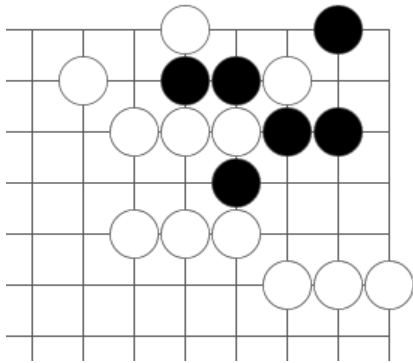
Problema 4

Problema 4

Preto a viver.

Dica: nenhuma.

Os próximos quatro problemas talvez pareçam mais difíceis, mas o número de variações é altamente restrito, então até leitores de nível elementar não deveriam desistir.

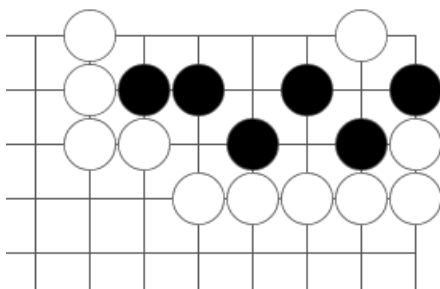


Problema 5

Problema 5

Preto a viver.

Dica: você pode dar uma ou duas pedras, contanto que você não perca tudo.

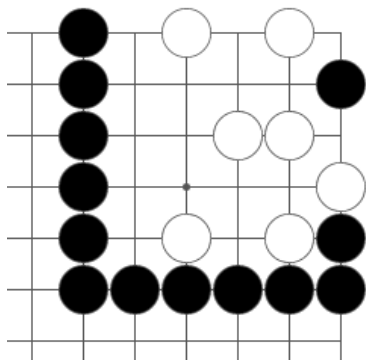


Problema 6

Problema 6

Preto a viver.

Dica: este não é tão difícil, mas tenha cuidado com a falta de liberdades.

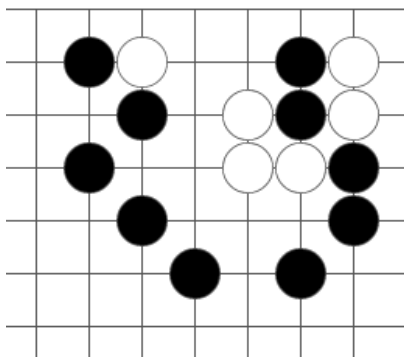


Problema 7

Problema 7

Preto a matar.

Dica: atenção à ordem dos movimentos. Displicência resultará em um ko inesperado.



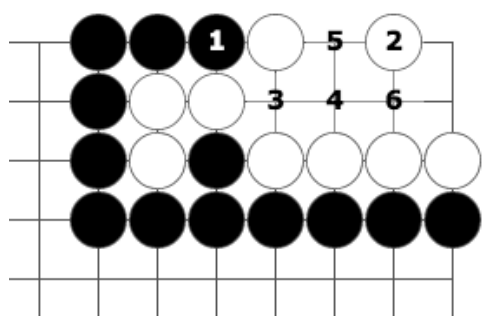
Problema 8

Problema 8

Preto a matar.

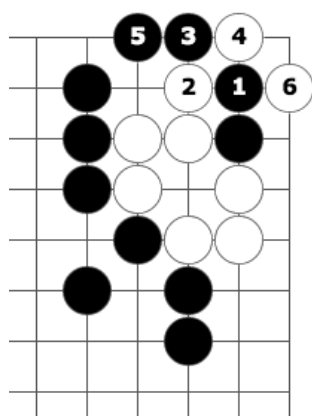
Dica: a ordem principal é importante, e displicência vai provavelmente resultar em um ko.

Respostas Erradas



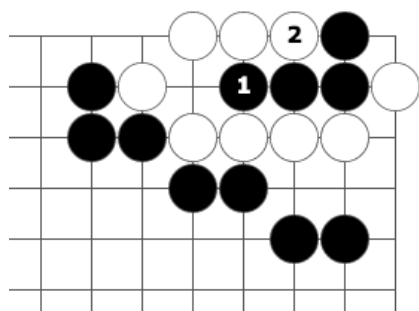
P1

P1: Branco 2 é uma boa resposta para Preto 1. Branco continua recuando, mas, no final, ele vive. Preto 1 em 'A' também estaria errado: Branco 2, Preto 4 e Branco 6.



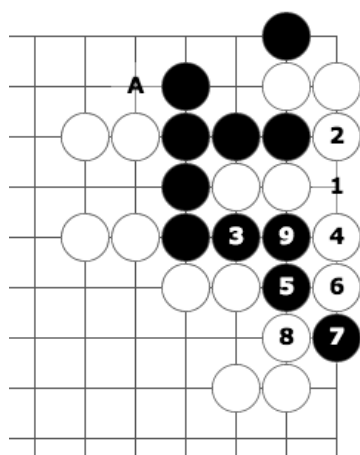
P2

P2: Preto 1 e Branco 2 são forçados. Preto 3 é o erro; Branco consegue um ko com 4. Se Preto jogar 5 no canto para capturar Branco 4, Branco 5 fornece outro ko.



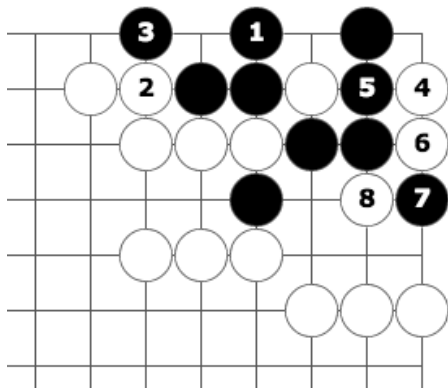
P3

P3: Preto espera complacentemente que Branco conecte à esquerda de 1, o que, após Preto 2, lhe daria a forma dos cinco corpulentos; mas, como você pode ver, Branco vive com 2.



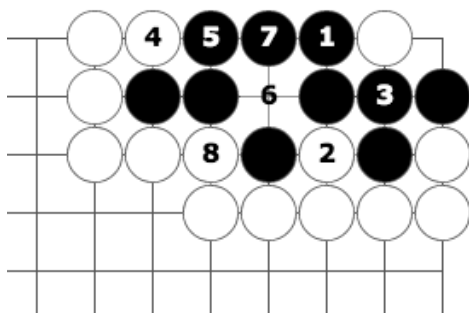
P4

P4: Preto 1 é um fracasso. Branco se esgueira para fora com 2, etc. e se conecta, deixando Preto sem nenhum olho. Se Preto jogar 1 em 2, contudo, Branco 'A' o mata.



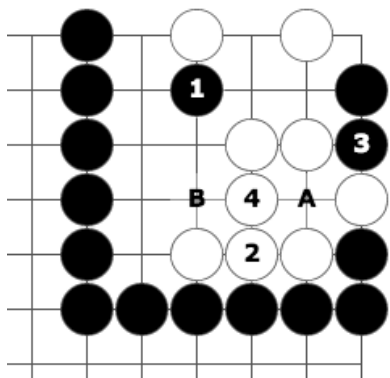
P5

P5: Branco responde Preto 1 conectando por segurança em 2 e, então, fazendo o bom posicionamento em 4. Eu suponho que o leitor entendo a razão pela qual o corte em 8 previne Preto de fazer seu segundo olho.



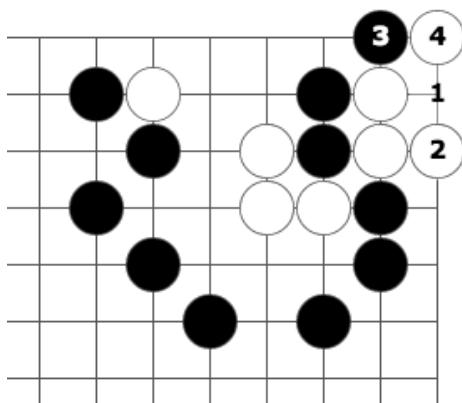
P6

P6: À primeira vista, parece que Preto conseguiria viver bloqueando em 1, mas Branco persistentemente pressiona o ataque e pega Preto no contra-pé com a falta de liberdades no sacrifício com 6.



P7

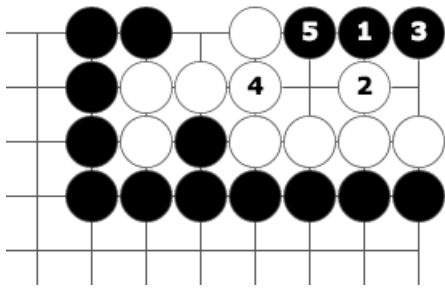
P7: Preto 1 falha. Preto provavelmente leu a sequência Branco 2, Preto 3, Branco 'A', Preto 'B' e Branco morre, mas Branco joga 4 e tem um ko de duas etapas.



P8

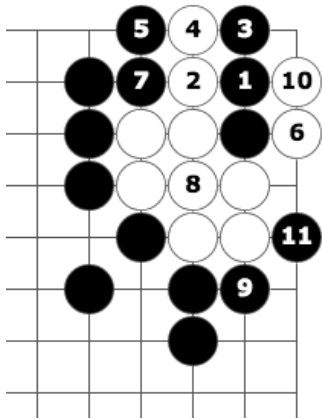
P8: Preto 1 é um tesuji, todavia, isso não o faz automaticamente correto. Branco 2 significa ko.

Respostas Corretas



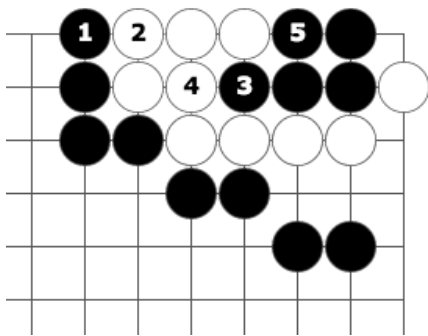
P1

P1: Preto 1 a 5 configura o quatro curvado no canto. Isso não é seki. Branco está incondicionalmente morto. Se ele jogar 4 em 5, Preto tem o sacrifício em 4.



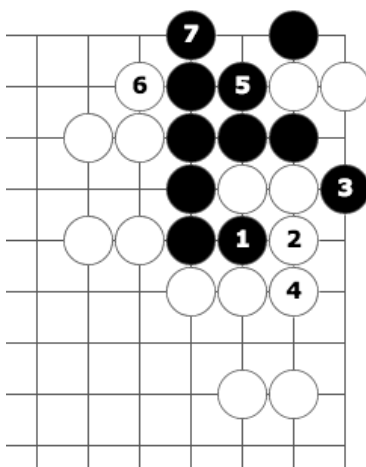
P2

P2: Preto 3 é um movimento calmo e matador. Branco procede não captura das três pedras pretas, mas morre de toda forma.



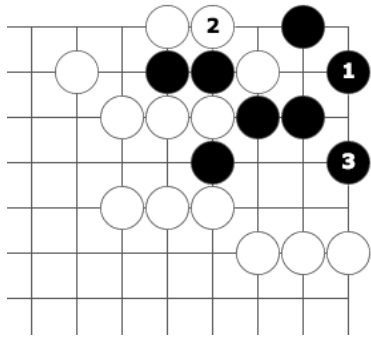
P3

P3: Preto 1 mata Branco por fora. Se Branco jogar 2, Preto 3 o deixa somente com 4, e, então, Preto pode fazer a forma dos cinco corpulentos com 5.



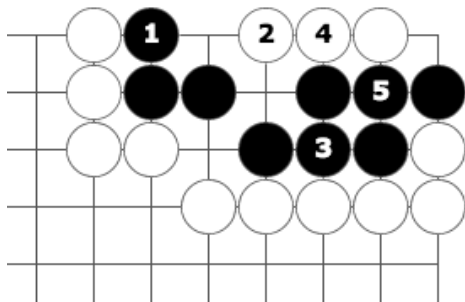
P4

P4: Preto 1 talvez careça de sutilidade, mas é o único movimento. Agora Branco não tem escolha senão responder 3 em 4, e Preto vive com 5 e 7.



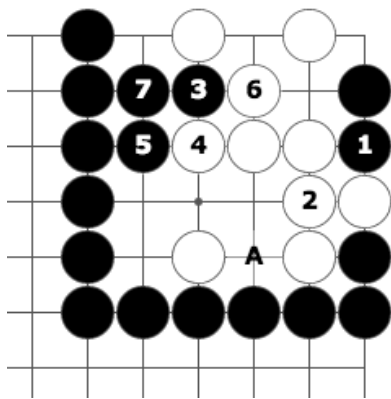
P5

P5: Preto se retrai em 1, então vive com ou 2 ou 3.



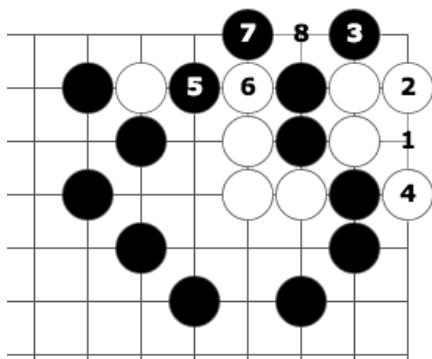
P6

P6: Preto aumenta seu espaço de olho ao máximo com 1 e 3. Branco 2 e 4 criam um seki, mas isso está ótimo para Preto, já que, para ele, um seki é igual à vida.



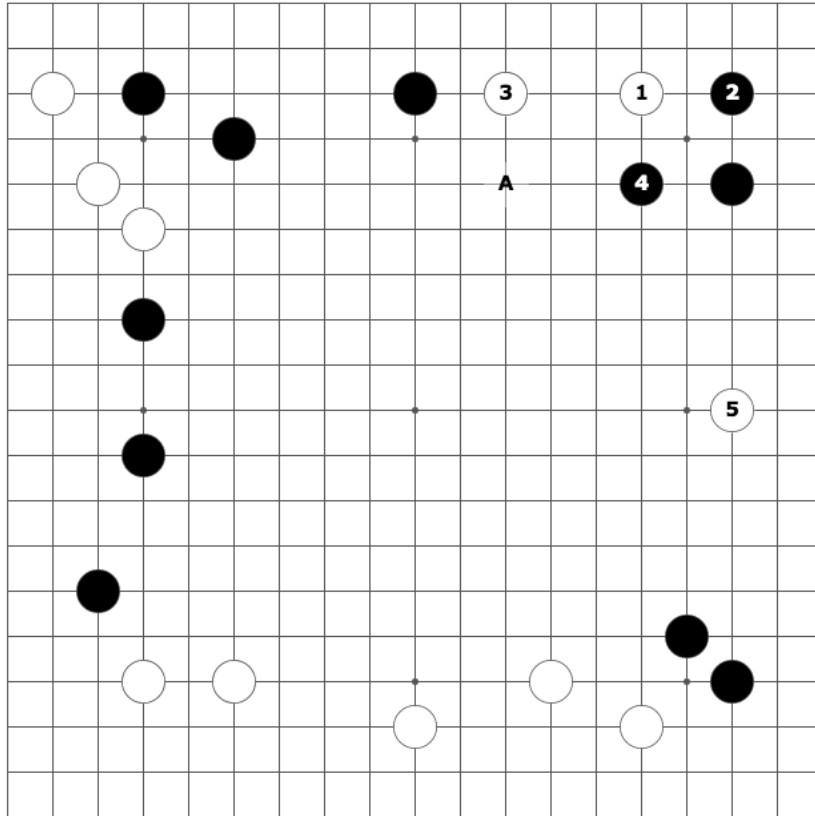
P7

P7: Preto ataca de dentro, revertendo a regra fundamental, pois ele lera que pode matar Branco com 3 a 7. Se ele displicentemente jogar 5 em 7, no entanto, Branco vive com 'A'. Displícência é um tabu em qualquer lugar.



P8

P8: Preto 1, 3 e 5 são uma operação cuidadosamente planejada. Depois que Branco 8 captura duas pedras, Preto recaptura jogando um ponto abaixo de 8 e Branco está morto.

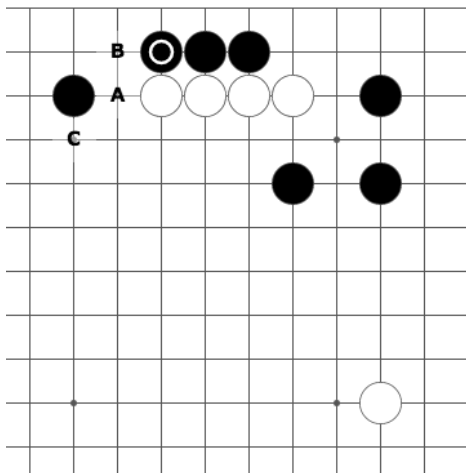


Dia. 1

Dia. 1 Esta é a abertura de um jogo em igualdade. Branco 1 e 3 são possíveis, uma maneira lenta porém estável de se jogar. Preto aplica pressão por fora em 4, com a intenção de ocupar o ponto ideal em 5 se Branco responder em 'A'. Se Preto jogar 4 imediatamente em 5, Branco 4 o deixaria muito baixo ou plano no lado direito.

Branco, entretanto, abala a estratégia preta ocupando 5 ele mesmo. Sangue sobe à cabeça de Preto por ser contrariado? Eu acho que já vi um pôster de segurança de tráfego que dizia 'Falta de temperamento causa acidentes'. Dirigir e jogar Go são ambos atividades humanas, então o que se aplica a uma, se aplica à outra. Como Preto deveria atacar Branco 1 e 3? Vamos refletir sobre seu próximo movimento.

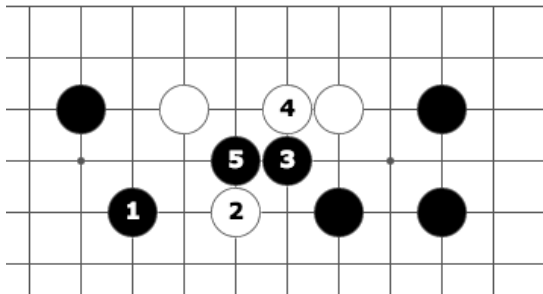
Não imagine que porque eu estou trazendo uma questão de abertura não relacionada neste capítulo de vida e morte que eu estou deixando minha mente divagar. O problema é bastante relevante. Tenha mais fé em mim. Um jogador de Go profissional não é tão avoado. Agora, como Preto deveria lidar com as duas pedras brancas no lado superior?



Dia. 2

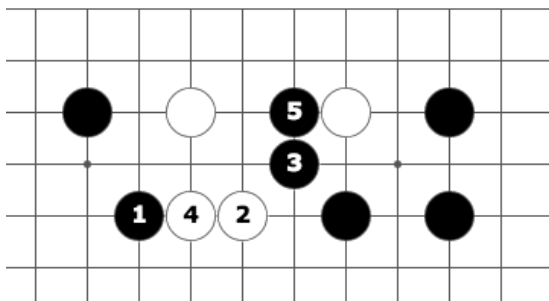
Dia. 2 Jogadores confiantes de níveis 1d ou 2d provavelmente jogariam Preto 1, um tipo de ataque que visa estripar o inimigo. Às vezes, isso pode realmente ser efetivo, então eu não quero rejeitá-lo logo de cara, mas e as circunstâncias do problema? Em seguida, virá Branco 'A', Preto 'B', Branco 'C', Branco estará em pouco perigo. Esse não é um ataque adequado.

Seria melhor cercar a extensão de dois espaços branca dentro de um anel de pedras pretas. Isso daria a Preto uma poderosa influência externa. O princípio básico do Go não é cercar coisas? Um dos caracteres japoneses utilizados para se escrever o nome do jogo significar 'cercar'. Se Preto puder cercar Branco com êxito e ganhar influência externa, isso é suficiente. Se, ao mesmo tempo, ele puder injetar alguma incerteza na questão de se Branco está vivo, morto ou o quê, então ele estará eufórico.



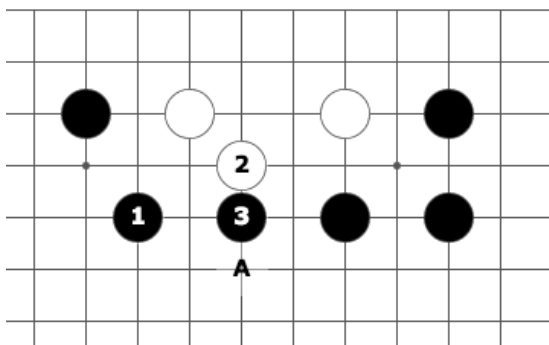
Dia. 3

Dia. 3 A estratégia preta é cercar Branco gentilmente com 1. Branco vai naturalmente tentar quebrar o cerco com 2, mas há uma falha gritante neste movimento, e Preto a atinge. Branco está em grandes apuros. Se ele jogar 4, Preto 5 corta Branco 2 e deixa o grupo branco cercado. Branco certamente não pode permitir que isso ocorra.



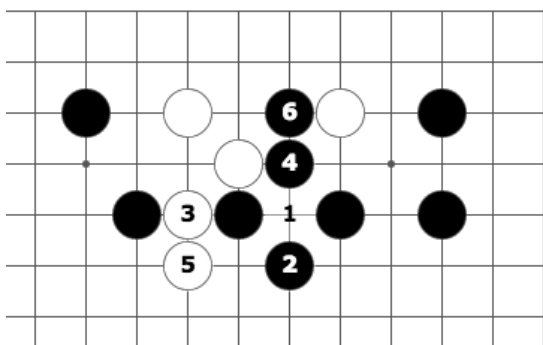
Dia. 4

Dia. 4 Mas se Branco tentar escapar com 4, o dano feito por Preto 5 é insuportável. Este é um perfeito exemplo de Preto lucrando enquanto ataca.



Dia. 5

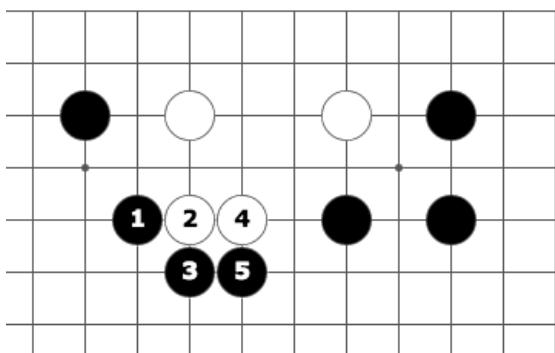
Dia. 5 Branco deveria se segurar em 2 então? Preto pode emparedá-lo inteligentemente com 3. Preto 3 em 'A' seria uma concessão; a jogada de contato em 3 é ideal.



Dia. 6

Dia. 6 Ideal ou não, Branco não consegue passar por Preto no último diagrama com 1 a 5 aqui? Sim, mas Preto então joga 5. Se ele estava feliz com o Dia. 4, eu não vejo como ele poderia reclamar sobre este resultado.

Mas o que estaria errado em parar Branco em 'A' no Dia. 5? Brevemente: Preto 'A' seria um movimento amador. Uma boa e severa jogada como Preto 3, se existe, é sempre melhor. Preto 3 é um enfático movimento de profissional.

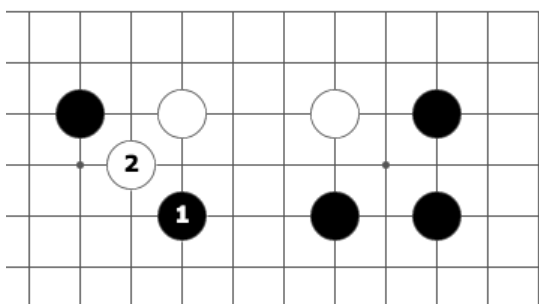


Dia. 7

é sempre bom. Eu simplesmente o mostro como um exemplo para explicar a filosofia de enclausurar. Talvez haja um movimento melhor, ou não. O que importa é a atitude preta ao jogar 1, mas não quero dizer que ele deva jogar assim. Sua habilidade na execução da manobra é outro fator. Eu suponho que o melhor movimento seja aquele que se encaixe melhor com sua força e expresse melhor sua filosofia.

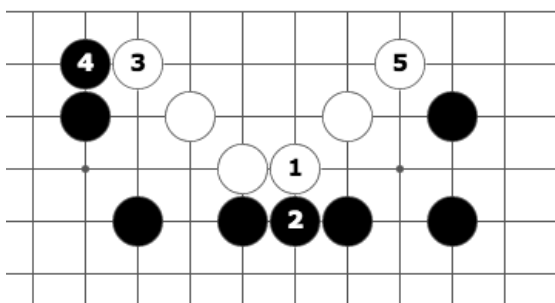
Dia. 7 Se Branco entrar em contato diretamente com Preto 1, Preto deveria selá-lo internamente com 3 e 5. Branco talvez não tenha problemas em viver, mas não é difícil imaginar a parede externa preta se tornando tão forte a ponto de dominar o jogo inteiro, constituindo-se numa fonte contínua de problemas para Branco. Este tipo de manobra é importante entre a abertura e o meio do jogo.

Eu não declaro que o clausuro do keima em Preto 1 mostrado nos Dias. 3 a 7



Dia. 8

Dia. 8 Se Preto realmente souber o que está fazendo, um movimento como este talvez seja bom. (Se ele não souber na verdade, isso aparecerá na continuação.) O que ele precisa evitar é a imitação às cegas – jogar 1 porque ele se lembra ter visto um profissional jogá-lo –: macaco vê, macaco faz. Branco sairá pelo buraco em 2 e Preto não saberá o que fazer a seguir.

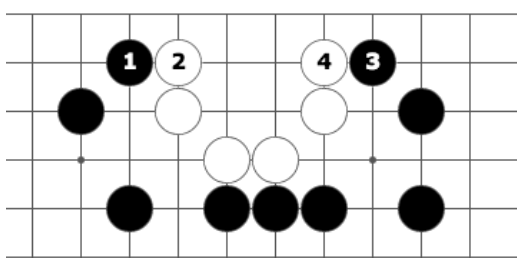


Dia. 9

Dia. 9 Eu gostaria de continuar um pouco mais com o Dia. 5. Branco 1, 3 e 5 e similares, apesar de não serem movimentos de alto requinte, são bons do ponto de vista de aumentar o espaço de olho de Branco. Este é o tipo de movimento a se fazer quando é necessário viver. Se você quiser algo um pouco mais avançado, tente jogar 3 em 4, por exemplo, expandindo a formação branca ao limite.

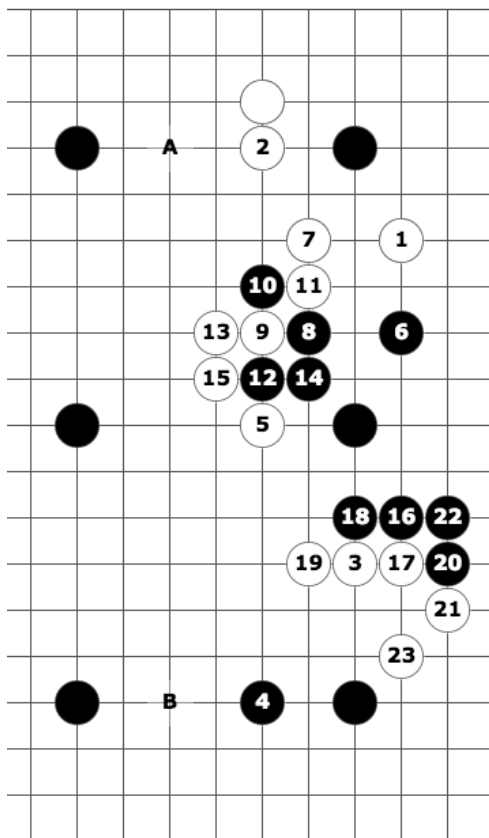
Branco ainda estará vivo, então ele deveria deixar esta parte do tabuleiro como está e utilizar sente para tomar a iniciativa em outro lugar. Isso é importante. Vê-se frequentemente Preto responder Branco tão obedientemente que Branco vive em sente.

Se Preto bloquear com 6 à direita de 5,



Dia. 10

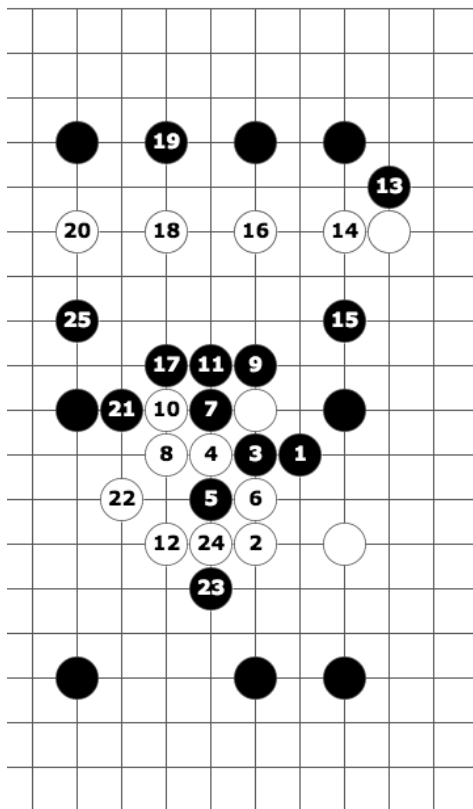
Dia. 10 Se Branco deixar seu precário grupo e jogar alhures, na expectativa de que Preto irá responder, Preto tem a chance de matá-lo. A maneira básica de se matar é diminuir o espaço de olho inimigo, então Preto joga 1 e 3. Mesmo se ele falhar em matar Branco, se ele jogar deste jeito, ele não esperará incorrer nenhum prejuízo. Fui claro?



Dia. 11

Dia. 11 Este é um exemplo de más jogadas (por parte de Preto) que às vezes aparece em jogos de desvantagem de seis a nove pedras. Preto 6 a 22, tentando arrebatrar o território no lado direito e se assentar rapidamente, são uma maneira repugnante de se contrariar a abertura comum branca em 1, 3 e 5. Veja a expressão facial preta. Quão aliviado ele está ao ver a sequência até Preto 22 acontecer exatamente como ele gostaria que acontecesse. Não percebe ele quão fundamentalmente errado é este modo de jogar. Essencialmente, ele ajudou a cercar seu próprio grupo. Quanto mais pedras de desvantagem ele coloca, melhor deveria ser sua abertura e não ter de deixar ser cercado dessa maneira.

O lado que cerca o outro, como Branco demonstra até 23, sempre ganha influência externa e tem a melhor posição. A seguir, o poder branco emanará em todas as direções. Para começar, ele pode colocar Preto em maus bocados invadindo em 'A' e 'B'. Se Preto perder a partida, será somente natural. Refira-se ao Dia. 24 na página 51. Em relação a viver, as jogadas pretas estão corretas, porém, ele deveria somente jogar assim quando ele já estiver completamente cercado por Branco.



Dia. 12

Dia. 12 Este é um exemplo de boas jogadas. Preto possui diversos outros bons movimentos além de 1, mas, independentemente de qual ele escolher, o importante não é uma execução perfeita da manobra, e, sim, a consciência plena do modo de pensar por trás. Peritos podem perfurar o bloqueio, desastrados podem sair: todos deveriam perfurar o bloqueio branco de alguma maneira. Que isso jamais seja esquecido.

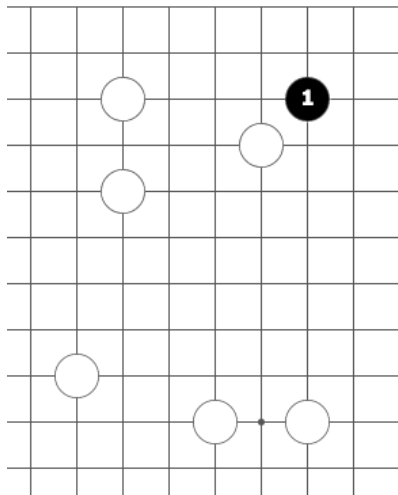
Preto 1 a Branco 12 formam a primeira parte da sequência. Se Preto utilizar 9 para ir ao auxílio de 5, a briga pode se tornar tão confusa que será difícil dizer onde o foco está. Primeiro, Preto deveria escapar com suas forças principais.

Preto 13 e assim por diante são fornecidos para demonstrar quão severamente Preto pode continuar. Deparado com tal poderoso ataque, Branco não tem oportunidades de causar surpresas. Preto tomou completamente a iniciativa. Não há nada de difícil em jogar desta maneira. Se Preto puder manter o espírito, ele poderá reverter a iniciativa branca. Geralmente, é o Preto que é perseguido pelo tabuleiro e forçado a jogar onde Branco manda, sempre na defensiva.

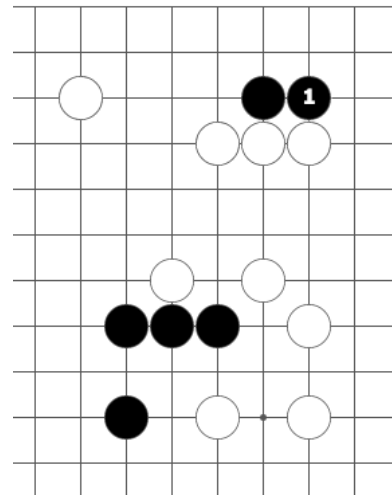
Perfure o cerco inimigo e respire ar fresco, e você não terá de se preocupar com questões pungentes de vida e morte. Os dois diagramas precedentes são tão diferentes quanto dia e noite; eu espero que você compreenda o porquê.

Não importa quão determinado você seja em não se deixar ser cercado, contudo, quando você se deparar com um oponente mais forte, você talvez seja forçado ou ludibriado a ter um de seus grupos maiores enclausurado. Para um jogador que é fraco em vida e morte, nada reserva tamanho terror. Tendo isso em vista, vida e morte é afinal uma importante área de estudos.

Se Branco conseguir construir uma posição como as dos Dias. 13 e 14 e você se recusar a entrá-la, você então deverá concedê-la como território para ele. Se Preto jogar 1 no território, mesmo se ele morrer, não terá nada a perder, logo, neste caso, ele não pode evitar ser cercado por Branco. Situações como esta podem aparecer, então você não pode simplesmente decidir se deixar ser cercado e ignorar o estudo da vida e morte: se Preto puder viver depois de 1 nestes diagramas, ele lucra largamente dentro do território Branco.



Dia. 13



Dia. 14

Capítulo 7

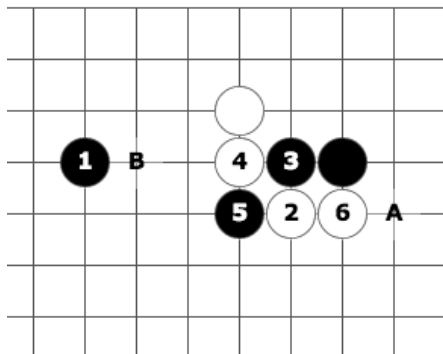
Como Estudar Joseki

Uma observação escutada por acaso uma manhã: 'Eu vou seguir o meu joseki e levar o cachorro pra passear'. Numa conversa numa multidão deixando um teatro: 'Tudo foi arranjado para acabar com um final feliz'. 'Sim, é exatamente como um joseki, mas ainda foi interessante.' Um comentarista esportivo na TV descrevendo um jogo de baseball: 'Aqui, o joseki seria buntar o próximo jogador até a segunda base e esperar que o próximo consiga trazê-lo de volta, mas vamos ver o que eles fazem.'

Hoje em dia, a palavra 'joseki' está inculcada no uso geral para se descrever qualquer forma fixa de comportamento. Há quase ninguém que não saiba o que um joseki é, mas só para ter certeza, vejamos o dicionário, onde ele está definido como 'pedras jogadas de acordo com uma fórmula fixa no jogo de Go.'

Para aqueles que pensam que uma maneira de se tornar mais forte em Go é aprender quarenta ou cinquenta josekis de cor, eu digo vá e em frente e tente. Qualquer coisa que você faça lhe adicionará experiência. Ao mesmo tempo, eu tento imaginar que bem faria aprender quarenta ou cinquenta de milhares e milhares de josekis.

Imaginemos alguém que, decidindo que, ao menos, deveria saber os josekis populares correntes, tenha memorizado bem aqueles que vem da pinça alta de dois espaços (ele tem uma boa memória) e vá tentar testar seu conhecimento.



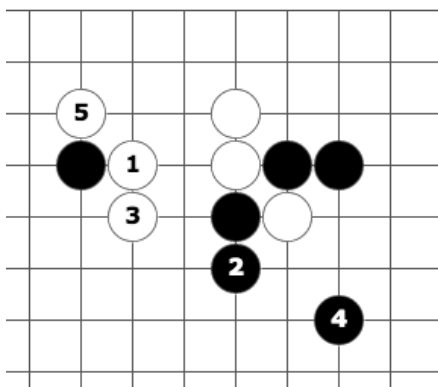
Dia. 1

Dia. 1 Ele joga a pinça alta de dois espaços com Preto 1. Seu colega responde com 2. 'Aha', diz Preto e empurra por dentro e corta com 3 e 5, os movimentos que ele aprendera. Branco, entretanto, que não sabe nenhum joseki, o bloqueia em 6, resistindo.

'Eu não sei lidar com jogadores que não sabem josekis', sugerindo que aqueles ignorantes de josekis são mais fortes do que aqueles que os conhecem. Estes tendem a se tornar demasiado dependentes de padrões, portanto aleijando sua força intrínseca, e virar presa daqueles, que

possuem nada para se basear além de força intrínseca.

Há algo fundamentalmente errado em estar apto a lidar com oponentes que seguem os padrões e inapto àqueles que não. Josekis são compostos dos melhores movimentos para ambos os lados, ou por variações essencialmente igualitárias. Movimentos que desviam de josekis são em geral ruins e merecem ser punidos. Branco 6 no Dia. 1 não é razoável e pode ser punido por um hane preto em 'A', depois do qual Branco está dividido em dois e pedra preta de corte em 5 brilha ofuscantemente. Por essa razão, é melhor para Branco jogar 6 em 'B' e centralizar seus esforços em desenvolver 4 e △.



Dia. 2

Dia. 2 Isto é um joseki. Se Preto responder Branco 1 com 2, Branco 3 e 5 completam uma das variações. Muitos jogadores, contudo, não sabem como lidar com movimentos não-joseki. Na realidade, eles se exaurem tanto se preocupando com josekis que, quando chegam os momentos importantes no meio do jogo e adiante, eles não estão mais em condições de lutar e vencer. Toda a penúria pela qual eles passaram para aprender os josekis acaba por lhes fornecer o menor benefício. Até enfraquece seus níveis. Eu ousou dizer que muitas pessoas passaram por esta experiência.

Diploma de Mestre de Joseki = Fraqueza

Total Auto-suficiência = Força

Nós presenciamos estas equações todos os dias.

Uma grande questão, então, resta. E o amplo número de livros de josekis que vagueiam pelo país? Se sua missão era ajudar os jogadores de Go a se tornarem mais fortes, o que os corrompeu a algo mais que inúteis decorações de prateleiras? A resposta repousa no duvidoso modo com que eles são estudados.

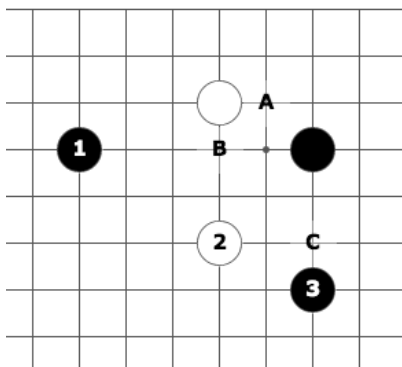
Pessoalmente, eu considero estudar joseki um dos primeiros passos no caminho para se tornar mais forte. Isso é porque há tantos livros de josekis em existência. Agora, vejamos a maneira adequada de se estudá-los.

A Maneira Adequada de se Estudar Josekis

1. Não pense que tudo que você deve fazer é aprender os movimentos. Isso não é estudar joseki.
2. Todas as pedras jogadas por ambos os lados em um joseki são os melhores movimentos, logo, é importante saber a razão por trás delas – seus conteúdos, significados. Se você puder se convencer sobre o porquê de cada pedra ser jogada onde foi e por que é um bom movimento, então você fez algum estudo.
3. Movimentos josekis são sempre os melhores movimentos numa escala local, mas, às vezes, eles se tornam os piores em relação à posição global. Isto é o que faz com que Go jamais se torne monótono, o que o faz interessante.

Os itens acima podem ser condensados em uma só frase: 'Josekis não devem ser aprendidos, mas criados'. Você entende o que eu estou dizendo?

Profissionais tem, como se pode esperar, um conhecimento detalhado de josekis, mas isso não quer dizer que eles saibam todos os milhares e milhares. De tempos em tempos, eles encontram josekis que eles não conhecem em partidas, e colocam todas as suas energias os entendendo, ora reproduzindo o padrão existente, ora melhorando-os e criando um novo joseki. Este sendo um caso de maneira alguma raro.



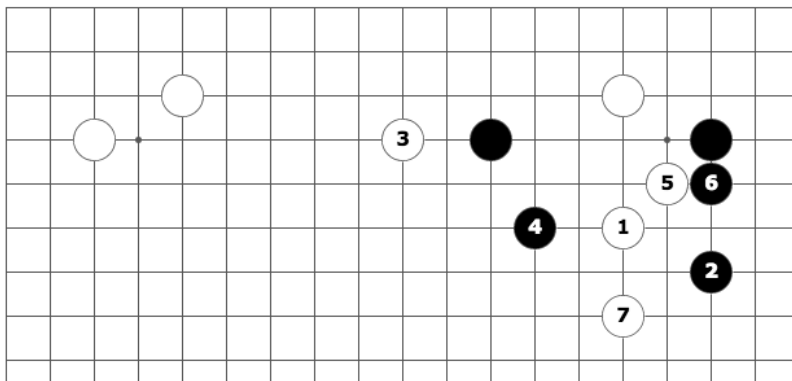
Dia. 3

Dia. 3 Este é um joseki que qualquer um pode memorizar rapidamente, mas não se deixe memorizá-lo. Entenda o significado de cada movimento nele. Por que Branco pula dois espaços para 2? Para minimizar o efeito de um ataque preto em 'A' ou 'B', levemente, em sente.

Por que Preto joga 3? Para evitar ter sua pedra no canto cercada. É claro que movimentos diferentes de Preto 3 são possíveis, mas este é um padrão. Do ponto de vista local, está completo do jeito que está e, às vezes, demanda um desenvolvimento adicional. Se você não sabe pelo menos isso quando você jogá-lo, você merece ser ridicularizado por somente copiar

jogadas.

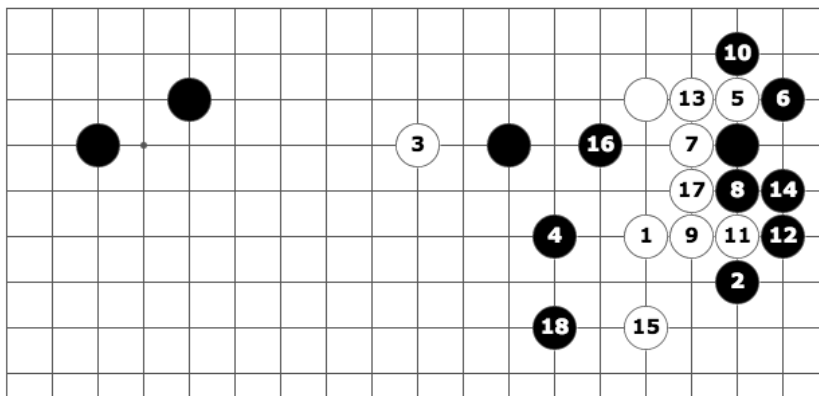
Agora, vejamos o pulo de dois espaços branco em uso real.



Dia. 4

Dia. 4 (bom) Trocar 1 por 2, então jogar 3 é extremamente bom nesta posição. Branco 3 é tanto uma extensão do clausuro no canto superior esquerdo quanto um ataque contra ▲ – dois coelhos com uma cajadada só – brilhante!

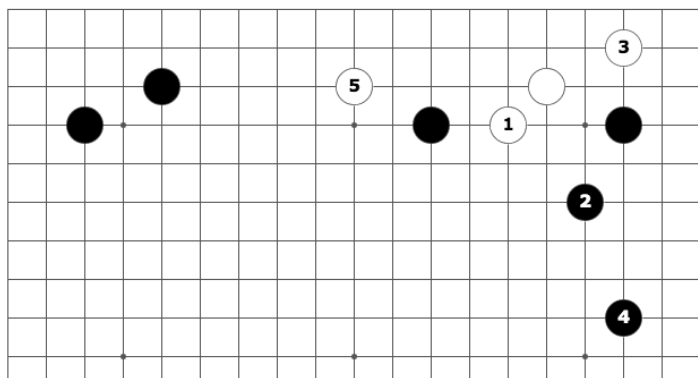
Preto 4 é o ponto-chave de ataque, mirando em cortar pelo buraco entre △ e 1 se houver chance. Branco 5 e 7 não são desejáveis, mas seus significados são claros: você não conseguirá passar pelo vão (Branco 5); você não me confinará (Branco 7). Agora que Branco está seguro do lado de fora, ele pode contra-atacar duas pedras pretas no lado esquerdo.



Dia. 5

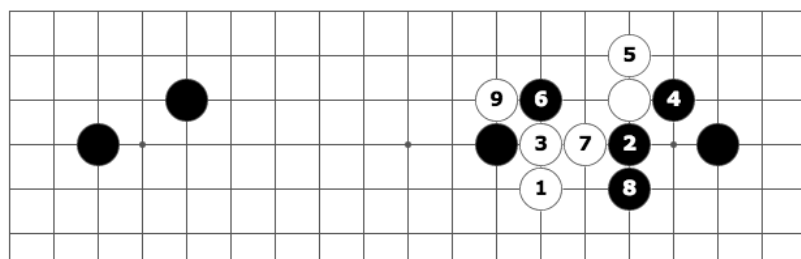
Dia. 5 (ruim) A diferença entre estes dois diagramas é que o enclausuro no canto superior esquerdo é agora preto. Se alguém é tão insensível a ponto de jogar 1 e 3, eu passo do ponto de ficar com raiva. Tudo que eu posso fazer é cair na risada. Preto joga 4 como o fizera no diagrama anterior, e Branco já está em apuros. O que mais ele esperava?

Agora Branco demonstra sua habilidade com 5 a 15, mas Preto simplesmente joga 16 e pula para fora com 18, e a situação é exatamente o oposto do diagrama anterior. Branco tem pedras encrocadas em ambos os lados e está sendo forçado a lutar sob o fardo de um grande grupo sem olhos. Localmente, isso é puro joseki, contudo, do ponto de vista global, é um desastre para Branco.



Dia. 6

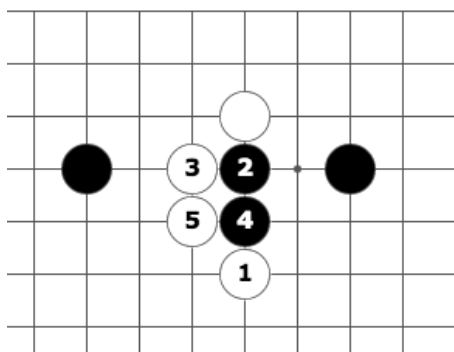
Dia. 6 (melhor) Já que o pulo de dois espaços deu um resultado dúbio na posição do último diagrama, Branco começa se assegurando com 1 e 3. Então, deliberadamente, ele invade em 5. Branco 1 a Preto 4 é outro joseki; você deveria procurar o significado destes movimentos por conta própria. Comparado ao Dia. 5, Branco agora tem mais margem para trabalhar.



Dia. 7

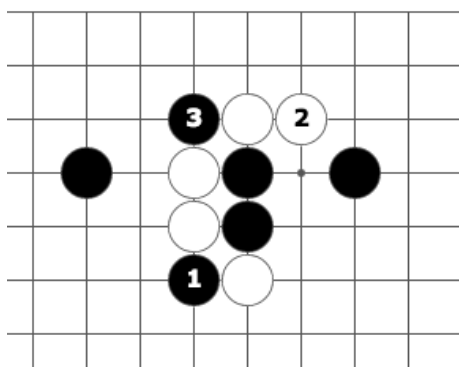
Dia. 7 (outra ideia) Branco 1 é também uma jogada joseki. Até amadores, se avançaram um pouco, sabem o joseki até o corte em 9. Se eles não compreendem as razões para cada movimento, no entanto, e

fazem um erro, então pois este é um combate próximo, o dano sofrido será naturalmente grande.



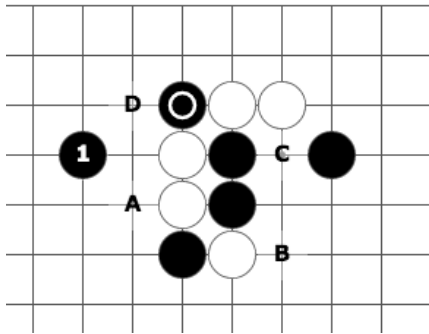
Dia. 8

Dia. 8 Retornando ao pulo de dois espaços, Preto 2 e 4 em resposta definitivamente não são joseki, mas há muitos advogados da força bruta que jogarão Preto 2 e 4 outros tais movimentos sempre que a forma lhes permitir, felizes por embarcar em uma briga. É preciso estar apto a contra-atacar força com força. Recentemente, um jogador razoavelmente forte fracassou em fazê-lo em uma partida que eu assistia. Ele era Branco e jogou 3 e 5.



Dia. 9

Dia. 9 Após o diagrama anterior, Preto cortou duas vezes com 1 e 3, com o intuito de completa destruição, e o lado que foi destruído foi o branco. Se todos estes movimentos sobrestimados realmente funcionassem, então eles tornar-se-iam josekis, a extensão preta de dois espaços com 3 no Dia. 3 tornar-se-ia um movimento frouxo, e o pulo de dois espaços branco em 1 no Dia. 3 seria um erro. Tal não é o caso, então deve haver uma falha na jogada preta em algum lugar. Se Branco não pode encontrá-la e se deixa ser destruído, ele terá de admitir que não é forte o suficiente para punir Preto por seu erro.



Dia. 10

Dia. 10 Problema: Branco a jogar. Quando eu dei este problema certa vez na aula de sexta-feira no Salão Central (para jogadores de 5 kyu a 5 dan) durante a palestra, utilizando o tabuleiro lousa, provavelmente ninguém numa audiência de mais de cem pessoas forneceu a resposta certa.

Mesmo com a jogada branca restrita a quatro pontos 'A', 'B', 'C' e 'D', para que as chances fossem de uma em quatro, somente um punhado de pessoas adivinhou a resposta. Eu me enchi de tristeza pela inabilidade de amadores em focar seu poder na direção correta. Eu comecei a entender o

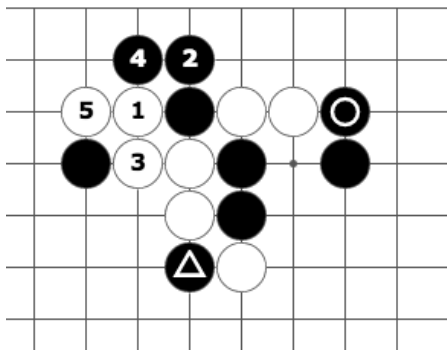
motivo da prosperidade da escola de Go gângster de força bruta. Aqueles que não conseguem achar a jogada correta em posições não tão difíceis como esta merecem ser escoraçados um pouco. Go amador parece ser um mundo onde razão recua em face da irracionalidade.

Branco 'A' é ruim. Preto joga 'B'.

Branco 'B' é ruim. Preto joga 'C'.

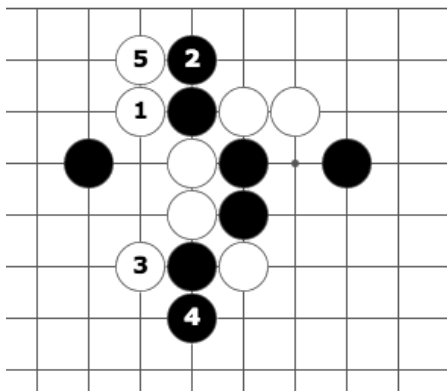
Branco 'C' é ruim. Preto para Branco tomando o ponto abaixo de 'C'.

Com todos estes movimentos dispostos da forma acima, somente a resposta correta, Branco 'D', resta. Eu perguntei a nove das pessoas que adivinharam 'D', 'O que Branco deveria fazer se Preto estender após o atari?' 'Conectar no ponto abaixo de 'D', veio como resposta, imediatamente provando que eles não haviam solucionado o problema de maneira alguma.



Dia. 11

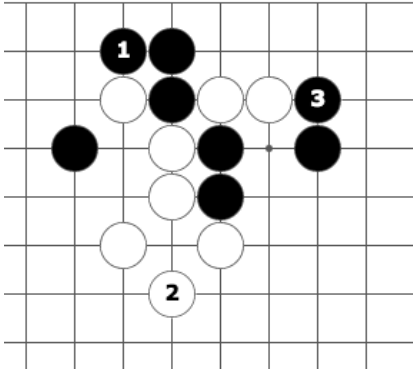
Dia. 11 Branco 1 é correto, mas sem a continuação correta, ele não faz nada de bom. Branco 3 está errado. Preto joga 4 e 6, e, já que sua pedra de corte ▲ está também ativa, ele tem um excelente resultado.



Dia. 12

Dia. 12 Branco 1, 3 e 5 são bons. Uma vez que a resposta é dada, é óbvio, mas isto é como a história de Colombo equilibrando o ovo pela ponta. Depois de ter visto como ele fazia, todos se sentiram traídos, todavia, antes de descobrirem o segredo, eles todos balançavam suas cabeças em perplexidade.

Um homem sentado próxima à frente da sala perguntou a seguinte questão sobre 4.

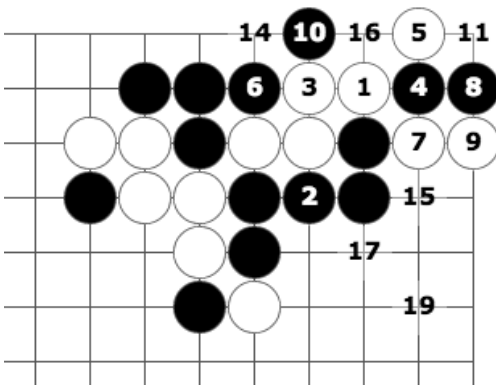


Dia. 13

Dia. 13 'Preto não pode virar em 1 e lucrar com 3 se Branco jogar 2?' foi seu inquérito.

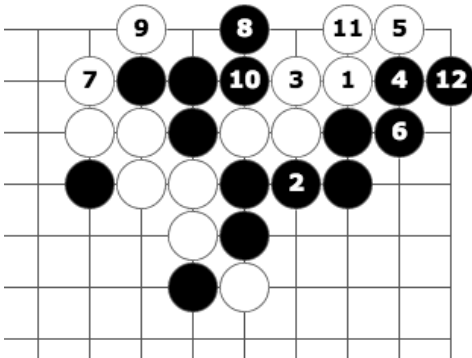
'Deixe Branco fazer um ponnuki como este e o jogo acaba', foi a minha resposta. O resto da audiência abanou a cabeça em concordância. Compare este diagrama com o resultado ruim de Branco no Dia. 11.

Entre as coisas que me ocorrem ao ver o Dia. 11, estão:



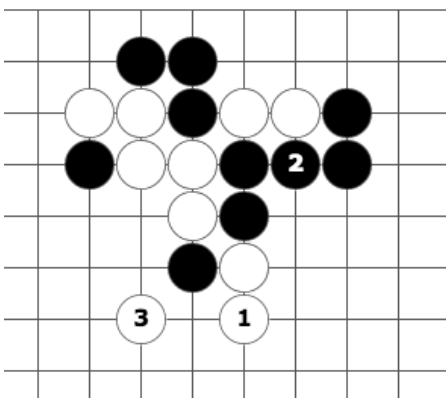
Dia. 14

Dia. 14 Se Branco der hane em 1, Preto pode capturá-lo com 2. Preto 12 é um sacrifício em 4, que Branco captura jogando 13 em 8. Preto 18 captura quatro pedras.



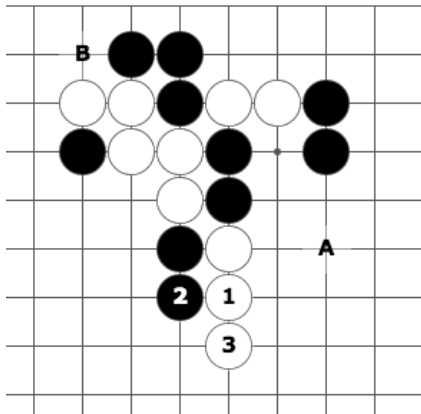
Dia. 15

Dia. 15 Ou é esta maneira de capturar o Branco, com Preto 2 a 12, melhor?



Dia. 16

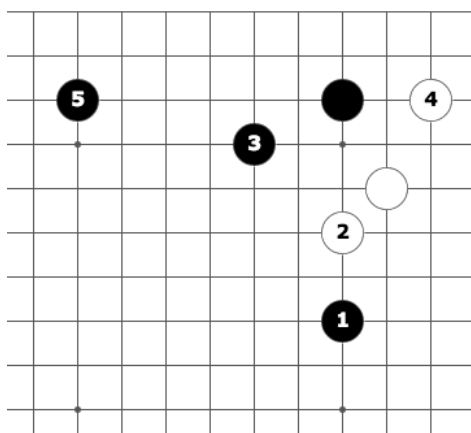
Dia. 16 Se Preto responde Branco 1 em 2, Branco pode contê-lo com 3, ganhando uma posição espessa, então –



Dia. 17

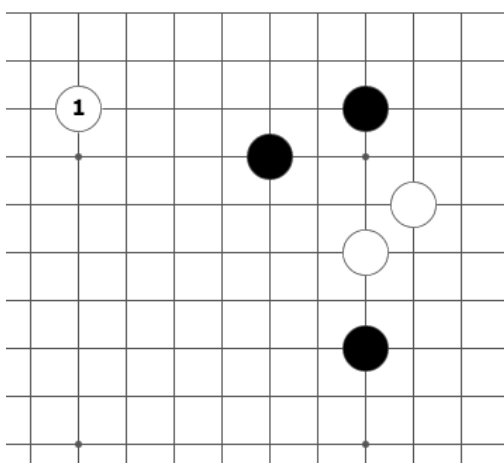
Dia. 17 Preto deveria resistir com 2 e, só então, jogar 4. Preto 4 é o único movimento. Preto 'A' deixaria Branco jogar 'B' em sente.

Demora uma bela quantia de tempo para registrar tudo isso após ver o Dia. 11. Talvez somente um amador do mais alto nível dan pudesse ler tudo. Por outro lado, qualquer jogador com ambição ao menos deve estar atento a todas essas possibilidades.



Dia. 18

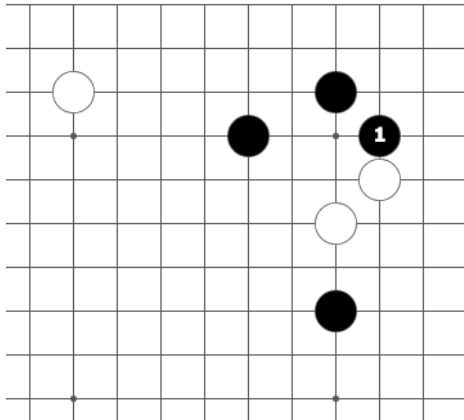
Dia. 18 Preto 1 a 5 são uma variação muito popular do joseki da pinça alta de dois espaços. Como eu já disse antes, os movimentos são fáceis de se aprender, mas eles não lhe farão nenhum bem se você não souber seus significados. Por que Branco faz o movimento em diagonal em 2? Por que ele está com tamanha pressa para deslizar em 4? Branco 4 não é demasiado baixo, na segunda linha? Que pensamento, que propósito reside por trás do keima preto em 3? Preto 5 é realmente necessário? Cada pedra tem um significado que deve ser conhecido. Estude este padrão até que você realmente entenda o verdadeiro significado de cada um de seus componentes. Se você adquirir uma verdadeira compreensão deste padrão, você terá a chave para destravar centenas de outros.



Dia. 19

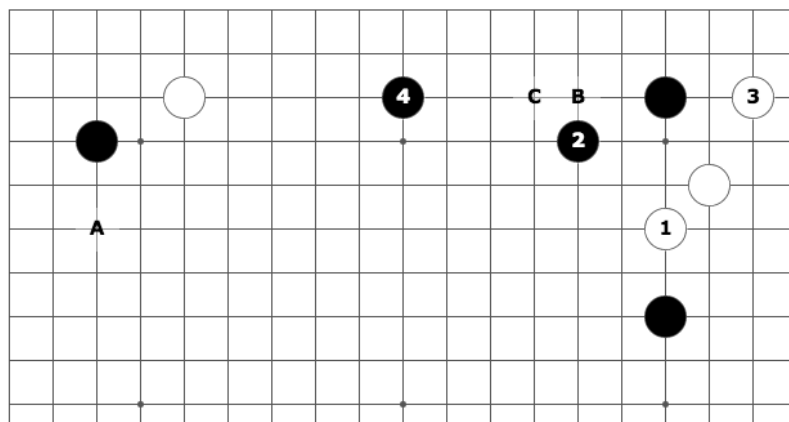
Dia. 19 Se você parar de estudar josekis antes da hora, como é que você saberá onde jogar quando algum sabotador de josekis jogar Branco 1 contra você, e, se você não souber o que jogar, isso prova que você não estudou joseki minuciosamente. Aqui é onde memorização maquinada de movimentos não lhe ajudará.

A razão pela qual eu pressiono este ponto sobre estudar tão seriamente é que este tipo de situação nos confronta todas as vezes que jogamos.



Dia. 20

Dia. 20 Se você compreende o joseki, haverá uma baixa probabilidade de que você perderá uma tal boa jogada como Preto 1, que dá às pedras pretas uma base e deixa Branco sem base. Mostre-me o homem que não deixaria tudo para jogar um movimento como este. Agora, nós temos a razão para o deslize baixo branco em 4 no Dia. 18. Era absolutamente necessário ganhar uma base.

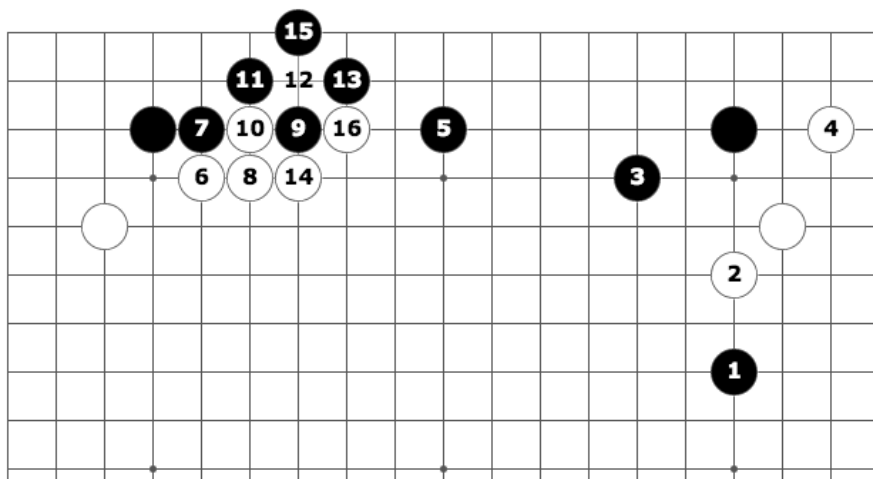


Dia. 21

Dia. 21 Se Branco jogar o joseki de 1 a 4 ao léu nesta posição, Preto 4 se torna tanto uma extensão do canto superior direito quanto uma pinça de três espaços contra a pedra \triangle branca no canto superior esquerdo, um perfeito movimento com duas utilidades. Esta abertura seria um grande sucesso para Preto, e um grande fracasso para Branco.

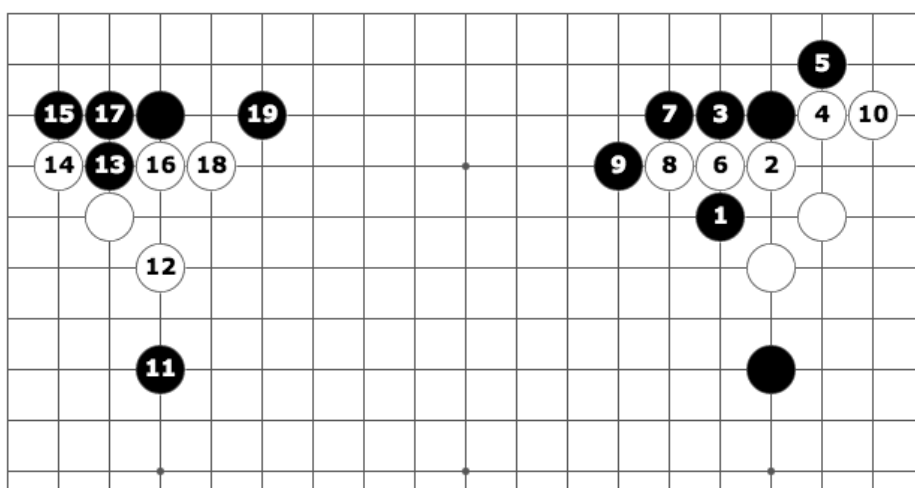
Branco deveria usar 1 para fazer uma pinça contra o canto superior esquerdo, em 'A', e começar uma briga dali. Ou se ele tiver de jogar no canto superior direito, ele deveria fazer a contra-pinça em 'B' ou 'C', ou, ao menos, fazer algo diferente de jogar 1 e caminhar para uma abertura tão sem inspiração.

Fazer o joseki funcionar bem com o tabuleiro inteiro é extremamente importante. A razão pela qual profissionais utilizam mais da metade de seu tempo na abertura é que eles estão pensando minuciosamente nas dificuldades que ela traz. Eles não estão só se deliciando com a passagem do tempo – longe disto. Um joseki não é somente um problema local; ele está relacionado com o tabuleiro inteiro. É surpreendente quantos amadores, até os fortes, não compreendem isso.



Dia. 22

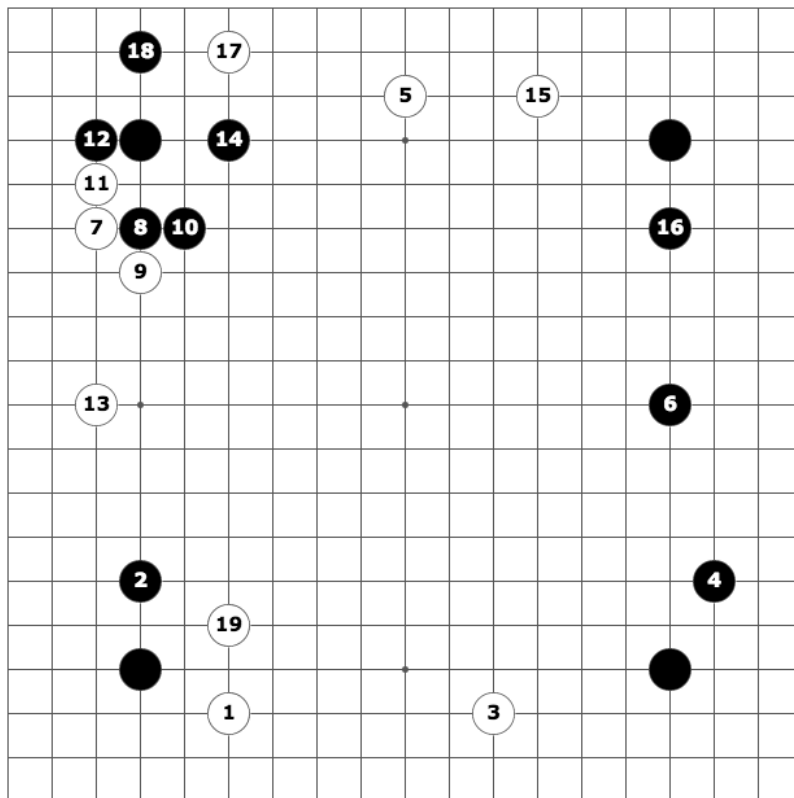
Dia. 22 Dadas as pedras mostradas no canto superior esquerdo, o efeito do joseki muda novamente. Preto 1 é a usual pinça alta de dois espaços, e 1 a 5 são o joseki. Desta vez, é Preto que recebe o pior resultado. Branco 6 é um método de dar a Preto uma forma sobreconcentrada no lado superior – uma tática de alto nível. A sequência continua até a conexão em 17, e, agora, é a vez de Preto ser acusado de jogadas sem inspiração. Ao invés de 3 –



Dia. 23

Dia. 23 Preto faria melhor em escolher o joseki de mudança de ritmo que começa com 1. Depois do fim com Branco 10 (se Branco omite 10, ele não poderá suportar Preto 10, o que destrói sua base), Preto toma sente no canto superior esquerdo. Seu movimento diagonal em 13 é uma ideia astuta. O prazer da abertura começa quando alguém produz ideias como esta. Josekis são inseparáveis da abertura como um todo.

Ao fim, todos os amadores parecem aprender ao menos os josekis básicos, mas eles são universalmente desajeitados em colocá-los em prática. Essa é uma de suas fraquezas.



Dia. 24

Dia. 24 Este é um de meus jogos de tutoria. O joseki de contato e extensão de Preto 8 a 14 não era adequado nesta situação, mas ouçamos meu oponente 3d argumentar em sua defesa. 'Preto está fraco no lado superior devido a Branco 5, então ele deveria se assentar rapidamente. É por isso que eu joguei 8 e o resto.'

Bem, ao menos ele estava pensando. Toda sua reflexão carecia de correção. Um jogador muito mais fraco teria pensado que ele estava atacando Branco 7 ao aplicar um contato em Preto 8. Grotresco! Não há um grão de ataque neste contato. Conforme Preto se solidifica, observe que Branco também se solidifica com os movimentos até 13.

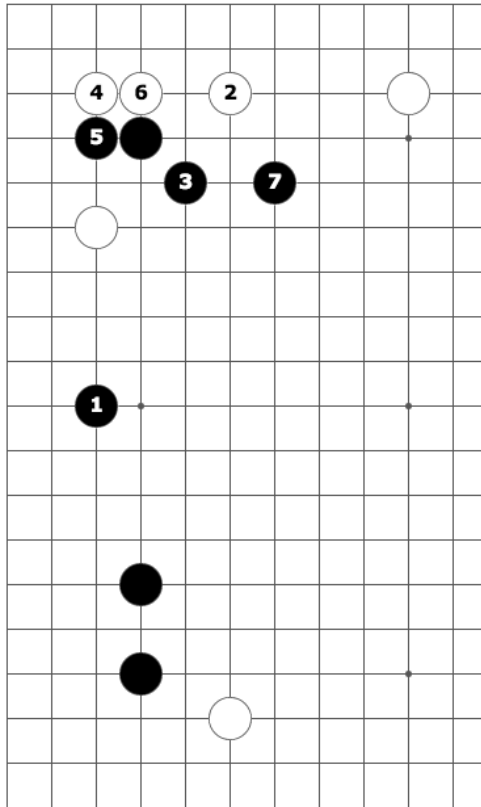
O resultado de Preto com o joseki de contato e extensão até 14 é desvantajoso até do ponto de vista local. Ele jogou cinco pedras, e Branco, quatro, mas sua posição não parece ser uma pedra superior.

As vantagens do joseki de contato e extensão são fáceis de entender. Não muito o que Branco possa fazer para complicá-lo, e, mais importante, pode funcionar muito bem para tornar o lado superior em um grande moyo. Como somente um padrão de canto, ele carece de atratividade.

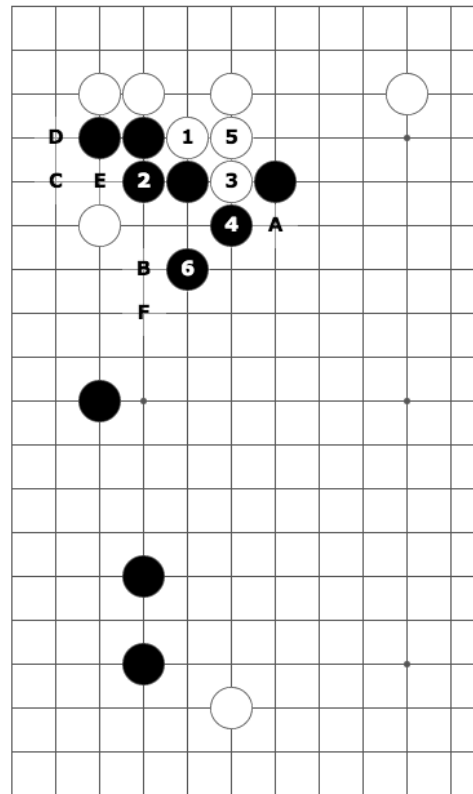
A esta altura, o erro do raciocínio de meu oponente sobre o lado superior deveria ser óbvio. Para tornar a situação ainda pior, sua escolha de padrão me deixa roubá-lo o ponto chave que ele deveria estar tentando ocupar em 13 no lado esquerdo. Para uma partida de quatro pedras de desvantagem, seu início e o resultado até 19 deveriam ser denominados insatisfatórios. Parte do erro reside no joseki que começa em Preto 8.

Preto 8 deveria ser jogado em 1 no **Dia. 25**. Nesta posição, é o único movimento – tanto uma extensão quanto uma pinça, uma bela jogada.

Há muitas pessoas que não gostariam do que vem a seguir, a dupla aproximação branca em 2, pensando que isso torne as coisas desordenadas para Preto,



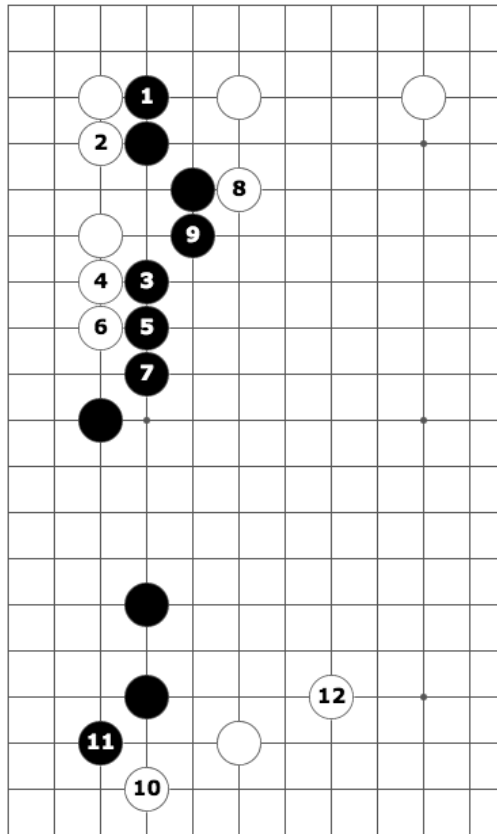
Dia. 25



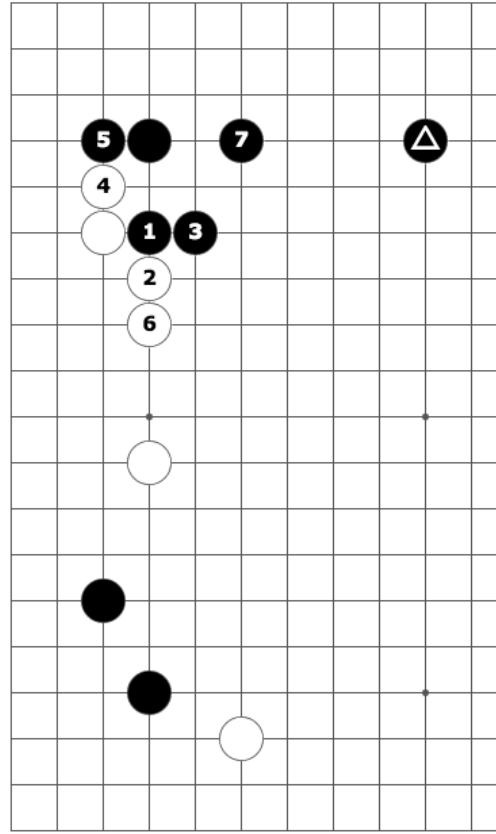
Dia. 26

mas suponhamos que Preto escolha o mais simples joseki com o movimento em diagonal em 3 e assim em diante até 7. O que é que eles não gostam nisso? O que está desordenado, eu gostaria de lhes perguntar. Compare este diagrama com Dia. 24. Quão melhor ele é pode ser exprimido em uma palavra: infinitamente.

Dia. 26 Isto continua do Dia. 25. Preto não tem problemas lidando com Branco 1 a 5. Qualquer um que não gosta do corte branco em 'A' pode dar atari em 5 antes de conectar em 2. Ao que Preto deve se atentar é um Branco 'B' em seguida. Preto 'C' é a resposta. Se Preto jogar 'F', Branco tem 'D', Preto 'C', Branco 'E'.



Dia. 27



Dia. 28

Dia. 27 Qualquer um que pressionasse este lado com Preto 1 não entende nada sobre Go. Branco vai jogar 2 a 12 e rir por jamais ter tido uma partida tão fácil.

Dia. 28 Quando Preto tem a pedra marcada, o joseki de contato e extensão brilhar resplandecentemente. A posição no lado esquerdo e no canto inferior esquerdo é ideal para Preto. Este diagrama deveria ser utilizado como referência.

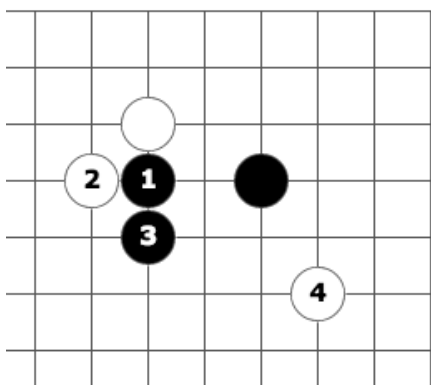
Agora, pegue o livro de joseki que esteve dormindo na sua prateleira, abra-o e estude-o mais uma vez utilizando o método que eu prescrevi.

Capítulo 8

Boa e Má Forma

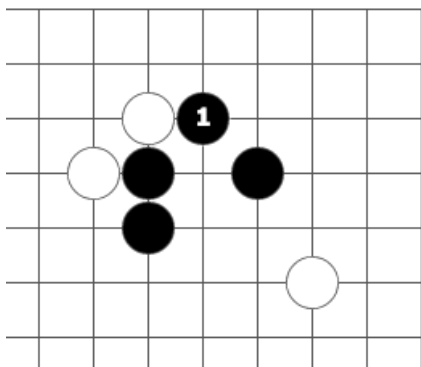
Todos admiram belas coisas. Todos as consideram com algum tipo desejo longínquo. Isso se aplica ao Go, onde há uma estética da forma. Assistindo a um jogo profissional, pode-se sentir beleza na fluidez das jogadas e beleza das formas criadas. Go amador nem sequer começa a abordar isso.

Jogadores fracos não deveriam se tornar preocupados com forma com a crença de que belas formas os farão mais fortes. Os jogos da escola 'amadora da forma' tendem a carecer de movimentos poderosos. Eles imitam a superfície dos padrões de beleza encontrados no Go profissional, mas perdem o conteúdo e significado. Seria precipitado concluir que boa forma é sempre correto. Má forma tem sua própria força e caráter também, e há momentos em que é melhor. Ainda assim, eu não aconselharia virar a cara para a estética da forma. Eu decidi que este capítulo devia ser escrito para desenvolver a habilidade do leitor em discernir boa e má forma.



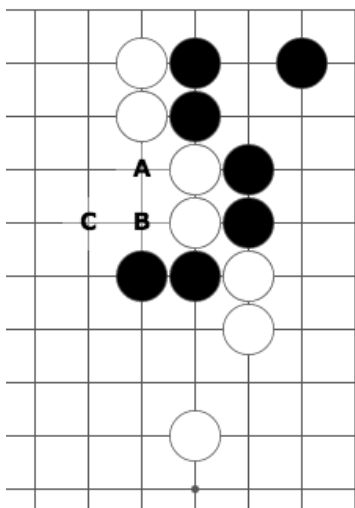
Dia. 1

Dia. 1 Preto 1 e 3 são o joseki de contato e extensão, a partir do qual Branco 4 é um desvio desconhecido, um movimento terrível, uma gafe absurda. A resposta preta deveria estar no tabuleiro em um instante, sem hesitação.



Dia. 2

Dia. 2 Preto bloqueia em 1, é claro. Não necessidade de imaginar o que Branco talvez faça a seguir. Dada uma oportunidade como esta, somente um jogador débil estaria incerto de onde jogar – 'não este ponto, nem este, talvez eu devesse deixar a posição como está'. A mão de Preto deveria estar tremendo de ansiedade para jogar 1. Ele deveria estar embebedado emocionalmente.



Dia. 3

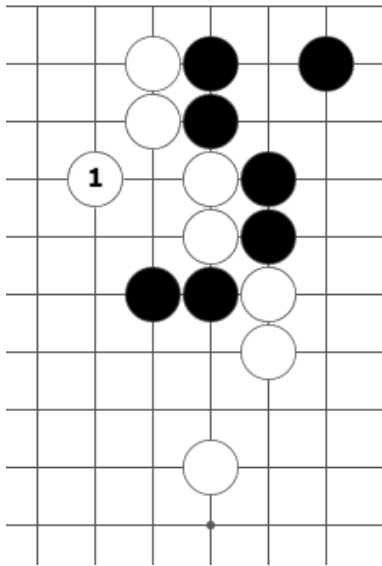
Dia. 3 Problema: Branco a jogar. Se ele ignorar esta posição, Preto engloba suas pedras com 'A'.

Você quer dizer que Branco deveria conectar em 'A'?

Isso seria má forma – ineficiente.

Bem, então, Branco 'B'?

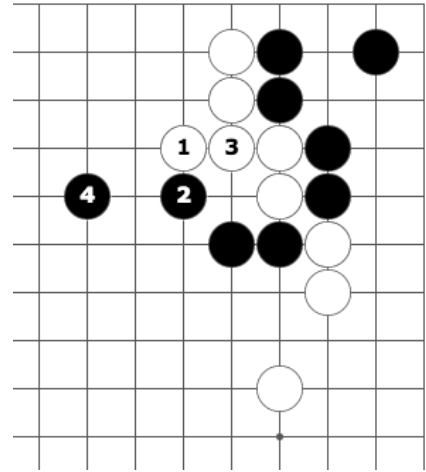
O quê? Incrível! Isso seria o cume da má forma. Se Branco jogar 'B', Preto dá atari em 'C', por favor me poupe desta visão perversa.



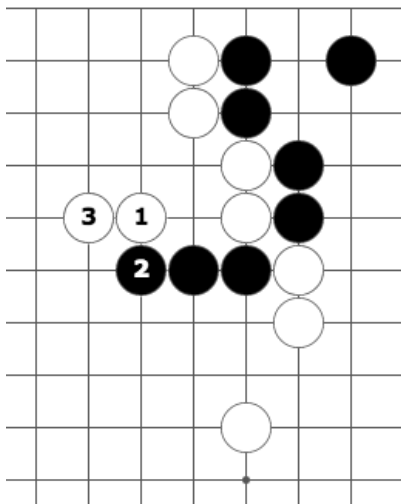
Dia. 4

Dia. 4 Oh, eu entendi. Branco 1, como no Dia. 2. Lindo!

Lindo? Não tão rápido, este diagrama é simplesmente uma versão pirata do Dia. 2. Se Branco jogar 1, Preto 2 no **Dia. 5** toma o ponto-chave, e 4 dá a Preto uma boa liderança na luta por passar à frente. Ele tem a iniciativa.

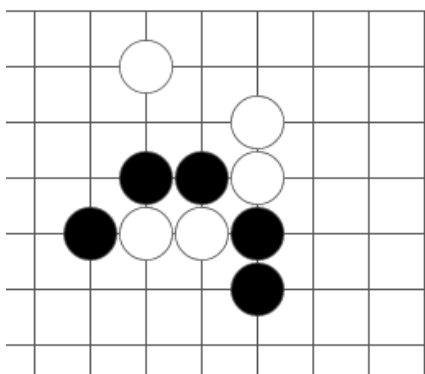


Dia. 5



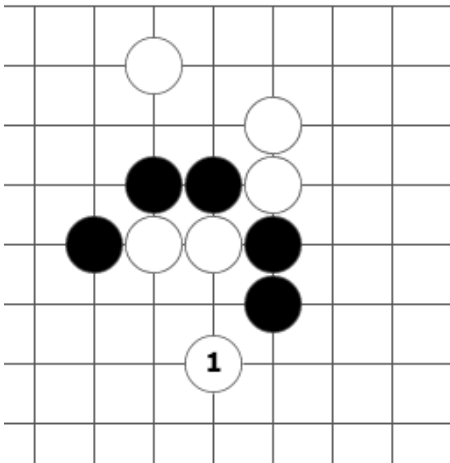
Dia. 6

Dia. 6 Branco 1 é o único movimento. Até um amador, se ele possuir nível dan, deveria saber. A forma é boa, do ponto de vista da luta por passar à frente, Branco 1 é um absoluto. Compare este diagrama com o último e marque a importância de passar à frente. Esta é uma cena crucial, onde o conhecimento e a ignorância de boa forma podem soletrar a diferença entre supremacia e ruína.



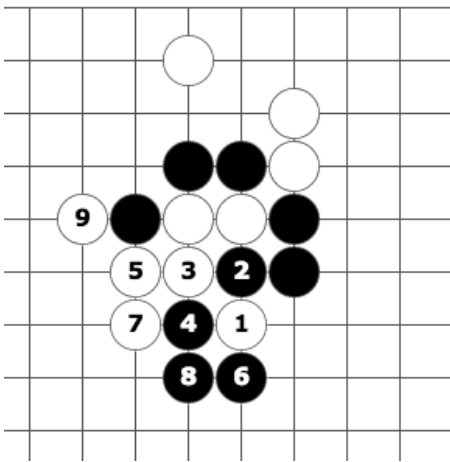
Dia. 7

Dia. 7 Problema: Branco a jogar. Confrontações como esta são frequentes o suficiente para que este problema tenha uma ampla gama de aplicações.



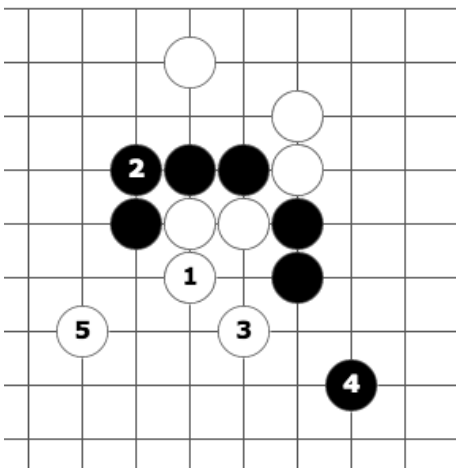
Dia. 8

Dia. 8 O pulo branco em 1 é o mesmo tipo de movimento que Branco 1 no Dia. 6, um tesuji. Jogadores fracos às vezes pulam à esquerda de 1 e, tragicomicamente, perdem duas pedras imediatamente. Branco 1 é o único movimento correto aqui.



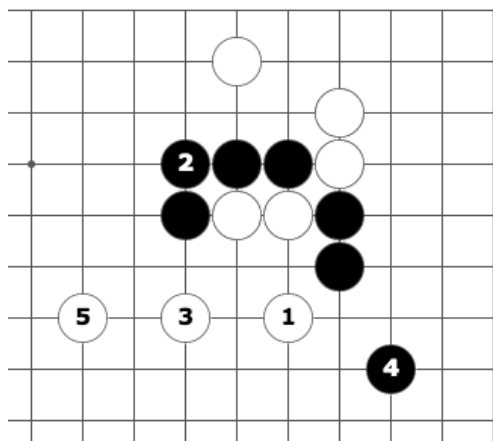
Dia. 9

Dia. 9 Há aqueles que sabem que Branco 1 é correto, mas se sentem desconfortáveis mesmo assim. Uma razão é que Preto pode empurrar com 2 etc., e eles não gostam de ver a pedra que eles acabam de jogar ser capturada. Deixe-me registrar a asserção de que o resultado até 9 é bom para Branco.



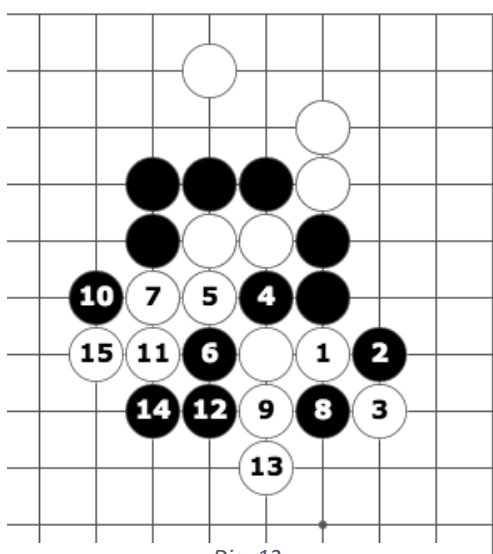
Dia. 10

Dia. 10 O sentimento de desconforto mencionado acima é traído em partidas reais por movimentos como Branco 1. Isso dá a Branco uma forma de luta longe de perfeita.



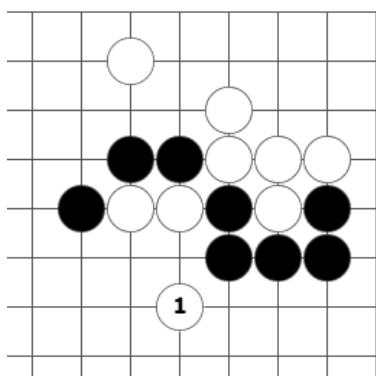
Dia. 11

Dia. 11 Branco 1 faz boa forma, e a sequência continua até 5. Se a escada o favorece, Branco tem o melhor movimento em 3.



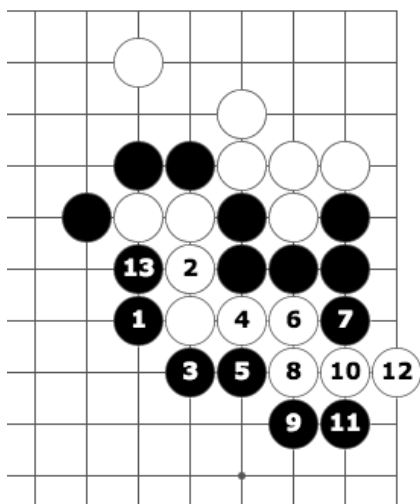
Dia. 12

Dia. 12 Ele pode deter Preto em 1. A escada aparece em 14, mas, se Branco pode se safar com 15, a posição preta colapsa.



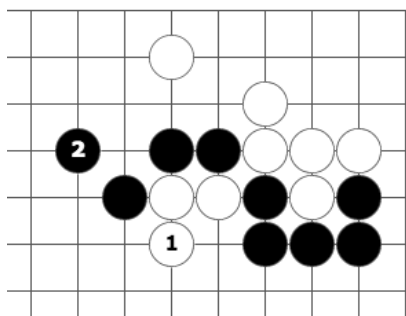
Dia. 13

Dia. 13 Há exceções, contudo, para toda regra. Se Branco jogar 1 nesta posição, Preto tem o contra-tesuji preparado para ele.



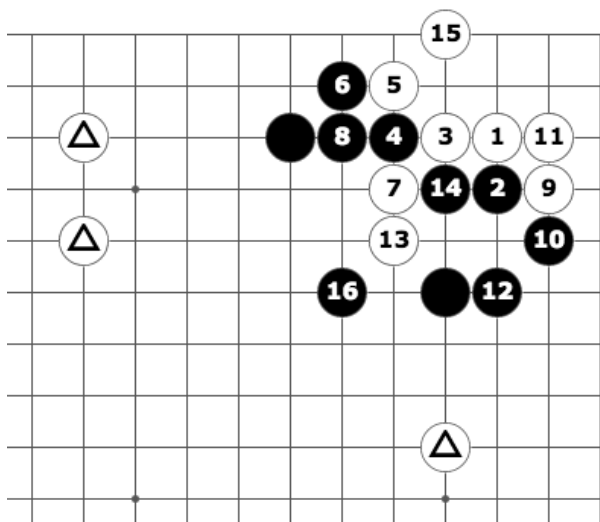
Dia. 14

Dia. 14 Preto 1 a 13 são chamados de escada solta. Preto pode jogá-la com sucesso, dado que ele a tenha lido até o fim. Se ele não tiver, no entanto – se ele somente estiver imitando, confiando em memorização bitolada – ele está arriscando um desastre. Lembre-se das palavras de Yukichi Fukuzawa: ‘Confiança nasce de força, e força, de confiança.’



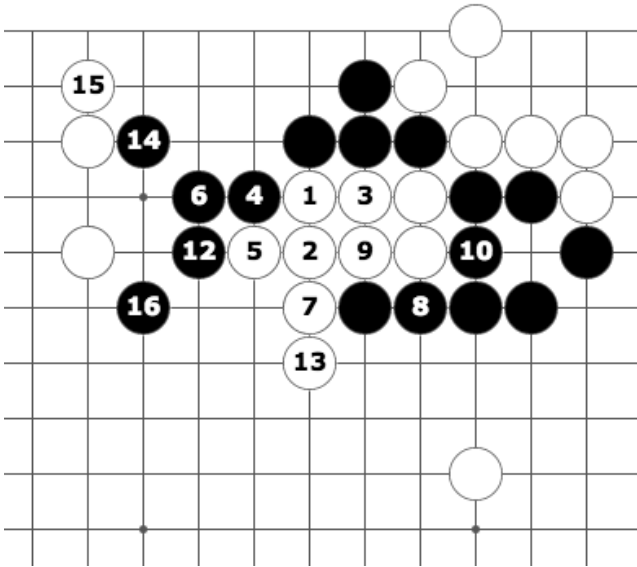
Dia. 15

Dia. 15 Este não é o momento para tergiversar sobre boa ou má forma. Branco 1 é má forma e o único movimento. Não há outro. Um profissional faria o seu melhor para evitá-la, porém, para evitar ser Branco.



Dia. 16

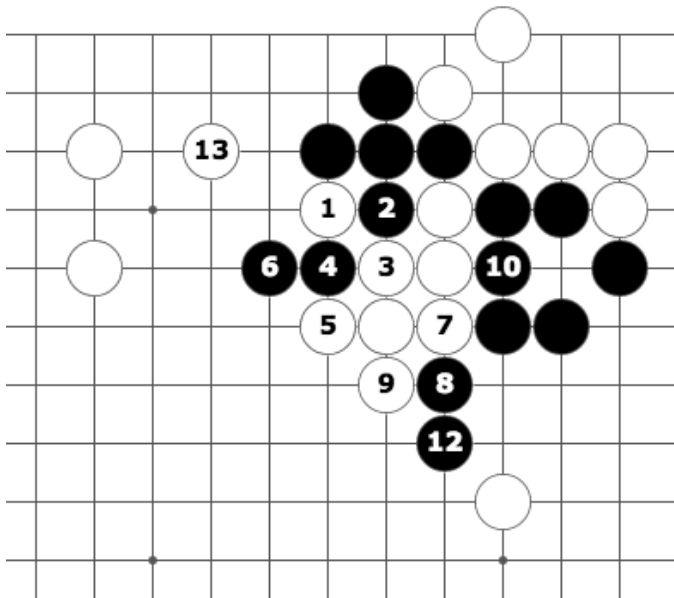
Dia. 16 Geralmente, esta sequência terminaria com Preto 16, mas, aqui, Branco tem tropas de suporte marcadas com \triangle ao redor.



Dia. 17

Dia. 17 Então ele parte ousadamente com 1 etc, Preto dá as melhores respostas, forçando Branco à má forma, mas Branco estava preparado para isto, e determinado a dividir Preto em dois e lutar de qualquer maneira.

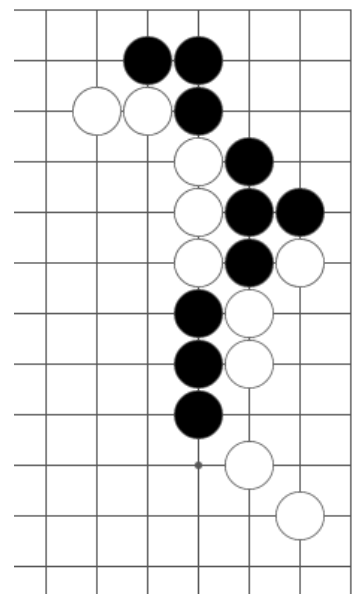
Seguramente, você pensa, nenhum profissional faria algo assim, mas isso ocorreu em um jogo entre dois profissionais já experientes. Profissionais? Você parece em dúvida, mas, quando as condições ao redor favorecem a luta, até este tipo de sequência pode aparecer.



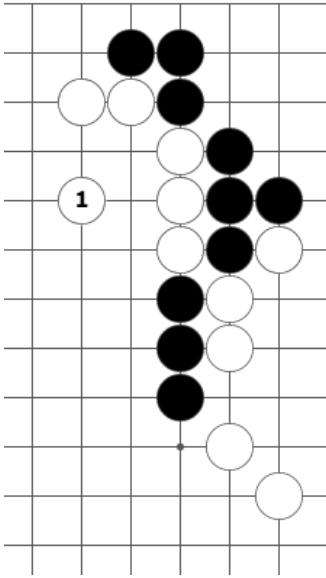
Dia. 18

Dia. 18 Preto 2 é ruim. Branco 13 deixa Preto em uma posição difícil.

Dia. 19 Problema: Branco a jogar. Ele deveria reforçar seu próprio grupo no lado superior ou partir para o ataque às três pedras pretas flutuando no centro? Ele está titubeando entre essas duas opções.

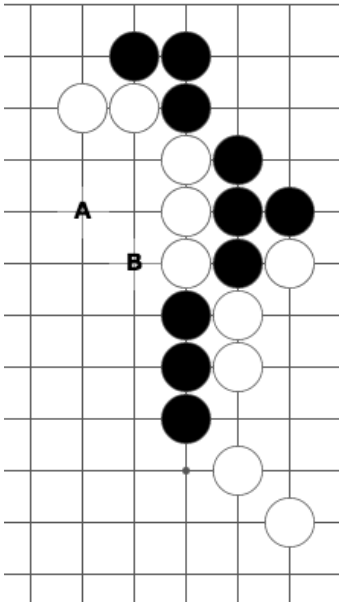


Dia. 19



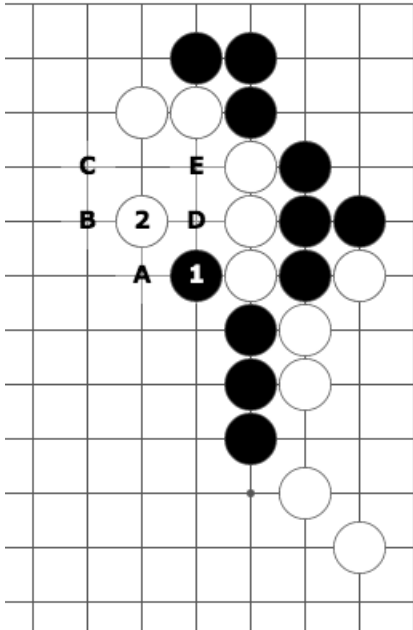
Dia. 20

Dia. 20 Não hesite, jogue Branco 1. Isto é boa forma, o movimento adequado. A primeira tarefa branca é reforçar seu próprio grupo. Esta pedra marcada lhe deixa seguro e lhe traz felicidade. Ele agora tem reservado o prazer de atacar Preto. Qualquer um cujo olhar não é imediatamente atraído a um ponto como Branco 1 está tratando a boa forma demasiado friamente. Você deve se apaixonar pela boa forma. Branco 1 tem que saltar à mente ao ver o Dia. 19. Se você não sente o mesmo aperto no peito como quando você fecha os olhos e imagina o rosto de um ou uma amante, você não ama a boa forma o suficiente.



Dia. 21

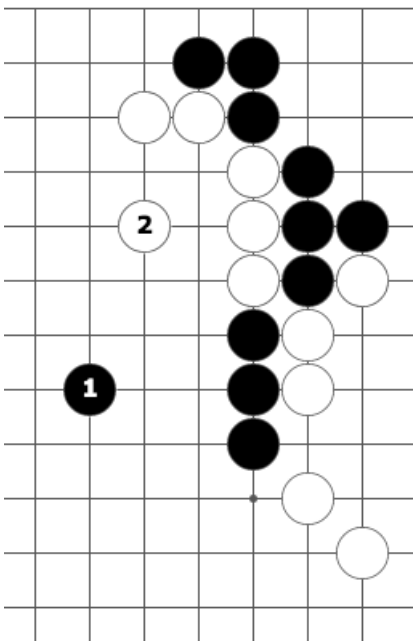
Dia. 21 Problema: Preto a jogar. Ele gostaria de jogar 'A', mas Branco 'B' não vai lhe deixar encrencado?



Dia. 22

Dia. 22 Nesse caso, o que você acha do hane em 1? Não é bom o suficiente – Branco defende em 2.

Bem, então Preto 1 em 'A'? Branco contata em 2. A seguir, Preto 'B', Branco 'C', Preto 'D', Branco 'E', e isso não é bom para Preto.

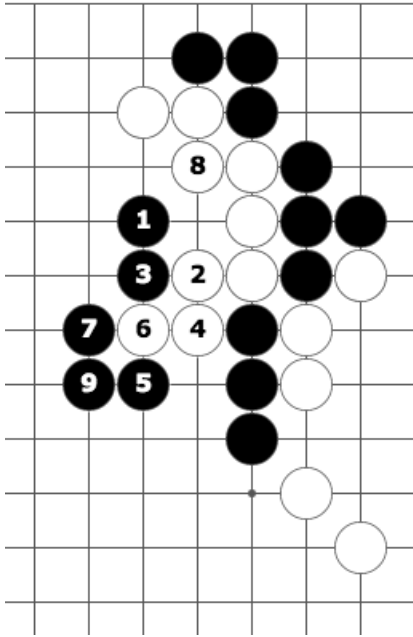


Dia. 23

Dia. 23 Aha! Preto deveria se reforçar com 1. 'Prepare-se', como diz o ditado.

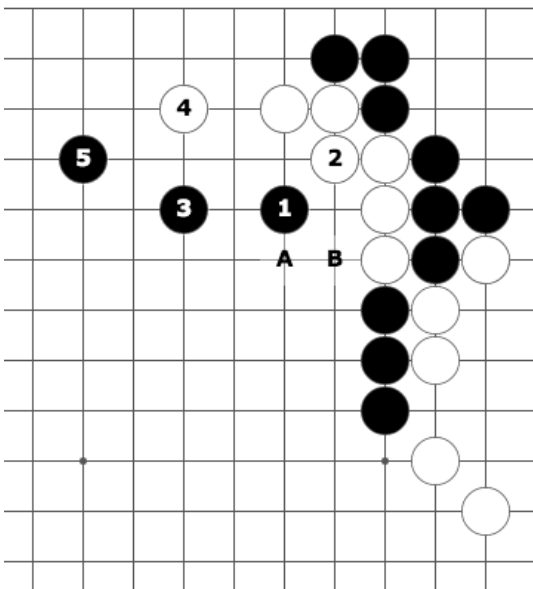
Sim, entretanto, Preto não compreende nem um pouquinho. Branco tira as palavras de sua boca quando joga 2.

Estas são respostas incríveis. O que Preto teme tanto, eu gostaria de perguntar.



Dia. 24

Dia. 24 O que mais há além de bater em 1? Branco faz sua resposta problemática em 2, mas Preto se recusa a ter problemas. Ele tem 3 e 5 lidos. Branco nunca teve chance de contra-atacar. Ele deve em algum ponto voltar e conectar em 8, para evitar que Preto corte. Sua forma é quase terrível demais de se ver. O ataque preto adquiriu um ímpeto imparável. E tudo veio do acerto em 1.

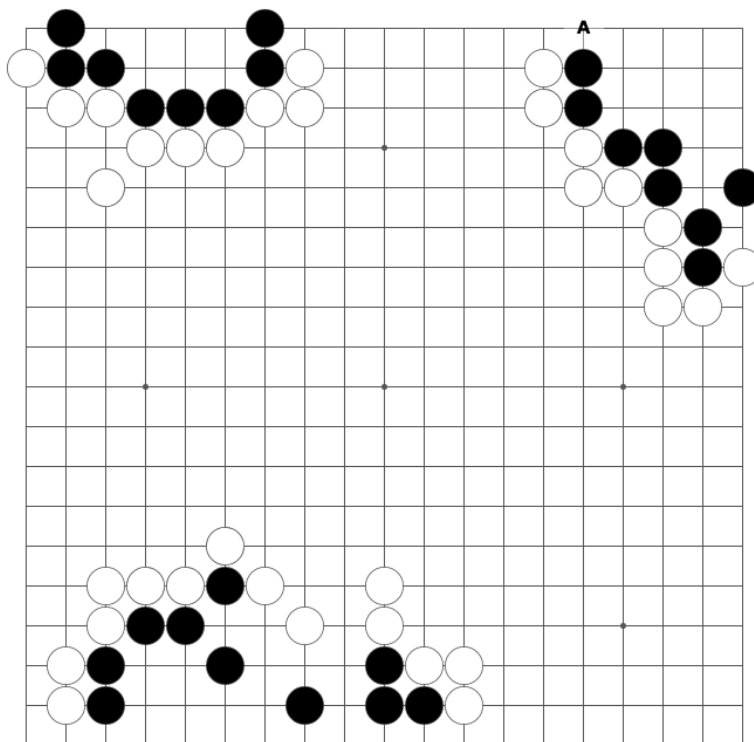


Dia. 25

Dia. 25 Aqui estão uma ou duas variações. Se Branco simplesmente conectar em 2, ele se precipita em uma crise imediata. Preto ataca implacavelmente com 3 e 5.

Branco não pode contra atacar com 2 em 'A', pois preto irá fatiá-lo em 'B' e Branco não terá nenhuma remediação.

Aqui nós temos a regra de outro 'o ponto-chave do inimigo é o meu'. Preto deveria jogar 1 sem hesitação. Qualquer um que tenha problemas em enxergar este tipo de ponto-chave deveria praticar Preto e Branco neste diagrama repetidamente.



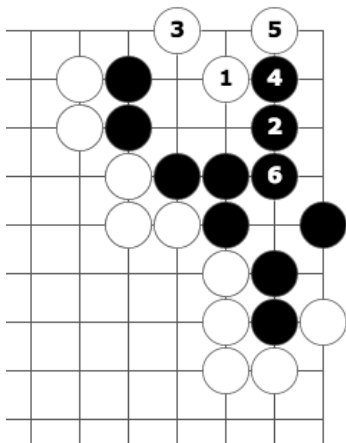
Dia. 26

Dia. 26 A recompensa da prática de repetição com tais pontos-chaves é estar apto a achar os pontos vulneráveis em formações como esta, nas quais não poder-se-ia saber por onde começar de outra maneira.

Canto superior direito. Seria uma pena para Branco dar hane em 'A' no yose. Ele possui um movimento mais afiado. Preto não precisa morrer, mas seu território de mais de dez pontos vai ter suas fundações abaladas, e, se ele responder incorretamente, ele pode entrar em problemas surpreendentes. Qual é o tesuji de yose branco?

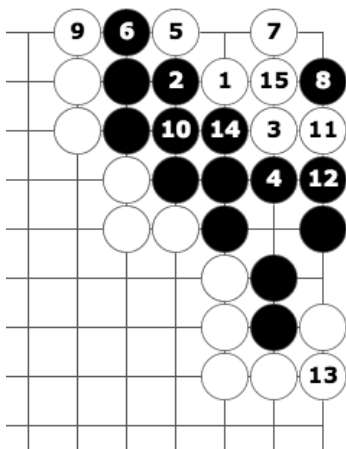
Canto superior esquerdo. Até aqueles que já ouviram falar da forma dos cinco corpulentos não ouviram falar da forma dos sete corpulentos, mas aqui está, e Branco pode matá-lo.

Canto inferior esquerdo. Este grupo preto dificilmente parece que poderia morrer, mas ele pode. Branco a jogar e matá-lo.



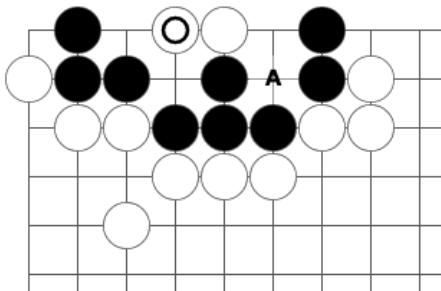
Dia. 27

Dia. 27 Se Branco atingir o ponto-chave com 1, ele pode penetrar profundamente e finalizar em sente enquanto Preto marginalmente consegue fazer dois olhos não que antes parecia um grande território.



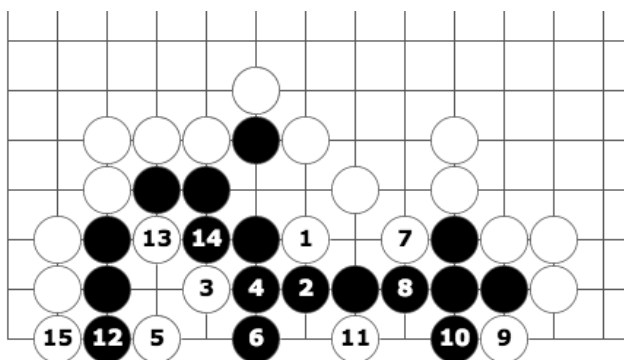
Dia. 28

Dia. 28 Com as têmperas se avermelhando, Preto está determinado a resistir com 2, mas ele não vai se conseguir se libertar. Branco faz o kosumi em 3, e, com 15, ele tem um ko de duas etapas. Para Branco, este ko é um piquenique – se ele perder, ele está praticamente onde começara, enquanto, para Preto, o assunto é grave.



Dia. 29

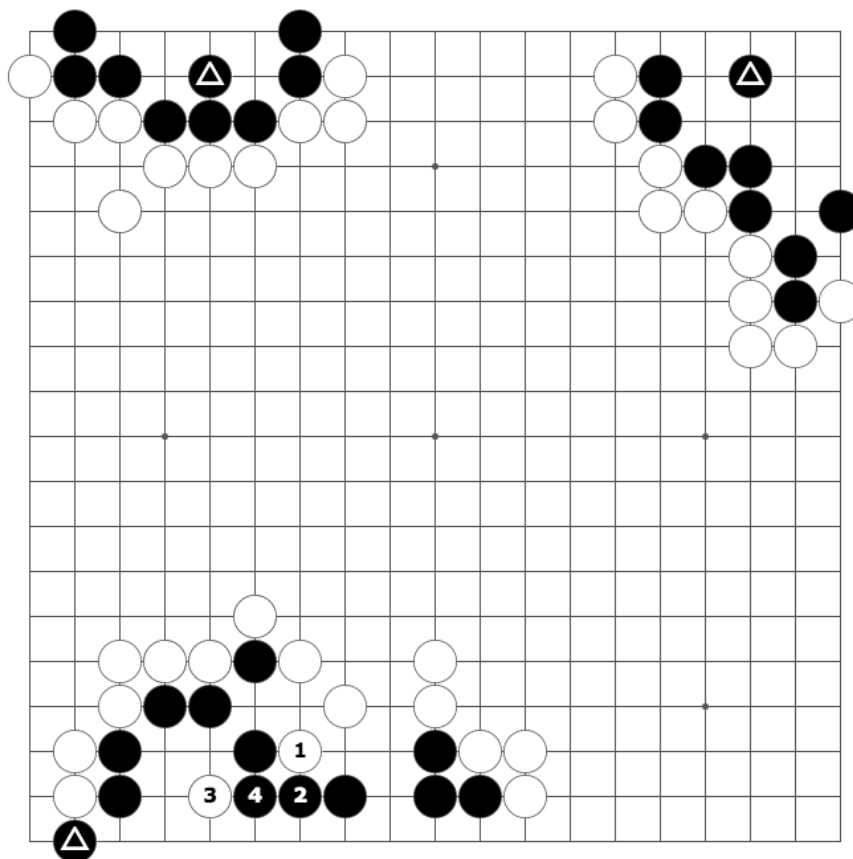
Dia. 29 Branco 1 atinge o centro da forma preta, e Preto já está morto. Se ele jogar 2 em 3, ele não pode fazer nada após Branco 'A'. Se Branco jogar 1 em 3, então Preto 1, Branco 2, Preto 'A' seriam um ko, um fracasso para Branco.



Dia. 30

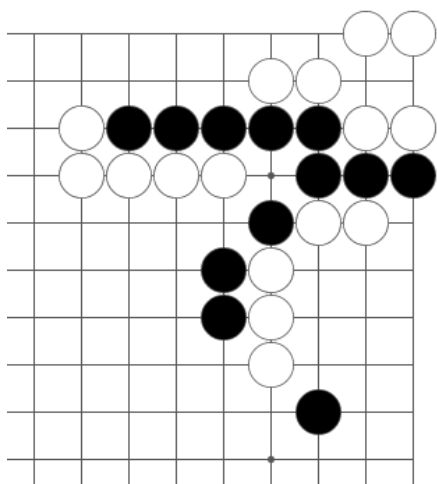
Dia. 30 3 é o ponto em que Branco mirava, e até 15, Preto morre. Se você leu até Branco 5, você tinha a resposta. O resto é mostrado só por segurança. O que requer cuidado é o kosumi em 5. Se Branco jogar o hane em 12, então, depois de 6 a 11, reduzir Preto a um olho, ele pode viver bloqueando em 5.

Estes três problemas são alguns exemplos do que uma pessoa com um bom olho para forma poderia resolver num relance.



Dia. 31

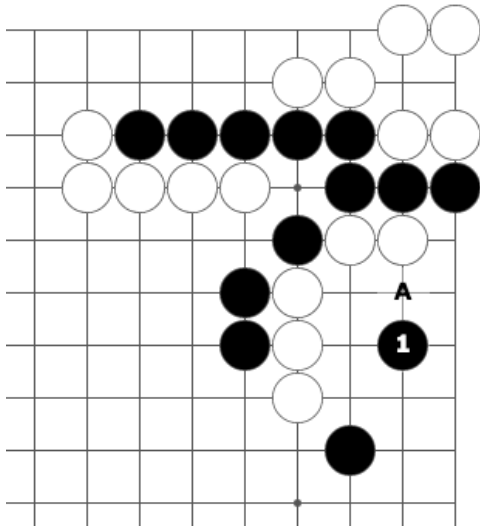
Dia. 31 Se for turno Preto, levando em consideração o yose, os movimentos mostrados são os ótimos.



Dia. 32

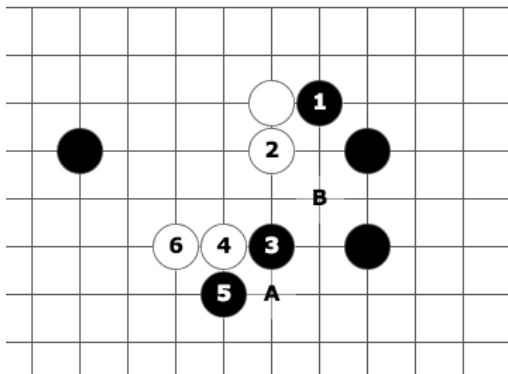
Dia. 32 Problema de aplicação: Preto a jogar. Suas forças estão à beira do colapso. Que próximo movimento irá salvá-lo?

Sem as lições até agora, jogadores de níveis fracos e médios provavelmente travariam ao serem jogados sobre este problema. Apesar de difícil, nosso estudo sobre a boa e má forma fornece a resposta imediatamente. Esta não é nenhuma pequena realização, mas uma a que todo leitor precisa a este ponto ter chegado.



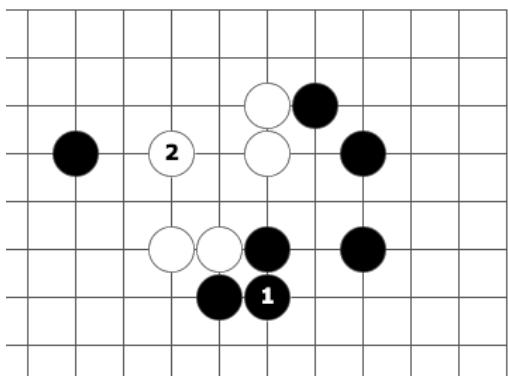
Dia. 33

Dia. 33 Preto 1 – a resposta é fácil de – quem é esse? Você disse que pensou que seria Preto ‘A’? Como você pode chamar a atenção para um tal não-tesuji? Eu garanto que o resto de vocês, que viram Preto 1 imediatamente, estará admirado de sua boa forma. Além disso, Preto 1 não parece elegante – nem um pouco amador? Se é turno branco, então é claro que ele jogará 1 ele mesmo, capturando Preto em boa forma.



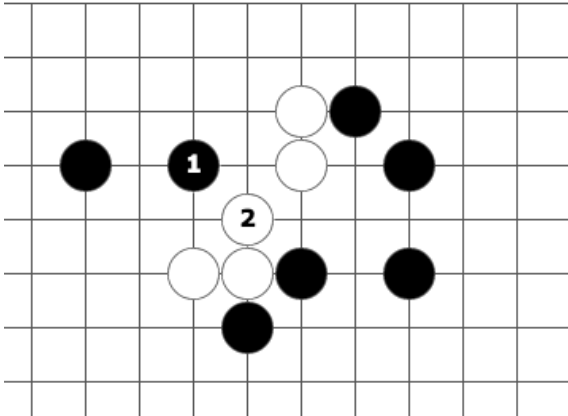
Dia. 34

Dia. 34 (Preto a jogar) Esta é uma sequência que aparece repetidamente em Go de desvantagem. Qualquer consegue chegar tão longe. O que eles não conseguem compreender é a continuação. Eu ousou dizer que leitores perspicazes já adivinharam qual movimento eu quero ver sendo jogado, não obstante, não esqueça que Preto tem o ponto de corte em ‘A’, e há algo perturbador sobre Branco ‘B’ também. Talvez existam aqueles que não conseguem se levar a jogar o próximo movimento, mesmo sabendo qual ele deveria ser.



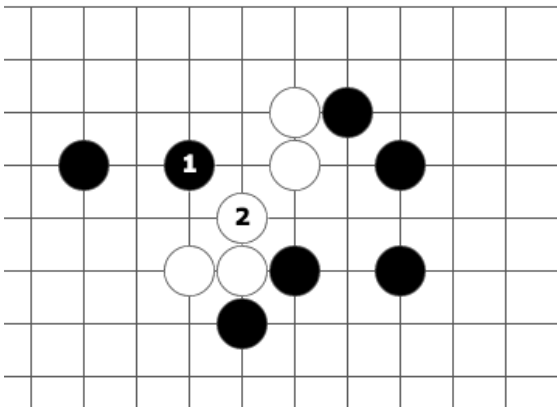
Dia. 35

Dia. 35 Conectar com Preto 1 é covarde. Branco repara a forma com 2. Preto o deixou se safar facilmente.



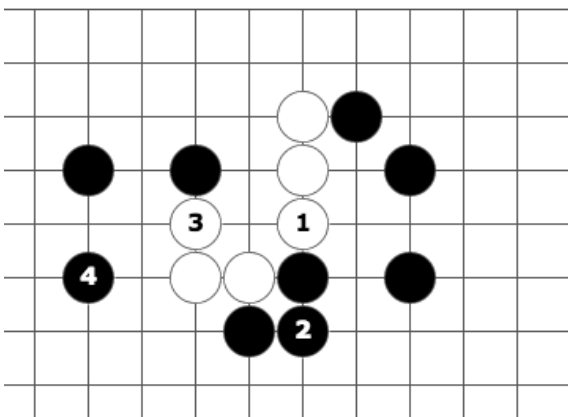
Dia 36

Dia. 36 Invocando sua coragem, Preto bate de frente com Branco em 1. Branco pula para o lado em 2 e tem boa forma novamente. Pare de brincar, Preto.



Dia. 37

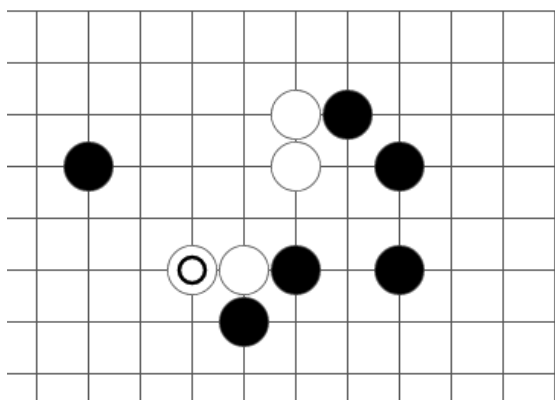
Dia. 37 Preto 1, o ponto-chave, é o caminho para aplicar pressão sobre o Branco. Branco 2 somente conecta; não faz nada de útil; não tem nenhum efeito em Preto; é má forma. Este é o infame 'triângulo vazio'.



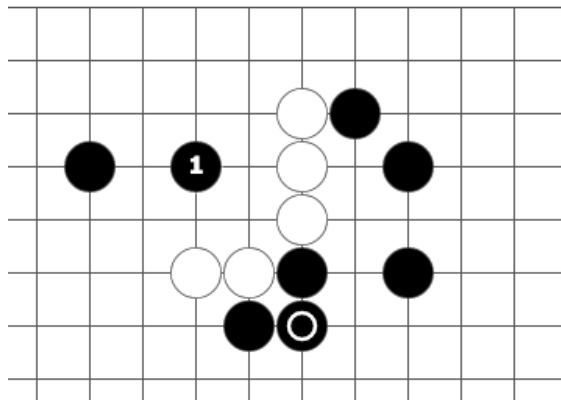
Dia. 38

Dia. 38 Se Branco jogar 1, Preto não faz nenhum alarde sobre conectar em 2. Branco tem que jogar 3 para evitar ser cortado, e Preto ataca em boa formação com 4. Sua boa forma e a má forma branca criam um belo contraste.

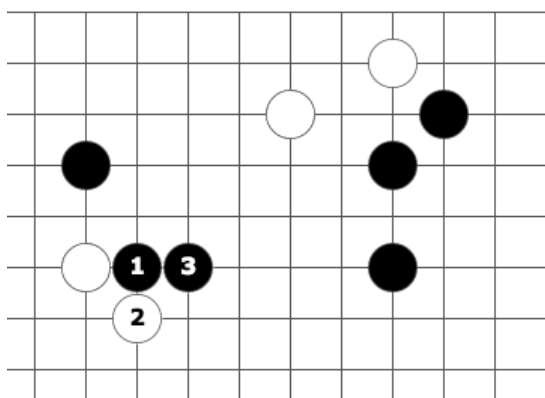
Dia. 39 e Dia. 40 são um tipo de teste de associação. Ver aquele já sugere dar má forma a Branco com Preto 1 neste?



Dia. 39

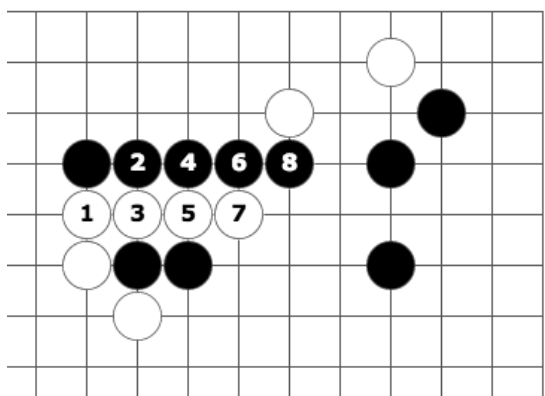


Dia. 40



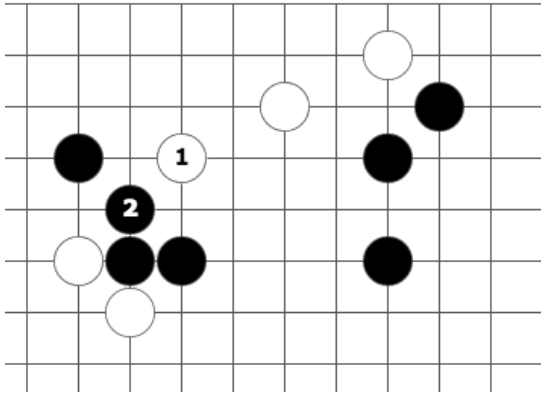
Dia. 41

Dia. 41 Preto contou em 1 e estendeu em 3. Onde Branco deveria jogar sua próxima pedra?



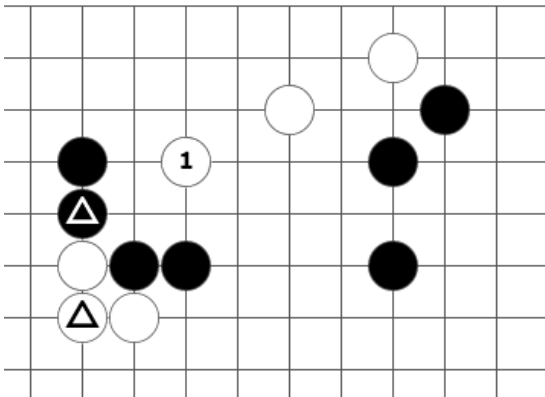
Dia. 42

Dia. 42 Branco 1, da analogia com o joseki, é incorreto. Preto paga com 2, e, se Branco empurrar por dentro com 3 etc., Preto coleta um lucro enorme. Amadores, com branco, fazem este tipo de coisa frequentemente.



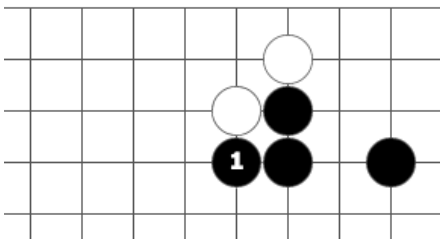
Dia. 43

Dia. 43 Isto é correto. Preto percebe que 2 cria má forma, mas não pode evitá-lo. Se ele omiti-lo, ele será cortado. Branco se assenta em boa forma, Preto está à deriva com má forma. O que isso deveria sugerir é -



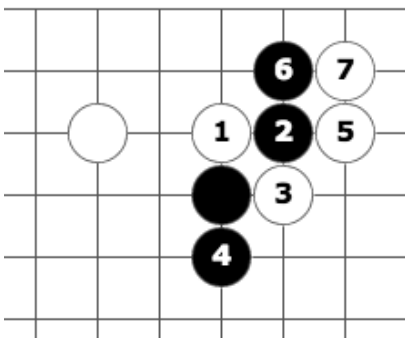
Dia. 44

Dia. 44 Branco 1, com a pedra \triangle adicionada.



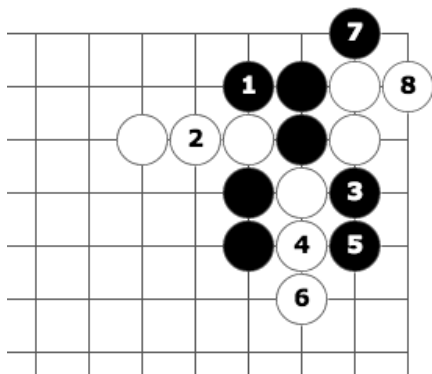
Dia. 45

Dia. 45 Aqui, Preto 1 não é um triângulo vazio. Ele faz uma forma boa e espessa. Tenha certeza de que você entende a diferença claramente.



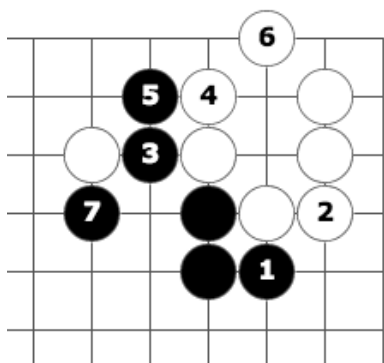
Dia. 46

Dia. 46 O corte cruzado branco em 1 e 3 é a maldição do jogador mais fraco. Preto 4 segue o ditado: 'estender de um corte cruzado', mas Branco impetuosamente cria uma briga com 5 e 7.



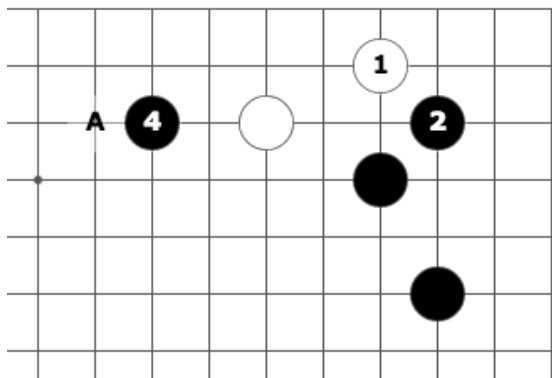
Dia. 47

Dia. 47 Nunca recuando de um desafio, Preto se debate a torto e direito com 1 a 5. 'Napoleão e eu apagamos a palavra "sacrifício" de nossos dicionários', proclama ele enquanto claqueia Preto 7. Este é o momento errado para invocar Napoleão. Branco 8 surpreende Preto e o deixa indefeso.



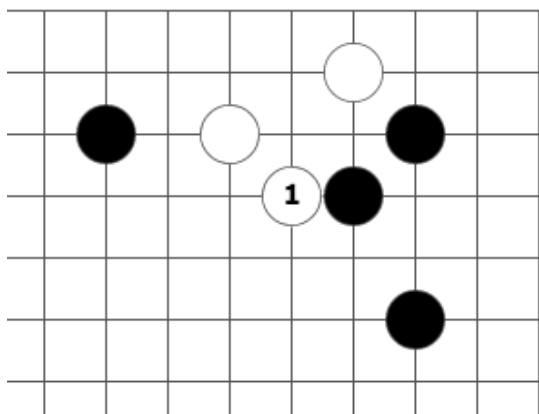
Dia. 48

Dia. 48 Preto 1 a 7 são uma bela manobra de sacrifício, uma que vale a pena aprender. Preto 7 é a coroação da glória, um movimento de arrebatadora beleza.



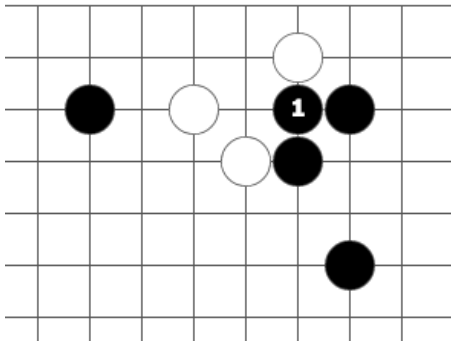
Dia. 49

Dia. 49 Depois de Branco 1 e Preto 2, o joseki segue com Branco extendendo em 'A', mas nós não podemos descartar casos em que ele omita 3. Preto 4 é, então, uma forte pinça de ataque.



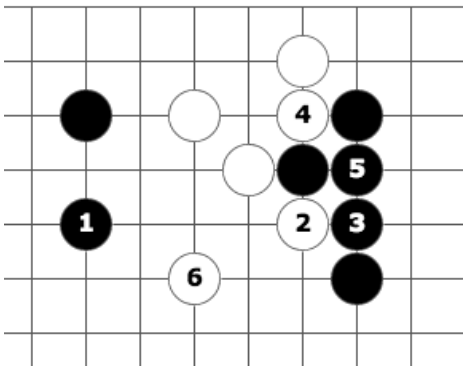
Dia. 50

Dia. 50 Uma das respostas brancas é o kosumi em 1. Onde Preto deveria jogar a seguir?



Dia. 51

Dia. 51 Preto 1 está correto. Como pode tal má forma ser correta?



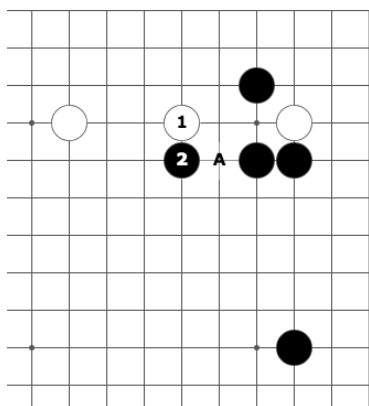
Dia. 52

Dia. 52 Se preto tomar a ofensiva com 1, Branco vai rapidamente chegar à boa forma com 2 e 4. Preto 1 no diagrama precedente, um 'movimento bom com má forma', foi jogado somente para evitar isso.

Capítulo 9

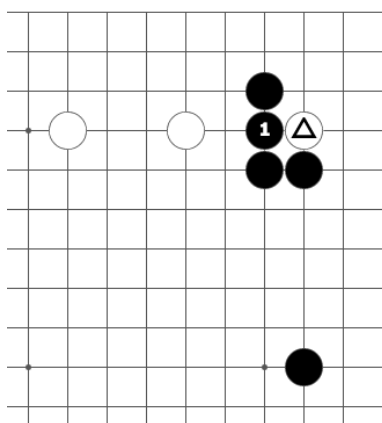
Movimentos Próprios e Impróprios

Um filósofo da era Meijin certa vez disse que ‘Conhecimento sem amor é um eco vazio’. O homem que prega um sermão sobre grão e gado não é um santo; mas o fazendeiro que os ama’. Se nós, profissionais, amamos Go, nós podemos trazer nosso conhecimento à vida e talvez inspirar outros. Tendo isso em mente, continuemos.



Dia. 1

Dia. 1 Logo após virar profissional no outono de 1949, eu assisti um jogo entre dois jogadores de alto nível no qual Branco abordou o canto superior direito com 1. Eu jamais me esquecerei da resposta preta. Ele estava utilizando seu tempo pensando sobre ela, então eu comecei a pensar junto com ele. Ele faria a jogada de contato em 2 ou jogar mais solidamente em ‘A’? Eu estava certo de que seria um desses dois movimentos, mas eu estava errado. O leitor deveria se perguntar onde ele jogaria Preto 2. Este problema talvez seja mais fácil para um iniciante.

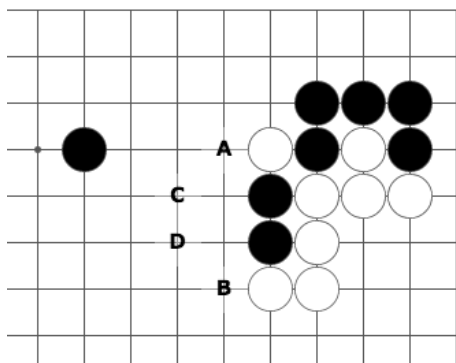


Dia. 2

Dia. 2 Preto conectou de maneira justa em 1. Este era o movimento que mantinha a pedra \triangle branca seguramente imobilizada, mas, ao mesmo tempo, deixou-me murmurando comigo mesmo. ‘Que profissionais mornos há neste mundo! Como alguém pode esperar vencer, uma partida intensa com um movimento tão moroso quanto 1? Então isto é um profissional de alto nível!’

Alguns anos mais tarde, praticamente a mesma posição ocorreu em outra partida que eu estava assistindo e um profissional diferente jogou a mesma conexão em Preto 1. Foi então que me caiu a ficha de que este era exatamente o tipo de movimento silêncio e belo pelos quais profissionais são apaixonados. Preto 1 foi o movimento próprio. Sólido e firme, não havia modo de a situação se azedar mais tarde, então, a seguir, Preto poderia lutar até o limite contra a posição fina branca no lado superior. Você tem que andar antes de poder correr. Preto 1 foi um movimento de caminhada. Eu me enrubesci ao me lembrar dos pensamentos ignorantes que passaram pela minha mente antes, quando eu não percebi o verdadeiro valor de Preto 1.

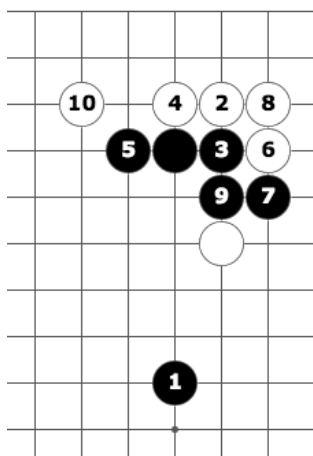
Para ver quanto instinto você possui do que constitui um movimento próprio, tente os próximos dez problemas. Trate-os como se fossem um teste; escreva suas respostas em uma folha de papel antes de olhar as respostas corretas que começam na página XXX. A resposta para cada problema é somente um movimento, e lembre-se que deveria ser o movimento próprio, não algum substituto mal amadurecido.



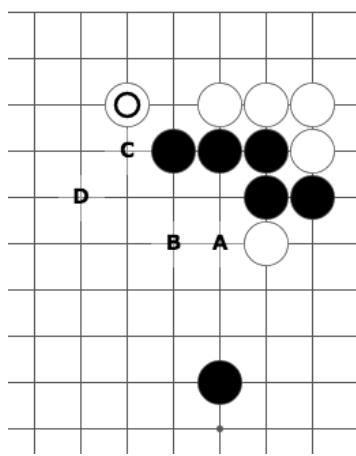
Dia. 3

Problema 1

Dia. 3 Preto a jogar. Qual é o movimento próprio: 'A', 'B', 'C' ou 'D'?



Dia. 4



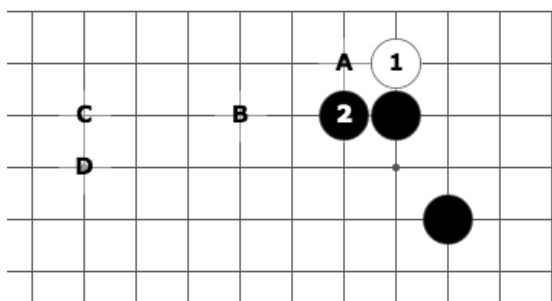
Dia. 5

Problema 2

Dia. 4 Preto 1 a Branco 10 são joseki. Onde Preto deveria jogar 11?

Dia. 5 Escolha dentre 'A', 'B', 'C' e 'D'.

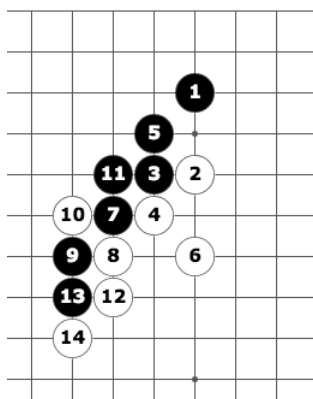
Durante estes dez problemas, nós estamos pensando em um canto na abertura, sem inquirir sobre o meio ou final do jogo.



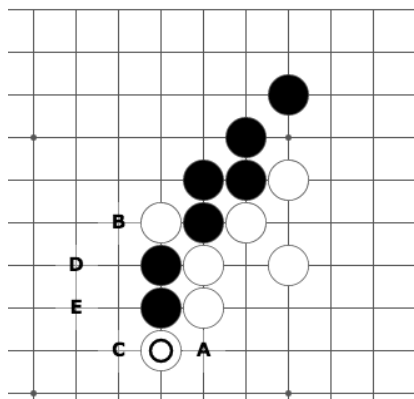
Dia. 6

Problema 3

Dia. 6 Branco 1 é uma sonda padrão contra o enclausuro preto no canto. Preto 2 enfatiza o exterior. A questão é o que Preto deveria fazer se Branco agora jogar alhures. Ele deveria restringir Branco 1 com 'A' ou 'B', ou fazer a grande extensão em 'C' ou 'D'? A resposta é um destes quatro movimentos.



Dia. 7



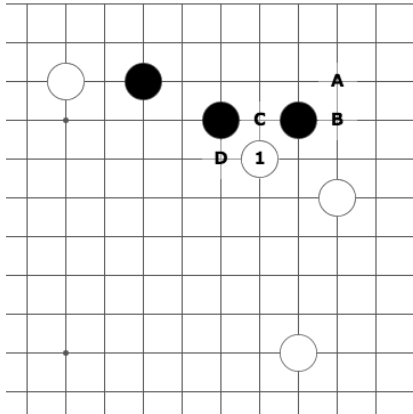
Dia. 8

Problema 4

Dia. 7 Este é um dos josekis começando com uma abordagem alta de um espaço. A questão vem quando Branco dá hane em 14.

Dia. 8 Preto a jogar: escolha dentre 'A' a 'E'.

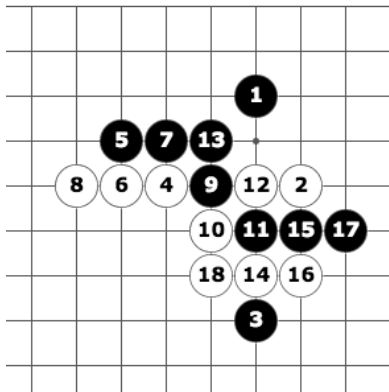
Problema 5



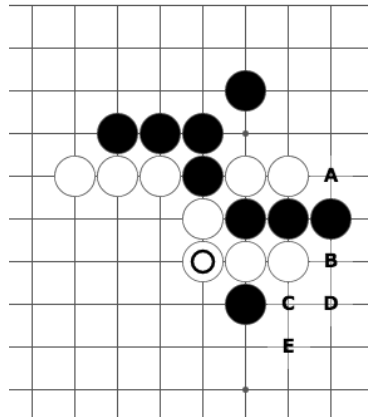
Dia. 9

Dia. 9 Como Preto deveria responder a espiadela branca em 1? Ele deveria estressar o território do canto com 'A' ou 'B', conectar de maneira justa com 'C', ou resistir com 'D'?

Problema 6



Dia. 10

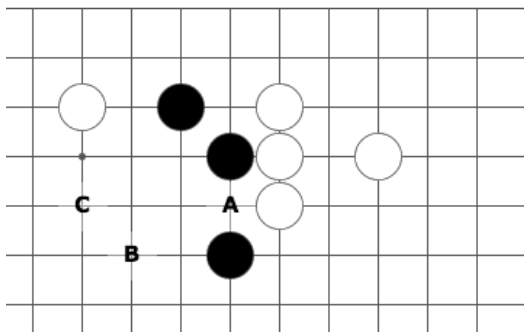


Dia. 11

Dia. 10 Preto 1 a Branco 18 são um dos josekis da pinça alta de dois espaços. Com 19 –

Dia. 11 Deveria Preto jogar 'A', em gote para capturar claramente as duas pedras brancas, ou ele deveria rastejar com 'B', Branco 'C', Preto 'D', Branco 'E', tomando sente para se virar para outra região do tabuleiro?

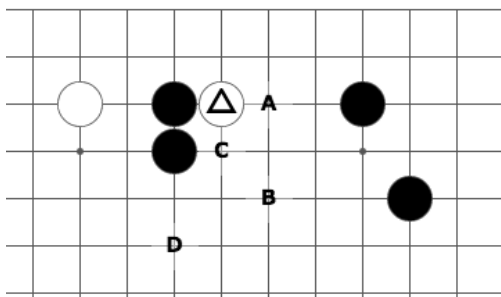
Problema 7



Dia. 12

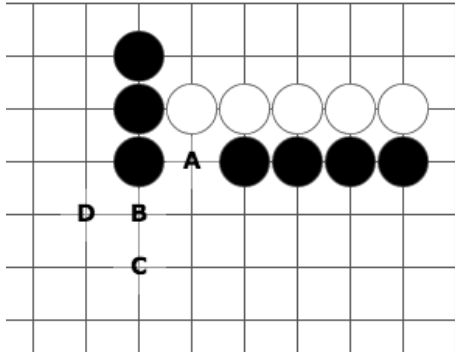
Dia. 12 Preto a jogar: 'A', 'B' ou 'C'?

Problema 8



Dia. 13

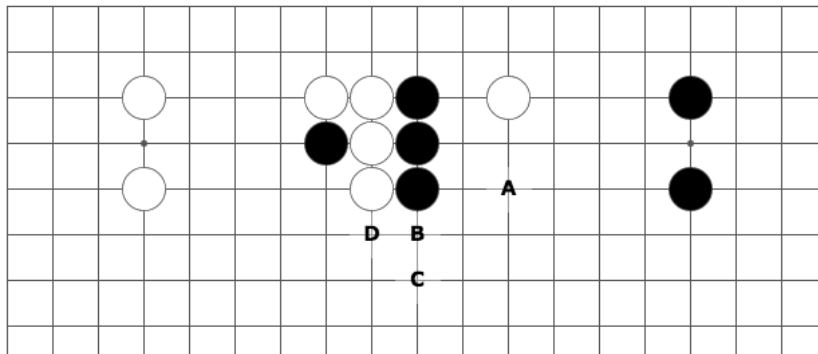
Dia. 13 Preto a jogar. Esta posição mantém mau potencial para ele a não ser que ele suprima a pedra \triangle branca. Deveria ele jogar 'A', 'B', 'C' ou 'D'?



Dia. 14

Problema 9

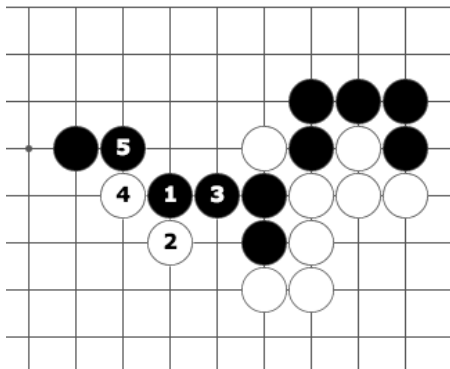
Dia. 14 Preto a jogar: qual dos de 'A' a 'D' é correto?



Dia. 15

Problema 10

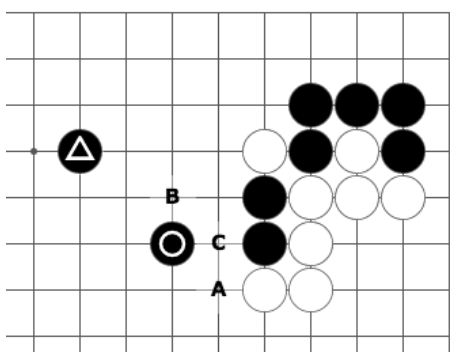
Dia. 15 Preto a jogar. Suas chances são uma em quatro.



Dia. 16

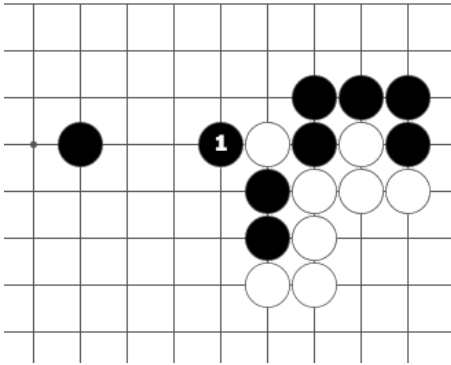
Resposta ao Problema 1

Dia. 16 Preto 1 talvez pareça uma boa e bem balanceada forma, mas não é. Chame-o de um movimento impróprio. No mínimo, Branco pode limitar largamente a influência preta em direção ao centro forçando-o em 2 e 4.



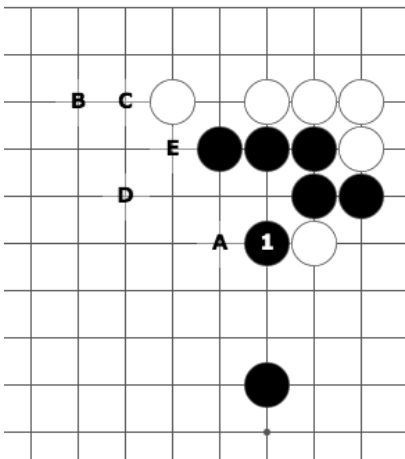
Dia. 18

Dia. 17 Preto 1 é jogado para fora do equilíbrio de ▲, e Branco tem o tesuji de contato em 'B'. Preto 1 em 'A' é o prio movimento – pura tolice. Branco cortaria em 'C'.



Dia. 18

Dia. 18 O movimento próprio é agarrar a pedra branca com 1.

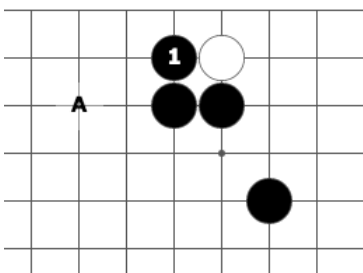


Dia. 19

Resposta ao Problema 2

Dia. 19 Preto 1 é correto. Após grampear Branco assim, Preto pode mirar em 'B', ou pela jogada de contato em 'C'. Espere um momento – Preto 'A' também seria próprio. Eu não consigo decidir rapidamente qual seria melhora

Preto 'D' e 'E' ambos são ruins se Branco jogar 'C'. Leitores que se sentem tentados a jogar Preto 'E' precisam ser especialmente alertados. A ideia talvez seja jogá-lo porque é sente, mas isso não previne uma perda para Preto. Qualquer um que se depare com suas mãos coçando para jogar Preto 'E' deveria se lembrar deste aviso.



Dia. 20

Resposta ao Problema 3

Dia. 20 Preto 1 é o movimento próprio. Em seguida, Preto pode lutar à vontade no lado superior sem ter de olhar para trás. Preto 1 é um movimento espesso.

Preto 'A' seria uma meia-medida, deixando um potencial ruim no canto.

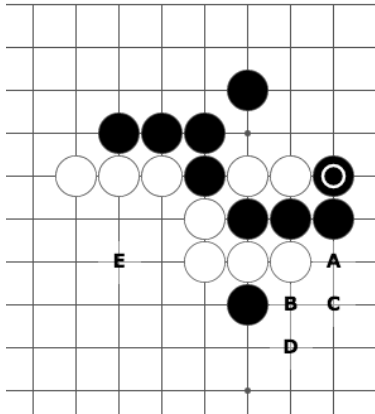
Resposta ao Problema 4

O movimento correto era 'B'.

Resposta ao Problema 5

A jogada correta era 'C'.

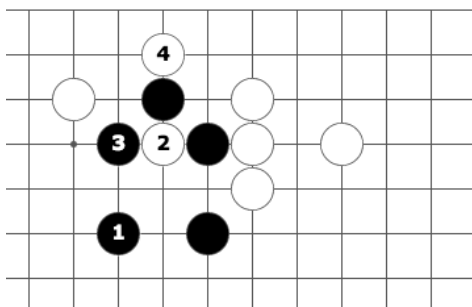
Resposta ao Problema 6



Dia. 21

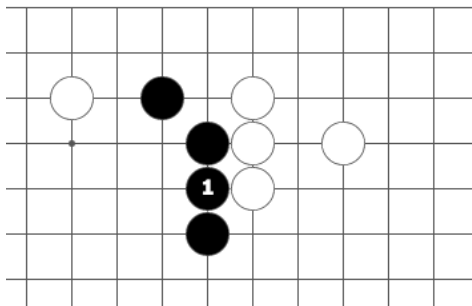
Dia. 21 Preto 1 é o movimento próprio. Preto não tomaria sente com 'A', Branco 'B', Preto 'C', Branco 'D' a não ser que houvesse um movimento excepcional em algum outro lugar, pois a penalidade por rastejar na linha da derrota (a segunda linha) enquanto Branco se engrandece mais e mais é muito grande. Por jogar o movimento próprio, Preto deixa Branco aberto por baixo e pode almejar jogar 'E' no futuro. De qualquer maneira, ele não quer engrossar mais ainda a parede Branca.

Resposta ao Problema 7



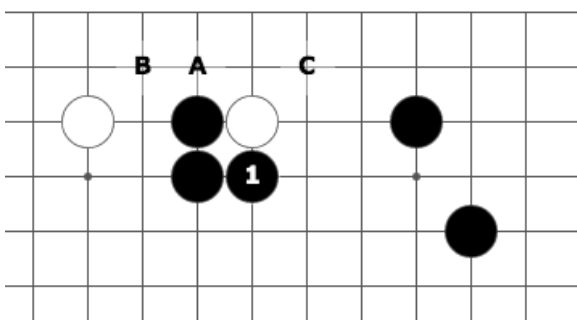
Dia. 22

Dia. 22 Preto 1 faz uma forma inteligente e leve, contudo, quando a hora chegar de atacar a pedra, Preto está incapacitado devido à combinação de 2 e 4, que conecta Branco.



Dia. 23

Dia. 23 Preto 1 parece carecer de imaginação, mas é o movimento próprio. As outras escolhas estão fora de questão.

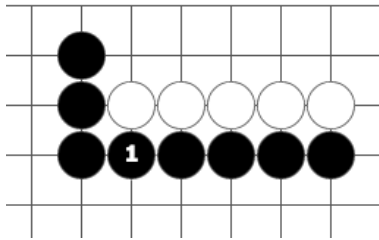


Dia. 24

Resposta ao Problema 8

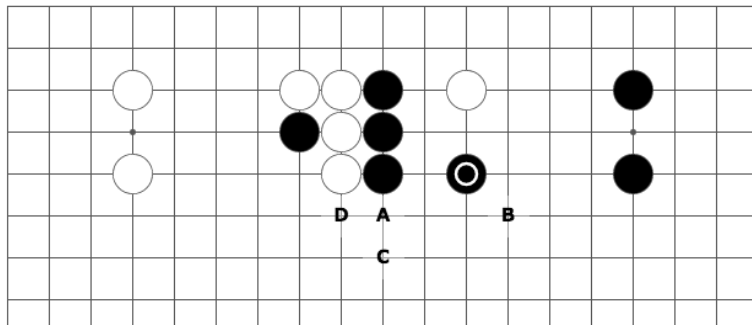
Dia. 24 Preto 1 é a jogada própria. Sem ela, Branco pode contar com 'A', Preto 'B', Branco 'C' como sente e continuar de acordo com a situação.

Resposta ao Problema 9



Dia. 25

Dia. 25 Este é o movimento próprio. O resto é tudo impróprio.



Dia. 26

Resposta ao Problema 10

Dia. 26 Preto 1 é a jogada própria. Na verdade, dado um determinado arranjo no resto do tabuleiro, Preto 'A' pode também ser bom, mas então Branco poderia saltar para fora, com 'B'. Preto 1 em 'C' seria demasiado fino, e Preto 'D' convidaria um desastre se Branco cortasse em 'A'.

Há uma ligação inseparável entre movimentos próprios e profissionalismo. Gostar da jogada própria é parte da fé profissional nos fundamentos. Há momentos, no entanto, em que o estado do jogo não permite defender no ponto próprio – quando é preciso passar por cima de todas as preocupações para que se tenha alguma chance de vitória e não relutar em jogar movimentos impróprios ou amadores. Seria tolo para qualquer um, intoxicado por ter aprendido movimentos próprios e se tornado um pouco menos amador, criar a lei de que movimentos próprios são sempre bons, e impróprios, sempre ruins.

No fim, podemos somente confiar em nossa própria força e experiência para lidar com posições específicas, mas isso não quer dizer que movimentos próprios e impróprios deveriam estar na mesma pilha. Amadores de níveis médios e altos, que, conforme ficam mais fortes, tentam tirar mais de cada movimento (este é um sinal de seu poder se despertando), acham mais e mais difícil de se encontrar o movimento próprio. Eles deveriam se lembrar dos movimentos próprios que eles trocavam nos dias passados, vê-los sob nova luz, e apreciar seu verdadeiro valor.

Os dez problemas deste capítulo foram selecionados para ilustrar a diferença entre movimentos próprios e impróprios, enfatizando casos em que o movimento próprio era o melhor. Espero que, a este ponto, o leitor tenha uma boa ideia do que é um movimento próprio.

Capítulo 10

Tesuji

1. A Recaptura
2. A Falta de Liberdades
3. A Escada em Espiral
4. O Posicionamento
5. A Jogada de Contato
6. Sob as Pedras

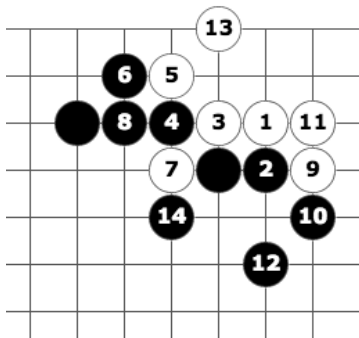
A Natureza do Tesuji

Vemos frequentemente observações do tipo, 'Este e aquele vão inevitavelmente se tornarem mais fortes no futuro próximo devido aos seus bons instintos de tesuji'. Mas o que é tesuji?

Equalizar tesuji com técnica não é nem exatamente certo nem exatamente errado. É verdade que qualquer um bom em tesujis tem um belo futuro. Este sendo o caso, não será suficiente simplesmente folhear algumas páginas da sabedoria dos tesujis, e, em proporção, será preciso um bom número de páginas para introduzir o leitor a somente alguns representantes. Enquanto que, para englobar o assunto adequadamente, haveria material suficiente para um volume independente, e muito mais. Neste breve espaço, eu farei o meu melhor para ser conciso e enfatizar o essencial.

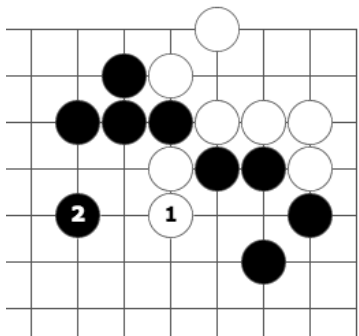
A Recaptura

Indagado sobre o que uma recaptura seria, alguém certa vez o descreveu como o tesuji do brilhante alvorecer. Ele estava certo. É um tesuji. A despeito disso, conforme nos tornamos mais fortes, tendemos a considerar a 'recaptura' como um mero termo técnico elementar e negligenciar seu significado. Nós iremos começar em nosso estilo usual, reconsiderando este tesuji básico que todos conhecem.



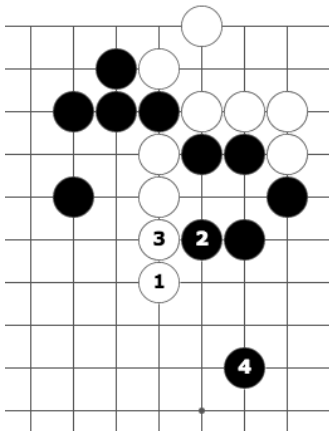
Dia. 1

Dia. 1 1 a 14 são um padrão bem conhecido no qual Branco invade o enclausuro do grande keima Preto. 14, capturando firmemente a pedra branca e completando a parede prede externa, é o movimento próprio. Às vezes, todavia, o jogo não dá ao Preto o tempo de jogar o movimento próprio. Isso é relativamente comum. O que pode acontecer?



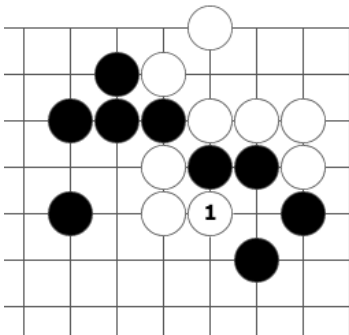
Dia. 2

Dia. 2 Branco naturalmente aciona sua pedra com 1, e, levando em consideração a forma, Preto 2 parece natural. Compare com deixar Branco jogar 2. Na verdade, caçar Branco com Preto 2 é um grave erro, mas ambos os jogadores não o perceberam.



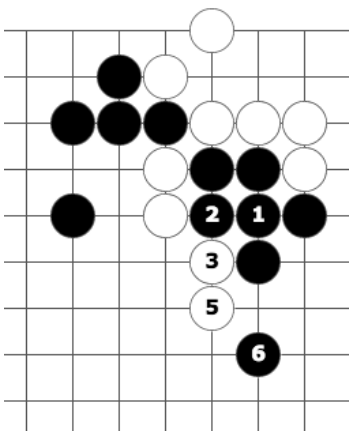
Dia. 3

Dia. 3 Pular para fora com Branco 1 é quase um reflexo, mas Preto 2 e 4 impedem o avanço branco completamente. Até o mais ardente puxa-saco não poderia dizer que Branco fez Preto pagar por seu erro em ▲. Branco deveria ter refletido mais sobre esta forma.



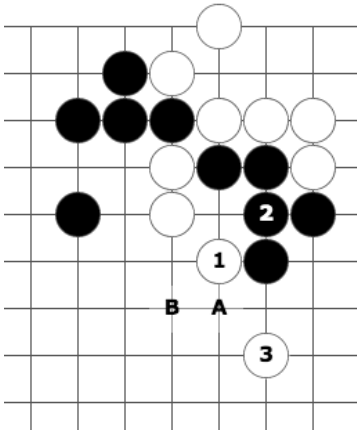
Dia. 4

Dia. 4 O primeiro movimento que passa pela mente de algumas pessoas talvez seja Branco 1. Tal pessoa pode ter certeza de que tem um instinto muito pobre para tesuji, e precisa estudar este capítulo com atenção extra. Um instinto pouco desenvolvido de tesuji não é um defeito hereditário incurável. Tente ir com calma por este capítulo e veja se você não surpreenderá algumas pessoas com o seu novo estilo melhorado.



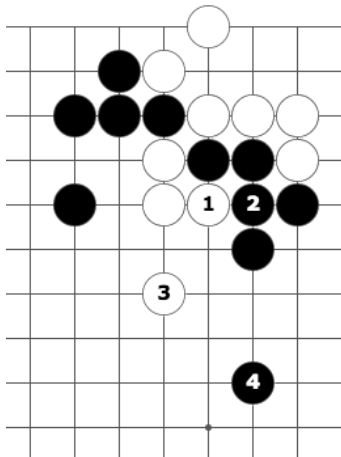
Dia. 5

Dia. 5 Aqueles que imediatamente pensaram em jogar Branco 1 e 3 e espremer Preto em um carço tem um melhor instinto sobre tesuji, porém, eles deveriam olhar à frente antes de iniciar esta sequência. Ela termina praticamente da mesma forma que o Dia. 3. Até mesmo o tesuji de espremer pode às vezes ser um sinal de descuidado.



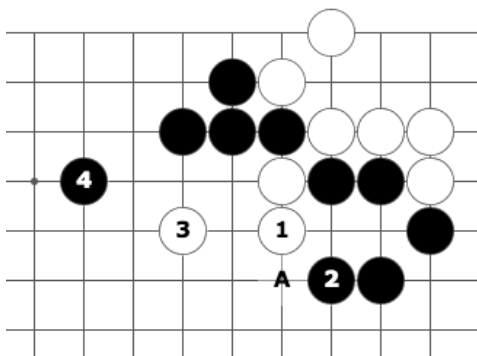
Dia. 6

Dia. 6 O kosumi de contato branco em 1, que ameaça uma recaptura, é o melhor movimento. Quando Preto conecta em 2, Branco sutilmente o engloba com 3. Preto se perdeu. Se ele continuar em 'A', Branco o segura em 'B', e não importa como ele jogue, ele não pode escapar da tragédia de ser capturado, ao menos não sem a ajuda de muitos grandes erros da parte de Branco.



Dia. 7

Dia. 7 É estarrecedor ver quão grande a mudança é ao mover Branco 1 para trás. Compare os Dias. 6 e 7, estude a diferença entre eles, excite-se, e corrija tais erros em seus jogos. Faça os seus colegas, que lhe vem como um caso sem esperança, mudarem de opinião.

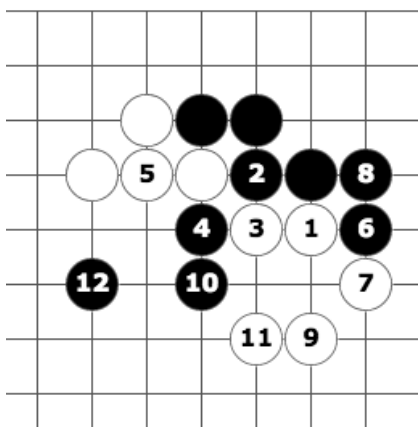


Dia. 8

Dia. 8 Voltando ao começo, quando Branco joga 1, Preto deve absolutamente se alinhar em 2. O ponto-chave do inimigo é o meu. Um amador pensaria que Preto 2 não tem imaginação e é ineficiente. Aqueles que estão perpetuamente tentando jogar eficientemente colocam suas pedras o mais longe possível umas das outras. Essa é uma das razões por que eles perdem tantos pontos-chave.

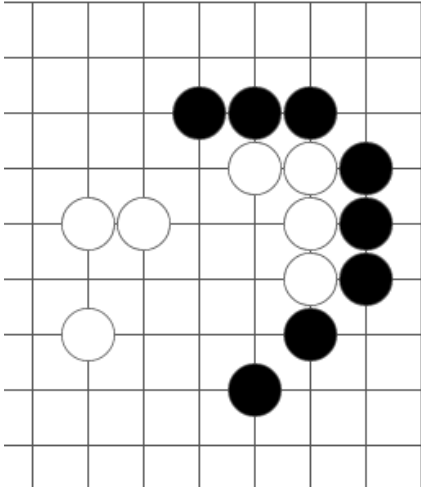
Há momentos em que Preto 2 em 'A' é um movimento potente, mas, se Preto jogar 'A' aqui, o que ele fará sobre Branco 2? Após Branco 3, o curso da briga depende das condições externas, mas os movimentos até 3 são absolutos.

Esta forma não ocorre somente aqui. Ela também aparece em um joseki do ponto 3-4.



Dia. 9

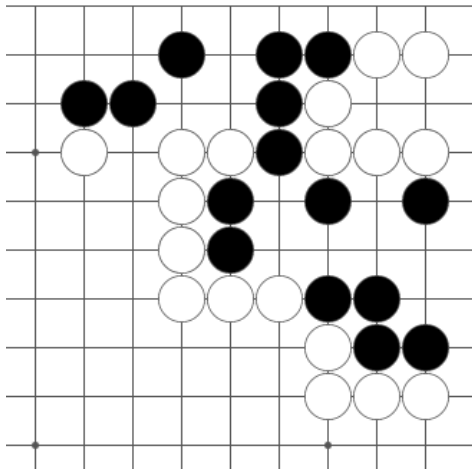
Dia. 9 Branco 11 é o mesmo movimento novamente. Esta forma também pode ser encontrada no meio e final do jogo, e não só no canto.



Dia. 10

Problema 1

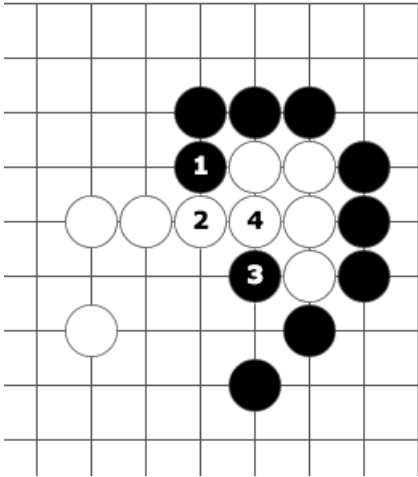
Dia. 10 Preto a jogar e capturar as quatro pedras brancas. Apresentado como um problema, isso não é de maneira alguma difícil. Eu ousou dizer que todos irão encontrar a resposta para este problema facilmente. Seria tão fácil assim em uma partida real? É estranho o que tantas pessoas não conseguem resolver em uma partida real o que resolvem em forma de problema.



Dia. 11

Problema 2

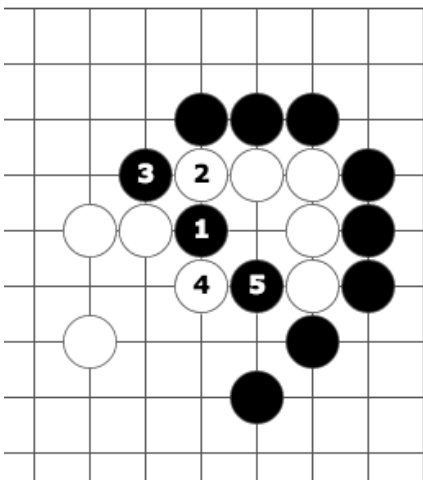
Dia. 11 Branco a jogar, despedaçar Preto, e capturar várias de suas pedras no lado direito.



Dia. 12

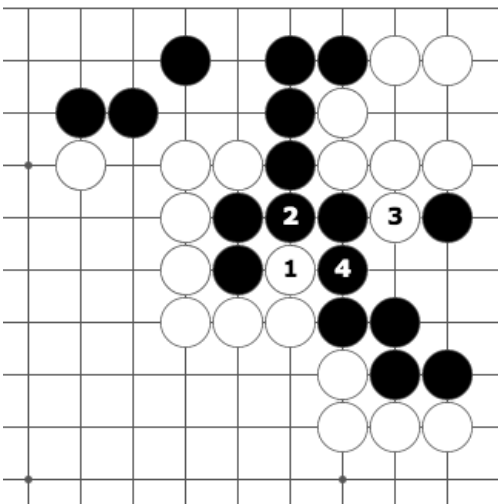
Resposta ao Problema 1

Dia. 12 (errado) Preto só consegue pensar em 1? Reflita um pouco mais.



Dia. 13

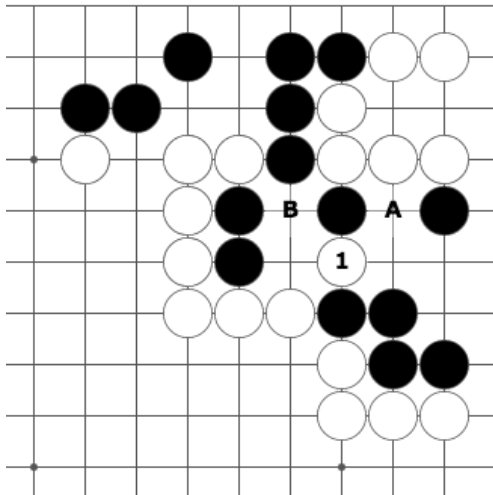
Dia. 13 (certo) Se ele for com tudo para dentro com 1, Preto tem a bela recaptura. Não importa se Branco mudar 2 de lugar, Preto o captura. Verifique.



Dia. 14

Resposta ao Problema 2

Dia. 14 (errado) Branco joga 1 e 3 e não conquista nada. Ele pode mover 3 para 4, mas isso é ainda uma desculpa esfarrapada disfarçada como tesuji.



Dia. 15

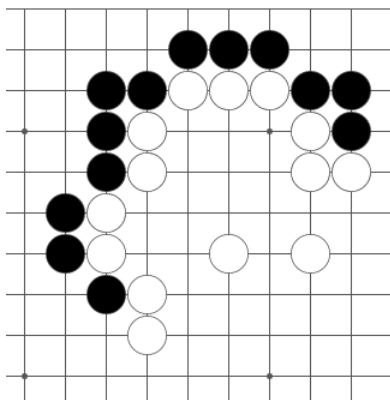
Dia. 15 (certo) Branco 1 é o tesuji. Ameaçando 'A' e 'B' ('B' é a recaptura), isso deixa Preto inapto a defender ambos os lugares. Brilhante!

A lição a ser aprendida com estes dois problemas é que tesujis não vem somente de ler arduamente à frente, uma pedra na frente da outra. O que é preciso é a habilidade de pressentir tesujis em pontos como Preto e Branco 1 nos Dias. 13 e 15, e a coragem de se precipitar de imediato a estes pontos perigosos. É claro que localizar o primeiro ponto não é suficiente – você precisa ler a continuação – mas você deve fazê-lo de maneira que o primeiro movimento lampeja em sua mente instantaneamente. Senão o seu

jogo vai sempre permanecer cru e bruto.

Como alguém pode aprender a ver tesujis num piscar de olhos? O único modo é se imergir na literatura do assunto. Mantenha-se estudando-o até que ele se enraíze em você. Mantenha-se atento aos tesujis, e, com o tempo, até mesmo os mais deslumbrantes tornar-se-ão instintivos.

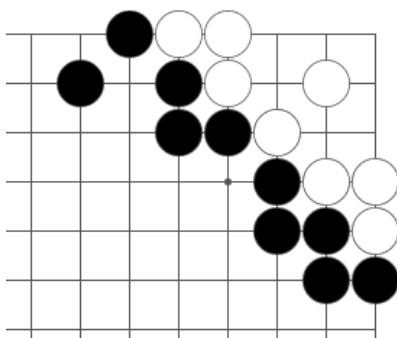
Você não deve, contudo, deixar seus tesujis passarem à sua frente. Se você não ler a continuação, talvez não haja uma continuação. Quando isso começar a acontecer, você talvez se dê melhor voltando aos movimentos primitivos que você compreendia. Você realmente domina um tesuji quando você puder vê-lo instantaneamente e ler sua continuação também. Imitação superficial não funciona. Agora, mais alguns problemas de recaptura.



Dia. 16

Problema 3

Dia. 16 Preto a jogar dentro do território branco. Se você travar neste aqui; que os céus lhe ajudem no resto.

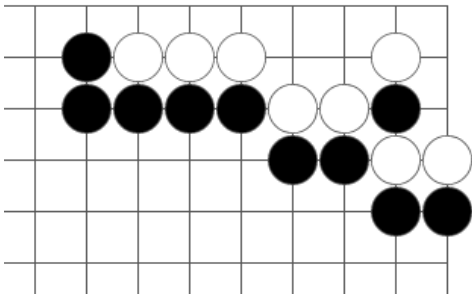


Dia. 17

Problema 4

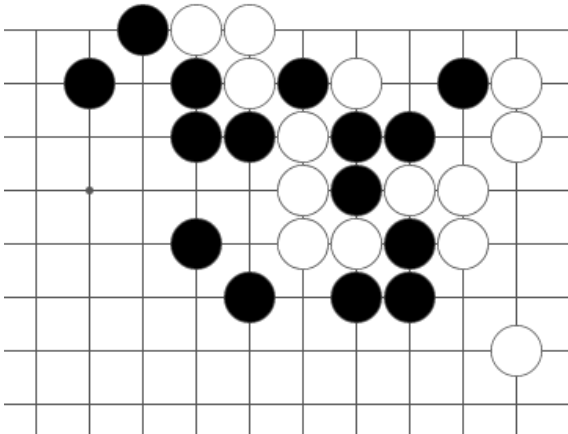
Dia. 17 Preto a jogar e matar Branco. Um relance deveria se suficiente.

Problema 5



Dia. 18

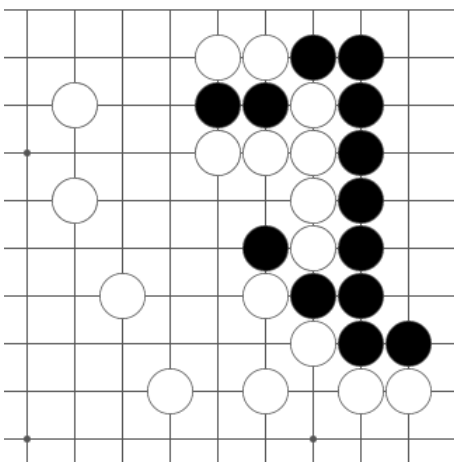
Dia. 18 Preto a jogar e matar Branco. Ele tem um movimento surpreendente que mata o grupo inteiro branco, mas, talvez, 'surpreendente' seja um exagero. O problema não é tão difícil.



Dia. 19

Problema 6

Dia. 19 Preto a jogar e capturar oito pedras brancas à esquerda. Se você solucionou o último problema, este não lhe deterá.

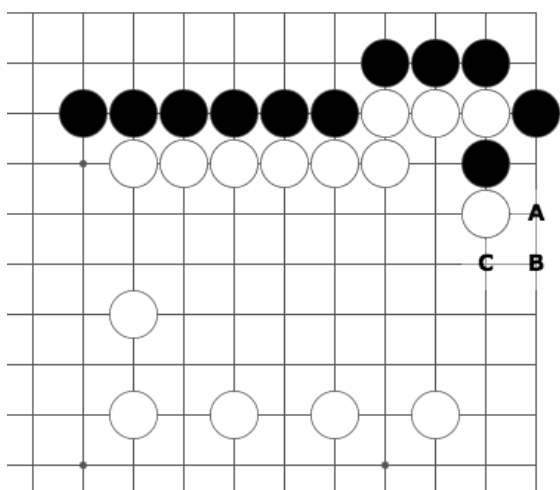


Dia. 20

Problema 7

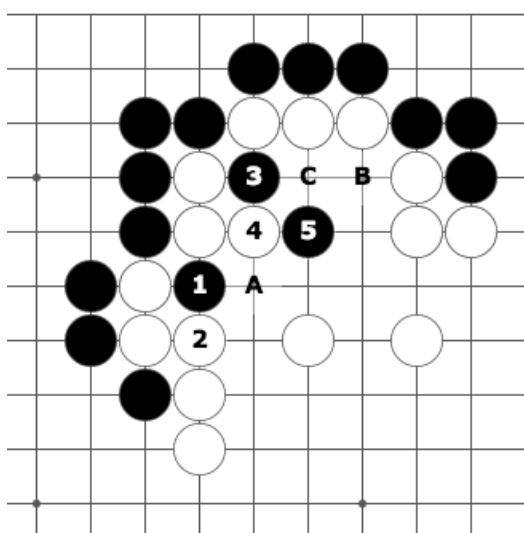
Dia. 20 Preto a jogar. Há muito que ele pode fazer dentro do território branco. Não há nada de difícil sobre isso também. Este problema poderia ser chamado de fácil.

Problema 8



Dia. 21

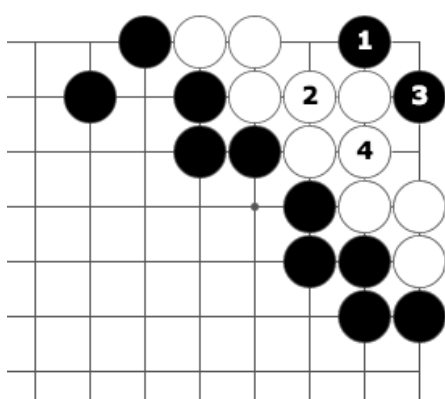
Dia. 21 Preto a jogar. Ele tem um poderoso movimento de final de jogo. A resposta envolve um ko, mas não Preto 'A', Branco 'B', Preto 'C'. Se Preto jogar 'A', Branco responderá em 'C'.



Dia. 22

Resposta ao Problema 3

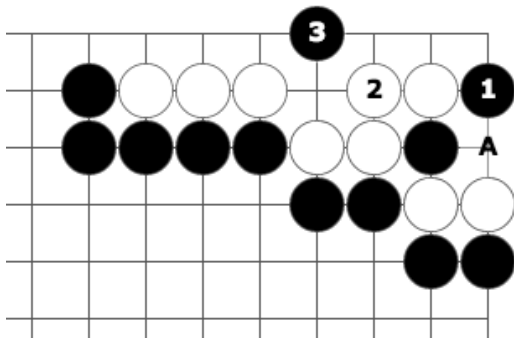
Dia. 22 Se Branco responder Preto 5 em 'A', Preto tem a recaptura em 'B', enquanto que, se Branco jogar 'C', Preto 'A' o deixa inapto a conectar.



Dia. 23

Resposta ao Problema 4

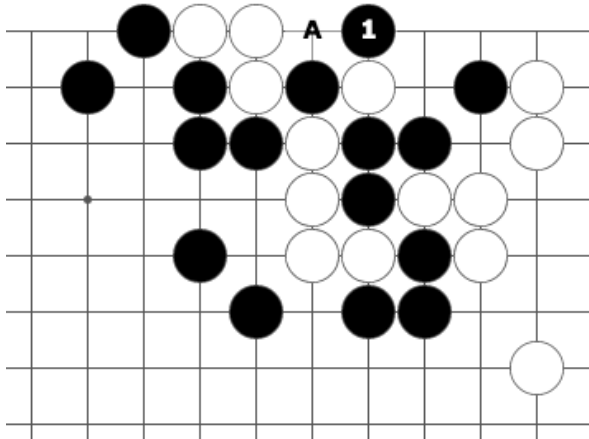
Dia. 23 Preto 1 e 3 dão a Branco a forma morta do quatro curvado no canto. Não considere erroneamente isso como seki. Preto pode ignorar 4 e Branco ainda estará morto.



Dia. 24

Resposta ao Problema 5

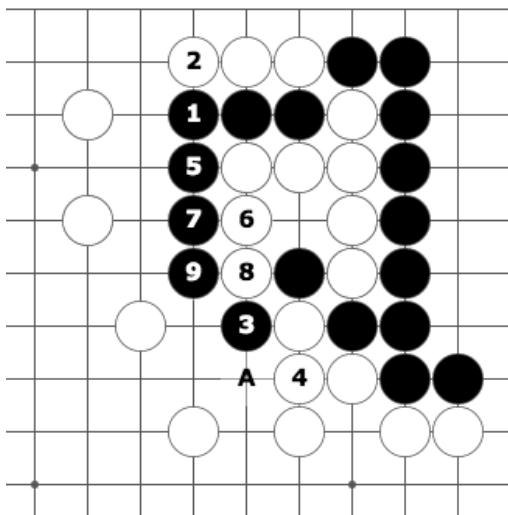
Dia. 24 Preto avança com 1. Se Branco conectar em 2, Preto 3 o mata. Se Preto apressadamente jogar 1 em 'A', Branco joga 1 e vive.



Dia. 25

Resposta ao Problema 6

Dia. 25 Preto 1 é o movimento, e há nada mais a dizer. Este tesuji parece difícil de achar em uma partida real, no entanto. A maioria dos amadores jogaria Preto 'A'.

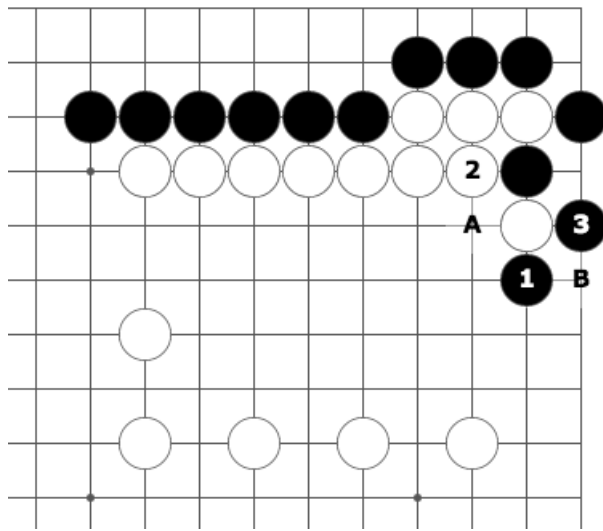


Dia. 27

Resposta ao Problema 7

Dia. 26 Preto 1 a 9 são um desastre para Branco. Ele deveria jogar 2 em 5 ou 4 em 'A' para brigar por um ko, mas, mesmo este resultado é um sucesso para Preto.

Resposta ao Problema 8

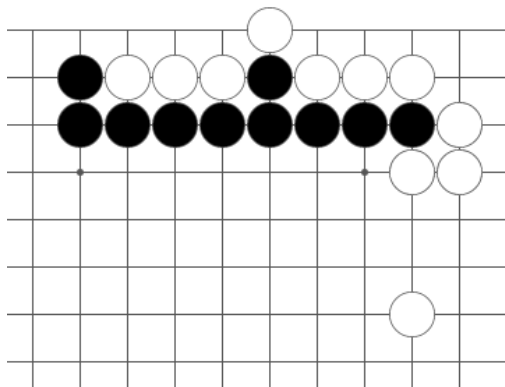


Dia. 27

Dia. 27 A prensa em Preto 1 é correto. Branco 2 e Preto 3 formam um ko. O erro que todos fazem duas ou três vezes é jogar Branco 2 em 3, seguido por Preto 'A', Branco 2, Preto 'B' e, aí está: uma recaptura.

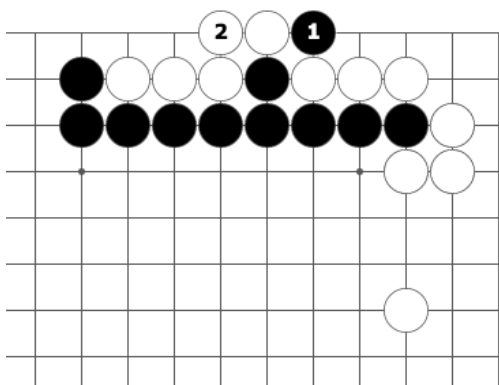
Falta de Liberdades

Em japonês, isto é às vezes chamado de tesuji 'ton-ton' ou 'bata-bats'. Iniciantes o aprendem facilmente, mas isso não desculpa para jogadores mis fortes o ignorar. Ele tem algumas implicações avançadas, e mesmo jogadores de alto nível encontrarão informações relevantes nesta seção.



Dia. 1

Dia. 1 Preto a jogar – ele consegue capturar as três pedras brancas? Este problema é o mais elementar dos elementares, ainda assim, displicência pode levar ao fracasso. Não há substituto para o cuidado.

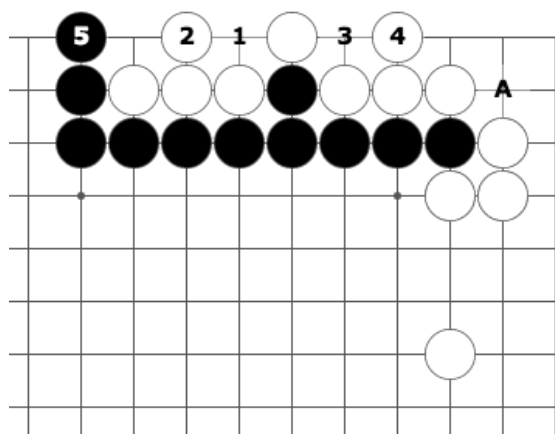


Dia. 2

Dia. 2 Preto joga uma pedra em 2. Branco conecta em 2. Preto lança um apelo, mas já é tarde demais. Aqui é onde os argumentos começam. 'Me deixa voltar atrás'. 'Voltar atrás? Não tente ser engraçadinho'. O erro está sempre com quem tenta voltar atrás.

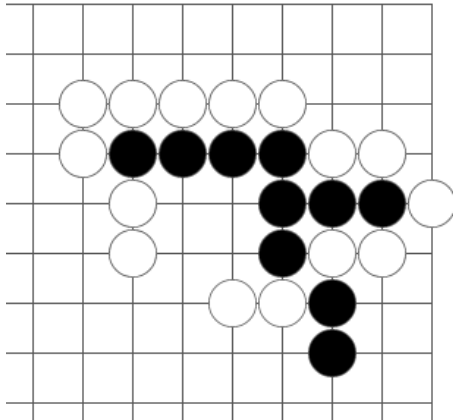
Com é que pessoas fazem erros tão descuidados quanto Preto 1 – e que são tão fáceis de se evitar? Eles se tornam presunçosos – 'Como eu posso errar?' Aí está a inesperada armadilha. Eles fazem julgamentos precipitados – 'Sacrificio Preto 1 e Branco está capturado'. Eles se incomodam em pensar

detalhadamente. Há um ditado de que diz que um leão se esforça ao máximo quando caça um coelho.



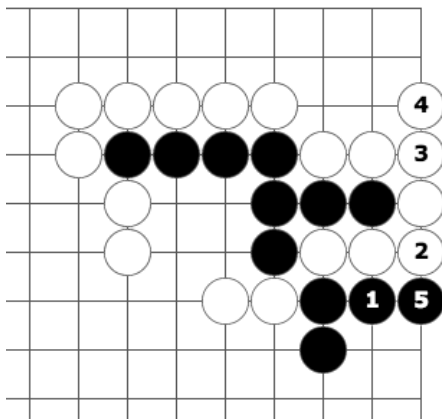
Dia. 3

Dia. 3 Primeiro Preto deve sacrificar em 1, então 3, então pacientemente descer em 5 e Branco será capturado. Está é a resposta correta. Para os iniciantes: Branco não pode conectar pois Preto tem 'A'.



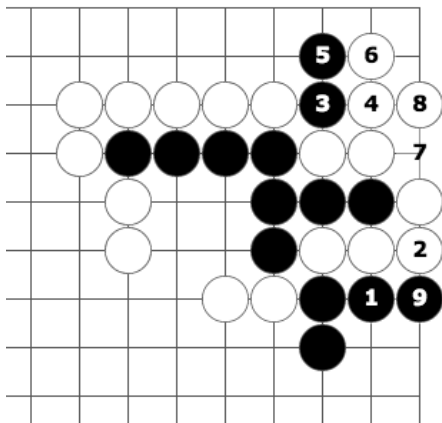
Dia. 4

Dia. 4 Preto deve resgatar suas próprias pedras capturando as brancas. Ele está completamente encurralado atrás das linha inimigas brancas, mas é cedo demais para abandonar as esperanças. Ele tem o tesuji da falta de liberdades.



Dia. 5

Dia. 5 Fracasso: Preto não está lendo nada.



Dia. 6

Dia. 6 (correto) Preto joga 1 a 9 e dá atari acima de 6 se Branco conectar. Contando esta conexão e atari, Preto varre Branco em onze movimentos. Somente onze movimentos – você poderia lê-los antes de jogar? Se não, nem jogue Preto 1. Não desista – leia!

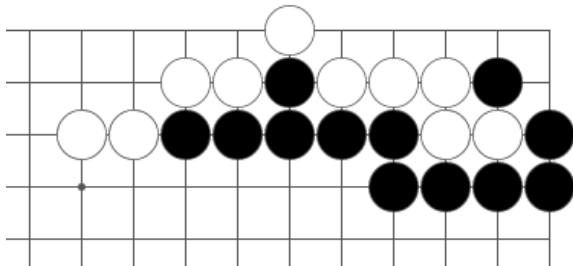
‘O quê – eu ler onze movimentos à frente? Como eu poderia –’ O interlocutor é um 15 kyu. Um 15 kyu? Até um 20 kyu consegue ler esse tanto. Um iniciante que mal aprendeu o jogo pode ler trinta a quarenta movimentos em uma escada. A sequência acima é tão desramificada quanto se pode desejar – o melhor lugar para se começar a praticar. Leia; ela

não vai se ler sozinha. Leia, visualize a solução final, e experiencie o prazer de perceber que você pode ler onze movimentos à frente. A confiança que você ganha lhe impelirá ainda mais adiante.

Você já viu a resposta, mas volte ao Dia. 4 na última página e pratique ler estes onze movimentos de novo. Quando você puder vê-los, tente ler os problemas seguintes da mesma maneira. Encontre as respostas você mesmo antes de ver os diagramas com elas.

Problemas Avançados

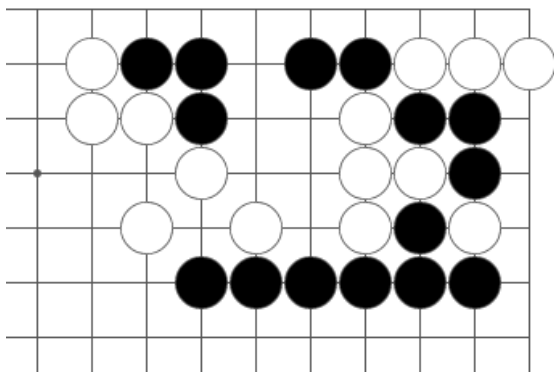
Desta vez, eu preparei alguns problemas especialmente difíceis, problemas distorcidos. Eles talvez sejam difíceis demais para alguns de meus leitores.



Dia. 7

Problema 1

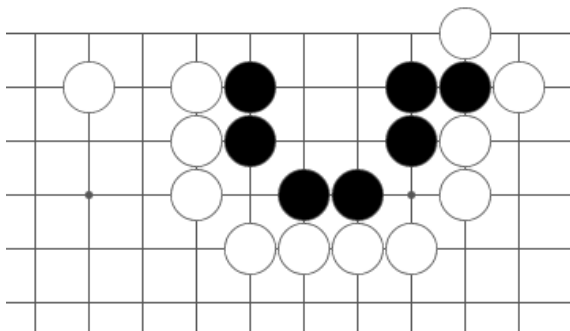
Dia. 7 Preto a jogar. Ele consegue capturar as cinco pedras brancas?



Dia. 8

Problema 2

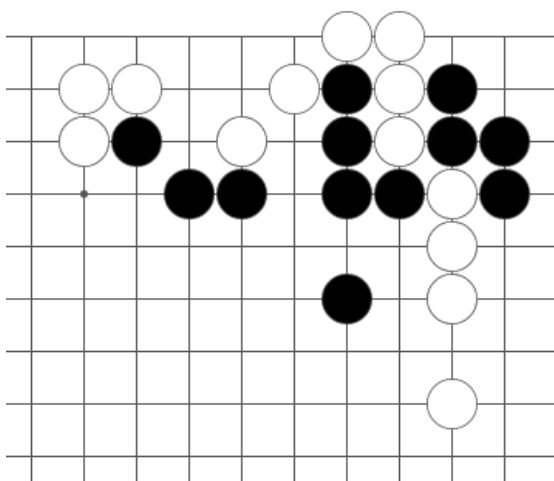
Dia. 8 Preto a jogar e capturar não só as três pedras brancas no canto, mas quatro mais no centro.



Dia. 9

Problema 3

Dia. 9 Preto a jogar e viver.

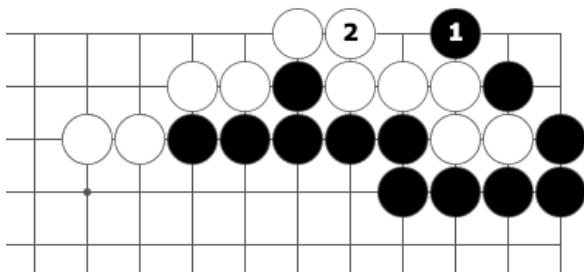


Dia. 10

Problema 4

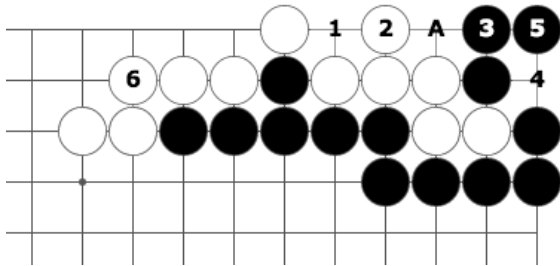
Dia. 10 Preto consegue capturar as quatro pedras brancas?

Resposta ao Problema 1



Dia. 11

Dia. 11 O hane preto em 1 está errado. Branco conecta em 2 e fim; Preto não pode fazer nada.



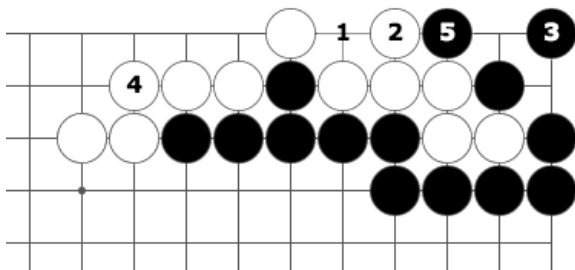
Dia. 12

Dia. 12 De acordo com a situação, Preto tem que começar com o sacrifício em 1. Você não pode esperar pescar nenhum peixe a não ser que você ofereça alguma isca. Preto 1 é a isca, e Branco naturalmente a captura com 2. O lado bom das pedras é que, diferentemente de peixes, elas não podem se salvar se recusando a serem iscas. Elas são como peixes, porém, pois, se

você oferecer a isca errada, você jamais as pegará.

A seguir, Preto metodicamente desce em 3. Ele espera que Branco conecte com 4 em 6, depois do qual Preto 'A' vai pegá-lo sem nenhuma liberdade, mas ele está pensando rápido demais. Branco contra-ataca em 4 e, depois de 5 e 6, Preto está alarmado em descobrir que ele é quem foi pego sem liberdades.

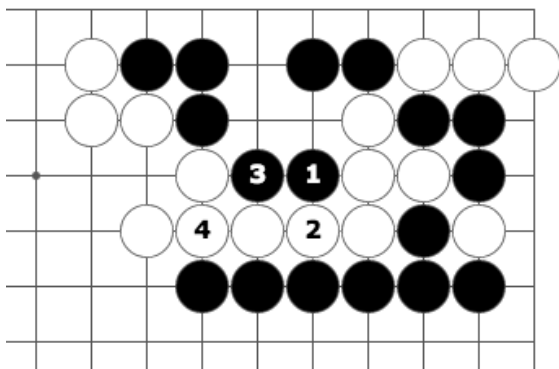
Isso não serve. Preto tem um movimento muito melhor do que 3. Não há muitas escolhas, então você deveria vê-lo imediatamente, apesar de ele talvez esteja em um ponto-cego.



Dia. 13

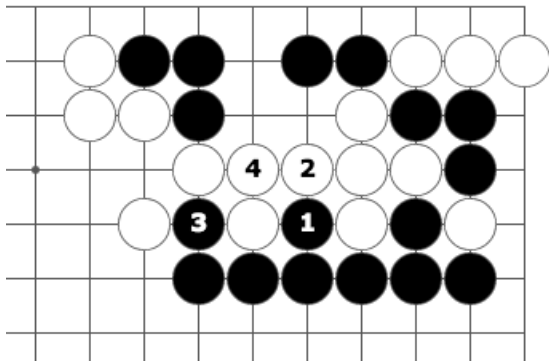
Dia. 13 (correto) Apesar de ser difícil de se descobrir, Preto 3 é a resposta. Branco conecta em 4 e Preto 5 começa um ko. 'Um ko? Você quer dizer que Preto não pode capturar Branco incondicionalmente?' Se ele puder, eu gostaria de saber como.

Resposta ao Problema 2



Dia. 14

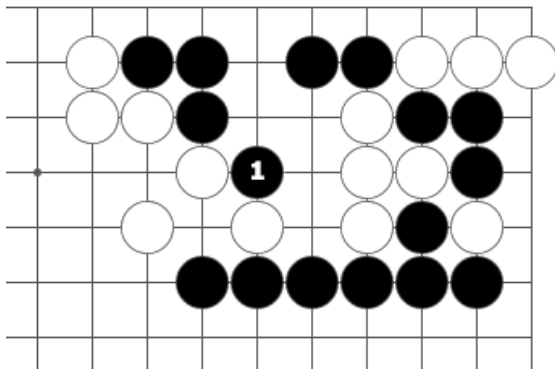
Dia. 14 1 e 3 não levam Preto a lugar nenhum. Tal carência de presciência gera uma negligência criminal. Preto deveria corrigir seu modo de pensar, ou ele jamais melhorará.



Dia. 15

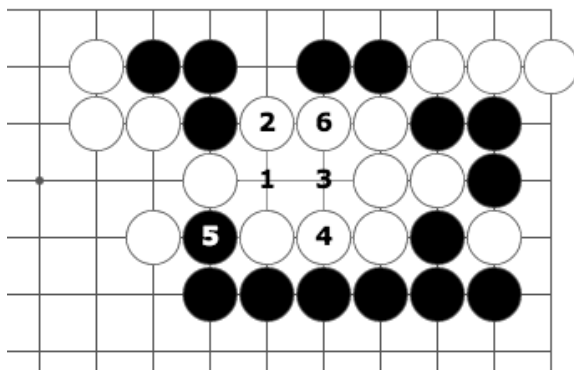
Dia. 15 Isto é o mesmo que o diagrama anterior.

'Mas, veja – eu sou fraco. Não é verdade que um pouco de aprendizado é uma coisa perigosa? Tesujis não tem lugar no meu jogo.' Se é assim que você se sente, você jamais se tornará forte.



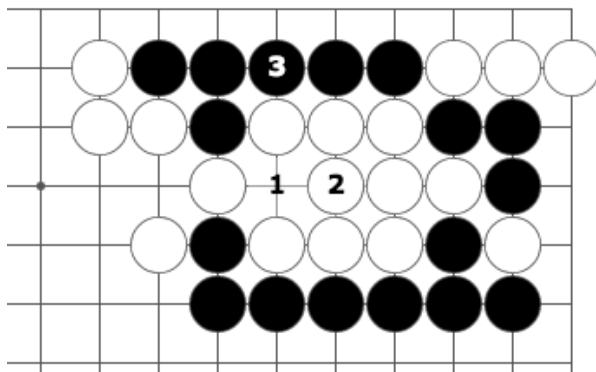
Dia. 16

Dia. 16 (correto) O relâmpago de inspiração vem em Preto 1, uma versão do tesuji grampeador. A continuação até a captura branca tem que ser lida também, mas só de estar apto a pensar em um movimento esperto como 1 deveria dar um sentimento de orgulho. Este padrão aparece às vezes em jogos reais. Ocasionalmente, você deveria deixar de lado movimentos crassos como os dos Dias. 14 e 15 e pensar em alguns mais elegantes, como este. O que é um tesuji? Preto 1 fornece a resposta.



Dia. 17

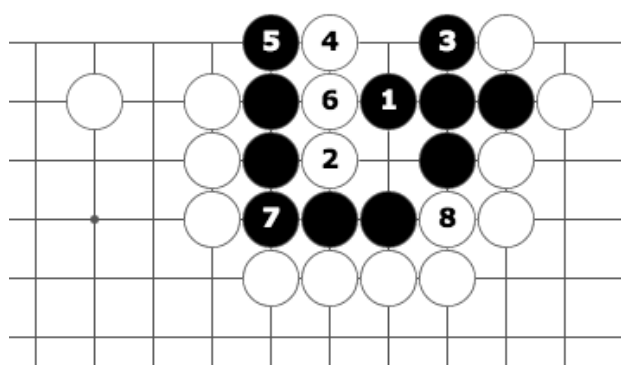
Dia. 17 Agora qual é a continuação? Branco 2 etc. são forçados. Dar ao inimigo duas pedras com Preto 5 é o que separa noviços de especialistas.



Dia. 18

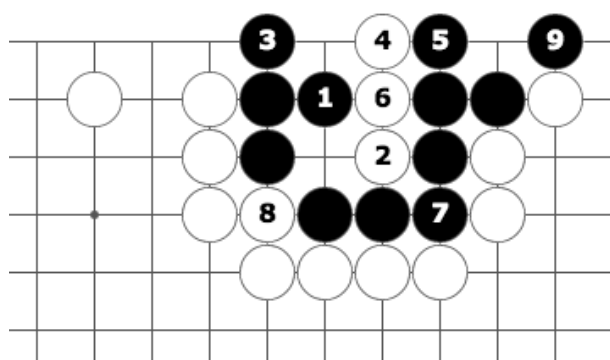
Dia. 18 Continuando do último diagrama, Preto 1 e 3 coletam o aglomerado branco por inteiro.

Resposta ao Problema 3



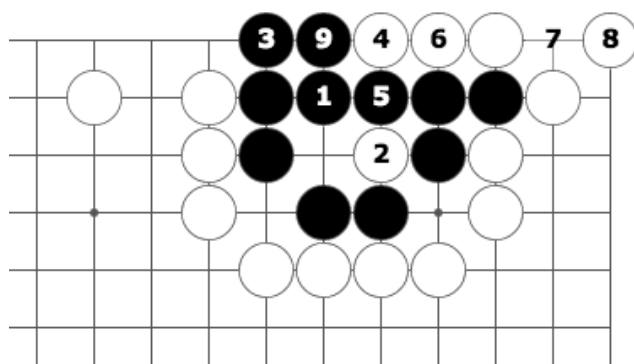
Dia. 19

Dia. 19 Preto 1 é um fracasso. O resultado até Branco 8 talvez pareça um seki, mas Preto está morto.



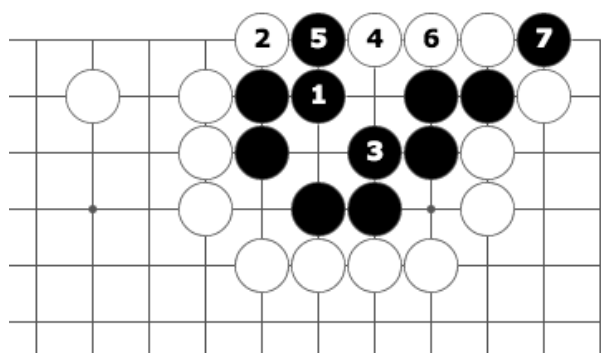
Dia. 20

Dia. 20 Este é o Preto 1 correto, mas a continuação está errada e Preto morre de novo, uma vítima de leitura rasa.



Dia. 21

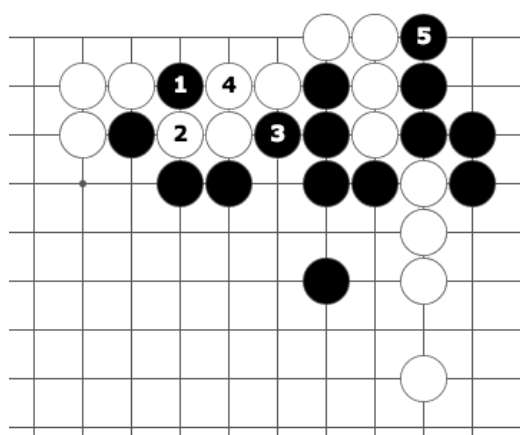
Dia. 21 (correto) Esta sequência difere da última em Preto 5. Para evitar o fracasso, Preto deve descartar o dogma de que não pode deixar Branco se conectar e mudar para a ideia de deixá-lo se conectar (em 6), então emboscando-o com o próximo movimento. Preto 7 balança a isca, e Branco é pescado. Capturar três pedras dá a Preto seu segundo olho.



Dia. 22

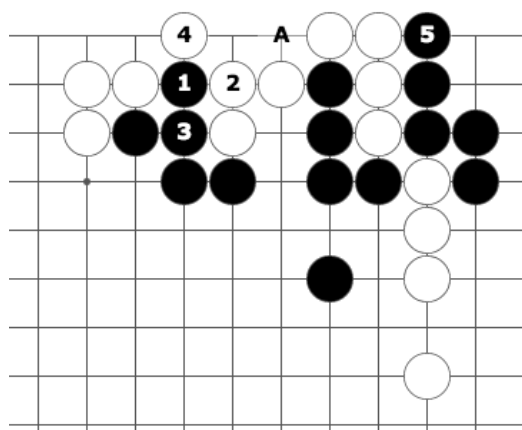
Dia. 22 Esta variação termina da mesma maneira.

Resposta ao Problema 4



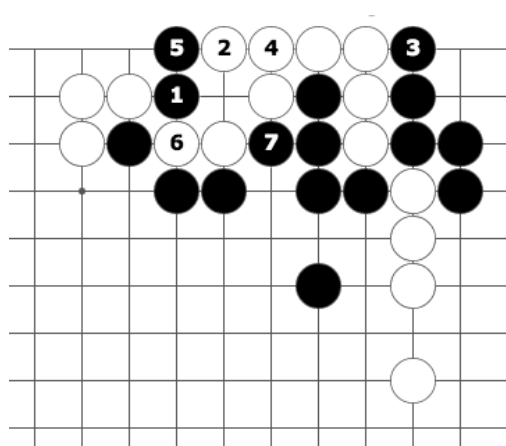
Dia. 23

Dia. 23 Preto desce sobre seu adversário com o hane em 1. Branco 2 significa morte-súbita em Preto 5.



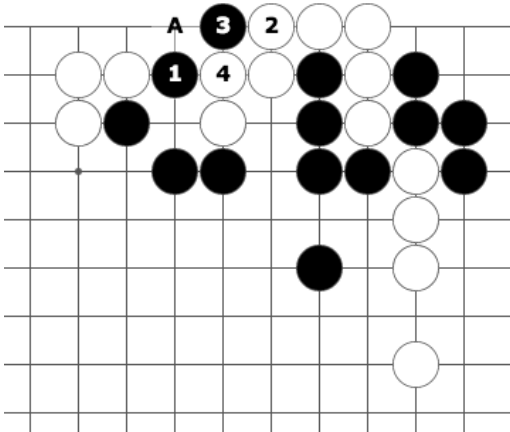
Dia. 24

Dia. 24 Se Branco jogar 2, aqui ele perde novamente. Note que Preto não joga 5 em 'A'. Esse seria um escorregão trágico.



Dia. 25

Dia. 25 Este Branco 2 também termina em falta de liberdades. Neste ponto, eu pensava que preto venceria, mas –

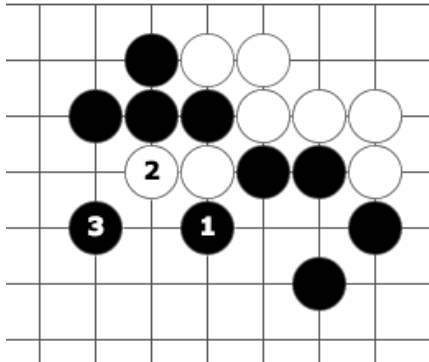


Dia. 26

Dia. 26 Branco pode se salvar conectando em 2. Se Preto jogar 3 em 4, Branco se conecta em 'A'. A resposta é que Preto não pode capturar Branco. Perdoe minha gafe.

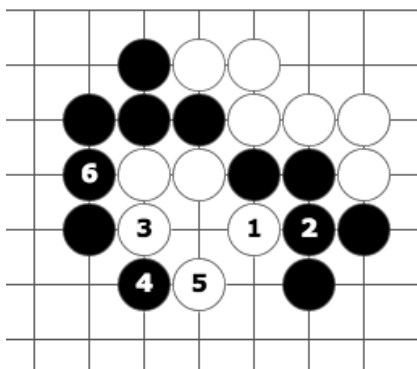
A Escada em Espiral

A atenção de um bebê pode ser distraída balançando um objeto giratório na frente de seus olhos. Usar o mesmo truque para esmagar um oponente é um dos prazeres do Go que até um iniciante pode desfrutar. Aqui está um exemplo da técnica. Aprenda o resto com os problemas. Uma vez que você soluciona o primeiro, os outros seguem sem esforço da mesma maneira.



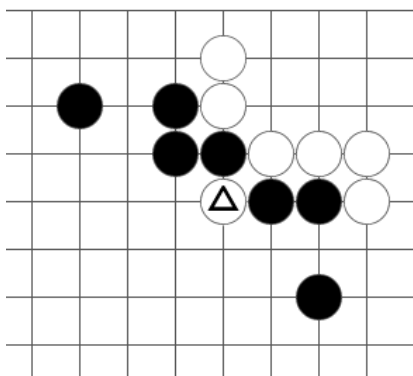
Dia. 1

Dia. 1 Preto 1 e 3 capturam Branco. Prova?



Dia. 2

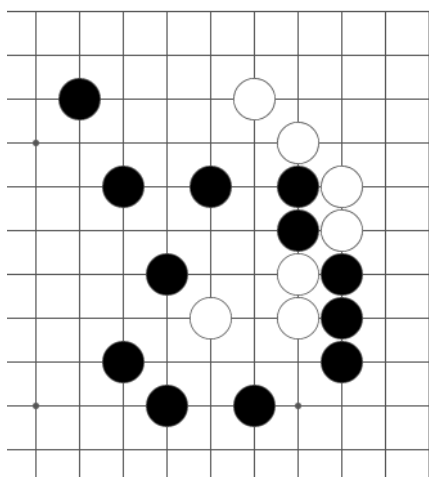
Dia. 2 Branco tenta escapar em 3 depois de dar atari em 1, mas esta é a chance que Preto estava esperando. Preto 4 é o movimento de compressão que é o segredo da escada em espiral, e Preto 6 apreende o então fugitivo. Assim como com o tesuji da falta de liberdades, se Preto não quiser abrir mão de uma pedra como isca, o grande peixe fugirá e ele não terá mais tesuji.



Dia. 3

Problema 1

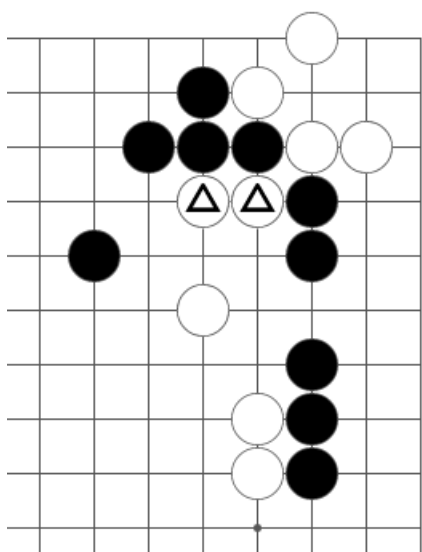
Dia. 3 Preto a jogar e capturar a pedra de corte marcada. **Dica:** isto é uma aplicação direta do exemplo.



Dia. 4

Problema 2

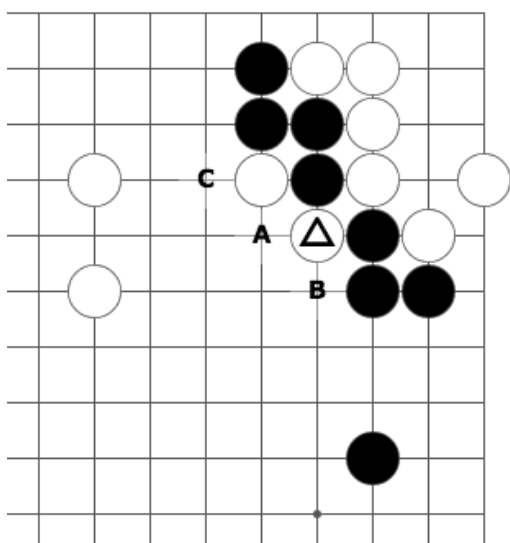
Dia. 4 Branco a jogar. Suas três pedras cercados parecem não ter maneira de se salvar, mas uma inspeção mais atenta deveria revelar uma rachadura na posição preta.



Dia. 5

Problema 3

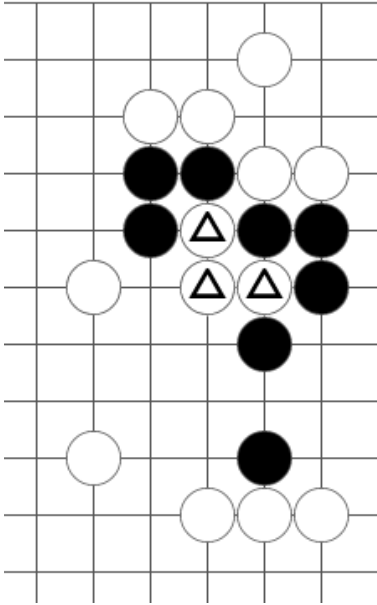
Dia. 5 Preto a jogar e capturar as pedras de corte marcadas. Rastejar continuamente só irá lhe deixar enlameado, mas o tesuji o torna um problema fácil.



Dia. 6

Problema 4

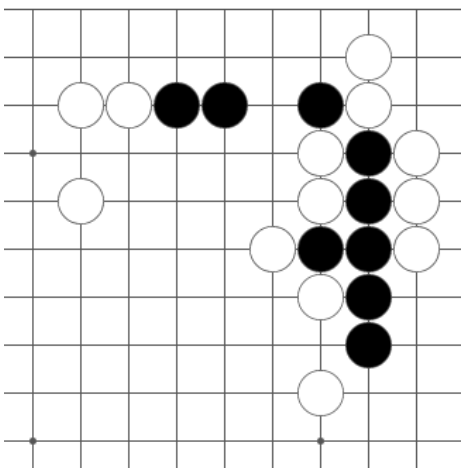
Dia. 6 Preto a jogar e capturar a pedra marcada. Neste tipo de luta é fácil perder difícil quais são as pedras importantes e quais não tem importância. A pedra marcada é a pedra-chave que corta Preto em 2, então ele estará seguro se a capturar. Não esteja satisfeito com Preto 'A', Branco 'B', Preto 'C'.



Dia. 7

Problema 5

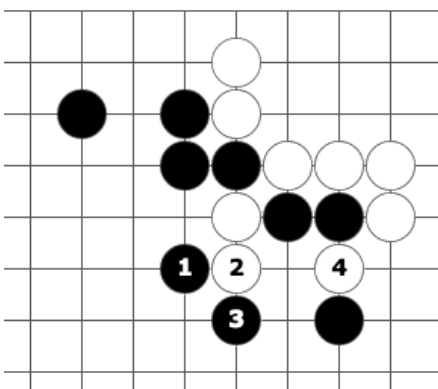
Dia. 7 Preto a jogar e capturar as três pedras marcadas.



Dia. 8

Problema 6

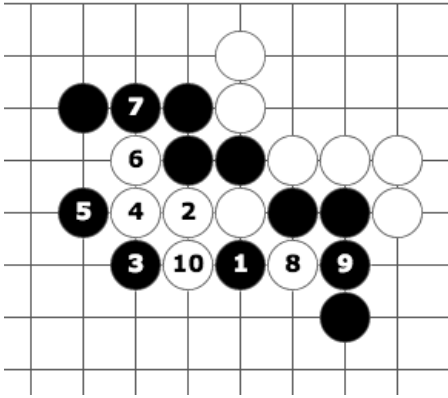
Dia. 8 Preto a jogar. Ele terá sucesso se puder conectar todas as suas forças. À primeira vista, é difícil enxergar onde está o foco, então leia a sequência até o fim devagar e certamente.



Dia. 9

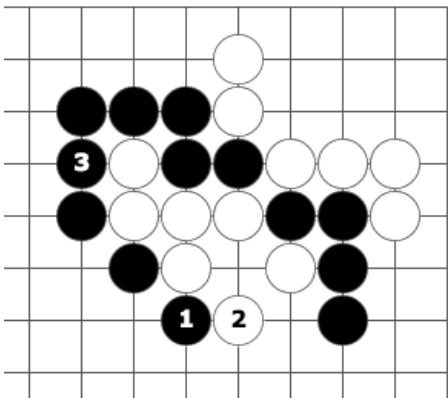
Resposta ao Problema 1

Dia. 9 A tentativa de contenção preta em 1 é um rápido fracasso. Branco 2, Preto 3, Branco 4, e Preto é capturado.



Dia. 10

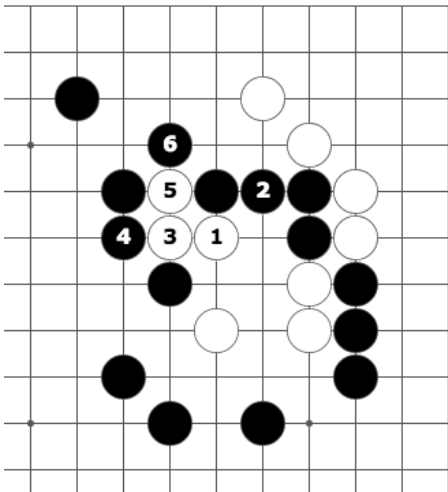
Dia. 10 (correto) A sequência correta combina uma rede com uma escada, os dois métodos básicos de captura, em uma marcha em direção à vitória. (Jogar 3 em 4 e começar uma escada normal não é tão bom, mesmo que ela funcione. Branco deveria ser capturado localmente.) Depois de Branco 10 –



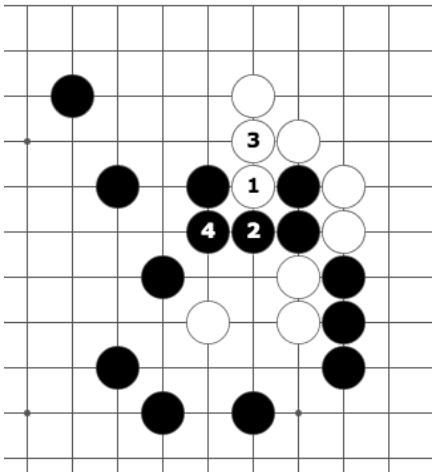
Dia. 11

Dia. 11 Preto 1 e 3 finalizam o serviço. Tente este tipo de sequência de captura nos seus próprios jogos – lhe dará prazer em dobro.

Resposta ao Problema 2

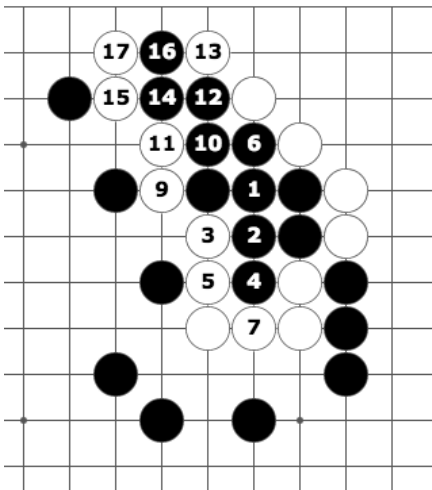


Dia. 12 Movimentos aleatórios como Branco 1 que só aparentam ser tesuji levam a lugar nenhum. Com Preto 6, Branco fracassou.



Dia. 13

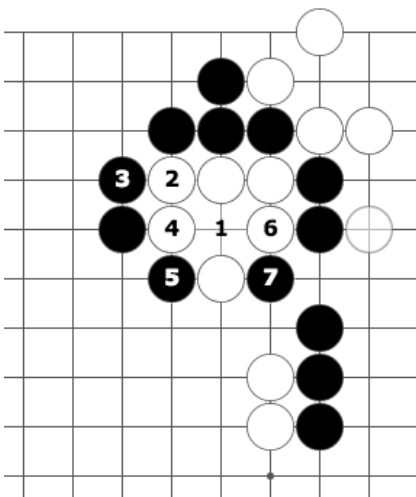
Dia. 13 Depois de ver o ponto correto em 1, seria cegueira para Branco conectar em 3 porque ele está em atari.



Dia. 14

Dia. 14 (correto) Branco corta com 1 e 3 e se espreme para fora na sequência forçada mostrada, uma fuga brilhante. Ao menos um vez, tente ler uma sequência como esta até o fim. Sinta a satisfação e alegria de fazê-la.

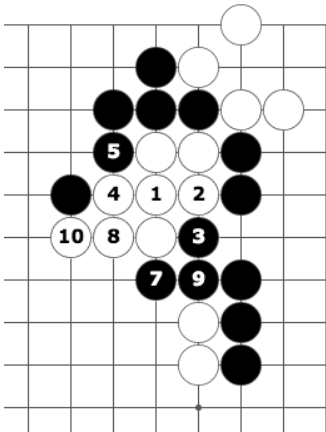
Alegria = confiança = melhora.



Dia. 15

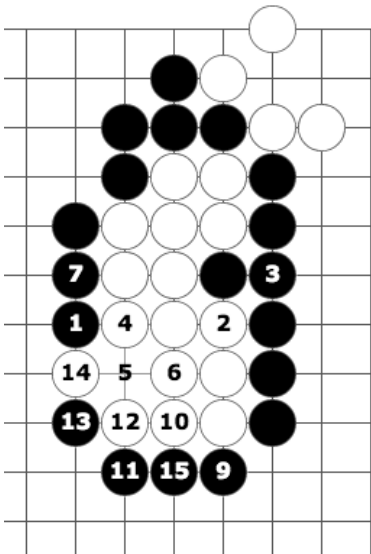
Resposta ao Problema 3

Dia. 15 (correto) Não há outro lugar para atingir senão Preto 1. O problema reside em ler a continuação, mas Branco 2 deixa tudo fácil. Todos deveriam saber o padrão do ninho do grou até Preto 7.



Dia. 16

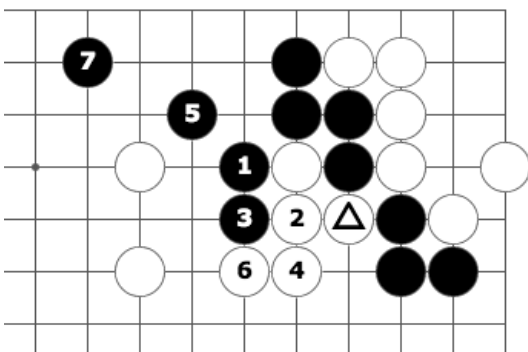
Dia. 16 A pergunta começa quando Branco joga 2 aqui. Preto o espreme em um aglomerado com 3 e 8, mas, se ele voltar e conectar em 9 porque a escada não funciona, Branco escapa com 10. Preto tem que ser mais tenaz.



Dia. 17

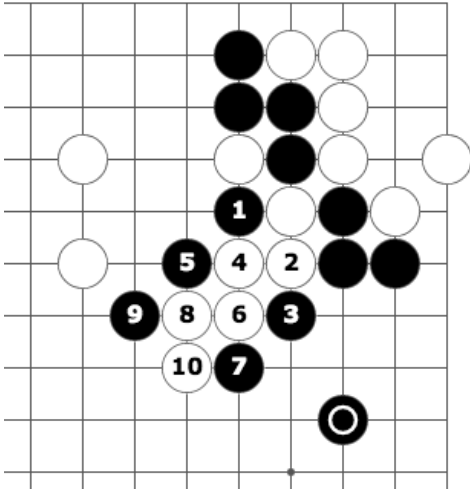
Dia. 17 Ele enreda Branco com 1, segura-o firmemente, e o roda até 15. O prazer é quase grande demais para ser verdade. A sequência completa é de vinte e três movimentos mas desramificada. Veja o diagrama original do problema e pratique ler novamente.

Resposta ao Problema 4



Dia. 18

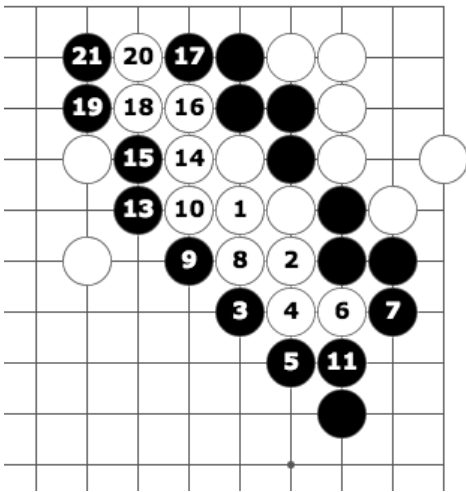
Dia. 18 Fazer Branco se conectar a pedra sem valor com a que tem importância e, portanto, tornando-a pesada é essencialmente uma boa ideia, no entanto, aqui Preto tem uma maneira de capturar a pedra importante (a marcada), então algo menos falha.



Dia. 19

Dia. 19 Preto está cometendo um erro tentando perseguir Branco em uma escada. Atenção, Preto, a escada está caindo!

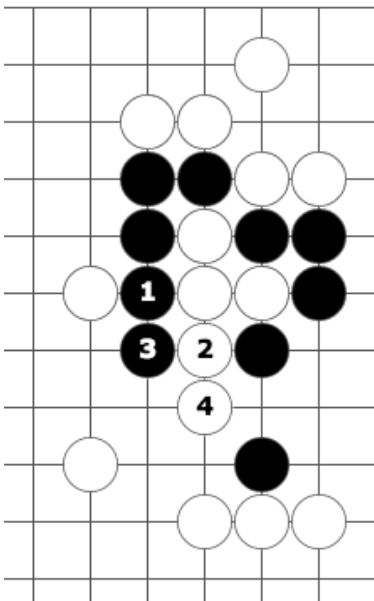
Se ele continuar, até um iniciante pode ver que tudo vai desmoronar.



Dia. 20

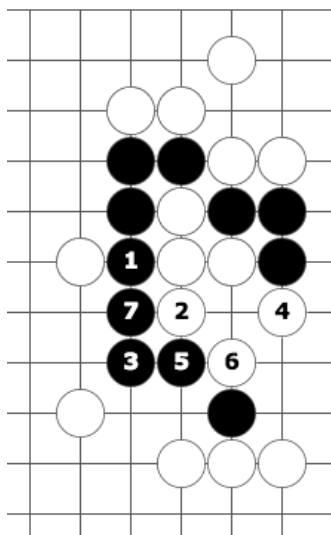
Dia. 20 (correto) Preto joga 1 e 3 e espreme, capturando Branco em uma escada em espiral. Lei precisamente até Preto 21. Ler confusamente o caminho não é o suficiente.

Resposta ao Problema 5



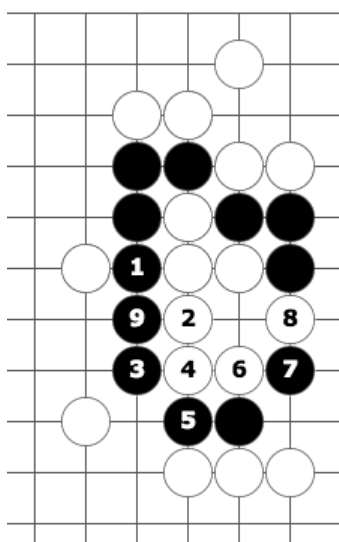
Dia. 21

Dia. 21 É tarde demais para parar e pensar depois de ter jogado. Preto 1 e 3. A maioria das pessoas viria tão longe e então gemer 'Ó céus!' Por que você não consegue aprender a pensar à frente?



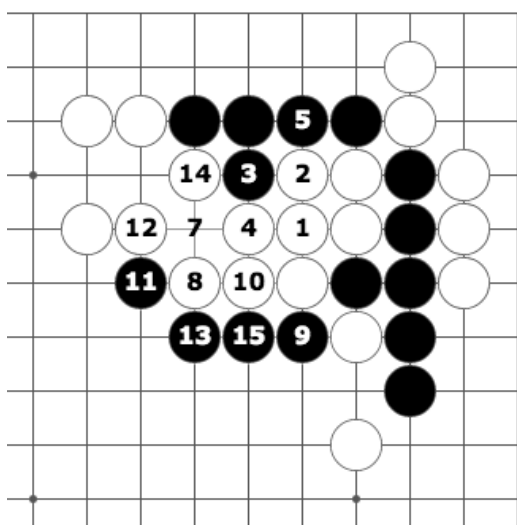
Dia. 22

Dia. 22 (correto) Se Branco responder Preto 1 e 3 com 4, Preto o espreme e o captura com 5 e 7.



Dia. 23

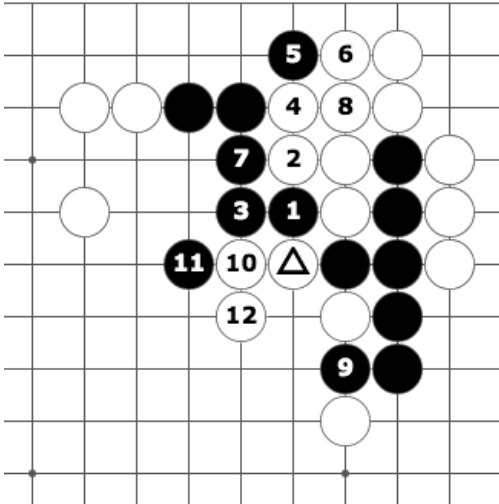
Dia. 23 Se Branco correr para fora em 4, Preto 5 a 9 o encurralam em um padrão gigante do ninho do grou. O tesuji da escada em espiral segura as pedras do oponente, as rola em uma massa, e espreme a vida para fora delas. O leitor consegue ver?



Dia. 24

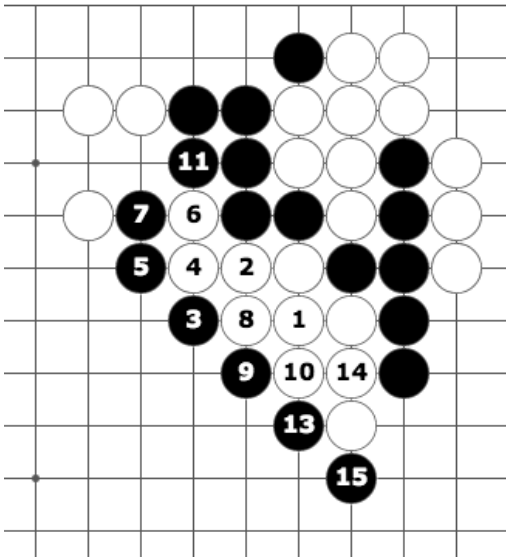
Resposta ao Problema 6

Dia. 24 Preto tem o corte em 1; mas, se ele espremer rápido demais com 3, ele fracassa. Tudo que ele está fazendo é participar de uma sessão de treinamento de espremeção. Seu grupo no lado superior está tão morto quanto um pedaço de madeira.



Dia. 26

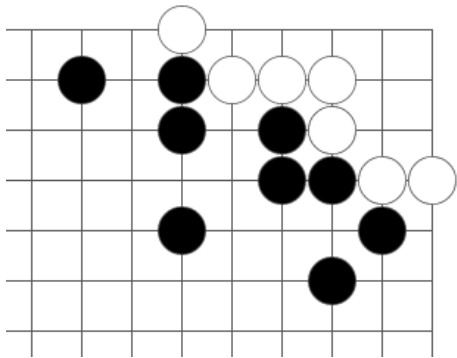
Dia. 25 Preto joga 1 e 3, então espreme com 5 e 7 – fim do estágio um. Mudando seu algo para a pedra triangulada branca, ele joga 9, mas Branco escapa com 10 e 12. Estágio dois: fracasso.



Dia. 26

Dia. 26 (correto) Preto 1 e 3 são o tesuji da escada em espiral, e veja o modo com que Preto caça Branco a seguir. O leitor leu tão longe desde o diagrama original do problema? Todos os problemas seguiram o mesmo princípio. A questão era simplesmente uma de habilidade de leitura.

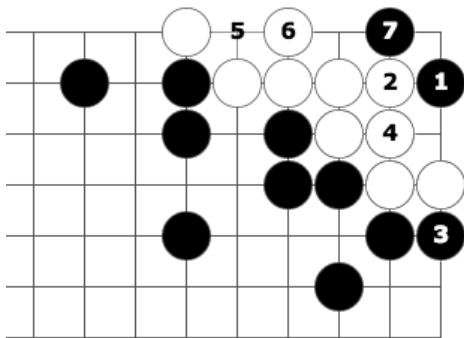
O Posicionamento



Dia. 1

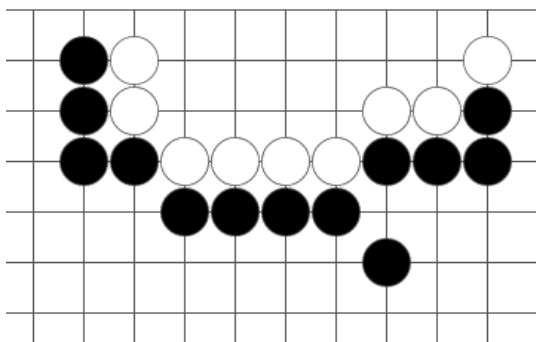
Dia. 1 Preto a jogar e matar Branco. Parece pouco razoável que um grupo branco como este, com sete ou oito pontos de território, devesse morrer, mas tais coisas podem ocorrer. Sem um instinto para tesujis, Preto não saberia por onde começar, entretanto, se ele souber o tesuji do posicionamento, ele pode deixar Branco de joelhos com um golpe.

Este é um problema elementar. Se ele confundir o leitor, isso só mostra que ele não entende o tesuji do posicionamento.



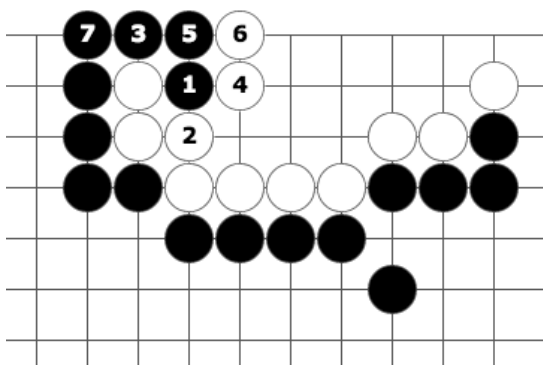
Dia. 2

Dia. 2 Preto 1 é o tesuji do posicionamento. Nenhum outro movimento matará Branco. O resultado em Preto 7 é um quatro curvado no canto, ou seja, branco morre. Se Branco jogar 2 em 4, então Preto 5, Branco 6, Preto 7 levam ao mesmo resultado. Uma vez que Preto joga 1, Branco não tem mais defesa.



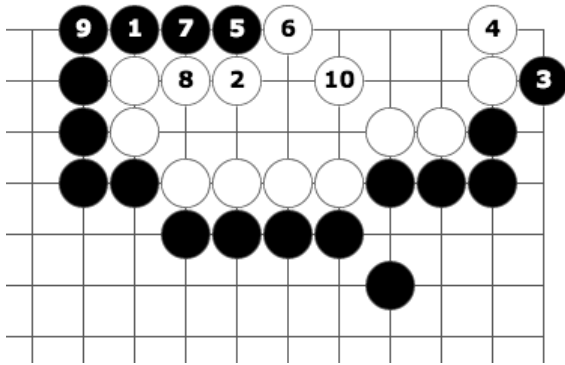
Dia. 5

Dia. 3 Preto a jogar. De acordo, desta vez o grupo branco é demasiado grande para morrer, mas o que amadores fariam é o seguinte.



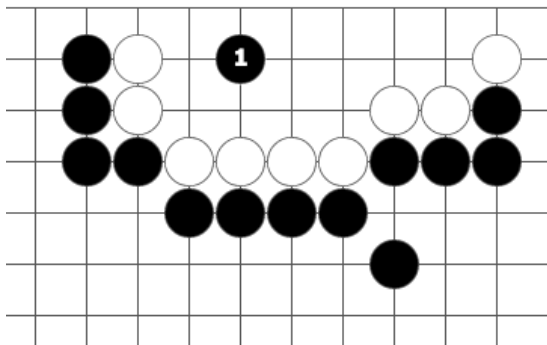
Dia. 4

Dia. 4 Grampear em Preto 1, eles vem o corte em 2 e a conexão em 3 como miai, ou estão eles confundindo Preto 1 por um tesuji de yose? Nem tanto um tesuji isto é, isso deixa Preto em gote.



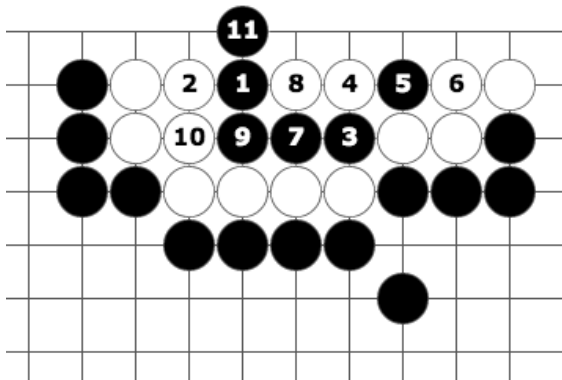
Dia. 5

Dia. 5 O hane em 1 é uma melhor jogada de yose, e agora Preto termina em sente, contudo, ele deveria se sentir desapontado por não ter obtido mais.



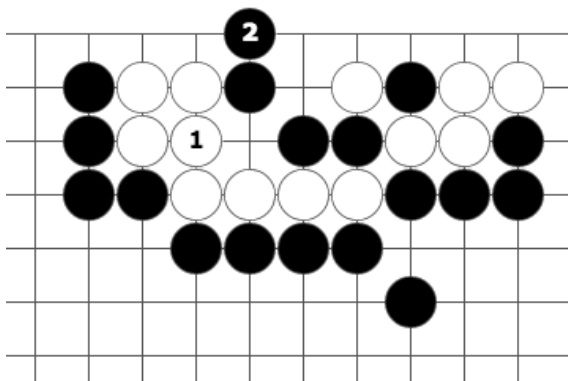
Dia. 6

Dia. 6 Um jogador mais forte talvez diria a si mesmo, 'Não jeito de Branco morrer, mas eu vou jogar o posicionamento em 1 de qualquer maneira e ver o que acontece'. O grupo branco sente uma repentina pontada no coração.



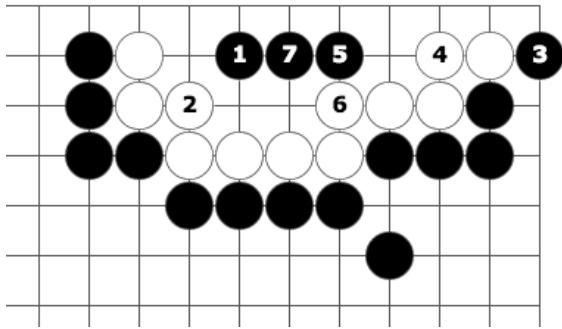
Dia. 7

Dia. 7 Branco 2 é uma resposta comum, mas Preto tem movimentos afiados lidos em 3 e 5. Branco não pode dar atari contra Preto 11 do outro lado, e perde oito pedras.



Dia. 8

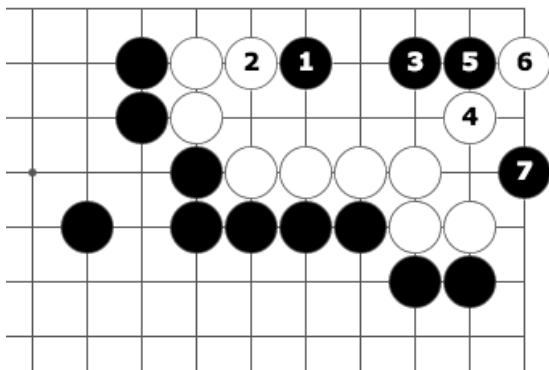
Dia. 8 Consequentemente, ele tenta simplesmente conectar em 1, não obstante, o resultado é o mesmo que quando ele joga Branco 8 em Dia. 7.



Dia. 9

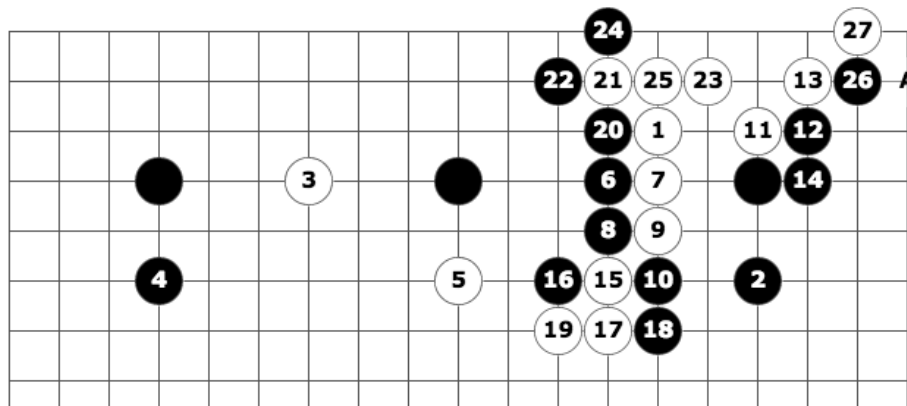
Dia. 9 Vamos deixar Branco mudar sua resposta original em 2. Branco 4 é dolorosamente submisso, pode até ser um exagero. Depois de 7, o pior que Preto pode conseguir é um seki.

Branco talvez tenha outras maneiras de responder, mas Preto 1 cintila maleficamente no ponto vital de seu território. Uma vez que você tenha este movimento básico no tabuleiro, você se encantará com o quão frequentemente ele pode ser aplicado.



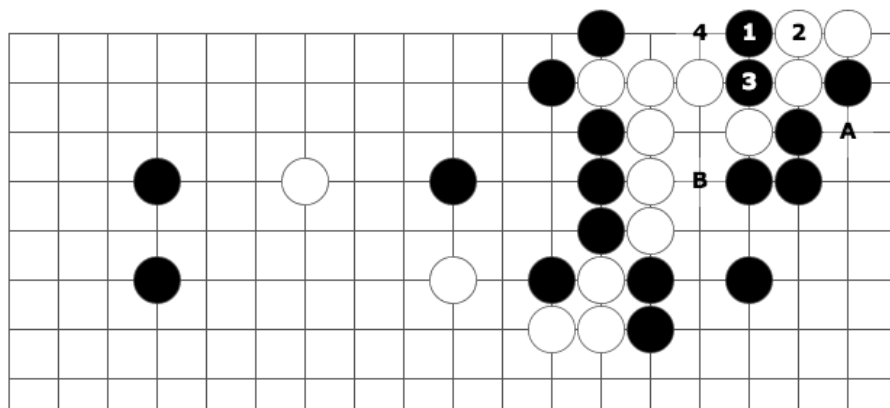
Dia. 10

Dia. 10 Previamente, você estava disposto a dar a Branco grandes áreas como esta como território, no entanto, agora, conhecendo tesuji do posicionamento, você se esgueira e alvoroça com Preto 1 e 3. Obtendo sucesso ou não, você terá o seu oponente perplexo e imaginando onde você aprendeu tais jogadas.



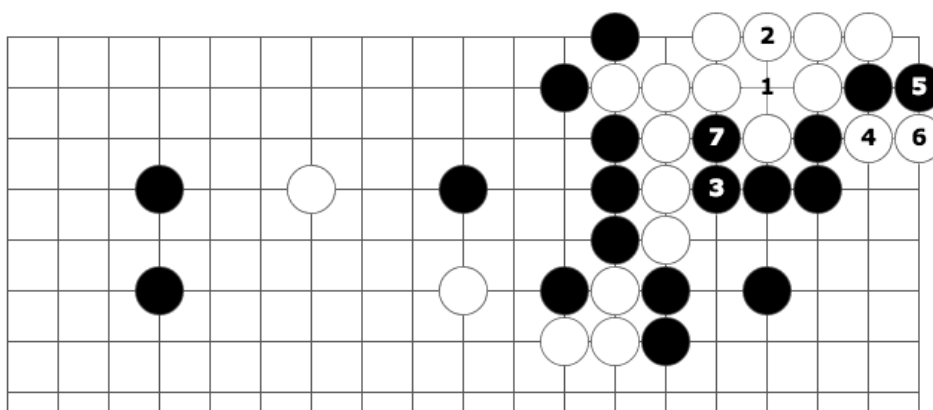
Dia. 11

Dia. 11 Seguindo a abertura padrão de jogos de desvantagem de 1, 3 e 5, o joseki corre de Preto 6 a Branco 27. Se Preto agora desce em 'A', Branco pode viver facilmente. Isso é como a maioria das pessoas jogaria, mas há um movimento aqui que vexará Branco consideravelmente. Você consegue achar Preto 28 e ler a continuação inteira?



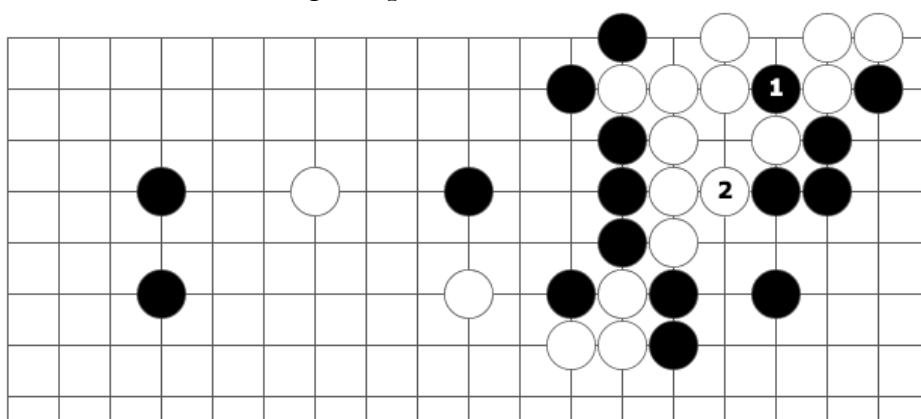
Dia. 12

Dia. 12 Preto 1, o posicionamento na borda, é desconcertante. Branco tem que jogar 2. A seguir, ele pode pensar que ele está vivo com ou 'A' ou 'B', mas Preto joga 3. Rindo sobre aqueles que não conseguem reconhecer um atari, Branco o captura com 4. Deixe-o rir o quanto quiser; o último que ri, ri melhor.



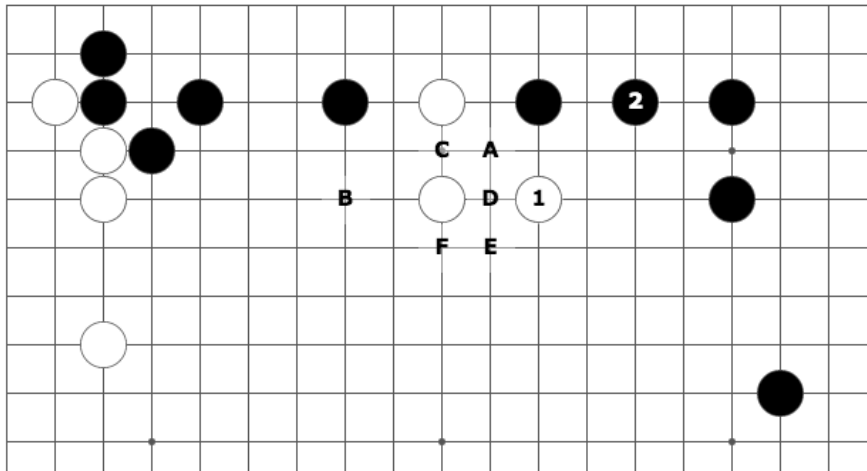
Dia. 13

Dia. 13 Continuando, Preto joga de volta em 1, e, se Branco captura com 2, seu grupo inteiro morre até 7. Agora quem está rindo?



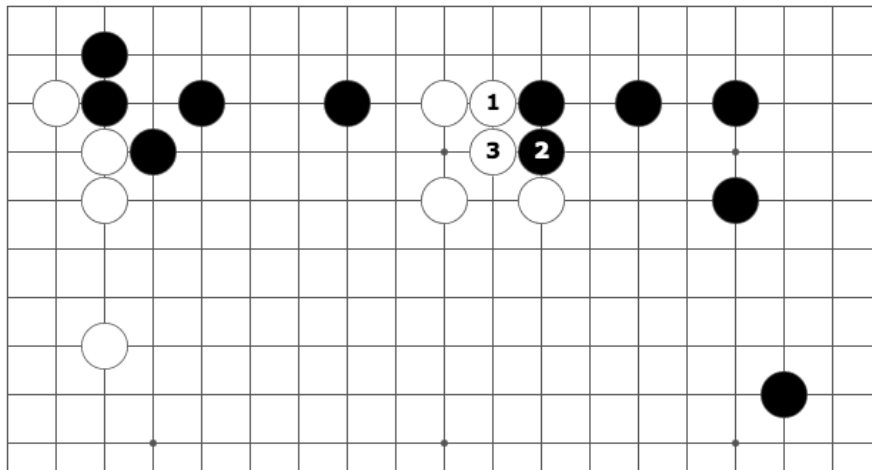
Dia. 14

Dia. 14 O movimento correto é jogar Branco 2 aqui e batalhar por um ko, mas o ko é completamente desigual, unilateral, a favor de Preto. Ele alegremente deixa Branco jogar duas pedras onde quer que Branco queira. Branco está horrorizado; ele jamais sonhara que Preto tivesse um movimento tão severo quanto este.



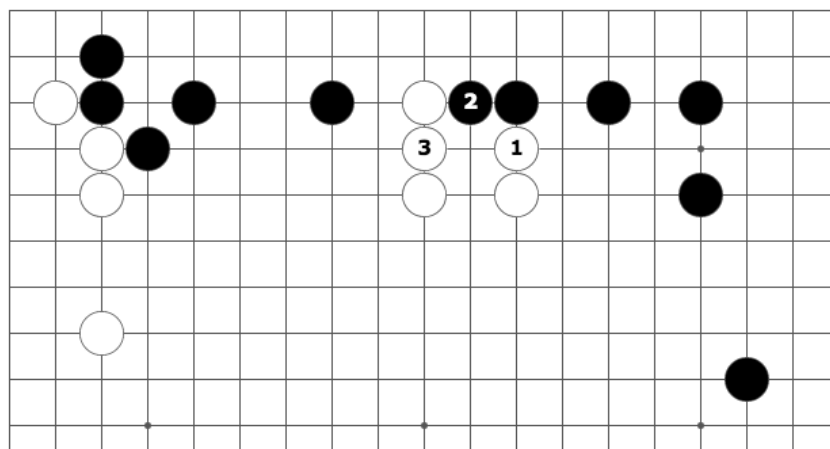
Dia. 15

Dia. 15 Esta é uma abertura de um jogo em igualdade. Preto se mantém baixo ao responder ao pivô branco em 1 pois ele mira a espiadela em 'A' logo em seguida. Então vem Branco 'C', Preto 'D', Branco 'E', Preto 'F', e Preto tem uma boa luta à frente.



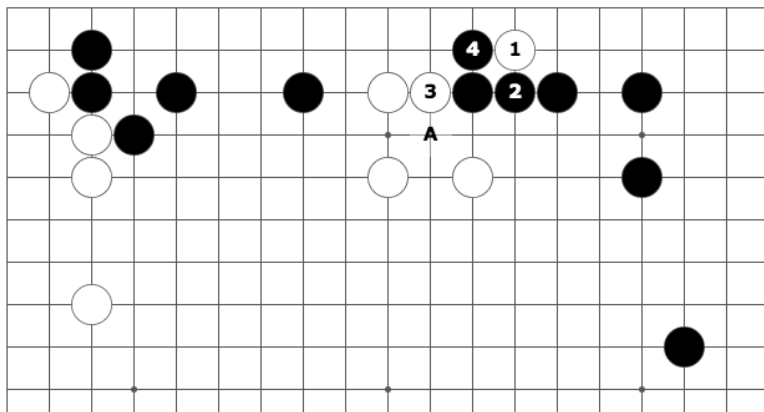
Dia. 16

Dia. 16 Não é muito atraente para Branco defender em 1, a razão sendo que Preto pode trocar 2 por 3 e então seguir para outro lugar em sente.



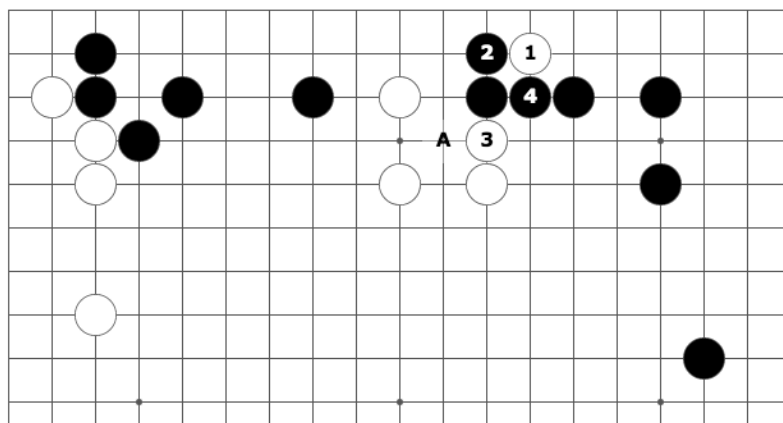
Dia. 17

Dia. 17 Nem é este Branco 1 atraente, pela mesma razão. Bem, então, onde Branco deveria jogar 1?

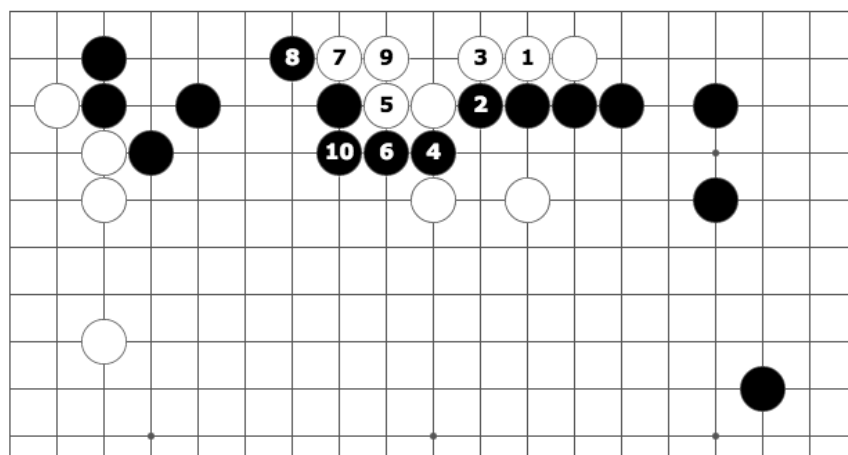


Dia. 18

Dias. 18 e 19 O posicionamento em 1 é uma bela sonda no momento perfeito. Se Preto conectar em 2, Branco se ajusta em sente com 3 e, se Preto resistir em 2 no Dia. 19, Branco se ajusta novamente externamente em sente.

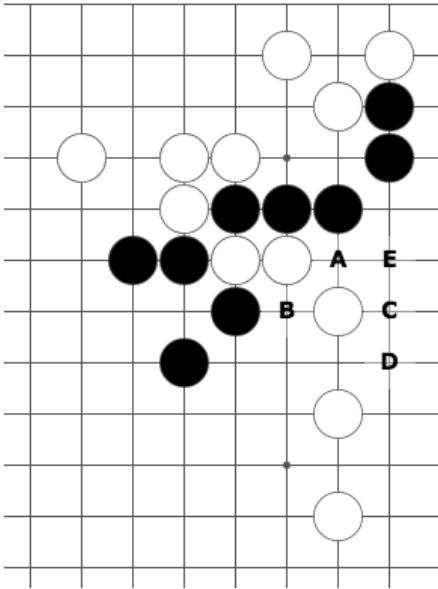


Dia. 19



Dia. 20

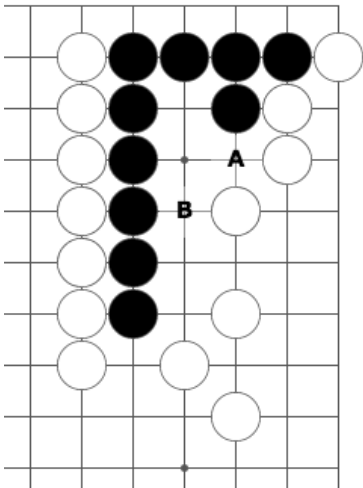
Dia. 20 A razão por que Branco não tenta salvar seu sacrifício ao invés de jogar 3 no Dia. 18, é que Preto está sempre à frente nesta sequência.



Dia. 21

Problema 1

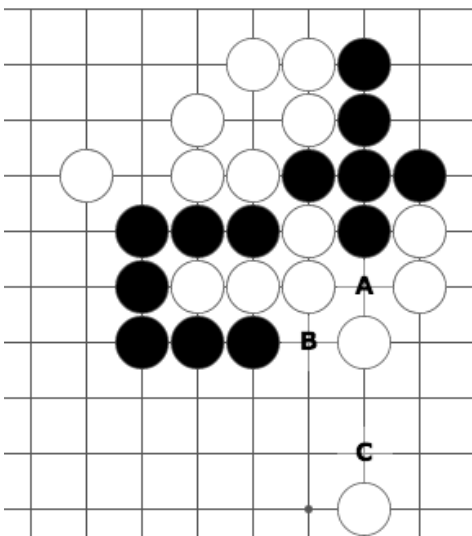
Dia. 21 Preto a jogar – como ele suas pedras no canto podem viver? Dando atari em 'A' ou 'B' é melhor deixado aos iniciantes. Preto 'C' é melhor, mas Branco 'D', Preto 'E', Branco 'A' e Preto morre.



Dia. 22

Problema 2

Dia. 22 Preto a jogar e viver. Preto 'A' ou 'B' não funcionam.



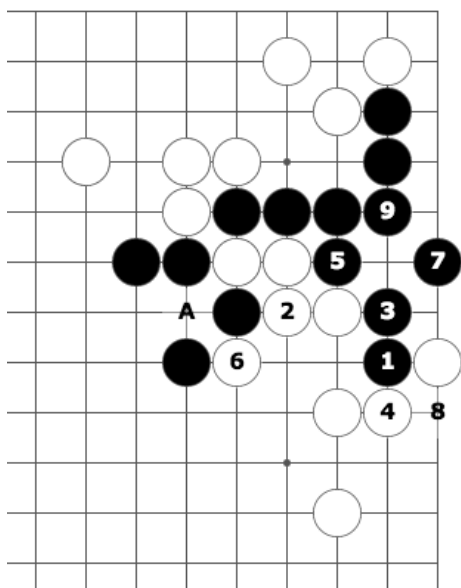
Dia. 23

Problema 3

Dia. 23 Preto a jogar e viver no canto. Sua forma em L não é suficiente para se fazer dois olhos, então ele tem que achar a fraqueza nas pedras do cerco branco. Dar atari em 'A' ou 'B' não vai funcionar. Preto 'C' parece um pouco com um tesuji, mas Preto tem um movimento muito melhor.

Resposta ao Problema 1

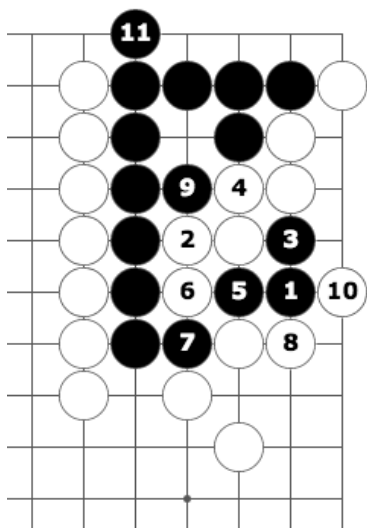
Dia. 24 Preto 1 é o tesuji do posicionamento. Branco 2 é a resposta mais forte, e Preto não tem tempo de conectar com 7 em 'A'.



Dia. 24

Resposta ao Problema 2

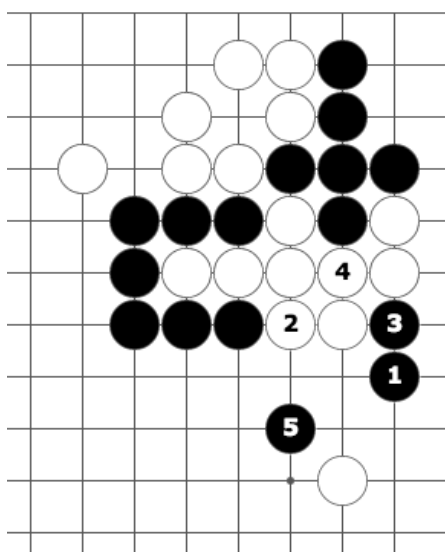
Dia. 25 Preto 1 é o tesuji do posicionamento. Branco 2 é uma forma de resistência, mas Preto habilidosamente sacrifica três pedras para fazer um olho em sente, e então vive com 11.



Dia. 25

Resposta ao Problema 3

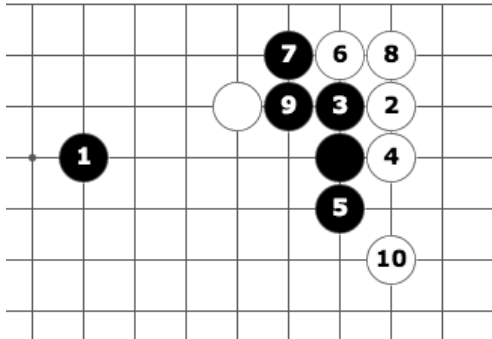
Dia. 26 Preto 1 é o tesuji do posicionamento. Branco 2 oferece resistência, mas Preto 3 e 5 capturam o grupo inteiro. Se Branco jogar 2 de outra maneira, Preto terá uma sequência ainda mais fácil.



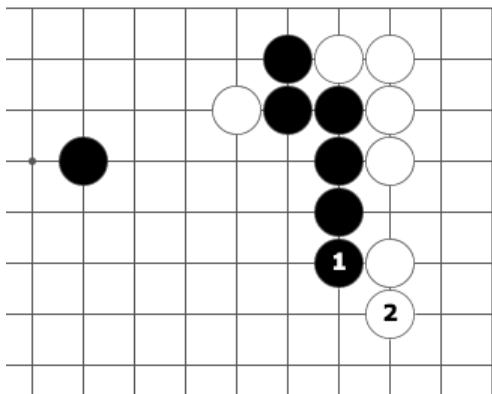
Dia. 26

O Contato

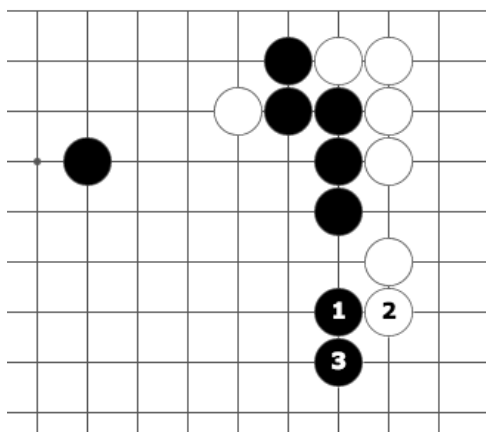
Um contato é um movimento que adere à pedra inimiga, mas não a uma pedra amiga. Tesujis de contato tem uma maneira própria de serem imediatamente úteis em partidas reais.



Dia. 1



Dia. 2



Dia. 3

Dia. 1 Preto 1 a 11 é um bem conhecido joseki; a questão é como seguir após seu fim. Não há praticamente livros sobre como continuar após josekis; então todos jogam por conta própria, mas –

Dia. 2 Pare! Tantos jogadores empurram com Preto 2, só porque eles podem fazê-lo em sente. Quão simplórios eles podem ser? A maior parte deles jamais pausou para considerar lucro e perda. Desejos subliminares tomam controle deles e eles empurram em 1 antes de perceber o que estão fazendo. A falha da troca 1-2 é que:

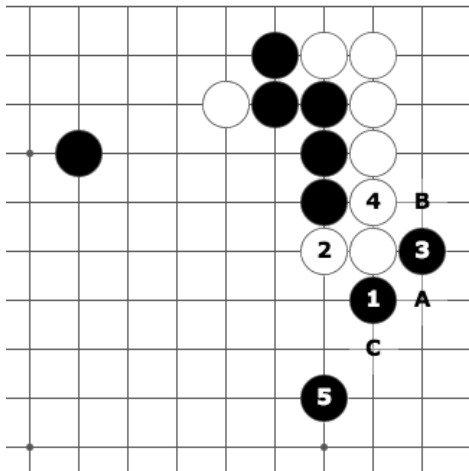
(1): Branco está se movendo à frente de Preto;

(2): Branco está sendo reforçado;

(3): Preto está perdendo bom potencial.

Qualquer um que queira melhorar no Go tem que domar seus impulsos básicos antes de jogar movimentos como 1. Em uma linguagem seca, 'Pare com isso!'

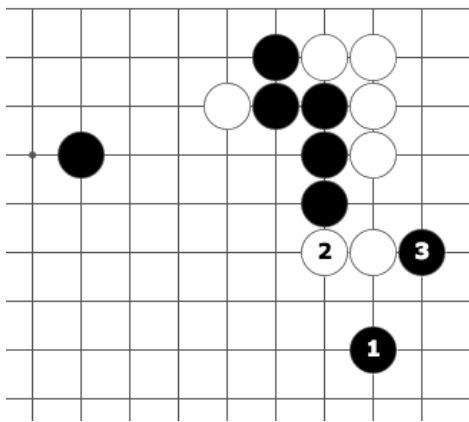
Dia. 3 Se Preto quiser uma parede externa, ele deveria pular à frente de Branco com 1 e deixar Branco empurrá-lo ao invés de vice-versa. Visto sob a luz da luta por passar à frente, Preto 1 é um bom movimento.



Dia. 4

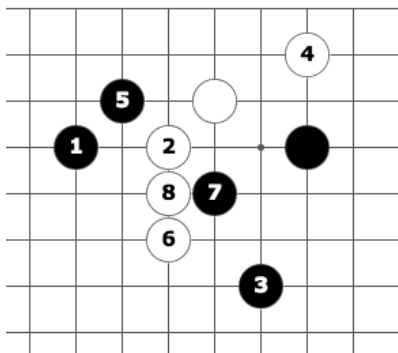
Dia. 4 Quando Preto já tiver endurecido sua formação no lado superior, ele pode assaltar o lado direito com o tesuji de contato em 1. Se Branco empurrar para fora em 2, Preto se arqueia em torno dele com 3. Preto 5 rapidamente lhe dá uma posição viável.

Se Branco jogar 2 em 'A', Preto está mais do que satisfeito em jogar 4, Branco 'B', Preto '2', Branco 3, Preto 'C'.



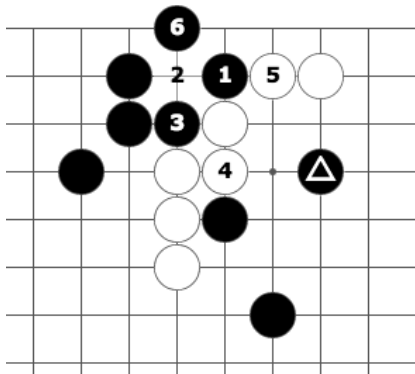
Dia. 5

Dia. 5 Preto pode também abordar em um intervalo de um espaço com 1: se Branco jogar 2, Preto tem um belo contato em 3. Você entende por que ele funciona?



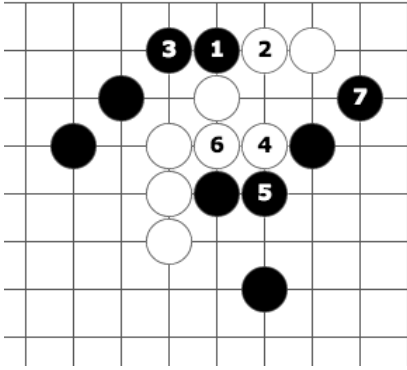
Dia. 6

Dia. 6 Preto 1 a Branco 8 às vezes aparece em partidas em igualdade. A questão é sobre o próximo movimento preto.



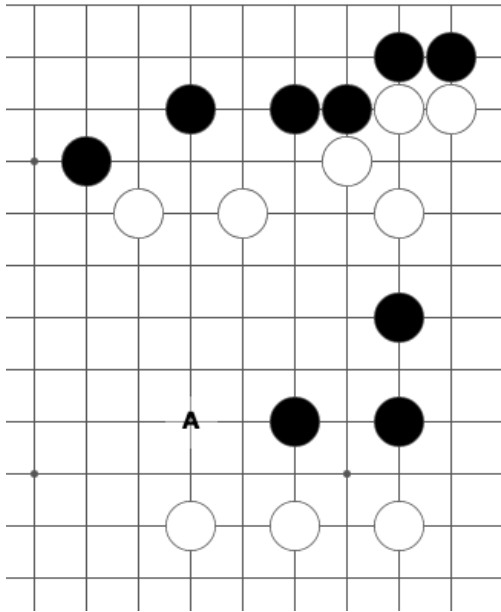
Dia. 7

Dia. 7 Branco não possui resposta para o tesuji de contato em 1. Se ele contra-atacar com 2, ele tem que dar passagem com 4, e, depois de 7, a pedra preta triangulada está exatamente no seu ponto vital, um ótimo resultado para Preto.



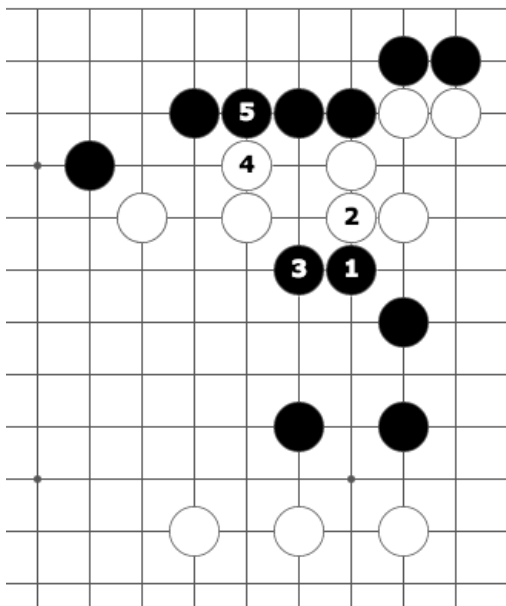
Dia. 8

Dia. 8 Se Branco jogar 2 aqui, Preto volta em 3. Branco 4 e 6 preenchem espaço morto, enquanto que todas as pedras pretas combinam idealmente ataque e defesa. Um bom movimento leva a outro. Preto 1 e o resto se somam em um grande sucesso.



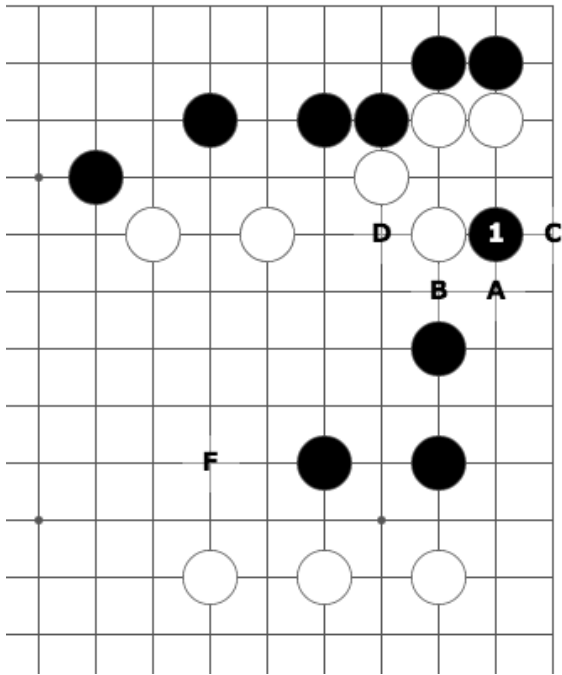
Dia. 9

Dia. 9 Turno preto – como ele deveria jogar na batalha no lado direito? Normalmente, ele pularia para 'A', mas seria bom para ele tentar algo mais ativo também.



Dia. 10

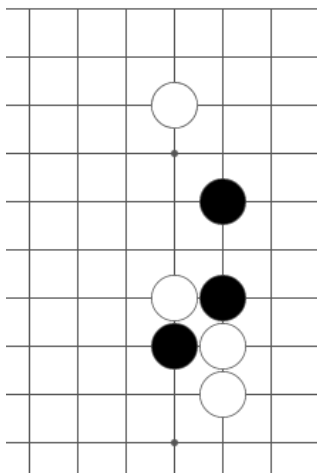
Dia. 10 E a espiadela em 1? Branco responde com 2, e sua contra-espiadela em 4 torna Preto 3 um movimento absolutamente ruim. Forçado a tomar gote em 5, Preto está direcionado a uma crise no lado direito.



Dia. 11

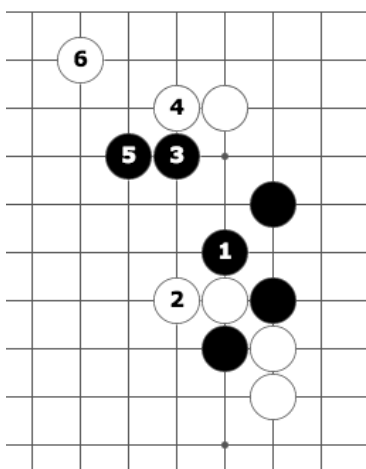
Dia. 11 Contatar em Preto 1 é um tesuji inspirado. Se Branco responde em 'A', Preto pode cortá-lo em sente com 'B', Branco 'C', Preto 'D'. Branco portanto não pode jogar 'A', o que significa que ele perdeu sua base enquanto Preto praticamente se assentou.

Se Preto jogar 1 em 'F', mas está atento ao tesuji de contato e planeja aplicá-lo em seguida, isso também é possível.



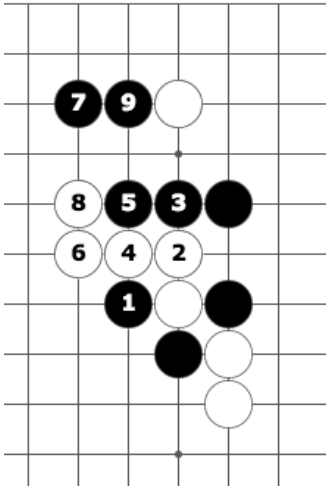
Dia. 12

Dia. 12 Preto a jogar – como ele pode estabilizar sua forma? Aqueles que reconhecem isso imediatamente como uma variação do joseki da pinça de dois espaços fizeram bem a lição de casa.



Dia. 13

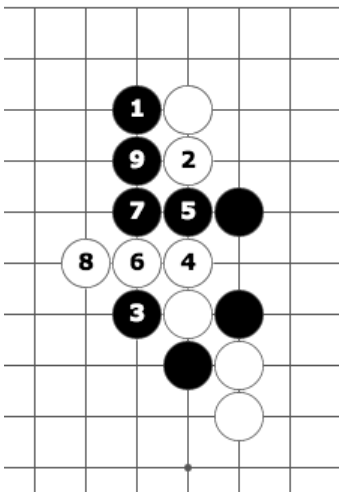
Dia. 13 A primeira tentação preta é dar atari em 1, para se conectar em sente, mas, uma vez que ele o faça, ele não possui nenhuma boa continuação. Preto 1 é o que se denomina como 'rudimentar'.



Dia. 14

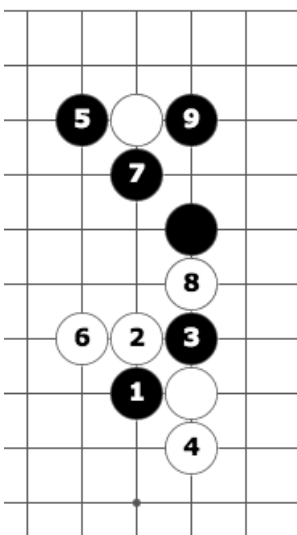
Dia. 14 Geralmente, o tesuji é dar atari da outra direção com Preto 1. Isso talvez seja difícil de se fazer pois, como o diagrama demonstra, isso deixa Preto 1 e a pedra marcada em uma posição perigosa, mas é preciso ver estas duas pedras como um sacrifício que propõe Preto para fora em 3 e 5. Isso é uma maneira necessária de se pensar. O resultado até Preto 9 no Dia. 14 é incalculavelmente melhor do que Dia. 13. Há um jeito ainda melhor de se jogar para Preto, no entanto.

Dia. 15 Preto 1 é o tesuji de contato, uma ideia imaginativa baseada na premonição da sequência iniciada por Preto 3. Se Branco resiste com 2, Preto 3 a 9 são um resultado soberbo para Preto.



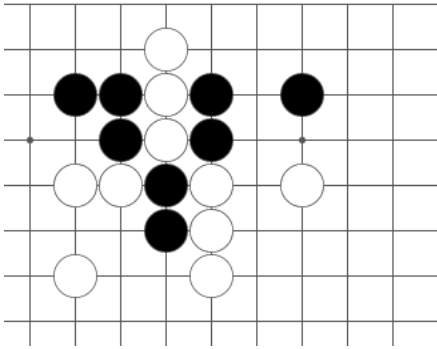
Dia. 15

Dia. 16 Se Branco dá hane em 2, Preto o espreme com 5 etc., de novo recebendo o resultado superior.



Dia. 17

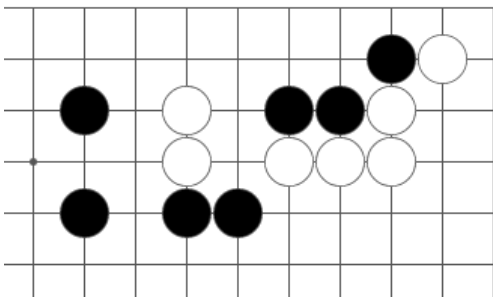
Dia. 17 Isto retraza a sequência a partir do início. Branco se recusa a ser atraído pelo tesuji em 5 e se estica para fora em 6, mas Preto está satisfeito com sua grande captura no canto. Cada lado frustrou o outro.



Dia. 18

Problema 1

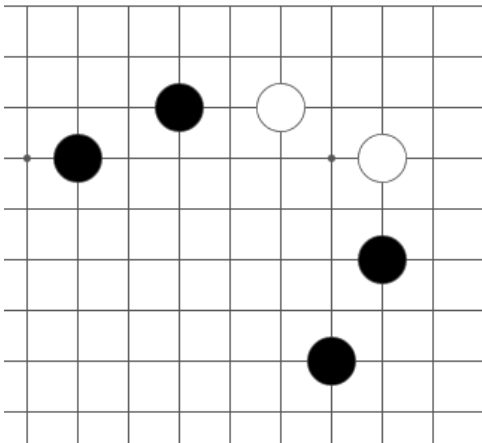
Dia. 18 Preto a jogar. Ele não pode capturar as três pedras brancas, mas, ao menos, ele pode conectar seus dois grupos no lado esquerdo e direito.



Dia. 19

Problema 2

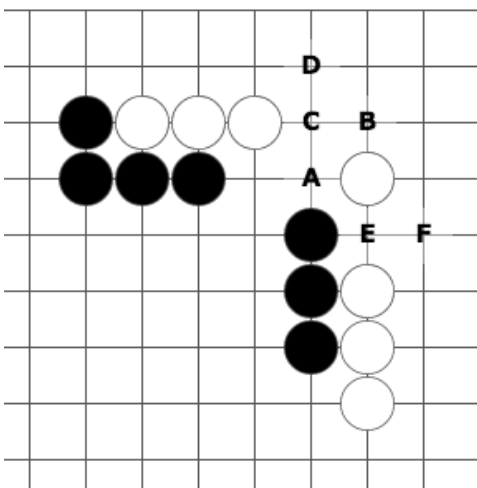
Dia. 19 Preto a jogar. Pode ele resgatar suas três pedras, que parecem completamente cercadas?



Dia. 20

Problema 3

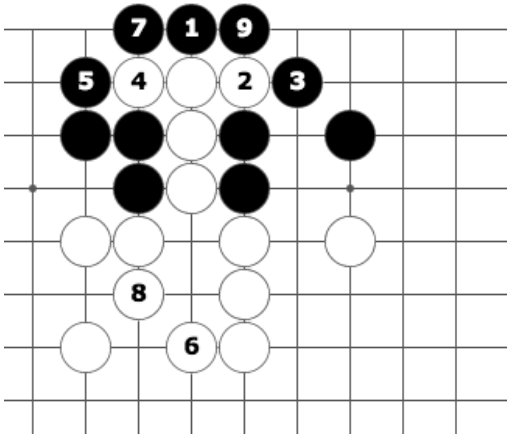
Dia. 20 Preto a jogar e invadir o enclausuro branco do canto.



Dia. 21

Problema 4

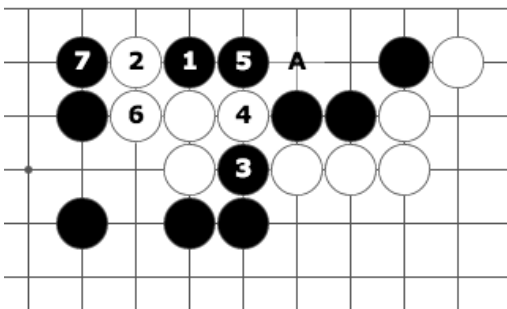
Dia. 21 Preto a jogar. Como ele pode invadir o território branco? Preto 'A', Branco 'B', Preto 'C', Branco 'D', Preto 'E', Branco 'F' não são a resposta.



Dia. 22

Resposta ao Problema 1

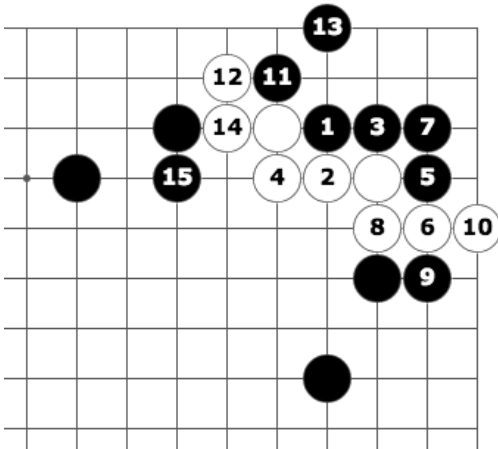
Dia. 22 Preto 1 é o chamado 'contato no nariz'. Branco pode jogar somente 2 e 4.



Dia. 23

Resposta ao Problema 2

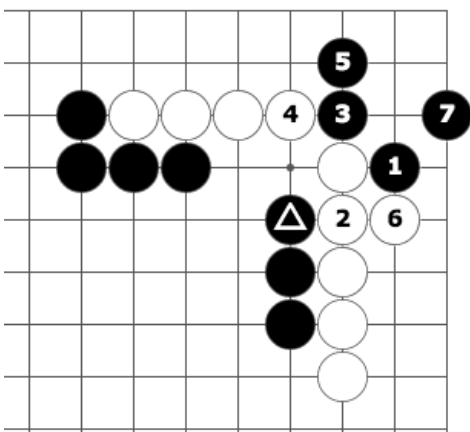
Dia. 23 Preto escapa do território inimigo com outro contato no nariz. Se Branco jogar 2 em 5, então Preto 4, Branco 3, Preto 'A'.



Dia. 25

Resposta ao Problema 3

Dia. 24 Preto contata em 1, e a sequência até 15 deixa branco sem olhos e trêmulo. Este padrão pode facilmente ocorrer em jogos reais.



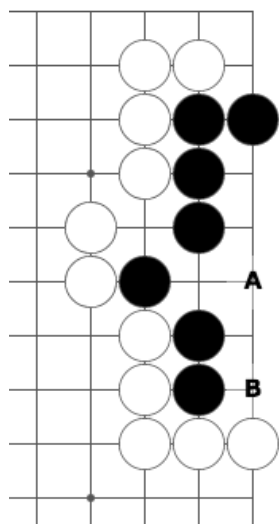
Dia. 25

Resposta ao Problema 4

Dia. 25 Preto 1 é um raro e belo tesuji de contato. Há várias variações, mas, em todas, Preto vai ou escapar até sua pedra marcada ou viver no canto.

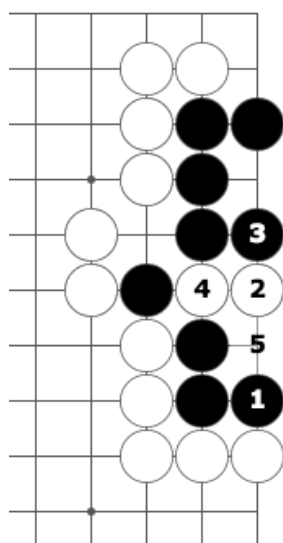
Sob as Pedras

A mais alta forma de técnica de sacrifício é jogar de volta no espaço onde pedras já sacrificadas acabaram de ser removidas, isto é, jogar 'sob as pedras'. Aplicações práticas de lado, o autor estará feliz se o leitor simplesmente achar este tesuji divertido, um exemplo de que coisas estranhas podem acontecer no goban. Aqui estão só algumas poucas posições, para referência.



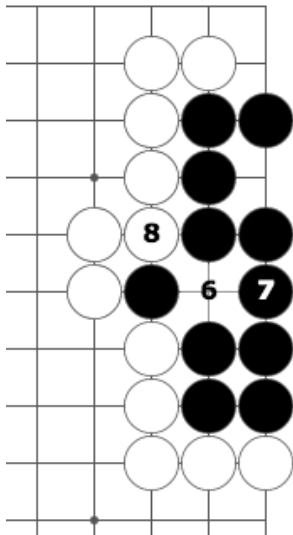
Dia. 1

Dia. 1 Preto a jogar e viver. Preto 'A' seria derrotado por Branco 'B'.



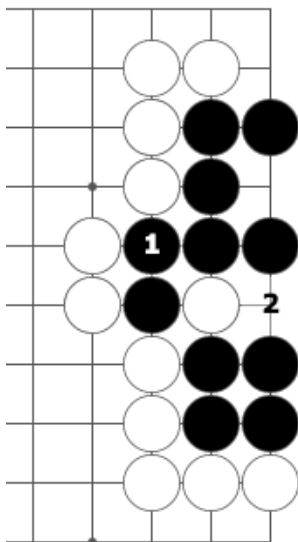
Dia. 2

Dia. 2 Apesar de que não parece fazer sentido, Preto 1 é a resposta. Branco 2 e 4 seguem. Após sacrificar estas pedras, Branco pode jogar sob elas.



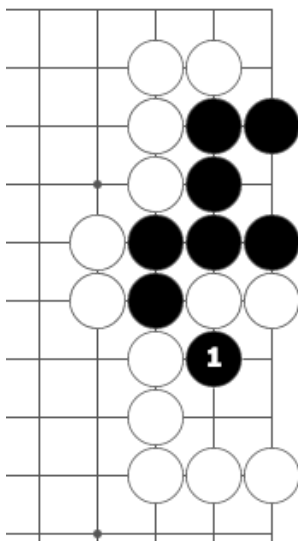
Dia. 3 Branco 6, Preto 7, Branco 8 e Preto está morto. Isso não é tão difícil de se ler. O engraçado é que está errado.

Dia. 3



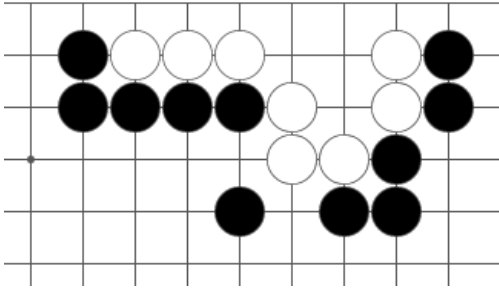
Dia. 4 Preto 7 no diagrama anterior pareceu natural, mas Preto tem um melhor movimento em 1 neste diagrama. Branco captura quatro pedras com 2, mas isto não é necessariamente o fim. Pense além.

Dia. 4



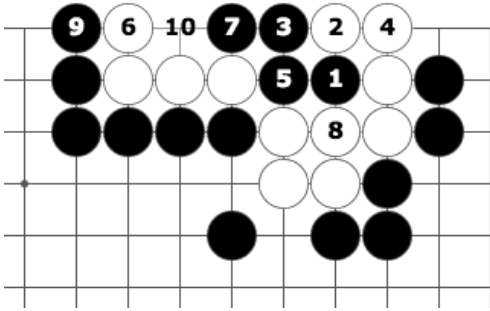
Dia. 5 Na posição agora como mostrada, Preto vive cortando em 1. A razão por que movimentos como este funcionam é difícil de se entender pois é difícil visualizar a forma do espaço depois que as pedras são capturadas.

Dia. 5



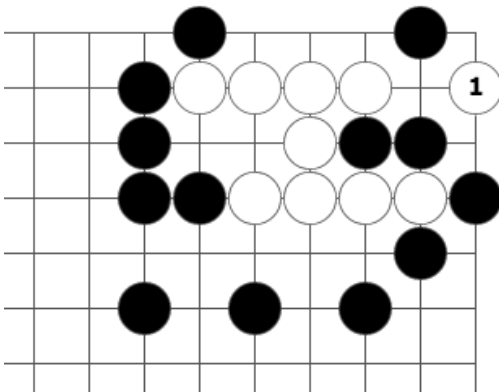
Dia. 6

Dia. 6 Preto a jogar e matar.



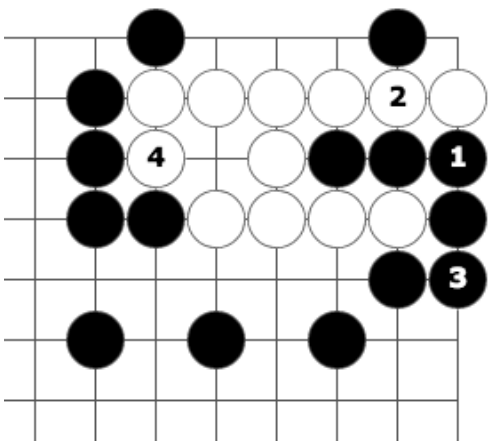
Dia. 8

Dia. 7 1 é correto. 2 etc. são a resistência mais forte, mas 7 pavimenta o caminho para um tesuji sob as pedras. Não conclua apressadamente que Branco está vivo só porque ele capturou quatro de uma vez. Preto corta em 5 e Branco morre.



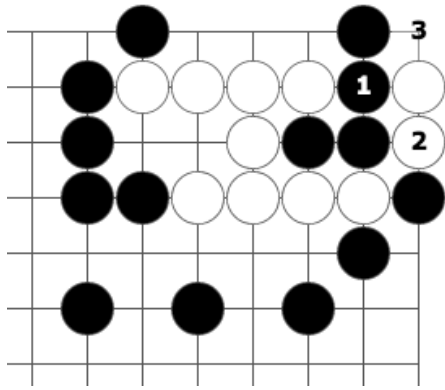
Dia. 8

Dia. 8 Preto a jogar e matar. Branco 1 é um movimento astuto, entretanto, Preto pode ainda matar Branco se ele ler cuidadosamente.



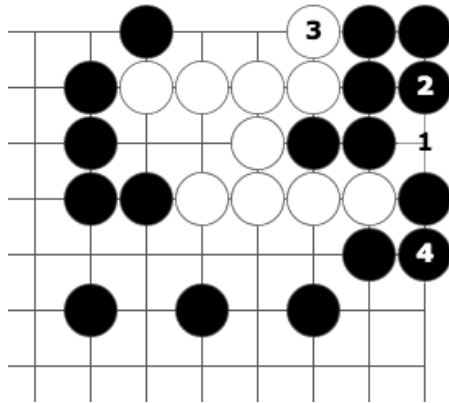
Dia. 9

Dia. 9 Preto pensa que pode matar conectando em 1? Branco vive facilmente com 2 e 4.



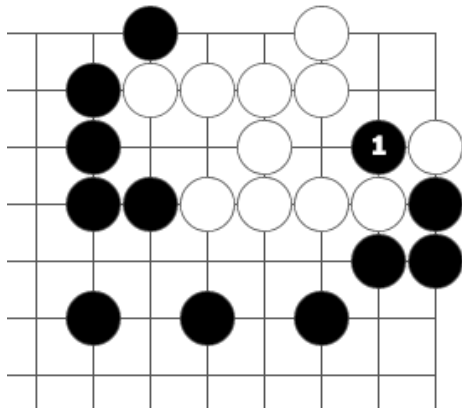
Dia. 10

Dia. 10 Resta então somente este Preto 1. Esperemos que Preto não faça este movimento pois não tem outra escolha, mas porque ele leu a continuação até o fim. Preto 1 é correto. Preto 3 captura duas pedras.



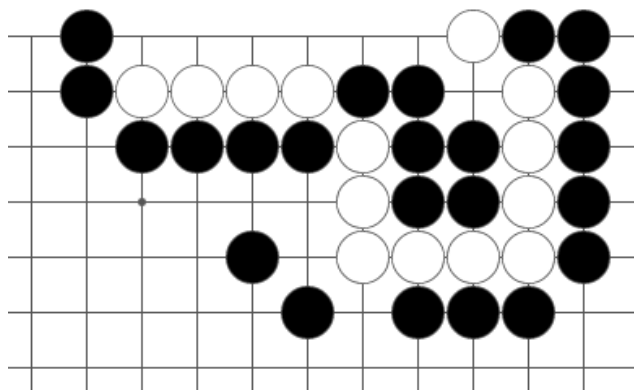
Dia. 11

Dia. 11 Branco mergulha em 1 e jubilosamente toma seis pedras pretas do tabuleiro com 5. Ele parece ter garantido grande lucro.



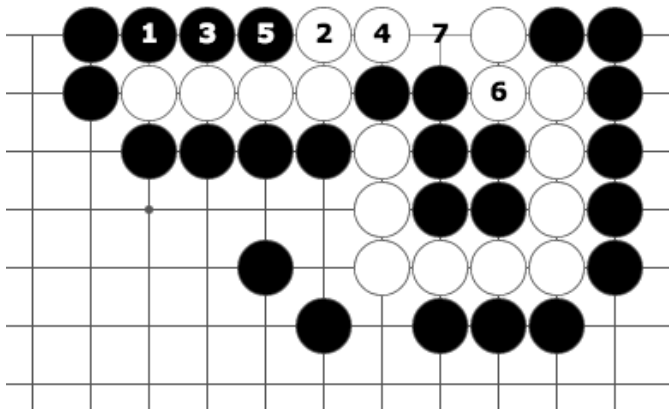
Dia. 12

Dia. 12 Contudo, Preto corta 'sob as pedras' em 1 e Branco não pode fazer dois olhos. Seu grito de alegria no último diagrama foi seu canto do cisne.



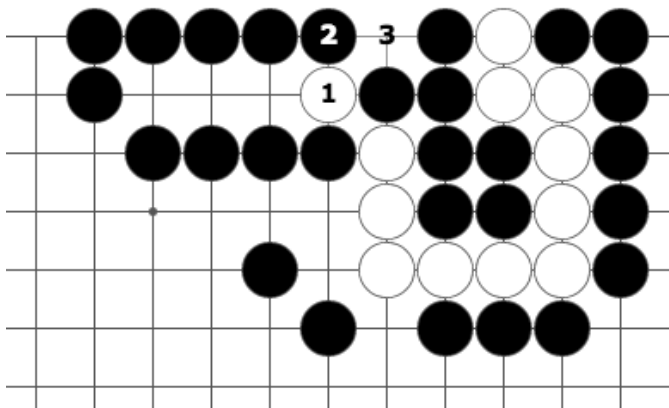
Dia. 13

Dia. 13 Preto a jogar e matar (um original Kageyama). Branco tem uma boa defesa na manga, então Preto não pode se dar ao luxo de começar em qualquer lugar.



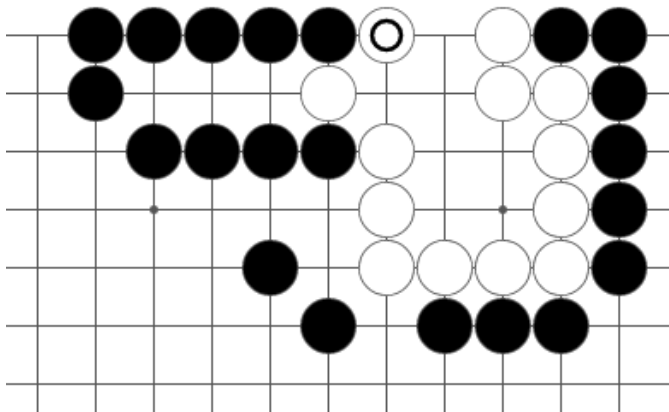
Dia. 14

Dia. 14 Este Preto 1 é um fracasso. Preto vence a corrida de captura e arrebatou seis pedras brancas do tabuleiro, mas –



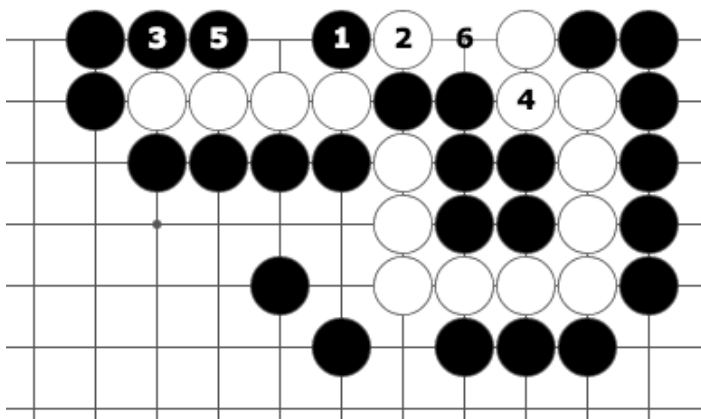
Dia. 15

Dia. 15 Branco corta de volta em 1 e captura sete pedras pretas, deixando a posição mostrada no próximo diagrama.



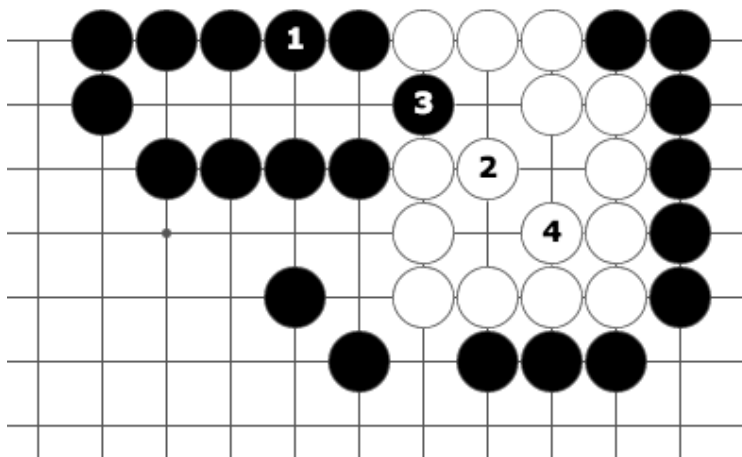
Dia. 16

Dia. 16 Com esta forma, Branco não pode morrer. Ele está vivo, mas essa não é a resposta do problema. Todo esse captura e recaptura está se tornando um pouco confuso, então eu queria mostrar esta variação errada primeiro.



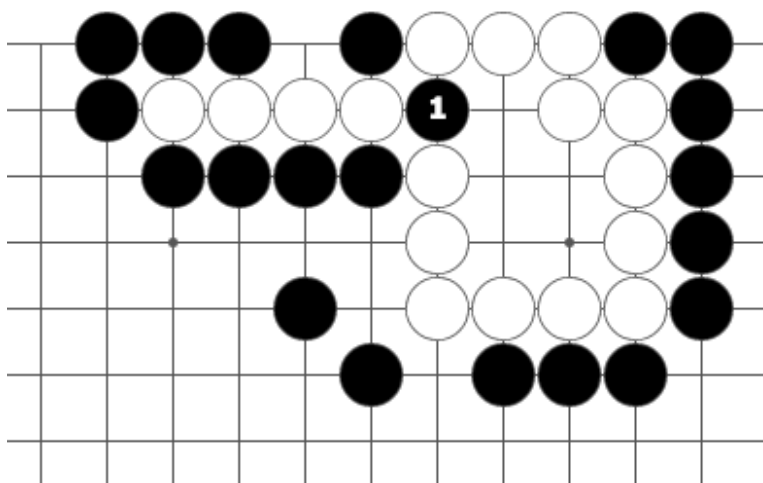
Dia. 17

Dia. 17 Preto 1 é correto. Desta vez, Branco vence o combate inicial e captura seis pedras pretas, mas, no espaço deixado vazio –



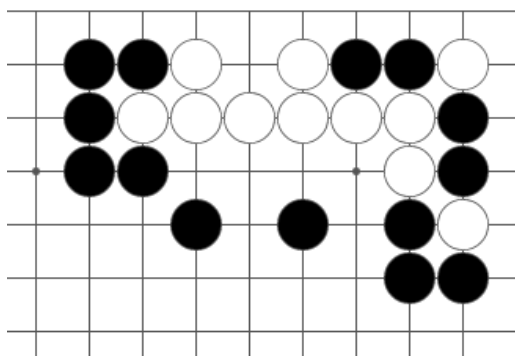
Dia. 18

Dia. 18 Cuidado, Preto, não aqui. A pressa é a inimiga da perfeição. Branco vive com 2, dando a Preto somente 4 pedras de troco.



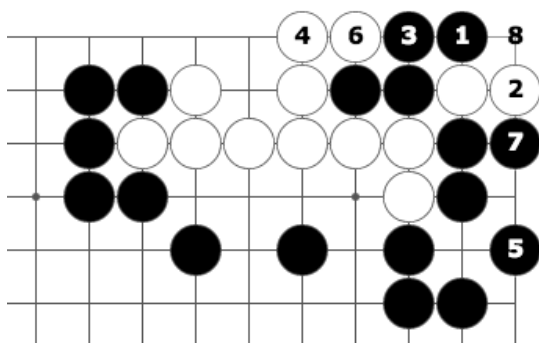
Dia. 19

Dia. 19 Assim é melhor. Agora Branco está morto.



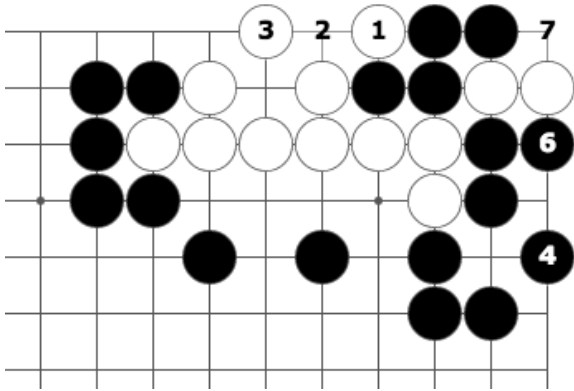
Dia. 20

Dia. 20 Preto a jogar – qual é o resultado? Preto deveria matar Branco, mas isso não será fácil. Branco tem que cortar em um ponto dolorido.



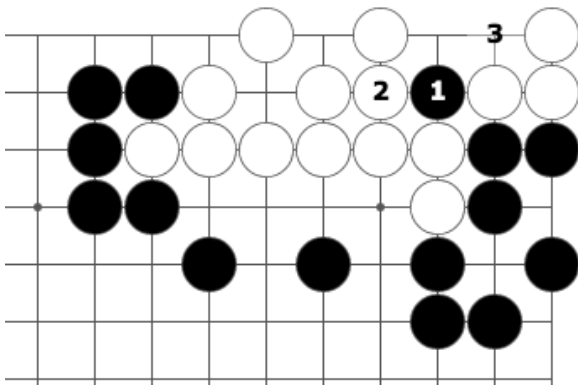
Dia. 21

Dia. 21 Preto 1 e 3 miram em um tesuji sob as pedras. Branco 4 parece natural, mas é um erro. Preto corta e, depois de 8, Branco morre.



Dia. 22

Dia. 22 Branco deveria fazer o sacrifício em 1. Se Preto conceder-lhe um ko, planejando jogar sob as pedras, então, diferentemente do Dia. 21 –



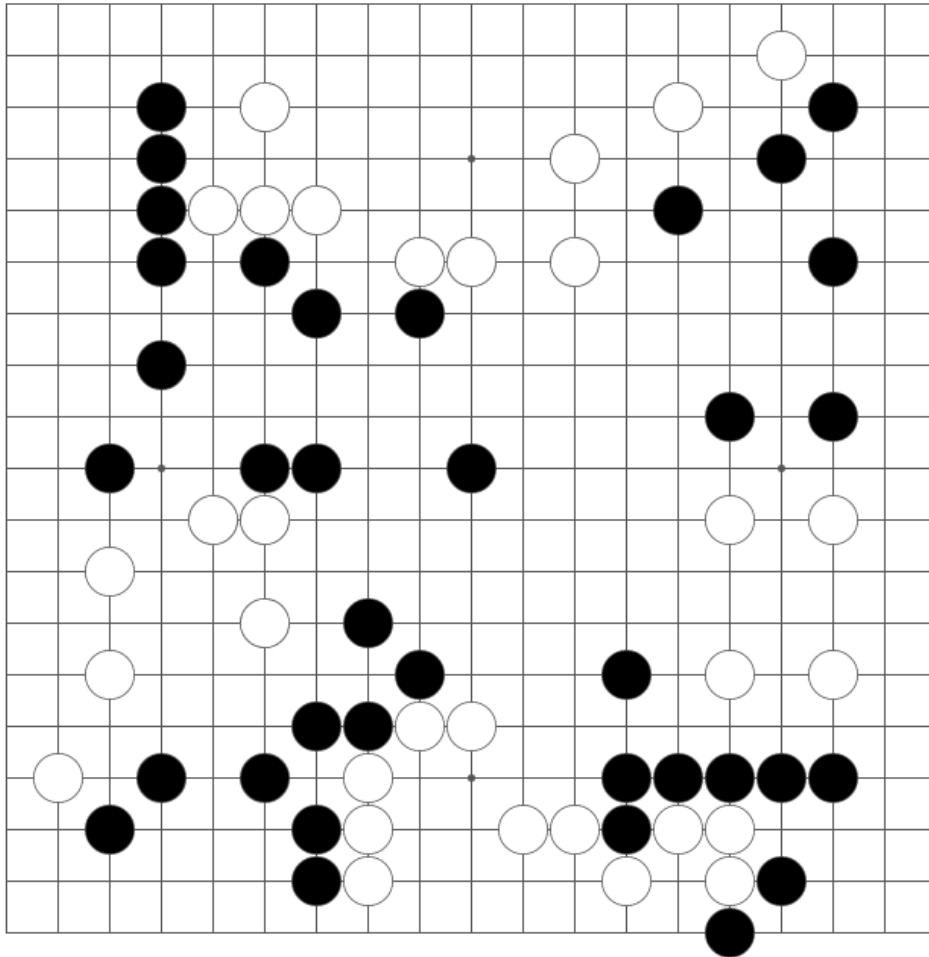
Dia. 23

Dia. 23 Branco vive. Preto, em conformidade, lutará o ko, e essa é a resposta correta.

Capítulo 11

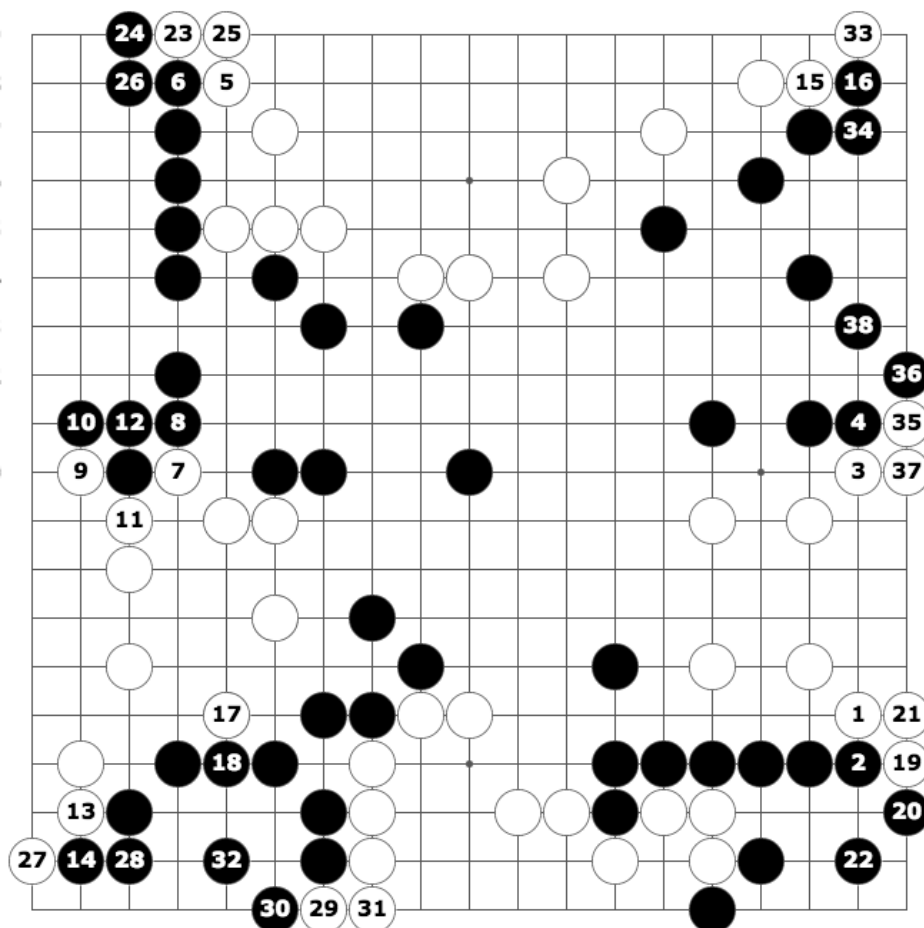
Indicações sobre o Yose

Estamos nos aproximando do fim de nosso livro. O assunto é o yose, que sempre tende a ser deixado para o fim, e, então, menosprezado. Força no yose tem sido algo que se adquire naturalmente, sem estudo específico. Em vista sobre o papel que o yose atua sobre o resultado da partida, no entanto, eu me pergunto se ele deveria realmente receber tão pouca atenção. Ao menos, deveríamos aprender o valor de movimentos que aparecem comumente e, o que é mais importante, o valor de sente e gote.



Dia. 1

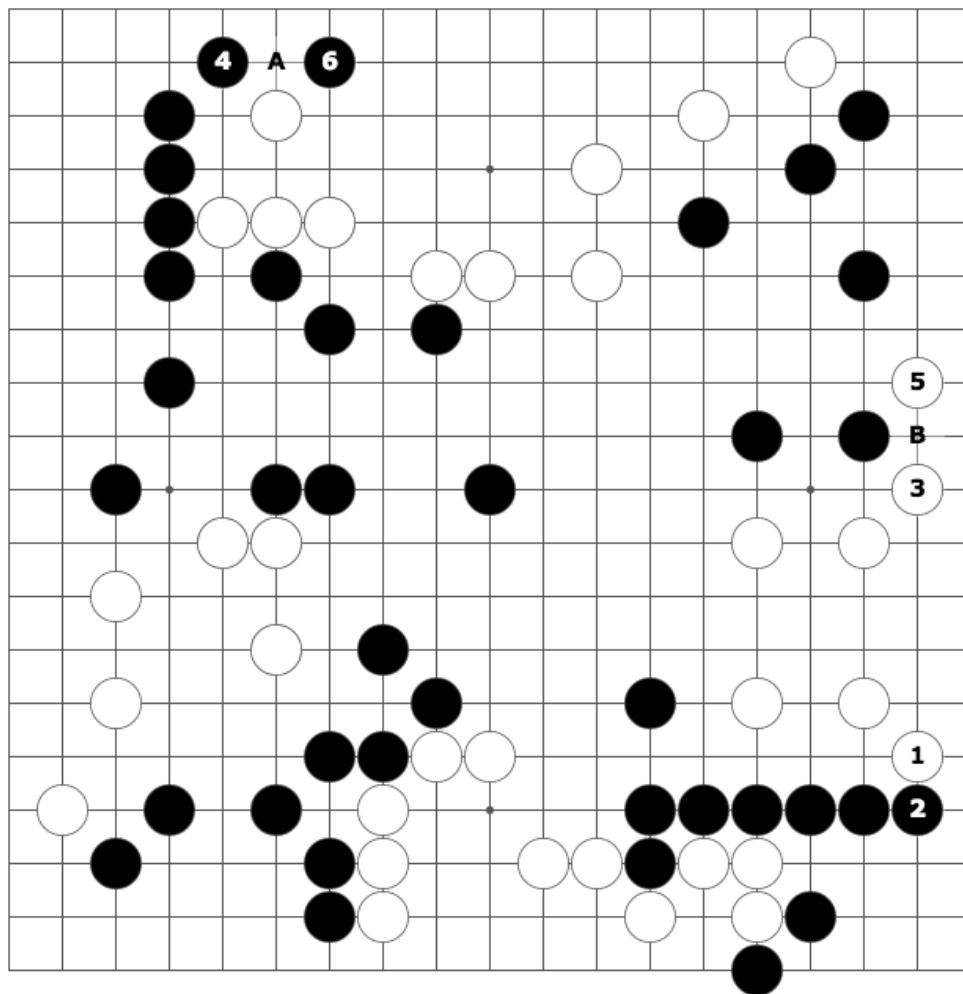
Dia. 1 Os grupos pretos e brancos estão todos estabilizados nesta partida de cinco pedras de desvantagem, e o yose está prestes a começar. Espessura e finura são basicamente equivalentes para ambos os lados, logo, é somente uma questão de quem tem mais território. Preto parece possuir aproximadamente setenta pontos, e Branco, aproximadamente cinquenta. Preto está claramente na vantagem, mas considerando o desvantagem de cinco pedras, poder-se-ai dizer que Branco chegou a uma distância alcançável de Preto; talvez a força maior de Branco seja tudo que causou o problema, mas você também faria os mesmos erros deploráveis que Preto cometerá no próximo diagrama, jamais percebendo qual deles é errado?



Dia. 2

Dia. 2 Recontemos o placar depois da sequência de Branco 1 a Preto 38. É difícil de se acreditar, contudo, agora Preto tem aproximadamente sessenta pontos, e Branco, setenta. Preto perdeu trinta pontos e a liderança foi revertida.

A tragédia preta é que ele não consegue abrir os olhos para seus próprios erros no último diagrama. Preto 2 talvez seja evitável – se ele deixar Branco pular para dentro, ele perderia seu espaço de olho e seu grupo tornar-se-ia fraco – mas o que foi a ideia de Preto 4, 6, 13 e 16? Preto estava agindo como um lacaio branco.



Dia. 3

Dia. 3 Isto é como Preto deveria jogar. Quando Branco faz o movimento diagonal em 3, Preto faz o mesmo com 4 no canto superior esquerdo. Se Branco pular em 5, Preto pula também em 6 – olho por olho, dente por dente.

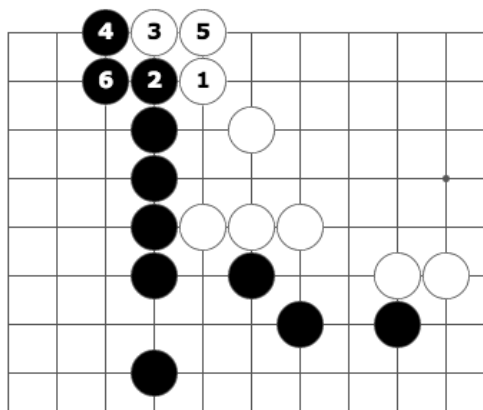
Isto é como ele deveria jogar, mas, quando Branco joga 3, Preto não quer desistir do território que ele tão cuidadosamente cercara no canto superior direito. Ele sente que não pode se dar ao luxo de deixar Branco jogar 5. Ele defende. Já que ele defende, Branco consegue fazer o kosumi em 4.

Preto: 'Uma vez que o yose começa, Branco sempre mantém sente e eu nunca tenho a chance de fazer nada.'

A reclamação preta é a do leitor também? 'Jogadores fortes são malandros', o ditado diz. Aqueles que seriam fortes deveriam agarrar a maneira com que Preto alterna com 4 e 6 no Dia. 3.

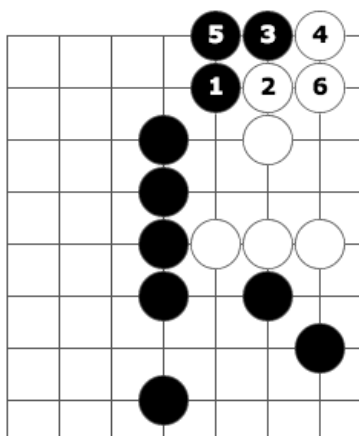
Se Branco jogar 5 em 'A', Preto pode jogar 'B' e terá a mesma jogada sente que no canto superior esquerdo também – muito inteligente de sua parte.

Similarmente, Preto não tem nada que responder Branco 13 e 15 no Dia. 2 em 14 e 16. A razão por que ele continua a responder Branco era que ele estava somente olhando para o local no tabuleiro em que Branco jogara sua última pedra. Ele tinha que aprender a olhar o tabuleiro por completo, e considerar ignorar os movimentos de seu oponente, dado que as consequências não seriam tão drásticas.



Dia. 4

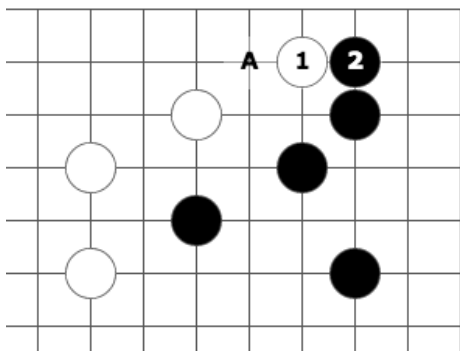
Dia. 4 Se Branco joga 1 em sente ou –



Dia. 5

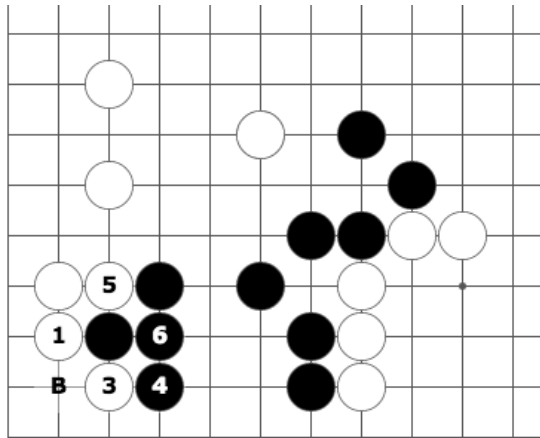
Dia. 5 Preto jogar 1 em sente não é nenhuma bagatela no yose. A diferença entre estes dois diagramas chega a seis pontos. Se Preto responder Branco em todos estes lugares, ele perde $6 \times 5 = 30$ pontos.

Talvez saibamos disso, mas a psicologia do combate é tal que, uma vez que sabemos que estamos à frente, nos tornamos preocupados demais com nossa segurança e tímidos. É assim que o inimigo se aproxima. Defendemos e defendemos, e, quando menos esperamos, nossa liderança sumiu, como aconteceu no Dia. 2 e acontece frequentemente em gobans por toda parte.



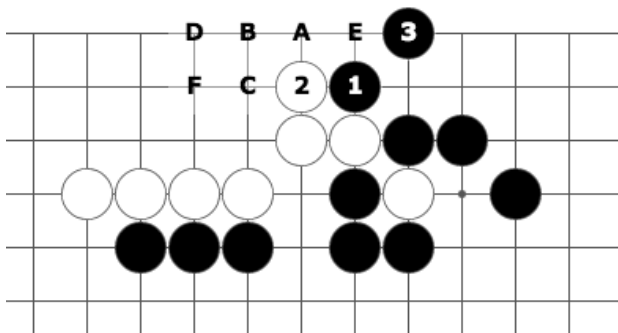
Dia. 6

Dia. 6 O canto superior direito.



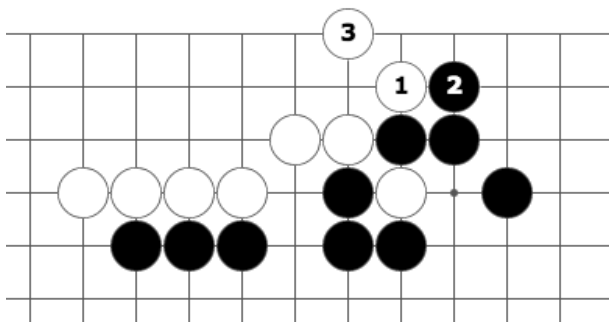
Dia. 7

Branco 3 tem de ser respondido por Preto 4, no entanto. Se Preto ignorar Branco 3, seu grupo inteiro entrará em deriva. Após Preto 6, os pontos 'A' e 'B' são mii, Defender onde necessário é tão importante quanto não defender quando não necessário.



Dia. 8

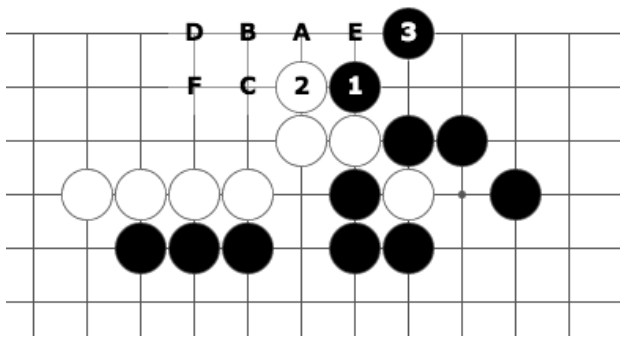
Dia. 8 Um hane e conexão como Preto 1 e 3 são frequentemente pontos-chave no yose. Mais tarde, quando Preto dá hane em 'A', Branco não pode bloquear em 'B' sem arriscar Preto 'C' e um ko. Geralmente, ele tem que ceder e responder Preto 'A' com 'C', seguido por Preto 'B', Branco 'D', Preto 'E' e Branco 'F'.



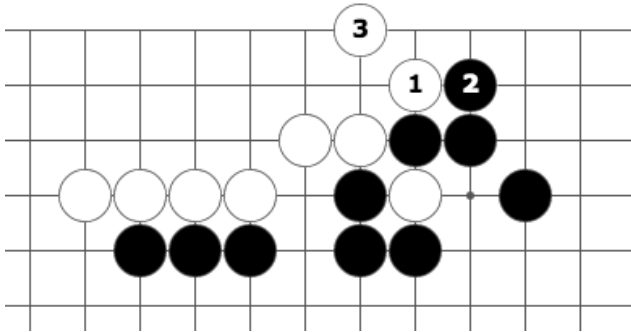
Dia. 9

Dia. 9 O mesmo pode ser dito sobre Branco 1 e 3. A diferença entre estes dois diagramas termina por ser de quatorze pontos, o que é bastante grande. A maneira de se calcular tais diferenças é contar o número de pontos pelos quais os territórios se tornam maiores ou menores. A quantia é sete pontos tanto para Preto quanto para Branco neste caso, totalizando quatorze. A razão por que

profissionais ignoram jogadas tão grandes no centro e extraem o máximo das bordas primeiro é que nas bordas é onde os movimentos maiores tendem a estar. Por exemplo, Preto 1 no Dia. 10 vale doze pontos. Preto 1 no Dia 8 é maior.

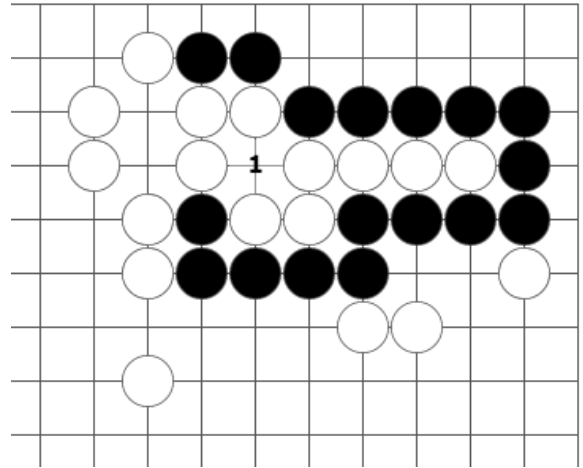


Dia. 8

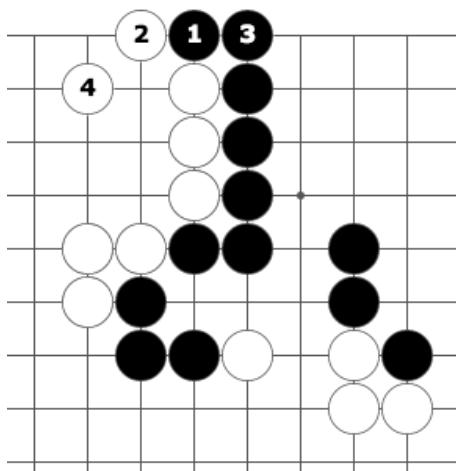


Dia. 9

Dias. 8, 9 e 10 são movimentos que são gote para ambos os lados, mas movimentos sente vem primeiro no yose. Isso talvez seja má notícia para aqueles que cobijam jogadas de captura como Preto 1 no Dia. 10.

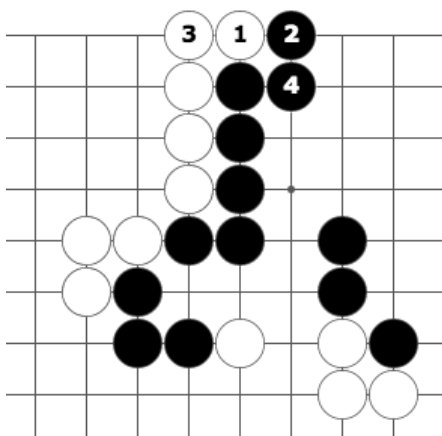


Dia. 10



Dia. 11

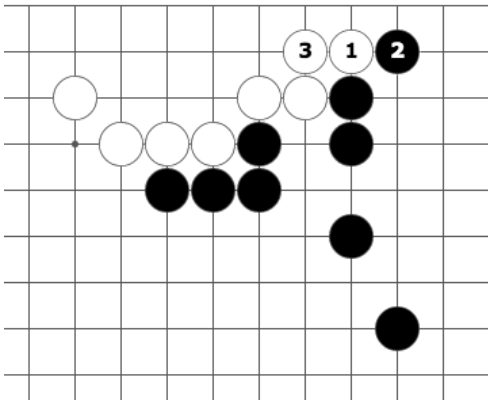
Dia. 11 (4 pontos em duplo-sente) O hane e conexão na borda em 1 e 3 são movimentos que gostaríamos de jogar até mesmo no meio do jogo. Dado que Branco 4 seja grande o suficiente para ser necessário, Preto mantém seu território e diminui o do Branco.



Dia. 12

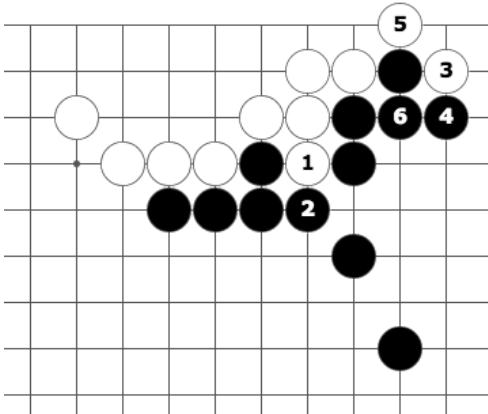
Dia. 12 Se Branco jogar 1 e 3 primeiro e Preto não puder omitir 4, Branco mantém sente. Ambos os lados podem jogá-lo em sente, e a diferença é de quatro pontos. Quem joga primeiro é uma grande questão. Quatro pontos talvez não pareçam muito, mas se você se lembrar de que é basicamente o mesmo que komi em uma partida em igualdade, você talvez entenda por que profissionais fixam tamanha importância sobre estes pontos.

A dificuldade é o tempo. No meio do jogo, Preto (ou Branco no Dia. 11) não é obrigado a responder em 2. Já no yose, entretanto, ambos os lados deveriam estar lutando por quem faz o hane primeiro.



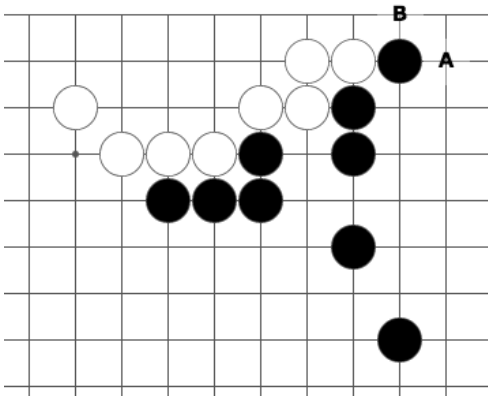
Dia. 13

Dia. 13 Branco 1 e 3, outro hane e conexão, são gote, mas eles ocultam um futuro tesuji.



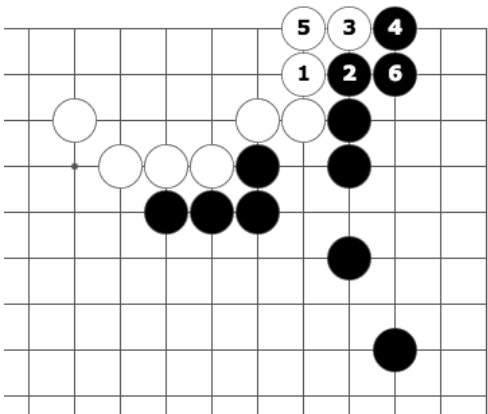
Dia. 14

Dia. 14 O tesuji escondido é o grampo em Branco 3. Preto 4 em 5 constituiria um desastre, Branco cortando em 6, então Preto tem que jogar 4 em 6. Branco mantém sente. Uma das questões constantes no yose é se grampos como este funcionam ou não.



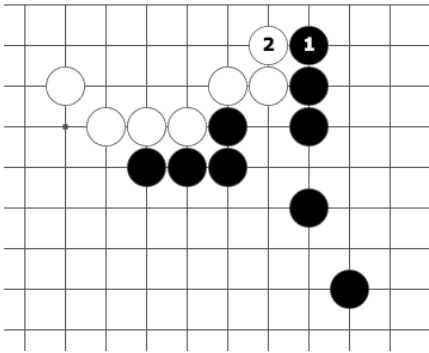
Dia. 15

Dia. 15 Aqui, Branco 'A' falharia (Preto 'B').



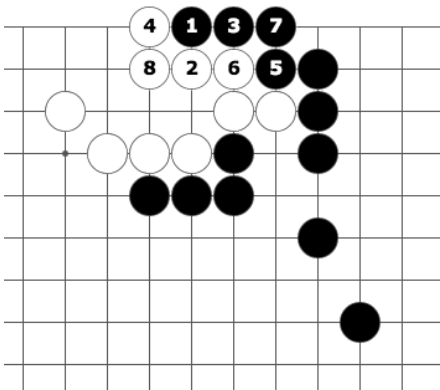
Dia. 16

Dia. 16 Em tais casos, Branco deveria jogar 1 a 6 em sente.



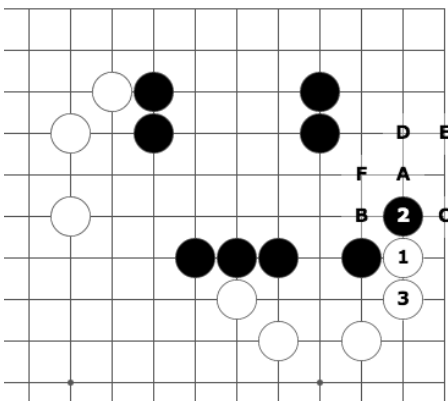
Dia. 17

Dia. 17 Do ponto de vista preto, a descida em 1 é correta, mesmo que gote. Se Branco responde em 2, então Preto parou seu hane e conexão em sente. Se Branco ignorar Preto 1, então Preto tem o próximo diagrama.



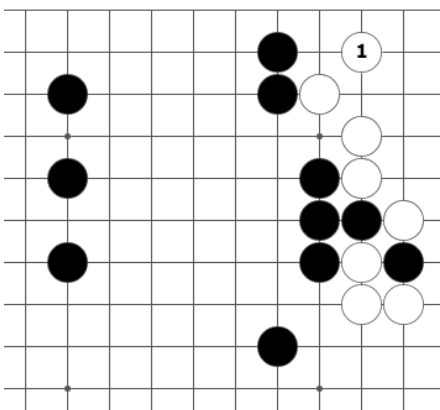
Dia. 18

Dia. 18 Preto pode jogar o pulo do macaco em sente. Isto é grande.



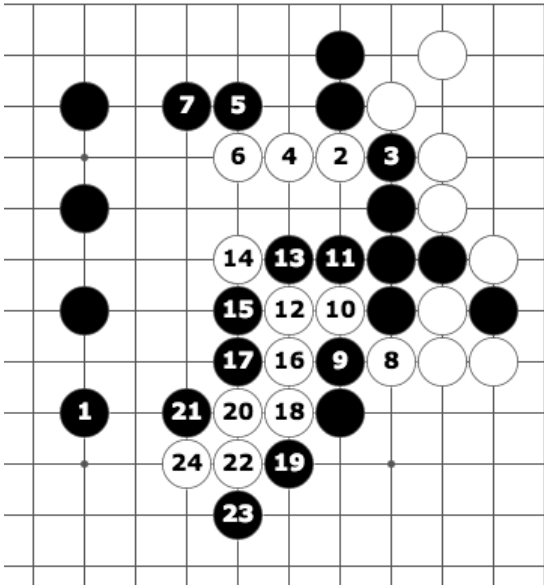
Dia. 19

Dia. 19 Branco vai frequentemente contatar em 1 e voltar atrás com 3 cedo no yose. Há bons movimentos para fortalecer a posição no lado, e eles o deixam com o prazer de poder grampear em 'A' mais tarde. Branco pode jogar 'A', Preto 'B', Branco 'C', Preto 'D' em sente, e, se ele gostar, ele poderá manter a pressão com 'E' etc., enquanto Preto assiste ao seu território desaparecer a uma taxa rápida. Se Preto jogar 4 em 'F' para prevenir isso, Branco 1 e 3 se tornam sente.



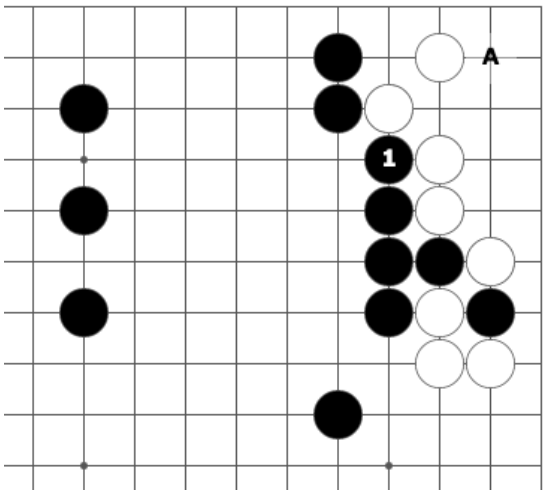
Dia. 20

Dia. 20 Aqui está um posição de final de yose. Branco 1 é jogado em parte, é claro, para evitar que Preto pule no mesmo ponto.



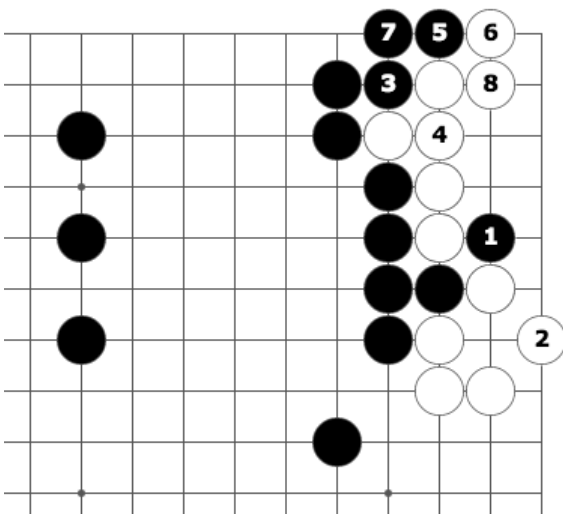
Dia. 21

Dia. 21 Mas Branco também está mirando em 2 etc., o que torna a expansão preta em 1 sem sentido. Se a escada for desfavorável, Branco pode jogar um quebra-escada e, então, 2.



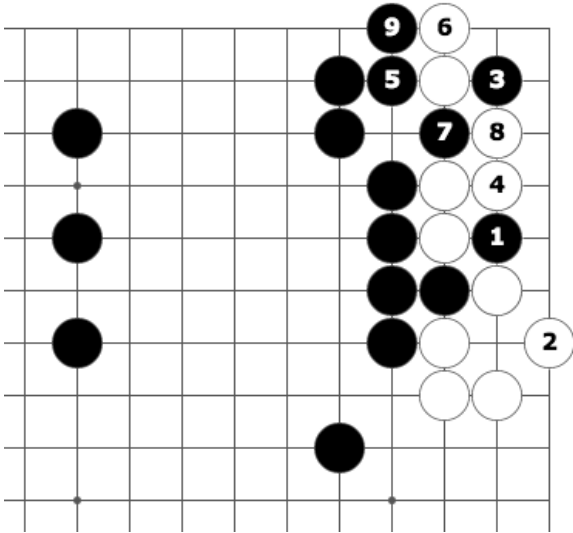
Dia. 22

Dia. 22 Preto 1 parece chocho, mas é o movimento próprio, e, ademais, ele ameaça uma invasão surpreendente no canto. Espessura e finura, como exemplificados por Preto 1 neste diagrama e no último, são também importantes no yose. O movimento ideal deveria ser um que é espesso, sente e grande em valor absoluto.



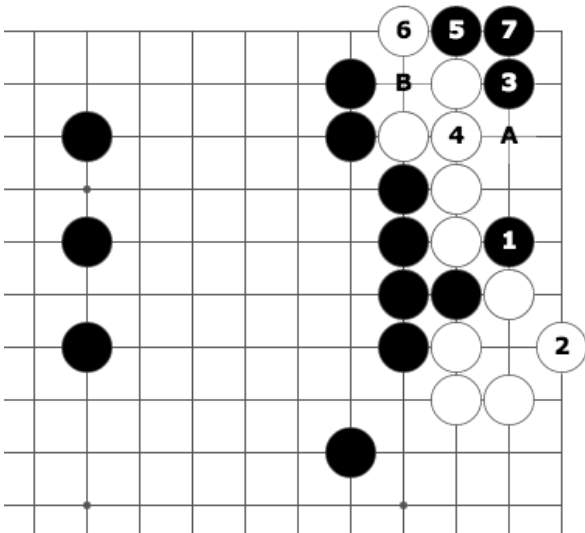
Dia. 23

Dia. 23 Dado sente como Preto, muitos jogadores provavelmente jogariam a sequência de 1 a 8, o que não é nem muito desengonçada nem revela muito primor.



Dia. 24

Dia. 24 O movimento primoroso, dado que é auxiliado por muita leitura, é o contato em Preto 3. Se Branco resistir com 4 etc., Preto ganha o ko indolor e lucro garantido.



Dia. 25

Dia. 25 Se Branco conectar com 4, ele não tem nenhuma boa resposta para Preto 5 e 7. Se ele jogar 4 em 5 ou 7, ele perde para Preto 'A'. Se ele jogar 4 em 'A', Preto 'B' significa uma conexão ou um ko, ambos suficientes para Preto. Preto 3 é um tesuji maravilhosamente arquitetado.

Capítulo 12

Comentário de Jogo: Derrotando o Meijin

Branco: Rin Kaiho 8p
Preto: Toshiro Kageyama 6p
Copa do Primeiro Ministro, Semifinal
Komi: 4,5 pontos

Experiências como a que vem a seguir são o que fazem ser impossível parar de jogar Go. O ano era 1965. (Eu estou tendo que mergulhar de volta no passado um pouco.) Eu avançara para as semifinais da Copa do Primeiro Ministro (também conhecida como Torneio Kodansha), e, na partida da semifinal, eu obtive o resultado mais inesperado da minha vida derrotando o atual Meijin, Rin Kaiho. Até mesmo agora, a memória é tão intoxicante que eu me embaraço ao pensar em como este comentário vai soar, mas eu não ligo. Este jogo é uma das obras-primas da minha vida. Absolutamente, leia!

Durante os dias que precederam o jogo, um número de pessoas me perguntaram sobre minha mentalidade. Eu poderia responder sinceramente que eu achava que não havia dúvidas de quem venceria; eu só ia tentar não perder vergonhosamente. Eu não tinha, contudo, perdido todas as esperanças. Eu havia criado um histórico razoavelmente bom utilizando uma estratégia de tudo ou nada, de escape ou morra, com Preto, então eu achava que se eu tivesse Preto, talvez –

Ainda assim, eu não poderia me equiparar ao Meijin em habilidade, energia ou espírito. O único lugar em que eu poderia competir com ele em termos igualitários era em adivinhar par ou ímpar corretamente para ver quem pegaria Preto ou Branco; eu decidi, desta forma, apostar tudo neste palpite, e eu gastei dias e noites fervorosamente bolando aberturas pretas. Esta era minha única chance. Eu estava fadado à derrota se eu pegasse Branco.

O Meijin agarrou um punhado de pedras e eu apostei em ‘par’. Eu duvido que eu consiga descrever meus sentimentos quando adivinhei certo e ganhei Preto, mas eu lembro de estar com o espírito elevado e pensado comigo mesmo, ‘Preste atenção, Rin!’

Teria sido um erro, no entanto, alertar o Meijin revelando meu estado interior. Eu tentei demonstrar que via o evento como uma partida de tutoria que eu estava recebendo dele. Eu joguei rapidamente, não tomando tempo para pensar, como numa partida blitz. Este espetáculo de apatia – por que pensar quando eu estou destinado à derrota? – tinha como objetivo baixar a guarda branca e armar um golpe por trás. Eu me pergunto como este comportamento ao lado do tabuleiro foi interpretado pelo jovem Meijin. Eu não teria nenhum jeito de dizer, contudo, no tabuleiro em si, eu estava a todo vapor.

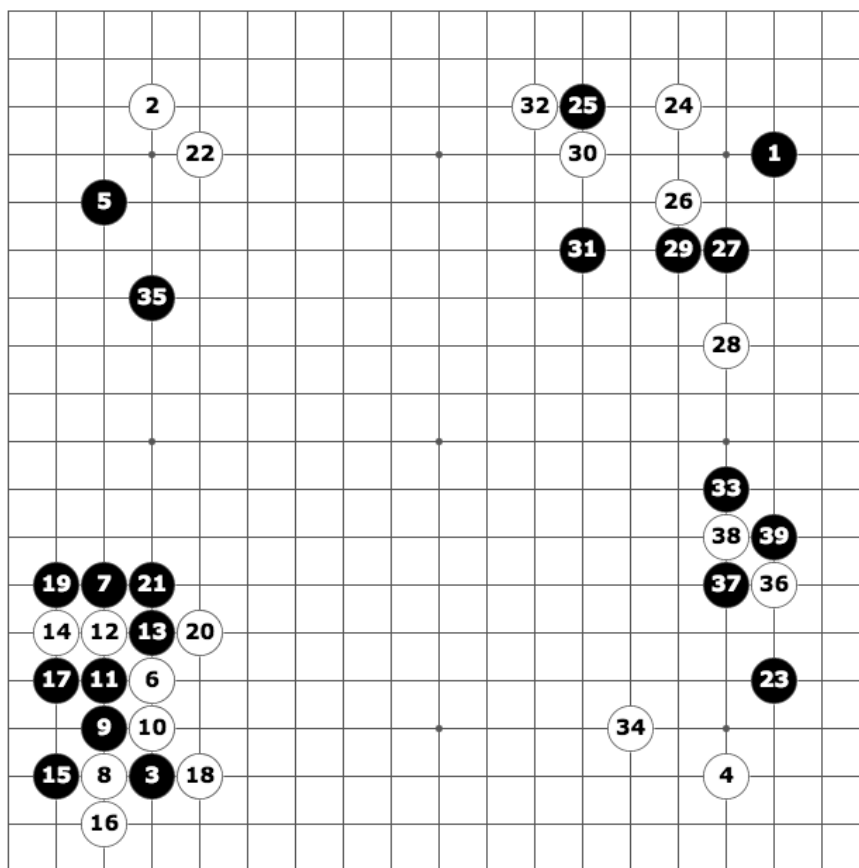


Figura 1 (1-39)

Duas vezes, em 5 e 23, eu abordei os cantos inimigos ao invés de enclausurar meu o meu próprio. Duas vezes, em 7 e 25, eu fiz pinças de um espaço – um movimento de tudo ou nada após o outro.

Preto 3 foi uma invenção original minha. Foi particularmente bom nesta abertura, já que me dera uma jogada ideal em Preto 33 no lado direito. Minha pesquisa estava sendo recompensada, e a abertura estava se desdobrando de acordo com o plano. Este era meu dia de sorte.

Tivesse eu pausado após 34 para defender o lado direito e eu teria sido passado para trás. Minha mão voou para Preto 35 no canto superior esquerdo. Eu estava preparado e ávido a tomar riscos. Eu estava determinado a manter a iniciativa a todos os custos. Esta, eu acreditava, era a minha única chance de vitória. Funcionaria?

Branco veio irrompendo em 35. Bem, o que é uma invasão? Como você pode jogar Go se você tem medo de invasões? Preto 37 foi uma resposta automática. A reflexão viria depois.

Branco 38 foi um erro do Meijin. Ele sem dúvida o jogou contando com a escada mostrada na próxima figura, mas o post-mortem mostrou que Branco 38 deveria ter sido uma extensão diretamente acima de 36, seguida por Preto 38 e outra extensão branca à direita de 33.

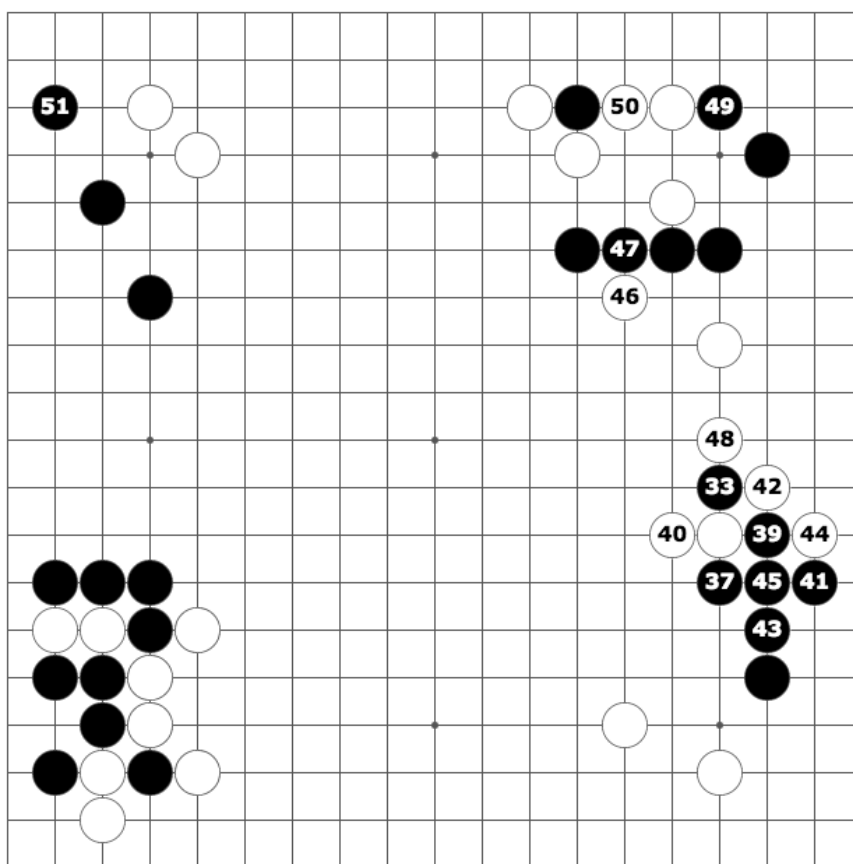


Figura 2 (39-51) – 45 conecta

Branco 46 foi um movimento afiado, uma vez que aciona a escada em 48. A coisa natural a se fazer em Preto 47 seria agarrar Branco 42 e aceitar um troca, mas Branco 47 teria sido bom demais para ser permitido. Além disso, conectar em 47 tornou Branco 46 um movimento ruim da inequívoca variedade da 'espiadela rudimentar'. Se Branco iria se comprometer com tal perda, eu estava bastante feliz em deixá-lo ter a escada em 48 como ele desejasse.

Preto 49 era absoluto, tanto para estabilizar meu próprio grupo quanto para atacar o branco. Já que Branco defendeu firmemente, em 50, eu obtive sente e fiquei à frente tomando o lucro com 51.

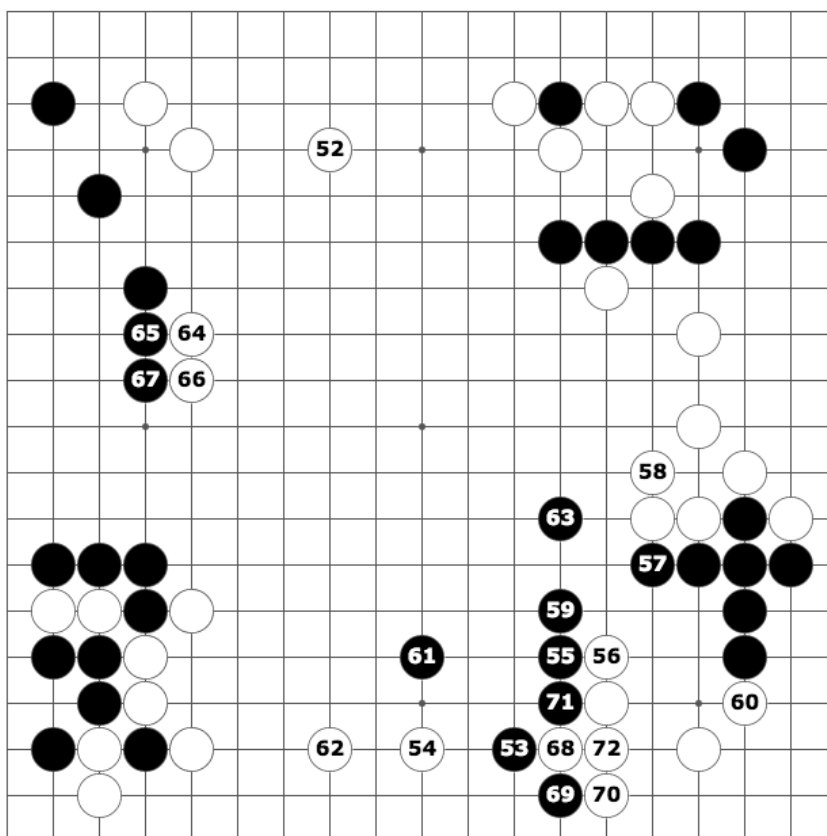


Figura 3 (52-72)

Branco não poderia evitar de defender em 52. Se ele não o fizesse, Preto 52 o feriria profundamente. Portanto, eu consegui o último grande ponto da abertura em Preto 53, pressionando o grupo branco no canto. Não há discussão: o fato é que a abertura foi um sucesso para Preto. Até Yasunaga, meu antigo instrutor, que geralmente é muito crítico sobre aberturas, não teve nenhuma reclamação sobre minhas jogadas neste jogo quando eu o mostrei para ele mais tarde.

Em Preto 63, eu estava tentado a correr em 70, mas, após a resposta de contato em 72 e minha extensão à direita de 70, eu temia que Branco pudesse estar apto a criar algum problema. Que problema? O Meijin e eu passamos pelas variações depois do jogo, no entanto, quanto mais buscávamos, mais difícil era achar algo bom para Branco. Na verdade, nossa conclusão foi que, tivesse Preto ido em direção ao canto assim, Branco estaria em sérios apuros. Eu fiquei com medo sem motivo. Isso foi o meu amadorismo se deixando transparecer.

Branco 64 e 66 na página anterior foram dois movimentos incisivos e fortes. Um amador estaria relutante em jogá-los, mas entrar um pouco mais profundamente seria convidar um ataque fulminante, enquanto que fazer nada deixaria Preto expandir em larga escala dois pontos à direita de 64, após o qual ele não poderia mais ser forçado.

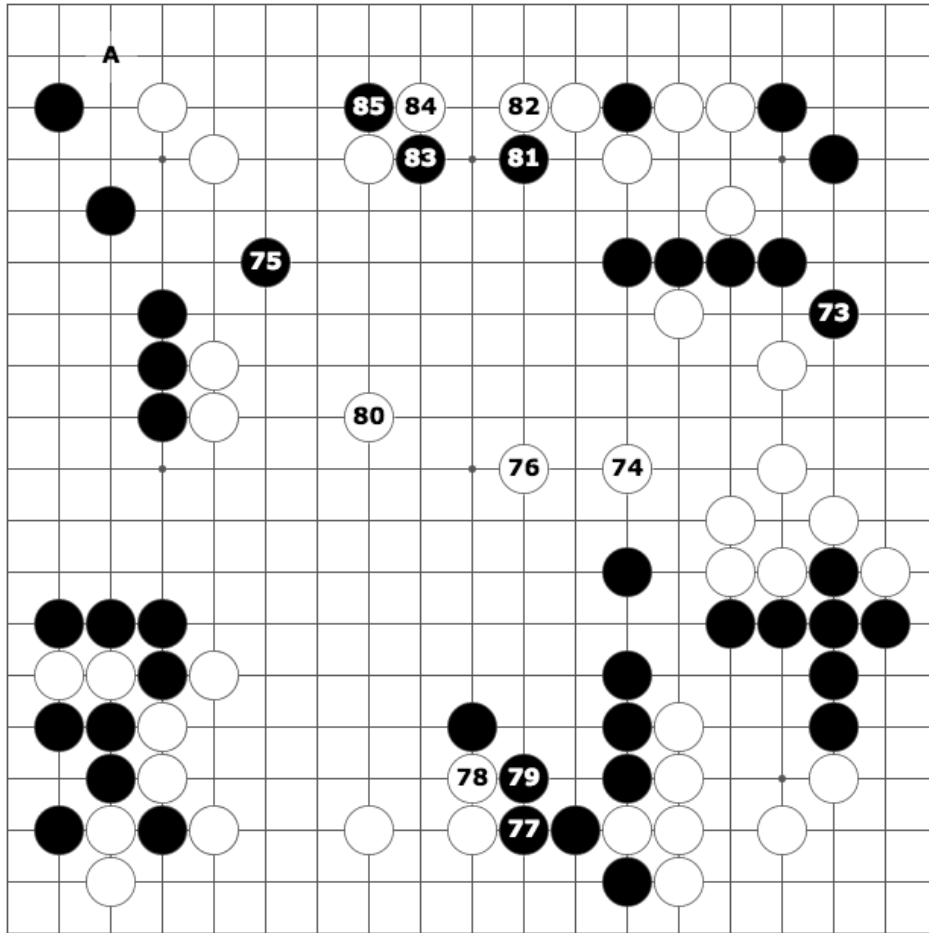


Figura 4 (73-85)

Preto 73 tomou lucro e atacou, enviando Branco para fora, ao centro, em 74, onde Preto 75 obstruía sua conexão com o canto superior esquerdo. Tudo estava indo bem. Até aqui, eu estava seguindo minha estratégia de agir como se eu pensasse que eu não tinha chances de vitória, jogando cada movimento tão rápido quanto possível, mas, com tamanha liderança no placar, eu decidi que possuía ampla chance de vitória, então eu me endireitei a partir de Preto 77 em diante e tomei tempo para pensar e jogar com seriedade.

Yasunaga: 'Preto 77 careceu de velocidade; foi gote. Ao invés disso, você poderia ter espiado na esquerda com 78. Se Branco conectasse, você poderia interrompê-lo no centro. Uma jogada de contato no ponto de desvantagem à esquerda de 76 parece possível.

As críticas de Yasunaga são invariavelmente astutas e contém muita informação útil.

Branco 80 dá indícios sobre a auto-confiança do Meijin. Até mesmo a estimativa mais conservadora me mostrava com uma boa liderança de dez pontos no tabuleiro. Pensava ele realmente que poderia me ultrapassar com um movimento tão lento? Sua óbvia confiança de que poderia me fez começar a duvidar da segurança de minha vantagem de dez pontos. Eu comecei a me sentir da mesma maneira que um jogador mais fraco se sente em uma partida de quatro ou cinco pedras de desvantagem. Eu estava sendo influenciado pela aura do Meijin. Seu já grande corpo parecia crescer em tamanho à minha frente. Isso era perigoso.

A ideia comum em relação a Preto 83 teria sido fazer o kosumi em 'A' e ir rapidamente a um fácil movimento de yose de hane-e-conexão (meu melhor tipo), mas

isso não o tipo de coisa que se faz contra o Meijin. Determinado a demonstrar minha coragem e não se acovardar, eu cortei cruzado com Preto 83 e 85.

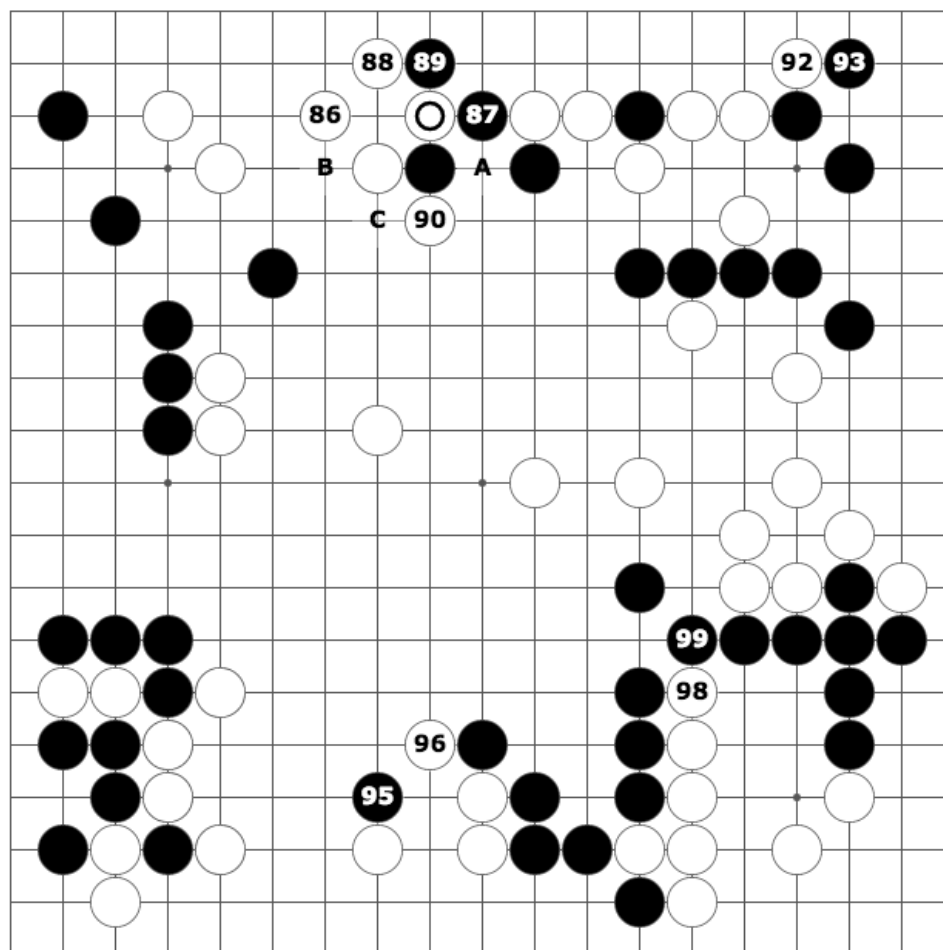


Figura 5 (86-100) – 91, 94, 97 e 100: tomar ko

Se Branco tivesse jogado 86 em 'A', então Preto 'B', Branco 90, Preto 'C' teriam iniciado um ko. Nós investigamos isso também, após o jogo, mas não conseguimos nenhuma boa maneira de Branco jogar.

Eu estava totalmente preparado com o que eu pensava ser uma boa ameaça de ko em Preto 95, mas Branco 96 me ferrou afiadamente. Até agora isso me faz estremecer. Lá estava eu, criando dificuldades para mim mesmo. Eu estava tentando algo além da conta. Se eu tivesse perdido, Preto 95 teria sido o movimento da derrota.

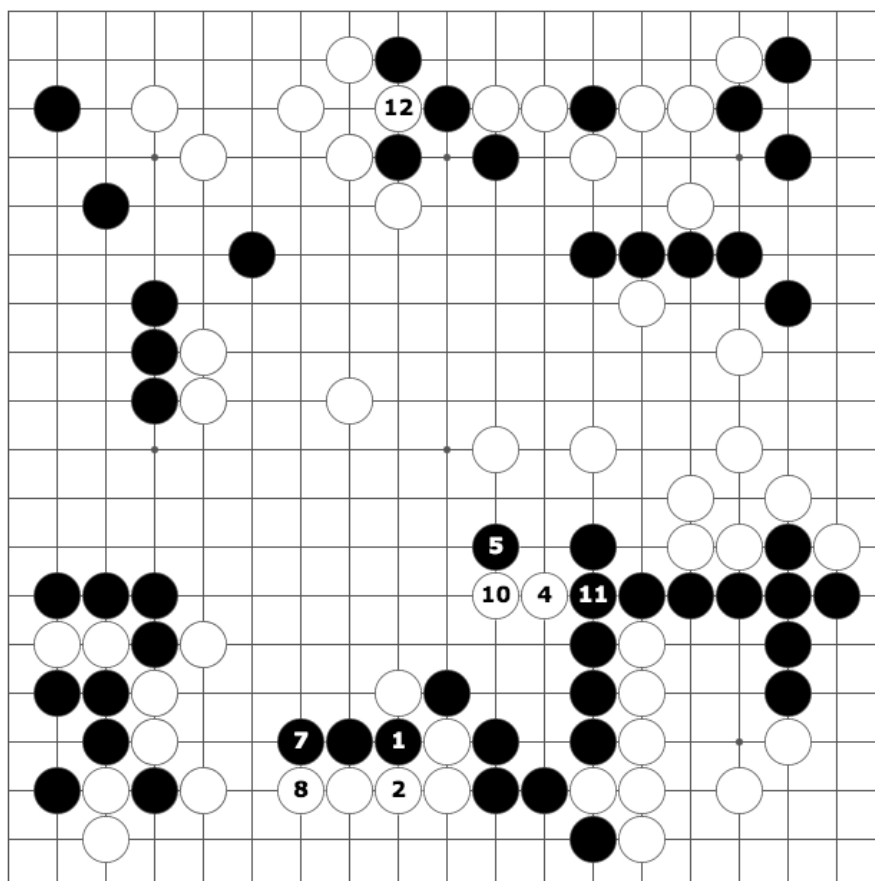


Figura 6 (101-112) – 6, 9 e 12: tomar ko

Eu pensei por um longo período antes de jogar Preto 5 e 9. Eu estava ainda sentindo o ferrão de Branco 96. O que eu estava pensando em 9 era jogar Preto 'A', ver Branco finalizar o ko e, então, jogar Preto 'B', Branco 'C', Preto 'D'. A troca de 4 por 5 tornar-se-ia um grande presente dado por Branco. Isso parecia atraente, mas, quando eu contei, vi que isso me deixava sem vantagem alguma – provavelmente com um jogo perdido. Portanto, eu tive que reabrir o ko e me permitir a ser forçado a conectar em 11 devido a Branco 10.

A esta altura, eu estava começando a perder o entusiasmo. Eu estava começando a ficar sem ameaças de ko, e quanto mais eu jogava no lado inferior, mais minhas perdas pareciam crescer. Tanta expectativa para a minha 'melhor partida', eu pensava. Tudo que eu poderia ver era que se eu deixasse branco ganhar o ko no lado superior, a partida terminaria, então eu pus todas as minhas energias na briga pelo ko. As lembranças me trazem prazer agora.

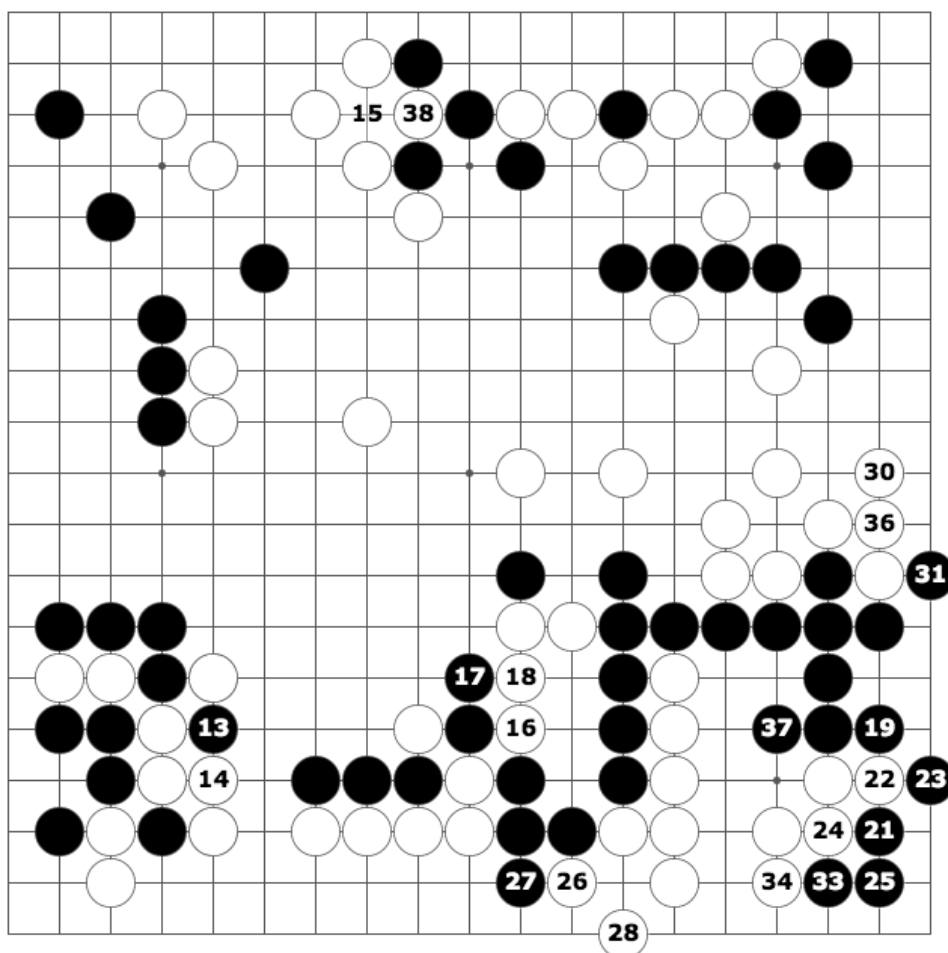


Figura 7 (113-138) – 20, 29, 32, 35 e 38: tomar ko

O corte Branco em 16 trouxe à tona a questão da vida ou morte do meu grupo inteiro no canto inferior direito, mas tomar o ko com Branco 20 foi um deslize não usual do Meijin. Até Meijins são humanos o suficiente para fazer erros baseados em excesso de confiança. Poderia eu puní-lo por seu deslize? Certamente, eu poderia; Preto 21 a 25 me deram um olho e reduziram seu território. Após ser cortado em pedaços no lado inferior, eu tinha recuperado minhas perdas em um só golpe. Eu retornei ao ko em Preto 29 com um belo lucro conquistado no canto inferior direito. Em Preto 31 e 37, eu me recusei a ceder uma polegada que fosse. Um movimento vacilante aqui e –

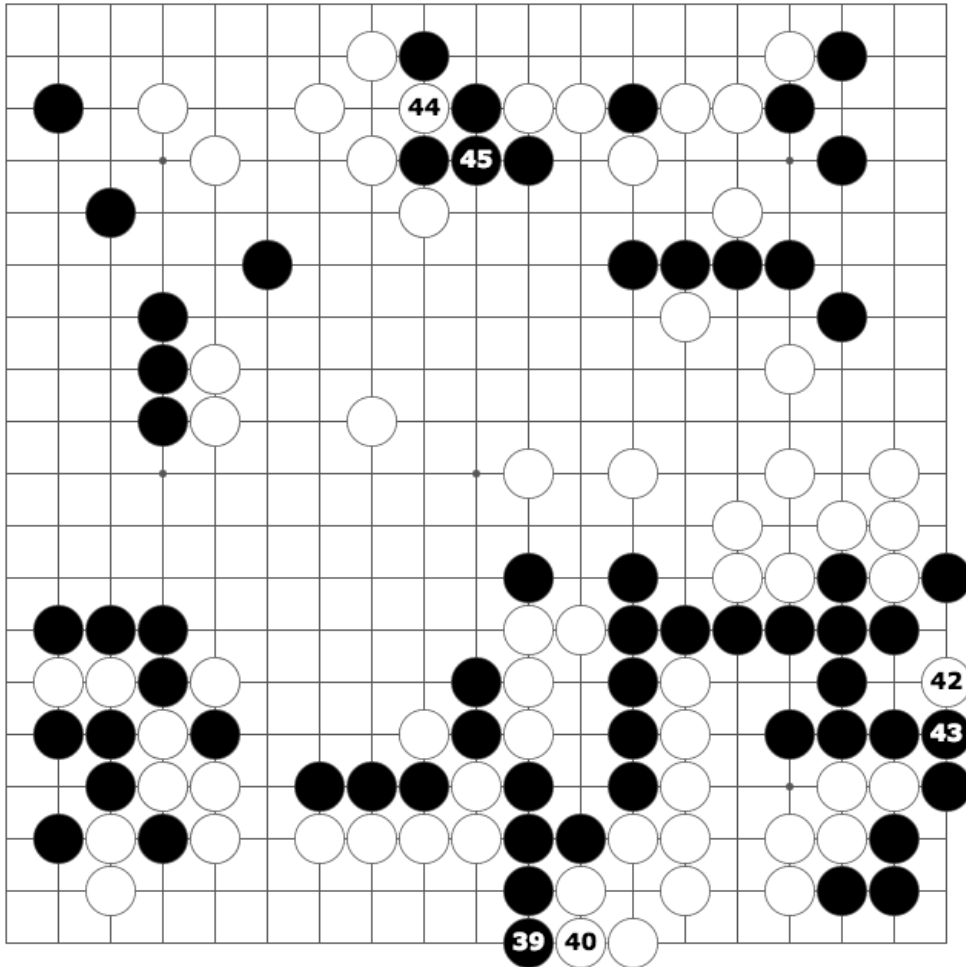


Figura 8 (139-145) – 44: tomar ko

A briga de ko continuou desesperadamente até Branco 44, mas lá ela teve que acabar. Começando com Preto 'A', eu tinha três mais ameaças contra o grupo branco, mas ele também tinha três contra mim. Depois que essas fossem utilizadas, eu teria que procurar ameaças em outro lugar, mas nada no tabuleiro parecia muito impressionante. Eu estava à beira da derrota. Meu último recurso era conectar em Preto 45. Isso foi humilhante, mas não poderia ser evitado, pois, se Branco capturasse aqui, o jogo estaria acabado. Geralmente, perde-se quando devemos fazer jogadas como esta, mas aqui eu tive sorte pois Preto 45 funcionou até que muito bem.

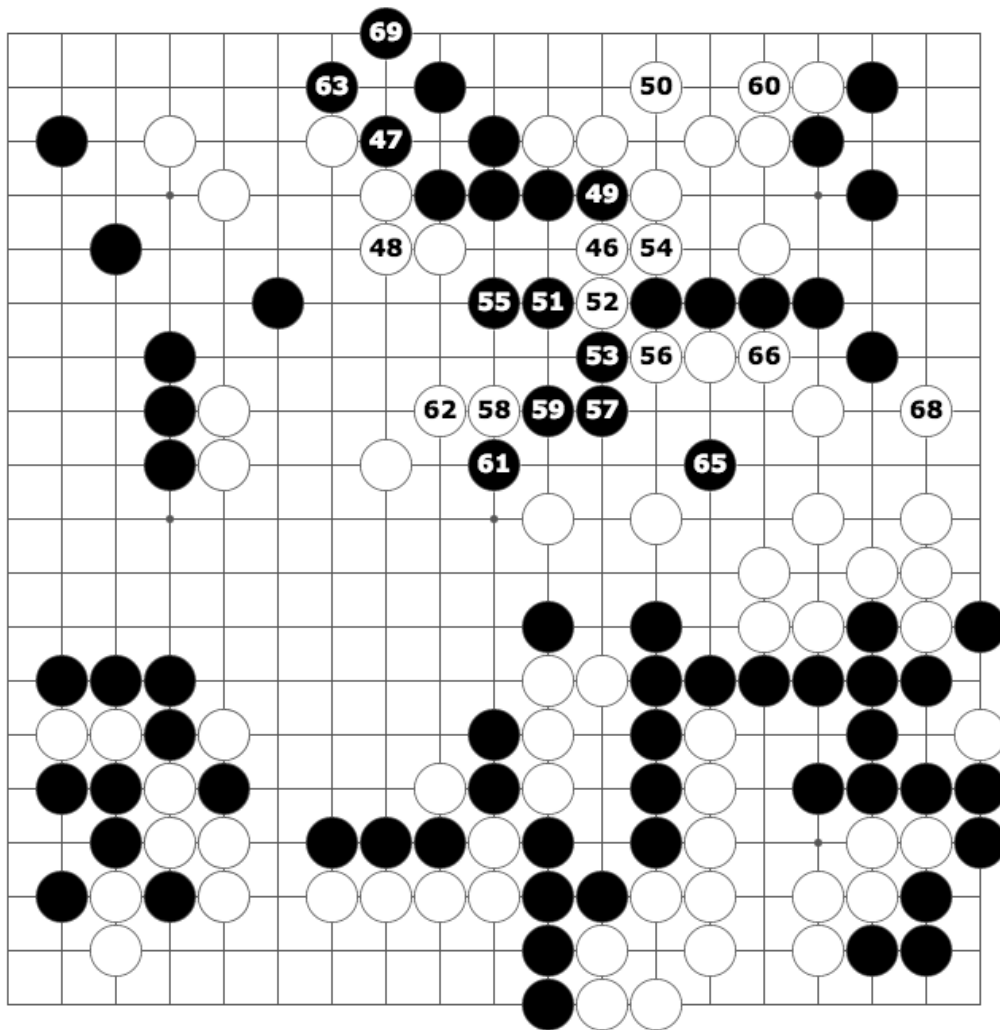


Figura 9 (146-169)

Eu tinha pensado que não seria viável para Branco me dividir com 46, mas lá foi ele de qualquer maneira. Talvez ele estivesse ficando desesperado. Eu não queria fazer a troca 49-50, visto que me custava o potencial que a minha pedra capturada possuía, entretanto, eu não poderia achar uma maneira de me salvar sem ela, apesar de que eu procurei bastante.

O grupo branco não teria morrido se ele tivesse jogado 60. A razão por que ele não jogou 60 em, digamos, 61 é que ele não queria me ver cortar em 63, começar um ko, então utilizar jogadas que atacassem seu grupo no canto superior direito como ameaças de ko. Eu bravamente iniciei o ko com Preto 63 de qualquer forma.

Se Branco tivesse conectado o ko depois de Preto 65, Preto 66 ter-me-ia dado ampla garantia de vitória. Isso mostra quão inclinada a balança estava a meu favor.

Eu pus mais tempo em Preto 69 que em qualquer outro movimento do jogo. Eu não pensei que meu canto superior direito morreria mesmo se eu o abandonasse, mas meu oponente era o Meijin. Era sua ameaça de ko em Branco 68 que eu estava propondo ignorar. Se meu grupo vivesse, eu teria uma vitória certa, mas, se morresse, eu teria uma derrota certa. Aqui era onde a estrada se ramificava em vitória ou derrota. Seria a jogada do Meijin uma ameaça de ko inefetiva? Existia aqui algum raio que ultrapassava minha leitura, esperando para me arremessar do cume do êxtase às profundezas do desespero?

Se eu respondesse Branco 68, entretanto, haveria mais ameaças de ko em seguida. Branco teria pelo menos sete ou oito somente neste canto. Isso era demais.

Tudo que eu poderia fazer era ler e ler de novo, verificando o status do canto superior direito. Branco a jogar, Preto vive.

Eu cobri todas as possibilidades, tesujis e não-tesujis. Estava tudo bem. Nenhuma surpresa bizarra estava à minha espreita. Eu tinha lido tudo. Meu grupo não poderia ser morto incondicionalmente – eu tinha absoluta certeza.

Agora que eu estava certo, a dúvida e angústia que eu tinha sentido começaram a parecer tolas. De que eu tinha medo? Tinha somente sido um problema de leitura; isso era tudo. Meu oponente não entrou no assunto. Preto 69 foi jogado e o jogo foi resolvido. Eu estava a caminho da minha rodada contra Otake. (Infelizmente, meu milagre não se repetiu. Otake me venceu.)

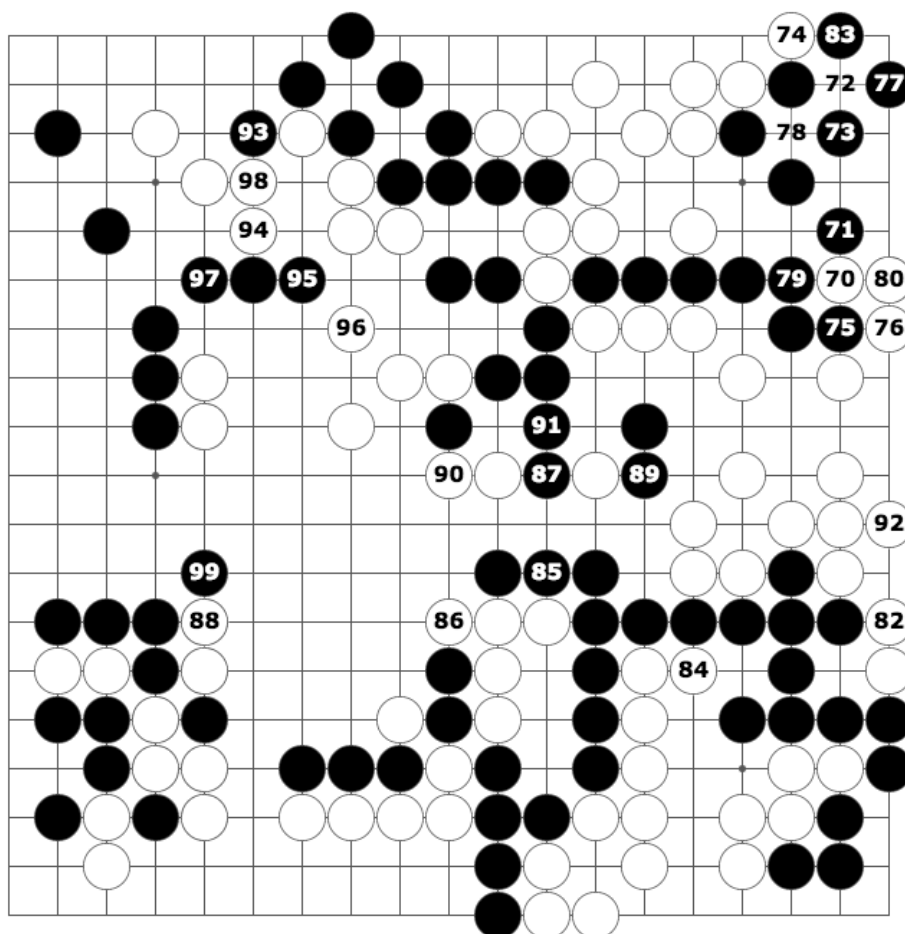


Figura 10 (170-199) – 81: tomar ko

Minha leitura não falhou. O canto virou um ko, mas eu tinha várias ameaças de ko locais, então o resultado foi uma conclusão inevitável. A margem era tão grande que até mesmo o tenaz Rin teve de oferecer uma resignação antecipada.

Assim que ele a fizera, ele começou a me contar suas opiniões e pensamentos sobre o jogo. Ele tinha vinte e três anos na época e, como Meijin, era absurdo para ele perder para um oponente fraco como eu. Ele poderia ser desculpado por simplesmente sair da sala, mas ele ali se mantinha, inabalável, discutindo somente os prós e contras de diversos movimentos. Não muitos poderiam equiparar seu comportamento. Sentia-se uma maturidade de insondável profundidade neste jovem homem.

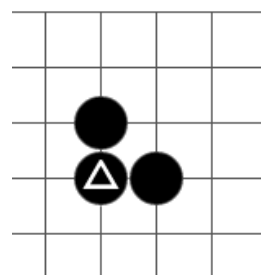
Movimentos subsequentes omitidos. Preto vence por resignação.

Apêndice

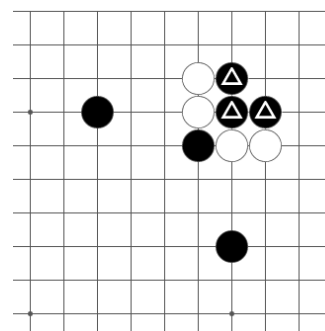
Glossário de Termos

Glossário de Termos

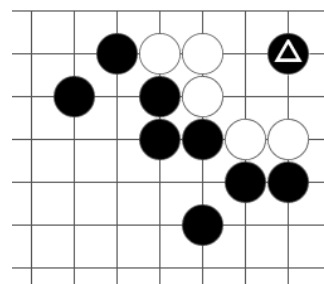
1. **Boa e Má Forma:** muitos são os critérios com que se pode avaliar uma forma, mas, talvez os mais importantes sejam: eficiência e vantagem tática.
2. **Posicionamento:** é uma jogada dentro do suposto território adversário, não necessariamente no ponto vital, que resulta num drástico enfraquecimento do grupo.
3. **Chapéu, chapelar ou Cap:** jogada a um espaço acima da pedra adversária.
4. **Chuban:** meio do jogo. Difícil dizer quando começa, mas uma definição amplamente aceita é quando a primeira invasão ocorre.
5. **Colombo equilibrando o Ovo pela Ponta:** uma história apócrifa que reconta o momento em que, após ter a descoberta da América reduzida a um fato inevitável, Cristóvão Colombo desafia seus interlocutores a equilibrar um ovo pela ponta. Perplexos e incapazes de fazê-lo, os desafiados se chocam ao ver Colombo amassar a ponta e, assim, facilmente equilibrar o ovo pela ponta.
6. **Contato:** (attachment ou tsuke) “um contato é um movimento que adere à pedra inimiga, mas não a uma pedra amiga” (*Lições sobre os Fundamentos de Go*, Toshiro Kageyama).
7. **Dan:** um termo para designar amadores de níveis mais altos e também profissionais. Uma de suas traduções é “grau”, que é geralmente utilizado para denotar diferenças de nível entre mestres faixa preta em artes marciais – isto é, faixa preta de primeiro grau ou quinto grau, etc. Em níveis amadores, o termo dan é abreviado textualmente como “d”, enquanto que, em níveis profissionais, para “p”.
8. **Desvantagem ou Handicap:** se ambos os jogadores diferirem em nível, é possível a colocação de pedras de desvantagem ou de *handicap* para compensar a lacuna. Essa é uma prática comum no Go.
9. **Duplo-sente:** um movimento é denominado “duplo-sente” caso seja “sente” para ambos os jogadores.
10. **Enclausuro:** é uma formação de duas ou mais pedras para enclausurar o canto.
11. **Escada:** em japonês, shicho. É uma das maneiras mais básicas de se capturar uma ou mais pedras adversárias, possui este nome por se assemelhar visualmente a degraus de uma escada. Pode ser contra-atacada por um quebra-escada.
12. **Espaço de Olho ou Eye Space:** espaço que algum dos jogadores utiliza ou utilizará para fazer seus olhos, normalmente o mínimo para garantir vida ao grupo, dois.
13. **Espessura ou Thickness:** força absoluta ou relativa – dependendo do contexto – de um grupo de pedras.



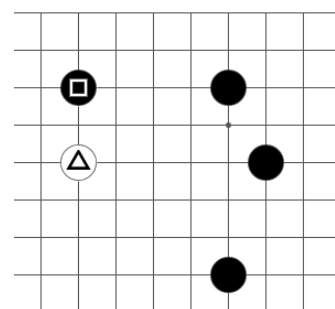
1. Exemplo de má forma, a pedra ▲ não é eficiente.



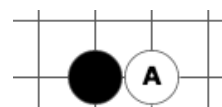
1. Em contraste, aqui, as pedras são agora eficientes, pois cortam as brancas.



2. A pedra ▲ atinge o ponto vital do grupo branco.



3. A pedra ▲ é o chapéu da pedra preta enquadra.



6. A contata a pedra preta.

14. Falta de Liberdades: é não ter as liberdades necessárias para se atingir um objetivo específico, em geral, o jogador possui sua forma manipulada a favor do adversário. O termo utilizado em japonês é “damezumari”.

15. Forma dos Cinco Corpulentos ou Bulky five: uma forma, seja de território vazio ou de pedras capturadas, que, se deixada como está, pode levar à morte do grupo.

16. Fuseki: em geral, é um sinônimo para abertura. Entretanto, é mais utilizado como plano inicial da partida, ou para se referir à disposição inicial das pedras em uma partida.

17. Go Espelhado: ocorre quando um dos adversários imita as jogadas do outro, de forma, em geral, que o tabuleiro permaneça simétrico ou espelhado. Preto, apesar de que visto como má estratégia, joga no tengen ou centro do tabuleiro e depois imita Branco ao longo da partida, considerando que o movimento do tengen é benefício suficiente para garantir a vitória. Branco também pode jogar Go espelhado se resguardando no fato de que, se o tabuleiro for repartido igualmente, o komi garantirá sua vitória.

18. Goban: tabuleiro de Go.

19. Gote: um movimento é dito ser “gote” caso ele perca a iniciativa para o adversário.

20. Hane: é um movimento que envolve o adversário, em geral, retirando pelo menos uma liberdade.

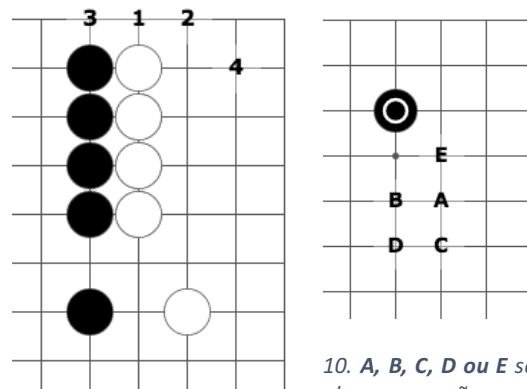
21. Honinbo: uma das quatro Grandes Casas de Go do Japão durante o período Edo. Ela e as Casas Inoue, Hayashi e Yasui disputavam o topo no mundo do Go no Japão feudal. Hoje, Honinbo, que também era o título do eleito melhor jogador da Casa, tornou-se o mais antigo dos sete grandes torneios japoneses de Go.

22. Influência: é um termo utilizado para caracterizar o poder que determinado conjunto de pedras possui sobre uma certa área do tabuleiro. Muitas vezes, josekis terminam em trocas de influência por territórios.

23. Joseki: no Go, Josekis são sequências vistas como igualitárias localmente para ambos os lados, sendo que os termos da equação não necessariamente são

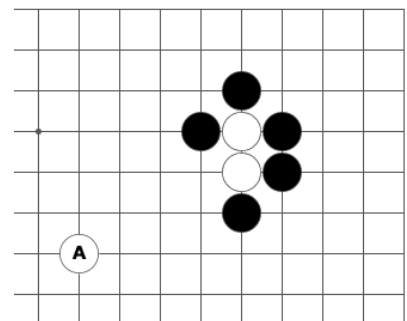


7. Exemplo de progressão entre níveis de um jogador.

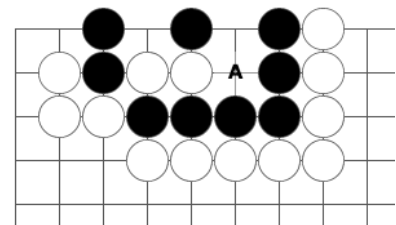


9. 1 é uma medida duplo-sente no yose, pois 3 também seria sente para Branco.

10. A, B, C, D ou E são algumas opções para enclausurar o canto.

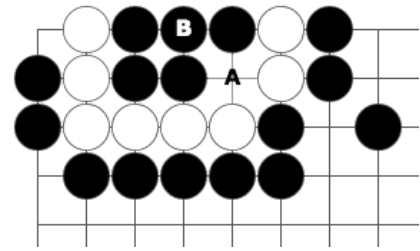


11. A é um quebra-escada.



14. O grupo preto está com falta de liberdades, jogar em A é auto-atari.

territoriais, é possível equivaler influência a determinados pontos de territórios também. Em japonês, o termo significa “pedras fixas”, o que quer dizer que o padrão seria algo a ser tomado como referência de igualdade – há uma citação em um livro que diz algo como: se alienígenas inventassem Go também, as sequências josekis a que nós chegamos, também seriam josekis para eles.



15. Se Branco jogar em A, Preto mata jogando em B.

24. **Keima:** movimento do cavaleiro, movimento em L a partir de uma pedra amiga.

25. **Komi:** vantagem dada em forma de pontos para Branco para compensar o fato de Preto possuir a iniciativa do primeiro movimento, o que, em tese, equilibraria a partida.

26. **Kosumi:** movimento em diagonal.

27. **Kyu:** é um termo utilizado para designar o nível de amadores mais fracos. Significa “classe”, um amador começa na classe 30 ou 30 kyu e caminha até a primeira classe ou 1 kyu. É análogo às faixas coloridas em diversas artes marciais. (Muitas vezes a palavra kyu é simplesmente abreviada textualmente para a letra “k”.)

28. **Ler:** um verbo que, no Go, é utilizado como sinônimo de “raciocinar mentalmente as próximas jogadas”.

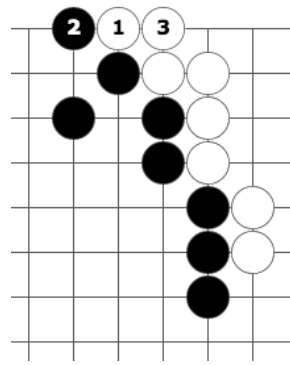
29. **Meijin:** Originalmente, desde 1612 até 1940, o título de Meijin, mestre-mor, era dado de maneira consensual ao melhor jogador de Go no Japão. Hoje, é um dos sete grandes torneios japoneses.

30. **Miai:** pontos de intercambiável valor, se um dos jogadores pegar um deles, o outro joga no outro, e a partida continua normalmente.

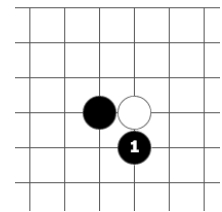
31. **Movimento Frouxo ou Slack Move:** um movimento que possua baixa eficiência ou tenha pouco efeito sobre as pedras ao redor.

32. **Movimento Próprio:** em japonês, um movimento próprio é denominado honte. É um movimento que conserta as fraquezas e, em geral, possui uma sequência de retaliação ao adversário, caso ele não responda.

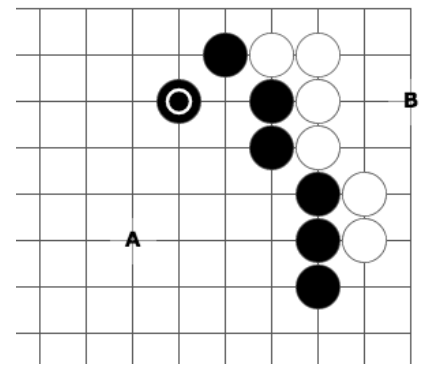
33. **Moyo:** grande área em que um dos jogadores possui grande influência e que, potencialmente, pode virar território.



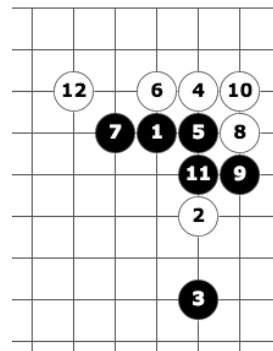
19. Branco 1 e 3 perdem a iniciativa, ou seja, são gote.



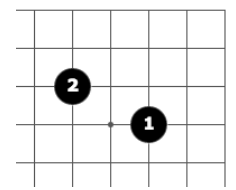
20. Exemplo de hane.



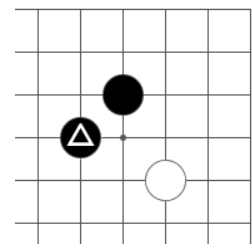
22. Preto possui influência na área A, enquanto Branco possui território em B.



23. Um dos primeiros josekis que se aprende. Branco ganha território, e Preto, boa influência.



24. 2 é um keima de 1.

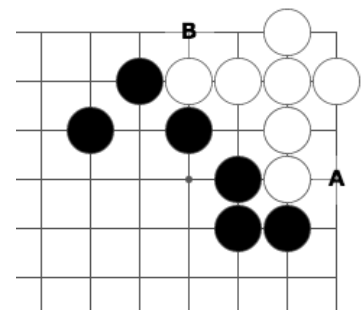


26. ▲ é um kosumi.

34. **Ninho do Grou:** refere-se a uma forma que, à primeira vista, é incapturável, porém, devido à falta de liberdades, pode ser capturada na verdade.

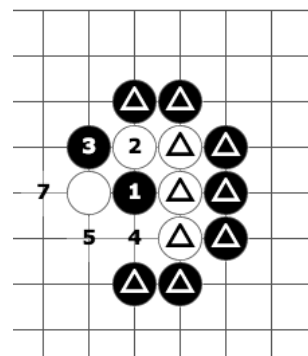
35. **Partida Blitz:** partida em que o tempo é limitado severamente, geralmente com curtos períodos de alguns segundos para se pensar em cada movimento ou com um tempo absoluto para a partida inteira.

36. **Pedras leves e pesadas:** um conjunto de pedras é denominado leve quando o seu sacrifício, ou de parte do conjunto, não acarreta grande prejuízo no contexto global do jogo. Analogamente, um conjunto de pedras é dito pesado, quando sacrificar qualquer componente dele é o mesmo que tomar uma grande desvantagem.



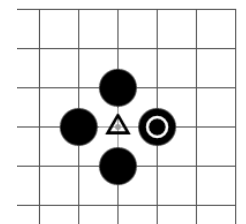
30. A e B são miai para a vida de Branco.

37. **Ponnuki:** em japonês: o som de capturar uma pedra do tabuleiro. Entretanto, em Go, refere-se a uma forma específica, a das quatro pedras minimamente necessárias para se capturar uma adversária.



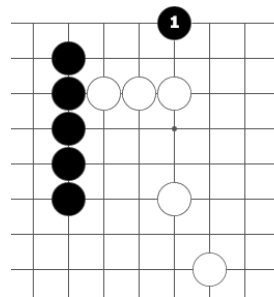
34. As pedras em ▲ configuram o ninho do grou.

38. **Pulo do Macaco:** uma forma que ocorre majoritariamente no final do jogo com uma pedra na segunda linha garantindo a possibilidade um grande keima na segunda linha para dentro do território adversário.

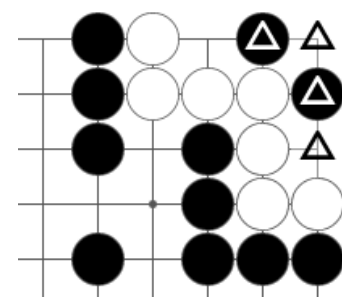


37. A captura da pedra ▲ termina a forma do ponnuki

39. **Quatro Curvado no Canto ou Bent 4 in the Corner:** forma definida como morta nas regras japonesas. Muitas vezes, ela seria um ko, mas, dado que o lado que quer matar pode esperar até o final da partida – e é só ele que pode acionar o ko –, quando o adversário não terá mais ameaças de ko, o ko sempre será ganho por quem quer matar.

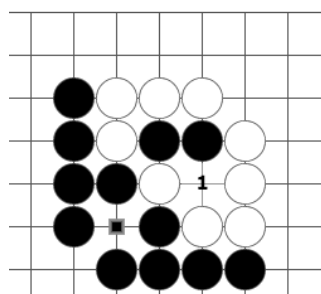


38. 1 a partir da pedra preta na segunda linha é a forma do pulo do macaco.



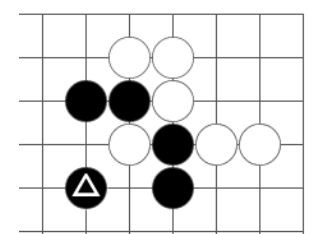
39. Uma das maneiras com que o quatro curvado no canto costuma aparecer.

40. **Recaptura ou Snapback:** recaptura é um fenômeno que acontece quando a captura e possível salvação de uma pedra adversária termina por deixar o próprio grupo com somente uma liberdade, o que leva à sua imediata captura pelo adversário.



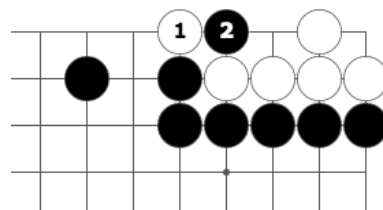
40. Capturar em 1 não agrega nada, Branco recaptura em seguida.

41. **Redes:** outra maneira básica de se capturar uma pedra, assemelha-se visualmente a uma rede de pesca, em que o inimigo é o peixe.



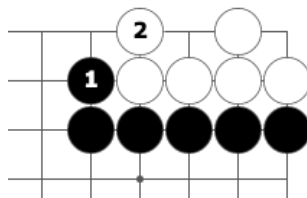
41. A pedra ▲ termina a rede.

42. Regras Chinesas: as nuances serão novamente aqui omitidas, mas, essencialmente, as regras chinesas possuem as seguintes características: o método de contagem é área adicionada ao número de pedras no tabuleiro; há algumas regras que lidam com superko, porém nada geral; komi de 7,5 pontos; podem ser contados pontos em um seki; dúvidas de vida e morte são resolvidas pelos próprios jogadores; o suicídio é proibido; movimentos ilegais são vistos como passes.

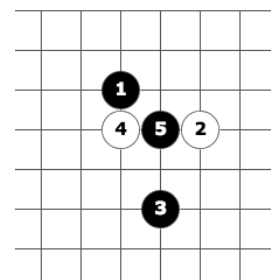


44. 2 elimina o segundo olho de Branco, matando-o.

43. Regras Japonesas: as nuances serão aqui omitidas, mas, essencialmente, as regras japonesas possuem as seguintes características: contagem de pontos via o método da área; não há pontos em um seki; suicídio não é permitido; komi de 6,5 pontos; longas sequências repetitivas, como triplo ko ou super ko levam o jogo a ter o resultado anulado; existem regras específicas para resolver dúvidas sobre vida e morte; movimentos ilegais causam derrota imediata.

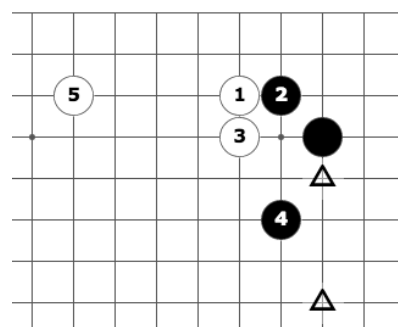


45. 1 é sente sobre o grupo Branco, caso ele queira viver.



46. Os movimentos de 1 a 5 configuram o início do Joseki Taisha.

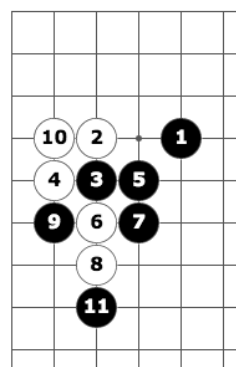
44. Sacrifício ou throw-in: é uma jogada que visa eliminar uma conexão adversária, levando a: olho falso, falta de liberdades, recaptura, conecte-e-morra ou espremeção.



47. Este é um joseki circunstancial em que Preto geralmente "tenuka". Mais tarde,

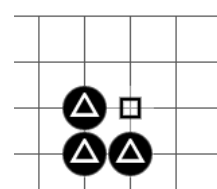
45. Sente: um movimento é dito "sente" caso conserve a iniciativa, caso force o adversário a responder. "Sente" também pode denominar quem está com a iniciativa – exemplo: Preto tem "sente".

46. Taisha: talvez o joseki mais complicado do Go, começa com um 3-5 Preto, um 3-4 Branco e um grande keima Preto, envolve uma minuciosa leitura do tabuleiro inteiro para ser jogado corretamente.



48. 11 é um tesuji nesta situação, o tesuji do nariz.

47. Tenuki: termo japonês utilizado quando alguém joga em outro local do tabuleiro ao mesmo tempo que ignora um movimento local adversário. Jogar em outro lugar do tabuleiro não necessariamente é fazer tenuki.



49. O vazio se refere ao ponto enquadado. Caso ali houvesse uma pedra Branco, já não seria mais má forma.

48. Tesuji: é um movimento brilhante, que expõe um alto nível técnico.

49. Triângulo Vazio: refere-se à forma de três pedras em triângulo que possui sua parte interna vazia. Em geral, é má forma, pois é ineficiente ao cercar território e também expande mal o número de liberdades do grupo – compare com uma terceira pedra em qualquer uma das pontas de um grupo de duas pedras.

50. Yose: Refere-se à fase final do jogo, em que os grupos no tabuleiro já foram estabilizados e somente disputas territoriais restam.

Posfácio

Continuando a Jornada

Se você gostou do livro, presumo que não queira parar de aprender por aqui. Então, aqui vai um curto guia para o resto de sua jornada no Go – infelizmente, a maior parte das recomendações serão de livros em inglês...

Talvez um dos livros mais completos depois deste é o *Attack and Defense da Elementary Go Series*, de autoria de Ikira Ashida 9p e James Davies, nele você encontrará sequências de alto nível, mas compreensíveis e, creio eu, estritamente necessárias para aqueles que, algum dia, queiram chegar aos níveis dan. Outra aquisição essencial à qualquer biblioteca de Go seria o *The Direction of Play* de Kajiwara Takeo 9p, provavelmente o melhor livro para se aprender a interpretar o tabuleiro, saber qual a direção que maximiza a probabilidade de vitória.

Como segundo passo, recomendo uma dupla: *Attack and Kill* de Kato Masao 9p e *The Great Joseki Debates* por Honda Kunihisa 9p. Este discute escolha de movimentos joseki que se encaixem com a cena global do tabuleiro, além de também discutir nuances dos josekis, recomendado até para os níveis baixos dan; e aquele é um livro icônico no ocidente, uma grande fonte de entretenimento, no qual se discute como atacar adequadamente, maestrado pelo matador Kato. Um adicional à dupla que agrega muito no nível de 10k a 1k é o *How not to Play Go* de Yuan Zhou, o autor também possui outros livros muito úteis de boa qualidade.

Já numa terceira etapa, procurando um refino, talvez seja a hora de finalmente ver partidas comentadas de jogos profissionais. Que tal começar por uma das revoluções modernas no mundo do Go com partidas de Honinbo Shusaku (1829-1862), um dos maiores jogadores de todos os tempos? Os jogos dessa era possuem muito enfoque no fuseki, ou seja, são uma boa fonte para se aprender o fluidez de movimentos dessa etapa. Para não sobrecarregar muito, uma última recomendação é algo mais atual: *Relentless, Lee Sedol 9p vs Gu Li* de An Younggil 8p e David Ormerod 5d. Trata-se de um tratamento minucioso do mais alto calibre de partidas entre aqueles que disputaram a coroa de melhor do mundo durante aproximadamente dez anos.

Se você mora em São Paulo-SP, Brasil, convido-lhe a visitar o Paulista Go Center, um local para se jogar Go todas as quintas-feiras das 19h30 às 22h, todos são bem-vindos. Outro lugar na mesma cidade é a Nihon Kiin, ao lado do metrô Ana Rosa. Paralelamente, entre em comunidades como Go Brasil para ficar por dentro do que acontece no país; e também continua a jogar online, há a sala Brasil-Portugal no KGS.

Philippe Fanaro