



www.usgo.org



www.agfgo.org



How to
play the
Asian
game of
Go

The Way to GO

by Karl Baker

American Go Association
PO Box 4668 # 59898
New York, NY 10163-4668

Italiano

Nota legale: *The Way To Go* è un'opera protetta da copyright. È concesso il permesso di fare copie complete per uso personale. Le copie possono essere distribuite liberamente ad altri sia in formato cartaceo che elettronico, a condizione che non venga addebitato alcun costo per la distribuzione e che tutte le copie contengano questo avviso di copyright.

American Go Association
Box 397 Old Chelsea Station
New York, NY 10113
<http://www.usgo.org>

Stampa di copertina: Due immortali e il taglialegna
Un acquerello di Seikan. Data sconosciuta.

Una scena dal racconto di Ranka: gli immortali che giocano
vanno sotto lo sguardo del taglialegna. Dalle stampe
giapponesi e il mondo di Go di William Pinckard in:

<http://www.kiseido.com/printss/cover.htm>

La strada da percorrere di Carlo Baker

**Come giocare
l'antico/moderno
Gioco asiatico del Go**

Dedicato ad Anna

ISPIRATO DA CENTINAIA DEGLI STUDENTI SCONVOLTI

©Copyright 1986, 2008

Associazione americana Go



Edizioni Pubblicate: 1986, 1988, 1997, 1998, 2000, 2002

Settima edizione rivista: febbraio 2008, Terry Benson, ed.

Nota alla settima edizione: questa versione di The Way To Go è stata aggiornata per essere coerente con le AGA Rules of Go del 1991.

Pubblicato dalla American Go Foundation



Produzione originariamente curata e gestita da

Roger B. Bianco

Con il prezioso aiuto di tanti appassionati del go

*“Tutto a tempo debito arriverà al
culmine che eleverà in alto,
ma prima bisogna gettare le fondamenta,
ampio, profondo e solido...”*

Winfred Ernest Garrison

Prefazione

Il gioco di Go è l'essenza della semplicità e il massimo della complessità allo stesso tempo. Viene insegnato con impegno nelle scuole di addestramento degli ufficiali militari in Oriente, come esercizio di strategia militare. Viene anche insegnato in Occidente nelle scuole di filosofia come mezzo per comprendere l'interazione tra intelletto e intuizione.

Imparare ad andare è facile. Padroneggiare Go è una sfida deliziosa e senza fine.

In questo piccolo gioiello di libro, Karl Baker ha creato un capolavoro di semplicità e immediatezza che dovrebbe rivelarsi una grande benedizione per il principiante interessato, ma non ancora iniziato. Nonostante la loro semplicità, le regole del go risultano tuttavia estranee al neofita. Il principiante troverà questo manuale passo passo di enorme aiuto nella comprensione dei principi di base, così da potersi dedicare rapidamente al divertimento del gioco.

Come introduzione alla sessione casalinga per i principianti per prepararsi al loro primo gioco, questo opuscolo sarà prezioso. Si rivelerà una manna dal cielo sia per lo studente che per l'insegnante.

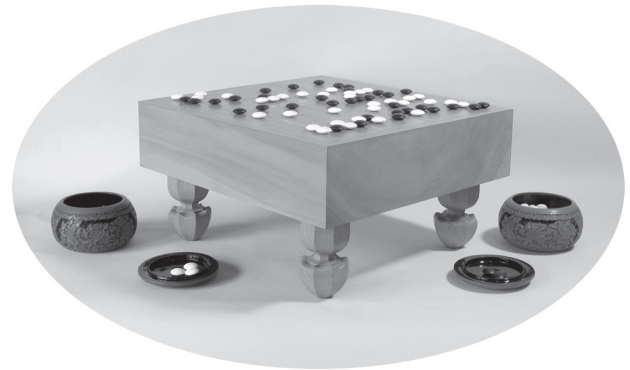
Roger B. Bianco
Associazione americana Go

introduzione

Contenuti

Introduzione.....	v
Riguardo al gioco.....	1
Capitolo Uno - La Procedura per Giocare a Go.....	4
Capitolo Due – Intrappolato o al sicuro.....	21
Capitolo tre – Fine del gioco.....	31
Capitolo quattro – La regola di Ko.....	38
Capitolo cinque - Proverbi Go per principianti.....	41
Addendum.....	46
Glossario	50

Go è un gioco di strategia. Due giocatori competono posizionando i segnalini su una tavola liscia su cui è disegnata una semplice griglia, solitamente di 19 x 19 linee. Ogni giocatore cerca di delimitare le aree con i suoi segnalini, proprio come se dividesse un campo con sezioni di recinzione. Inoltre, ogni giocatore può catturare i segnalini del suo avversario. Lo scopo del gioco è controllare una parte maggiore del tabellone rispetto all'avversario, un obiettivo semplice che porta alle complessità eleganti e affascinanti del go.



Una tavola tradizionale, pietre e ciotole.

Riguardo al gioco

Il Go è nato in Cina circa 4000 anni fa. Il Giappone lo importò intorno al 700 d.C. I giocatori dell'Asia orientale hanno eccelso nel gioco durante i tempi moderni. Go raggiunse l'emisfero occidentale alla fine del 1800. Completamente logico nel design, il gioco del go ha resistito alla prova del tempo. Oggi il go sopravvive nella sua forma originale come il gioco più antico del mondo.

Go è un gioco di abilità che non prevede elementi casuali. Ogni partecipante cerca di controllare e catturare più territorio dell'altro. Il livello complessivo della qualità del processo decisionale determina invariabilmente l'esito del gioco. Tutto il gioco è visibile sul tabellone. Il gioco inizia su un tabellone vuoto, tranne nei giochi con handicap (il giocatore meno esperto generalmente riceve un equo vantaggio). L'azione del gioco è vivace ed emozionante, saltando da un fronte di battaglia all'altro mentre ogni concorrente cerca un vantaggio di posizione.

Fin dalla prima mossa ogni giocatore costruisce una formazione unica. In effetti c'è così tanto spazio per l'espressione individuale che si ritiene che nessun gioco di go sia mai stato giocato nello stesso schema di quelli precedenti. Sono disponibili oltre 10200 modelli diversi. Questo numero è molto più grande del numero stimato di atomi nell'intero universo.

Un gioco di go può raggiungere una meravigliosa complessità artistica, nata dalla creatività intrinseca di un individuo e realizzata nel significato delle forme che crea sul tabellone. Go è un'avventura estetica di maggiore importanza rispetto al semplice vincere o perdere.

Tuttavia, in ogni gioco ogni giocatore vince in una certa misura e perde necessariamente in una certa misura, yin e yang. Il secondo classificato può vantare una parte gratificante dei risultati ottenuti in quasi tutte le partite di go.

L'azione sulla tavola riflette uno sforzo personale verso l'equilibrio e l'armonia interiore, un ideale spirituale e pratico. Il successo sul tabellone è legato al successo in questo gioco interiore. Go inevitabilmente sfida ed espande la capacità di concentrazione del giocatore. Le dinamiche avvincenti di un gioco tendono a diventare completamente coinvolgenti.

Le situazioni che nascono dai semplici obiettivi del go sono abbastanza complesse da aver vanificato tutti i tentativi di programmare un computer competitivo per giocare a go. L'opinione informata dubita che presto, se non mai, un computer metterà alla prova le capacità di un professionista. Una strategia efficace è sublimemente sottile. Ad esempio, un giocatore può indurre un avversario a ottenere una serie di piccole vittorie, garantendo così un trionfo meno ovvio ma più ampio per lo stratega. L'avidità e l'aggressività precipitosa di solito portano alla rovina. Una soluzione semplice può avere successo immediatamente ma in seguito rivelarsi un grave onere. Gli errori di calcolo raramente sono definitivi; piuttosto, il successo spesso dipende da un efficace recupero dalle avversità e da una vivace volontà di non correre rischi. La combinazione di giudizio e capacità di pensiero globale necessaria nei giochi di alto livello è in gran parte ciò che riduce i computer e i programmi più potenti esistenti all'impotenza virtuale di fronte a un avversario umano esperto.¹

Go è un'impresa cooperativa. I giocatori hanno bisogno l'uno dell'altro per godersi l'emozione di un gioco impegnativo. A meno che un avversario non offra una buona bagarre, non esiste gioco – nessuna delusione ma nemmeno alcuna opportunità, nessun rischio ma nessuna ricompensa. Tradizionalmente, i giocatori del go apprezzano i loro avversari; uno spirito di rispetto e cortesia normalmente accompagna un gioco.

Forse la cosa più importante è che Go è un mezzo di comunicazione tra due persone, un dibattito amichevole, un punto di contrappunto. L'esecuzione di ciascun pezzo è

un'affermazione, la migliore affermazione che l'esecutore può fare, e ciascuna è una risposta all'intera composizione. Ogni commedia può formare una risposta semplice o sottile, espandere altre affermazioni o iniziare a esplorare nuove aree. La potenziale complessità dell'interazione sembra essere illimitata.

giocatori di qualsiasi livello di abilità possono divertirsi. Due principianti che giocano insieme possono provare la stessa emozione di due giocatori veterani. Una partita di go può generare nei giocatori una straordinaria gamma di emozioni. In effetti, la promessa di entusiasmo è la motivazione per lavorare su questi primi capitoli di La strada da percorrere.

1. L'arena fondamentale del go è quella in cui una persona affronta un'altra, ma ora ci sono eventi per il go a squadre (3 giocatori per squadra) e il go a coppie (2 giocatori, un maschio e una femmina, si alternano a turni mentre giocano con un'altra coppia della stessa composizione). I programmatori di computer si stanno ora godendo altre forme di go: un programma in competizione con un altro per il rango più alto, computer contro computer e uomo contro computer.

*“Go è un balletto di motivi complementari
che si intrecciano su tutta la linea.”*

CAPITOLO PRIMO

La procedura per giocare a Go

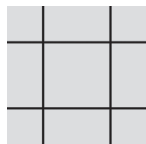
Questi capitoli presentano domande di esempio progettate per condurre a una facile comprensione del go. Utilizza una copertina su ogni pagina e procedi facendo scorrere la copertina verso il basso per rivelare ogni problema uno dopo l'altro. Fai del tuo meglio per ogni domanda. Rivedi la spiegazione appropriata se la tua risposta non è corretta. Calmati in modo che il materiale sembri interessante e rimanga chiaro.

Iniziare

Due giocatori accettano di partecipare ad una gara regolata dalla procedura di gioco qui descritta. Il campo di gioco è costituito da linee orizzontali e verticali che si incrociano. Ogni volta che una linea ne tocca un'altra forma un'intersezione o un punto. Il tabellone del torneo è di 19 linee per 19 linee e 361 punti. La tavola standard per principianti è 9x9 e 81 punti. Le tavole in questo testo sono di varie dimensioni.

Problema: quanti punti vengono visualizzati negli esempi seguenti? (Si prega di notare che alcune illustrazioni mostrano i bordi del pannello e altre no.)

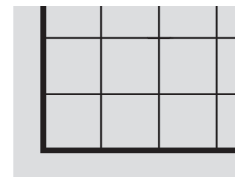
Dia.1



Risposta:

Quattro è corretto.

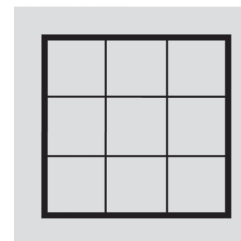
Dia. 2



Risposta:

Dodici. Ricordati di contare il punto nell'angolo.

Dia. 3



Risposta:

Sedici.

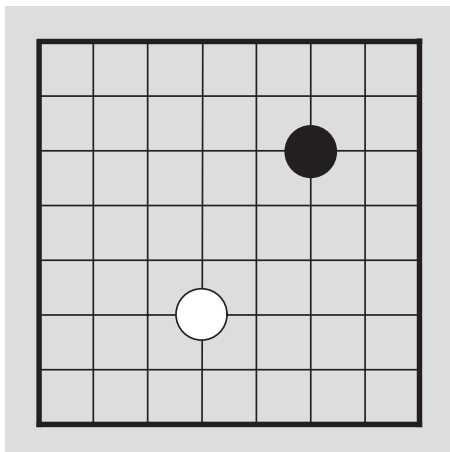
Nel gioco del go, come in questi esempi, ignora gli spazi e presta attenzione ai punti.

Il gioco inizia con il tabellone vuoto di segnalini. Ogni punto è prezioso. Lo scopo del gioco è controllare più punti del tuo avversario. Usando i segnalini, i giocatori controllano i punti occupandoli o circondandoli (recintandoli completamente). I segnalini di gioco sono chiamati pietre, di cui un set è nero e l'altro bianco. Il giocatore che prende il nero gioca per primo e il bianco deve giocare o passare per ultimo.

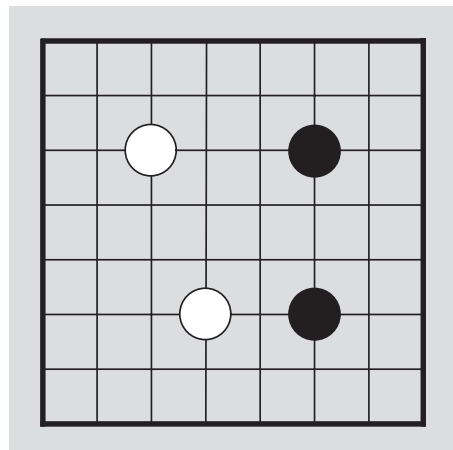
I giocatori si alternano nel posizionare le pietre, costruendo la loro posizione sul tabellone posizionando una nuova pietra ad ogni turno. Le pietre vengono posizionate sui punti. Una volta posizionata, una pietra non viene mai spostata in un altro punto. Quando un giocatore decide che non vi è alcun vantaggio nel posizionare un'altra pietra sul tabellone, il giocatore passa una pietra all'avversario, segnalando l'intenzione di terminare la partita.

Di seguito sono riportati tre diagrammi che mostrano uno sviluppo del gioco attraverso sei turni: nero, bianco, nero, bianco, ecc.

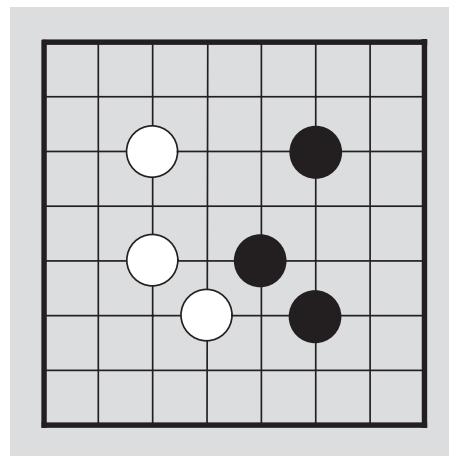
Dia.4



Dia.5



Dia.6



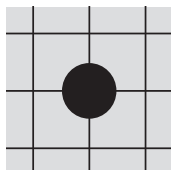
Notate che le pietre bianche cominciano a combinarsi, proprio come le pietre nere cominciano a costruire una sull'altra. È troppo presto in questo gioco perché i punti siano stati circondati, ma il Nero si aspetta di racchiudere alcuni territori sulla destra mentre il Bianco intende racchiuderne alcuni sulla sinistra. La sequenza continua da qui fino alla fine del gioco (illustrato a pagina 36).

La Meccanica

Ogni punto del tabellone ha delle linee che si estendono da esso. Il punto successivo lungo una linea è un punto adiacente. I punti sono adiacenti solo lungo le linee. Qualsiasi punto lungo una diagonale non è adiacente. Ogni punto vuoto adiacente ad una pietra è una libertà.

Problema: quante libertà ha ogni pietra?

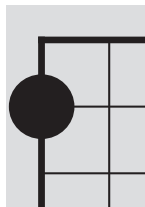
Dia. 7



Risposta:

Quattro. Rivedi il paragrafo precedente se non è chiaro.

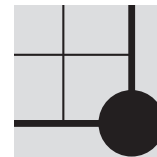
Dia. 8



Risposta:

Tre.

Dia. 9



Risposta:

Due. Si noti che le pietre lungo i bordi e negli angoli della scacchiera hanno meno libertà a disposizione.

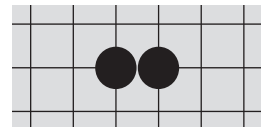
Le libertà sono importanti nel viaggio quanto lo è la respirazione nella vita. In futuro ci occuperemo ancora e ancora delle libertà.

Formare connessioni

Una volta posizionata una pietra su un punto, non viene mai spostata su un altro punto. Quando un'altra pietra dello stesso colore viene posizionata su un punto adiacente, le due pietre vengono collegate. Una volta collegate, le pietre formano un'unità inseparabile. Una singola pietra o un numero qualsiasi di pietre collegate possono formare un'unità.

Problema: quante unità ci sono in ciascuna di esse seguenti schemi?

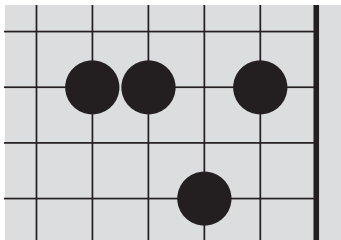
Dia. 10



Risposta:

Una unità.

Dia. 11

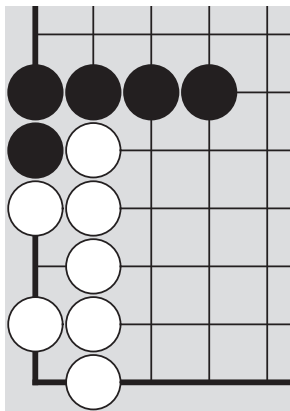


Risposta

Tre unità.

Nota che le pietre ne toccano un'altra dello stesso colore quando sono collegate. Per verificare le connessioni a colpo d'occhio, cerca le pietre che si toccano. Uno spazio tra le pietre annuncia un'unità separata.

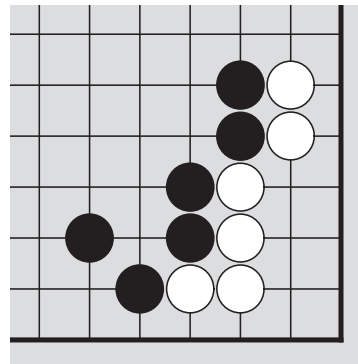
Dia. 12



Risposta:

Due unità, una nera e una bianca.

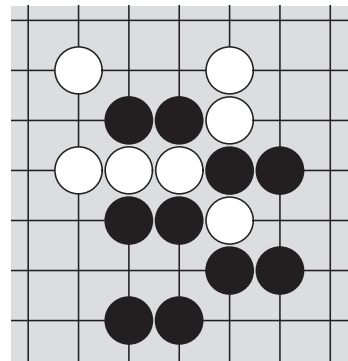
Dia 13



Risposta:

Sei unità, due bianche e quattro nere. Ricorda che le pietre si collegano solo lungo le linee, non lungo le diagonali.

Dia 14



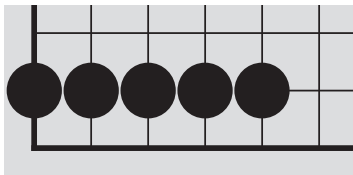
Risposta:

Nove unità, quattro bianche e cinque nere.

Le pietre connesse condividono delle libertà, quindi hanno tante libertà quanti sono i punti non occupati adiacenti all'intera *unità*.

Problema: quante libertà hanno le pietre collegate qui sotto?

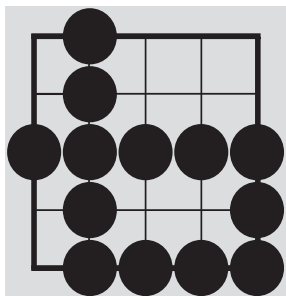
Dia. 15



Risposta:

Undici.

Dia. 16



Risposta:

Dieci.

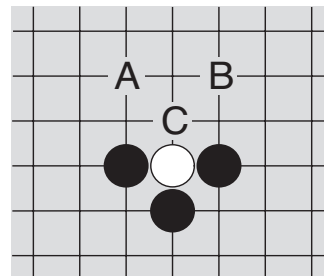
Rileggi la spiegazione sopra se non è chiara.

Catturare

Posizionare le pietre in modo che occupino tutte le libertà di un'unità avversaria comporta la cattura di quell'unità. Le pietre catturate vengono immediatamente rimosse dal tabellone e trattenute dal rapitore come prigioniere.

Problema: su quale punto il nero deve posizionare una pietra per catturare il bianco e rimuovere l'unità dal tabellone?

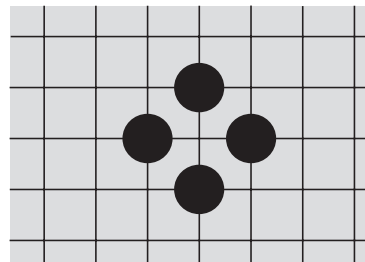
Dia. 17



Risposta:

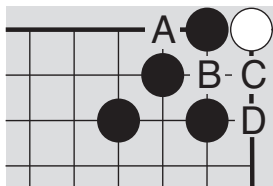
C. Può essere utile pensare alla libertà come a uno spazio per respirare. Senza respiro le pietre soffocano e muoiono. Una pietra nera sul punto C produce la seguente posizione:

Dia. 18



O - un prigioniero.

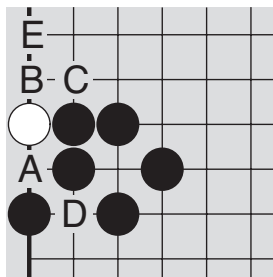
Dia. 19



Risposta:

C.

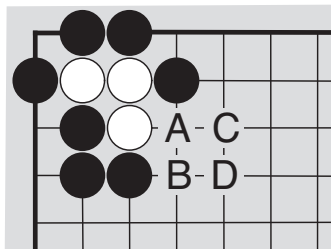
Dia. 20



Risposta:

A e B. In questo esempio, due libertà dovrebbero essere riempite prima che la pietra bianca possa essere rimossa.

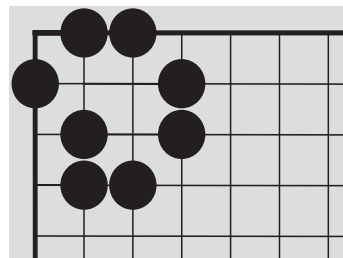
Dia. 21



Risposta:

A. Il diagramma seguente mostra la posizione dopo che il nero ha giocato in A. Notare che la cattura ha aperto nuove libertà per le unità nere.

Dia. 22



○○○ - tre prigionieri.

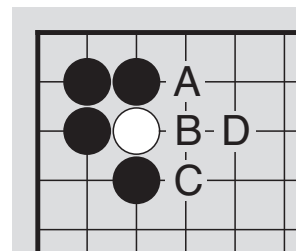
Ogni volta che le pietre collegate perdono la loro ultima libertà, vengono tutte catturate.

Non importa quante pietre ci siano in un'unità, quante più libertà ha, tanto più forte è. Nel diagramma 22, il nero ha guadagnato delle libertà catturando il bianco. L'altro modo in cui un'unità può ottenere libertà è estendersi.

Problema: su quale punto il bianco può giocare per aumentare la numero di libertà per le sue unità quasi chiuse di seguito?

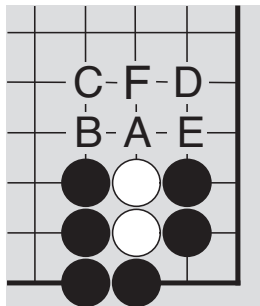
Suggerimento: contare le libertà prima e dopo una pietra aggiunta.

Dia. 23



B. Il bianco ha una libertà ora; risulterà una pietra bianca in B in tre libertà per il bianco, una in A, una in D e una in C.

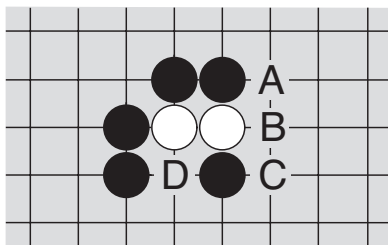
Dia. 24



Risposta:

A. Il Bianco ha una libertà in A; una pietra bianca aggiunta a volontà il risultato sono tre libertà per il bianco, punti B, F ed E.

Dia. 25

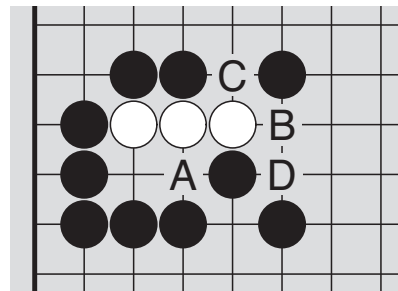


Risposta:

B. Aggiungere una pietra bianca in B aumenterà le libertà del bianco da due a quattro. Conferma che una pietra bianca su D non aumenterà il numero di libertà bianche.

Questo è più complicato; contare attentamente.

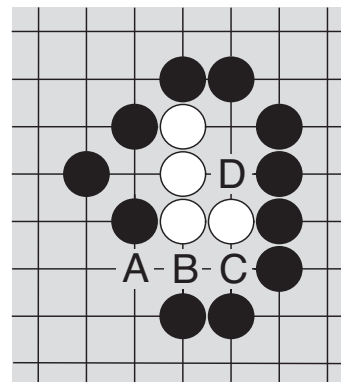
Dia. 26



Risposta:

B aumenta il conteggio da quattro libertà a cinque.

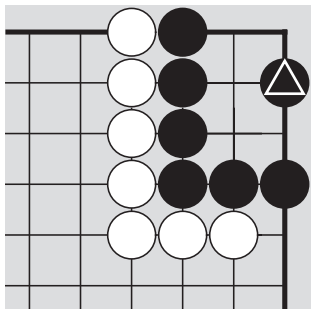
Dia. 27



Risposta:

Nessuno di questi punti aumenterà il numero di libertà per l'unità bianca di quattro pietre.

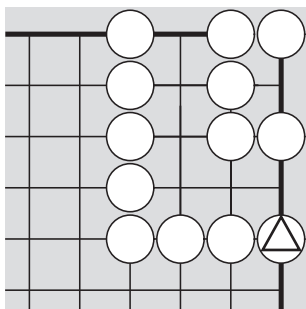
Dia. 30



○○○○○ - cinque prigionieri bianchi.

Se il bianco ottiene la prima giocata in Dia. 29, il bianco prenderà il nero, la sua ultima libertà, catturando il nero e salvando le pietre bianche con le spalle al muro.

Dia. 31



●●●●●● - sei prigionieri neri.

“Il potere delle pietre è sempre misurato dal numero di libertà che possono mantenere.”

CAPITOLO DUE

Intrappolato o sicuro

In questo capitolo esamineremo gli involucri sicuri e alcuni custodie non sicure.

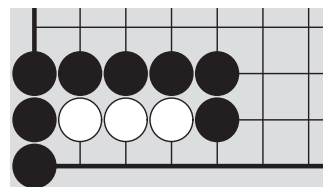
Sicuro e protetto

Nel Go i giocatori cercano sempre di circondare il territorio, spesso lo stesso territorio nello stesso momento. Prima o poi le pietre opposte si incontrano e cominciano a spingersi l'una contro l'altra. Le libertà appaiono e scompaiono ad ogni gioco. Il giocatore coscienzioso tiene traccia della sicurezza di ogni unità coinvolta in una battaglia.

Poiché le pietre vengono catturate quando le pietre avversarie occupano tutte le loro libertà, ne consegue che le pietre non possono essere catturate se le pietre nemiche non possono occupare tutte le loro libertà. Nei seguenti diagrammi, le unità con libertà sicure hanno queste libertà circondate.

Problema: il nero può occupare tutte le libertà del bianco in ciascuno di essi dei tre diagrammi seguenti?

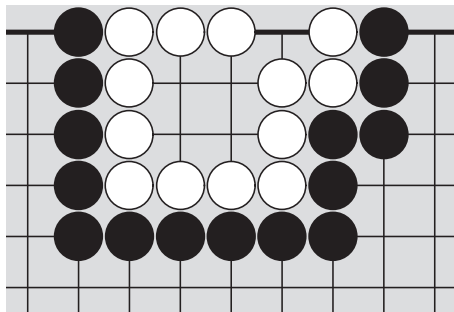
Dia. 1



Risposta:

SÌ. Il bianco non è riuscito a circondare il territorio e quindi non ha libertà sicure qui.

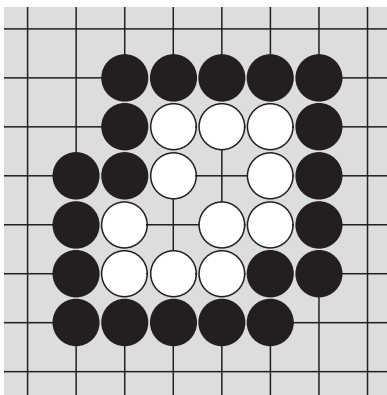
Dia. 2



Risposta:

No. Il bianco è riuscito a circondare il territorio. Immagina che il nero inizi a posizionare le pietre all'interno di questo recinto bianco. Si noti che le pietre nere invasori esauriranno sempre le loro libertà prima che lo faccia il bianco. Quindi il bianco non può esserlo catturato.

Dia. 3



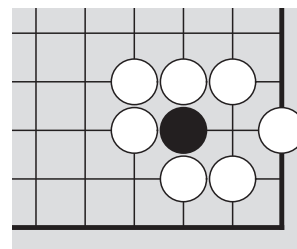
No. Il bianco ha completamente circondato due libertà separate. Se il nero tentasse di giocare su uno dei due punti all'interno del recinto bianco, la sua pietra non avrebbe libertà, mentre il bianco avrebbe ancora una libertà. La pietra nera invasore sarebbe stata soffocata e catturata non appena avesse toccato il tabellone. Le pietre bianche non possono essere circondate completamente (all'esterno e all'interno) perché il nero non può occupare le libertà interne del bianco.

Fuggire o non fuggire...!

Le pietre che mantengono una o più libertà ma non hanno alcuna speranza in definitiva di mantenere alcuna libertà sono intrappolate e vengono spesso definite morte così come sono o semplicemente pietre morte. Queste pietre rimarranno sul tabellone finché manterranno almeno una libertà e con le giocate successive potrebbero anche essere

Problema: le pietre nere sembrano intrappolate o morte così come sono, nei diagrammi seguenti?

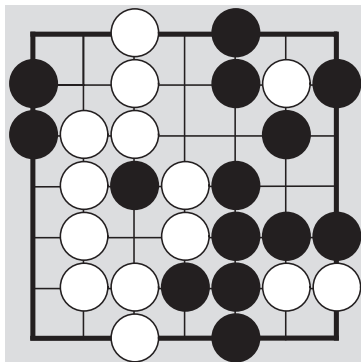
Dia. 4



Risposta:

Intrappolato. Non c'è scampo per questa pietra nera, tuttavia rimane sul tabellone perché ha una libertà.

Dia. 8



Risposta::

Tre. L'unità nera a due pietre in alto a sinistra non ha alcuna prospettiva né di fuga né di racchiudere il territorio. Inoltre, la pietra nera vicino al centro del tabellone ha solo una libertà, mentre l'unità che racchiude due pietre bianche accanto ad essa ha due libertà.

Problema: in ciascuno dei due diagrammi sopra, quante pietre bianche sono intrappolate?

Risposta, diagramma 7:

Tre. L'unica pietra bianca nell'angolo in basso a destra ha una sola libertà. Le due pietre bianche collegate nell'angolo in basso a destra hanno una sola libertà. Ogni unità nera ha più di una libertà.

Risposta, diagramma 8:

Tre. Le libertà del nero travolgono quelle del bianco nell'angolo in basso a destra e nell'angolo in alto a destra. Il bianco non può né sfuggire né circondare le libertà sicure lì.

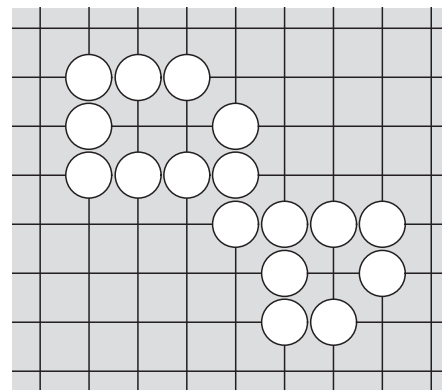
Due occhi

Un singolo punto completamente racchiuso da un colore è chiamato occhio. Un occhio può anche essere costituito da due o più punti completamente racchiusi da un colore. Le pietre vivono racchiudendo un'area sufficiente a formare almeno due occhi. Un recinto con due occhi potrà sempre conservare due libertà separate e quindi non potrà mai entrare in atari. Le pietre che possono formare un solo occhio, o nessuno, sono vulnerabili alla cattura. (Vedere l'addendum sulla vita reciproca per le eccezioni.)

Gli esempi seguenti mostrano alcune formazioni con due occhi e altre senza.

Problema: il bianco è sicuro o intrappolato in ciascuno dei casi indicati di seguito?

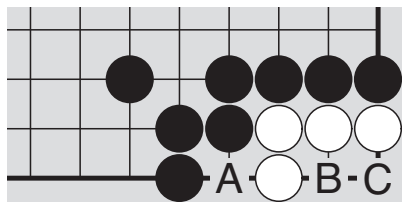
Dia. 9



Risposta:

Sicuro. Questa formazione ha due occhi, un'area racchiusa di due punti e un punto racchiuso in basso a destra. Anche se tutte le libertà esterne fossero occupate dal nero, il bianco non entrerebbe mai in Atari.

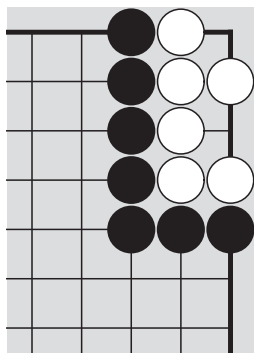
Dia. 10



Risposta:

Intrappolato. Il bianco ha un occhio e nessuna via di fuga. Se necessario, il nero può riempire i punti A, B e C per rimuovere le pietre bianche.

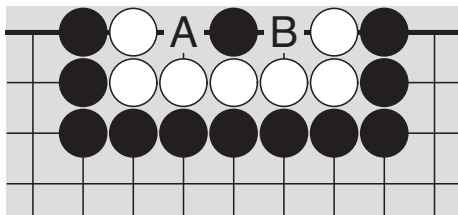
Dia. 11



Risposta:

Sicuro. Il bianco ha due occhi; il nero non può occupare nessuna delle libertà del bianco senza posizionare una pietra sul tabellone che non avrebbe alcuna libertà una volta completato il gioco.

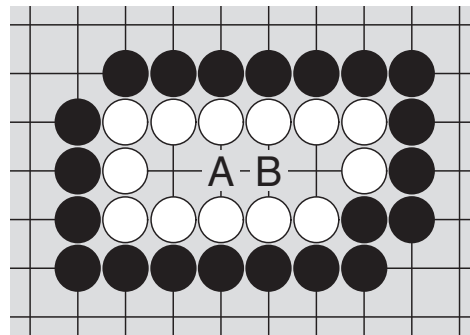
Dia. 12



Intrappolato. Il nero ha saggiamente posizionato all'interno dell'unico occhio del bianco una pietra che occupa l'unico punto attraverso il quale il bianco avrebbe potuto separare l'area racchiusa in due occhi. Se il bianco giocasse in A o in B, l'unità bianca avrebbe solo una libertà e sarebbe in atari. Conferma che il nero può portare il bianco in atari aggiungendo un'altra pietra nera in A o in B. Se il bianco catturasse poi le due pietre nere, il nero posizionerebbe semplicemente un'altra pietra nell'occhio del bianco, lasciando infine il bianco inevitabilmente in atari.

Naturalmente, se il bianco avesse giocato per primo sulla punta occupata dall'unica pietra nera (tra A e B), allora il bianco avrebbe avuto due occhi e sarebbe stato salvo.

Dia. 13

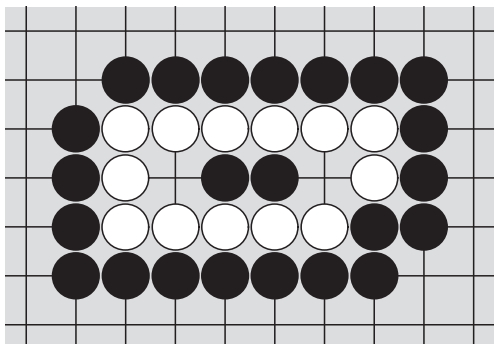


Risposta:

Sicuro. Se un'area chiusa è abbastanza grande, può essere separata in due occhi distinti ogni volta che è necessario. In questo caso il bianco ha racchiuso un'unica area che può essere separata in due occhi con una pietra bianca in A o in B. Se il nero prendesse uno di questi punti e il bianco prendesse l'altro, allora il nero non potrebbe posizionare un'altra pietra all'interno del bianco recinzione per carenza di libertà.

Se, tuttavia, il bianco permettesse al nero di occupare sia A che B, allora il bianco non potrebbe più fare due occhi e morirebbe.

Dia. 14



Tentando di avvicinare le due pietre nere ora, nota che il bianco dovrebbe posizionare le proprie pietre bianche in atari. Il nero può portare il bianco in Atari in qualsiasi momento aggiungendo un'altra pietra nera, permettendo al bianco di catturare tre pietre e poi occupando il punto vitale del bianco come nel Diagramma 12.

Quindi vediamo che il modo più sicuro per le pietre di un giocatore di mantenere le libertà è racchiudere almeno due occhi, o racchiudere un'area abbastanza grande da essere separabile in due occhi nonostante lo sforzo opposto. Mentre giochi, il concetto di occhi diventerà chiaro.

Congratulazioni! Ora hai imparato l'alfabeto del go. Il principio delle libertà è la base di tutto il gioco.

“Circonda abbastanza territorio e occhi si prenderanno cura di se stessi.”

CAPITOLO TRE

Fine del gioco

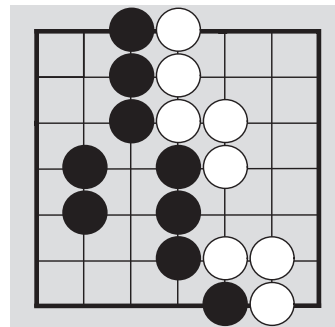
C'è un obiettivo principale in Go: controllare più punti sul tabellone. Questo viene fatto (1) aumentando la tua area, (2) riducendo l'area del tuo avversario, (3) catturando le pietre nemiche e (4) proteggendo le tue stesse pietre. Il vincitore, a conti fatti, ha sempre raggiunto questi obiettivi in modo più efficiente del perdente.

Sistemare le questioni in sospeso

Il gioco termina quando entrambi i giocatori passano in sequenza, consegnando ciascuno una pietra all'avversario come prigioniera. Passare significa che non vedi alcuna opportunità di favorire nessuno dei quattro obiettivi sopra indicati. Il passaggio presuppone che tutti i territori rivendicati siano completamente circondati (tutti i tratti di recinzione siano al loro posto), che non vi siano pietre in atari lungo i confini formati dalle pietre avversarie e che non vi siano punti vuoti tra i muri avversari.

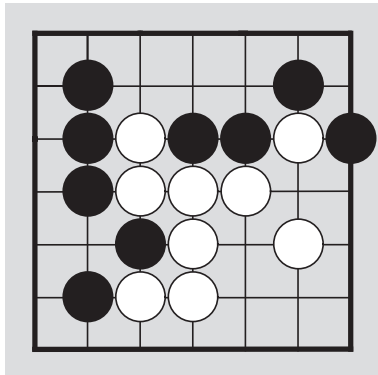
Problema: il nero è pronto a passare nei seguenti diagrammi?

Dia. 1



No. Il muro di White è incompleto. Il nero può spingersi nel territorio del bianco attraverso il varco nel muro del bianco. Inoltre, la pietra nera più bassa è in atari; il nero può salvarlo dalla cattura collegandolo alle pietre nere vicine. Il Nero deve decidere quale delle due giocate ha più valore.

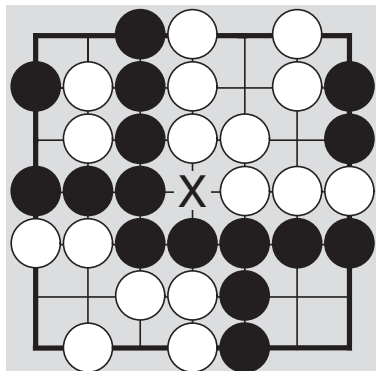
Dia. 2



Risposta:

No. Due pietre sono in atari, una bianca e una nera, e le pareti formate dalle pietre sono incomplete.

Dia. 3



● Un prigioniero nero.

Risposta:

Non proprio. Questo esempio può sembrare confuso a prima vista poiché riunisce tutti i concetti discussi finora. Lo semplificheremo esaminando un'area alla volta:

Guarda le due pietre bianche nell'angolo in alto a sinistra. Hanno due libertà, non hanno occhi e nessuna speranza di evitare la cattura, quindi sono intrappolati.

Quindi guarda le due pietre nere nell'angolo in alto a destra. Inoltre hanno solo due libertà, senza occhi e senza speranza di catturare pietre bianche.

Le pietre vive del Nero sono collegate attraverso il centro del tabellone. Il nero ha una zona degli occhi nell'angolo in basso a destra e un'altra nell'angolo in alto a sinistra.

Notare che il bianco ha due recinti, uno in alto a destra e uno in basso a sinistra. I recinti del Bianco non sono collegati tra loro attraverso il centro del tabellone. Guarda che il bianco ha due occhi in ciascuno di questi recinti. In alto a destra c'è un occhio nell'area dove giacciono le due pietre nere morte e un occhio di due punti appena a sinistra di quello. Nell'angolo in basso a sinistra, l'unica pietra bianca divide quel recinto in due occhi (uno di un solo punto e uno di tre punti).

Da notare che non ci sono pietre in atari lungo i confini territoriali. Tutti i muri sono completi, bloccando le pietre avversarie. Ma il punto X non è occupato e il nero giocherebbe lì per evitare di passare per primo, il che significherebbe consegnare una pietra all'avversario.

Problema: in ciascuno dei tre diagrammi precedenti, il bianco è pronto a passare?

Risposta, diagrammi 1 e 2: No, per le stesse ragioni per cui il nero non passerebbe.

Nel diagramma 3, il bianco posizionerebbe una pedina in X come ultima pedina giocata nel gioco. I giocatori potrebbero quindi concordare che il gioco è finito, le due pietre bianche in alto a sinistra e le due in alto a destra sono intrappolate e potrebbero essere rimosse come prigioniere.

Man mano che il gioco procede, le libertà esterne diventano meno importanti e i punti chiusi diventano importantissimi. Spesso rimangono tra le pietre avversarie dei punti liberi che nessuna delle due parti può circondare ma che nessuna delle due può occupare. Queste sono chiamate dame (dah meh) vedi X a pag. 32. I giocatori continuano a riempire le dame a turno finché non hanno occupato tutte le dame che hanno Potere. (vedi Vita comune nell'addendum per le eccezioni.)

Problema: quante donne ci sono nel diagramma 3?

Uno. Nessuno dei due lati può circondare completamente il punto X.

Raggiungere l'accordo

Dopo che un avversario ha passato consegnando una stone di passaggio, l'altro può ancora giocare, nel qual caso i turni continuano (con giocate sul tabellone o passaggi) finché entrambi non passano in sequenza. Quindi i giocatori devono accordarsi tra loro sullo stato di ciascuna unità sul tabellone (se è viva o morta così com'è). Se non riescono ad accordarsi, il gioco riprende da dove era stato interrotto finché la situazione non diventa completamente chiara per entrambi. In ogni caso, il gioco continuato risolverà qualsiasi problema riducendo costantemente il numero di libertà. Alla fine ogni unità perderà tutte le sue libertà o racchiuderà solo punti sicuri. Per pareggiare il numero di pietre giocate da ciascuna parte, il bianco effettua l'ultima giocata sul tabellone o consegna l'ultima pietra di passaggio. I giocatori esperti spesso non si scambiano le ultime due pass stone (nera e poi bianca) se sanno che non ci sono disaccordi riguardo allo status di ciascun gruppo.

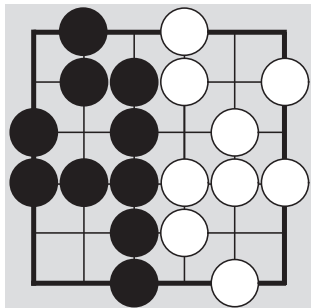
Un altro modo per terminare una partita è con le dimissioni. Un giocatore può abbandonare volontariamente una partita che è diventata sbilanciata e poco interessante per l'avversario. Se perdi troppe pedine, abbandona semplicemente il gioco e inizia un'altra partita. uno dei giocatori potrebbe aver bisogno di prendere più pietre handicap (o meno) per facilitare una gara migliore. (Vedi Handicap nell'addendum.)

Punteggio

Qualsiasi dama che potrebbe essere stata trascurata non conta per nessuna delle due parti e deve essere riempita con pietre extra, non con prigionieri. Per contare il punteggio, rimuovi dal tabellone tutte le pietre che i giocatori concordano non potranno evitare di catturare (le pietre intrappolate) e aggiungile alle collezioni dei prigionieri. Poi il bianco riempie il territorio nero con le pietre nere catturate e viceversa. Il vincitore è il giocatore che ha più punti vuoti rimanenti (o meno prigionieri che non possono entrare se nessuno dei due giocatori ha spazio vuoto). Il punteggio può essere assegnato nella forma nero 12, bianco 9 o nero vince per 3. È anche possibile contare tutti i punti controllati da ciascuna parte (muri e territorio) per un punteggio di 42-39 in questo caso. In un gioco pari, poiché il numero di pietre bianche e nere giocate è uguale, il risultato sarà lo stesso in entrambi i

Problema: quante dame restano da occupare per completare il gioco successivo?

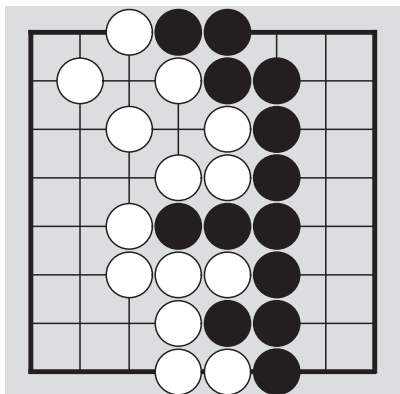
Dia. 4



Risposta: ○ - un prigioniero bianco.

Tre. Le dame non influenzano il numero di punti circondati, ma trascurare di riempire una dama a turno costerà al giocatore una pietra di passaggio. In questo caso il nero riempirebbe due dame e il bianco una. Poi il bianco passerà una pietra, il nero passerà una pietra e il bianco passerà l'ultima pietra.

Dia. 5



○○ - due prigionieri bianchi.
●●● - tre prigionieri neri.
(nota l'inizio di questo gioco a pagina 5)

Problema: qual è il punteggio finale in ciascuno dei due schemi precedenti?

Risposta, diagramma 4:

Dopo che le tre dame sono state riempite (con b, w, b) e tre passaggi (w, b, w), il punteggio è nero 6, bianco 4. Il nero vince con due punti. Il risultato è lo stesso se si conta un punto per ogni incrocio controllato dal nero (19) e dal bianco (17).

Risposta, diagramma 5:

Il punteggio è nero 14, bianco 18. Il bianco vince con quattro punti. Nota che in questo esempio ogni pietra passa viene contata come prigioniera.

È facile capire perché i punti racchiusi sono vitali: consentono alle pietre di vivere e vengono contati per determinare il punteggio finale.

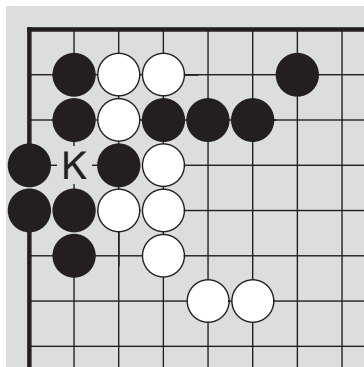
*“ L'azione sul tabellone mobile può avvenire ovunque e praticamente in qualsiasi momento.
La sorpresa gioca un ruolo importante.”*

CAPITOLO QUATTRO

La regola di Ko

La parola ko significa eternità. Nel go, un ko si riferisce ad una posizione comune che consentirebbe una serie infinita di giocate prive di significato se non ci fossero regole per coprire la situazione. L'esempio seguente illustra una posizione ko.

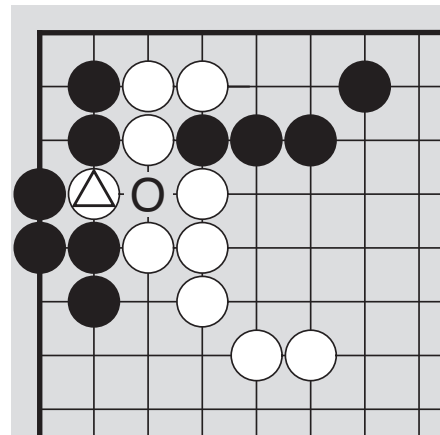
Dia. 1



Notare che la singola pietra nera, che separa le pietre bianche superiori da quelle bianche inferiori, è in atari. Questa situazione è di notevole importanza per entrambe le parti. Le pietre bianche superiori rimarranno intrappolate se non riescono a connettersi alle pietre bianche inferiori. Tuttavia, se il bianco riesce a connettersi saldamente al punto O nel diagramma successivo, il nero cederà tre pietre nemiche insieme ai punti che occupano.

Il bianco può catturare l'unica pietra nera giocando sul punto K e prendendosi l'ultima libertà.

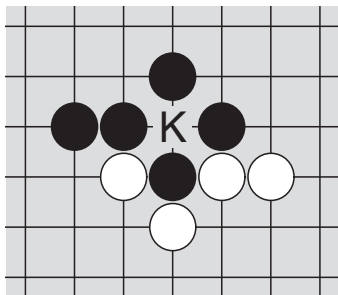
Dia. 2



Ora l'unica pietra bianca è in atari e tocca al nero giocare. Sembra che il nero possa riconquistare la pietra bianca giocando immediatamente sul punto O. Poi il bianco può riconquistare giocando su K (primo diagramma). Quindi il nero può riconquistare, poi il bianco, poi il nero e così via. Per evitare questa sequenza priva di significato, esiste una regola che vieta un gioco che ripeta la posizione precedente delle pedine sull'intero tabellone. Un giocatore può ricatturare in ko solo dopo che c'è stata almeno una giocata altrove. Questa semplice regola previene un possibile stallo ed è la stessa per tutte le sequenze ripetute. (Vedi Minaccia Ko nell'addendum.)

Problema: nel diagramma seguente, supponiamo che il nero abbia appena catturato una pietra bianca dal punto K.

Dia. 3



Problema: il bianco può riconquistare con la sua prossima mossa?

No.

Problema: dove deve giocare il bianco?

Da qualche altra parte sul tabellone.

Problema: cosa potrebbe accadere se la regola del ko non fosse in vigore?

Il gioco non potrebbe continuare se entrambi i giocatori insistessero nel catturare e ricatturare e se nessuno dei due giocasse altrove.

Il concetto di ko diventerà chiaro mentre giochi. Ora tu sei pronto per applicare le tue conoscenze di go in un gioco reale.

Fallo!

"Il giocatore di partenza deve lottare meno con il suo avversario e più con impulsi contrastanti ed emozioni dentro di sé."

CAPITOLO CINQUE

Vai ai proverbi per principianti:

Parole per vivere

I proverbi Go sono regole pratiche generali, linee guida da ricordare negli inevitabili momenti di dubbio e incertezza. Questi proverbi iniziano a introdurre concetti elementari di strategia e tattica. Spesso l'uno o l'altro forniranno ottimi consigli per la situazione in questione, ma a volte saranno del tutto inappropriati. Nell'applicare i proverbi, come per qualsiasi decisione in corso, usa il tuo miglior giudizio.

"Chi conta, vince"

Ogni giocata apporta cambiamenti importanti nel conteggio della libertà delle pietre adiacenti, sia amiche che nemiche. Esercitati a contare le libertà di ciascuna unità colpita dopo ogni partita. Con l'esperienza, il conteggio delle libertà richiederà solo pochi secondi.

Corollario:

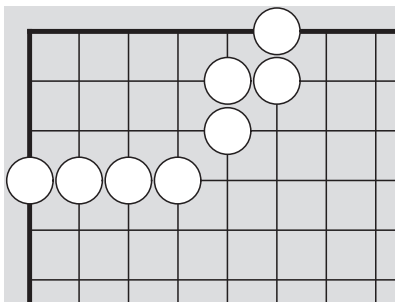
"Chi non tiene conto delle libertà perderà sicuramente."

"Affermare un reclamo"

Delinea il territorio che intendi circondare. Sviluppa prima gli angoli, poi i lati. Nell'angolo, il bordo della tavola prevede due pareti già pronte. Il lato fornisce solo uno.

Territorio d'angolo:

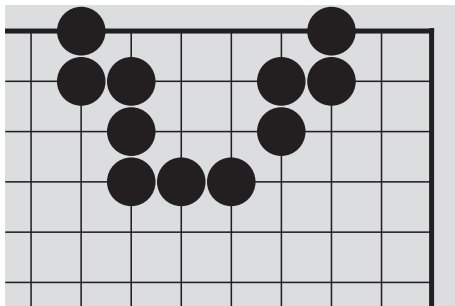
Dia. 1



Notate che ci sono volute solo otto pietre per circondare tredici punti in questo angolo. Confronta questo risultato con il diagramma successivo.

Territorio laterale:

Dia. 2



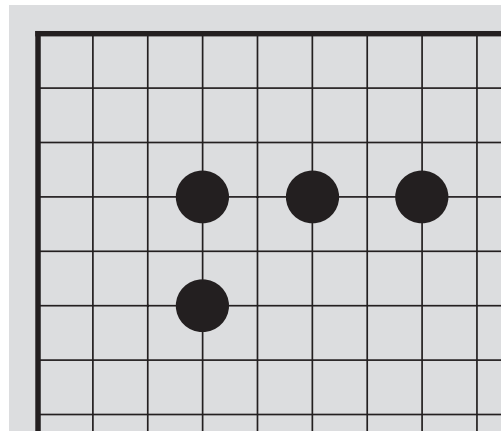
Notare che più pietre, che effettuano più giri, circondano meno punti sul lato.

Il centro del tabellone non fornisce muri; ci vogliono un gran numero di pietre per circondare solo un piccolo territorio al centro.

“Il salto da un punto non è mai sbagliato”

Invece di connettere immediatamente, il nero gioca in modo più efficiente estendendo un punto (e spesso di più) dalle sue stesse pietre.

Dia. 3



Il diagramma sopra mostra una serie di estensioni di un punto. Il nero si collegherà quando il bianco inizierà ad avvicinarsi a questa posizione. Il salto da un punto è uno strumento primario per delineare il territorio e per spingere contro il contorno di un avversario al fine di interferire con il suo sviluppo.

“Dividere e conquistare”

Usa alcune pietre nel tentativo di impedire alle pietre nemiche di connettersi tra loro. Le pietre non collegate sono più facili da inseguire e circondare rispetto alle pietre collegate.

Se un tentativo di separare le pietre nemiche fallisce, applica il proverbio successivo.

“Non lanciare pietre buone dopo cattive”

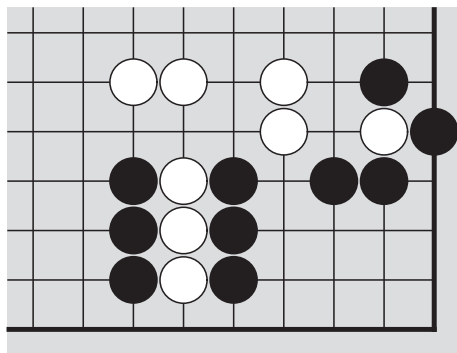
Abbandonare le pietre che sembrano perseguire una causa persa. Quelle pietre potrebbero essere utili più avanti nel gioco se lasciate da sole, ma andranno sicuramente perse se spingi il tuo avversario a soffocarle e rimuoverle immediatamente dal tabellone. Le pietre intrappolate sono molto meglio dei prigionieri. Le pietre intrappolate sono spesso utili e talvolta riescono addirittura a scappare per vivere di nuovo. I prigionieri se ne sono andati per sempre.

"Gioca ai grandi punti"

Man mano che il tabellone si riempie di pietre, il gioco procede approssimativamente dalle questioni più grandi di territorio e cattura a quelle più piccole, finché non rimangono più punti non delimitati o non occupati.

Nel diagramma sotto è nero, è il turno di giocare. Il nero trarrà maggiori benefici dal bloccare la connessione delle tre pietre bianche in basso o dall'impedire la connessione della singola pietra a destra?

Dia. 4



(Rispondi nel proverbio successivo.)

“Mantieni le tue pietre connesse”

Rimanere connessi significa mantenere le pietre a una distanza connessa l'una dall'altra. Anche se non si toccano effettivamente, possono essere considerati connessi se non è possibile impedire loro di connettersi. Una volta che è stato impedito loro di connettersi, le pietre corrono un rischio maggiore di essere circondate e catturate.

Nel diagramma precedente il bianco non è riuscito a mantenere le sue pietre collegate e il nero può scegliere quale potenziale connessione bianca interrompere. Se il nero decidesse di impedire la connessione di una di queste unità, sarebbe più vantaggioso occupare il punto appena sopra l'unità di tre, mettendole in atari e lasciando al bianco la possibilità di collegare la singola pietra a destra.

“Una nuova pietra crea un nuovo gioco”

Ogni pietra irradia potere e, in misura maggiore o minore, influenza tutte le altre sul tabellone. Rispetta il potere delle pietre nemiche ricordando a te stesso che l'ultima giocata del tuo avversario ha appena cambiato la situazione sull'intero tabellone. Supponiamo che sia tu che il tuo avversario stiate cercando di effettuare la giocata più forte disponibile.

“La riproduzione rapida garantisce esperienza”

Mantieni il gioco a un buon ritmo. C'è molto da guadagnare commettendo molti errori e imparando da essi man mano che i risultati si manifestano. I principianti progrediscono rapidamente giocando velocemente e giocando a molti giochi. Inoltre, è scortese far aspettare il tuo avversario. La maggior parte dei giochi informali procede a un ritmo rapido e costante.

"Se il Go Board ti lancia, salta subito indietro."

La determinazione è la tua migliore alleata! Gli errori sono del tutto normali. Come principiante, apprezza e goditi il tuo privilegio di commettere errori ---- più ne fai, prima eccellerai!

APPENDICE

Handicap

Go è unico nel mondo dei giochi perché ha un elegante sistema di handicap che consente ai giocatori con abilità molto diverse di sfidarsi tra loro su un piano di parità. Gli handicap sono una parte fondamentale del go. La maggior parte delle partite nei club e nelle case di tutto il mondo si giocano con un handicap. I giocatori esperti di go conoscono il loro grado (così come i golfisti conoscono il loro handicap) perché la differenza di grado tra due giocatori indica il numero di pietre di handicap necessarie per un gioco corretto sul tabellone 19x19. L'obiettivo è divertirsi giocando. Se sai che vincerai o perderai, non esiste una vera competizione. Nelle partite tra giocatori di pari forza, poiché il nero ha il vantaggio di giocare per primo, il bianco ottiene una compensazione per essere arrivato per secondo. Su un tabellone 19x19 questo equivale a 7 punti e mezzo.

Gli handicap sono come un vantaggio in una gara. O il giocatore meno abile gioca la prima pietra e non dà alcun compenso al bianco (un handicap di una pietra) oppure gioca l'handicap concordato (due o più pietre) come prima mossa prima che il bianco giochi. Il bianco vince tutti i pareggi. Se due giocatori sanno chi è più forte, iniziano con un handicap. Altrimenti, due giocatori dovrebbero giocare partite pari e se un giocatore vince troppo facilmente, può modificare l'handicap di una stone (o più) finché i giochi non sono chiusi. Alcuni giocatori modificano l'handicap se un giocatore vince tre partite di fila, mentre altri lo modificano dopo ogni partita.

Nel corso del tempo l'handicap tra due amici può cambiare molte volte man mano che migliorano a velocità diverse. In un club, i giocatori scopriranno che prendono handicap da alcuni giocatori e danno handicap ad altri. Di solito ci sarà qualcuno più forte e qualcuno più debole di te. Un maestro amatoriale da un dan - l'equivalente di una cintura nera di primo grado - è 30 gradi sopra un principiante! I giocatori forti dovrebbero aiutare i principianti dando loro un handicap. Man mano che i principianti acquisiscono esperienza, dovrebbero restituire il

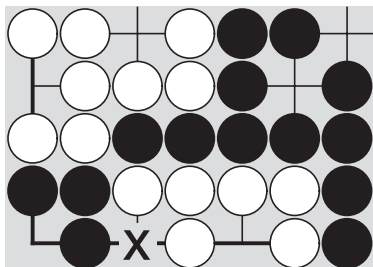
favore ai nuovi arrivati. In questo modo, i giocatori si aiutano a vicenda a migliorare per oltre mille anni.

Sul tabellone 19x19 ci sono i punti handicap tradizionali indicati dai nove punti pesanti, chiamati punti stella. Non ci sono handicap standard per i tabelloni piccoli ma spesso includono punti stella. Le regole AGA consentono di giocare le pietre con handicap ovunque sul tabellone.

Vita comune

Occasionalmente si formano posizioni che coinvolgono una o più donne che sono vitali per la vita di entrambe le parti allo stesso modo (spesso denominate *seki*). Nel diagramma seguente, le due unità isolate, ciascuna con un occhio, hanno una libertà esterna in comune in X. Notate che se il nero o il bianco giocassero su questo punto, entrambi i gruppi entrerebbero in atari. È improbabile che entrambe le parti vogliano posizionarsi in Atari, dando all'avversario la possibilità di catturare alla mossa successiva. Di solito, nessuno dei due giocatori riempirà queste dame e rimarranno aperte per tutta la partita.

Ai fini del punteggio, le donne nella vita comune non vengono conteggiate, poiché nessuna delle due parti le controlla. Tutti i punti circondati da bianco o nero, uno ciascuno in questo caso, vengono conteggiati secondo le regole AGA. Alla fine del gioco le pietre possono essere catturate oppure no. La vita comune è semplicemente un altro modo in cui i gruppi possono vivere.



Ko Minaccia

Quando a un giocatore non è consentito catturare nuovamente un ko nel turno successivo, il giocatore può effettuare una mossa altrove che sarebbe costoso ignorare. Una mossa del genere è chiamata minaccia ko. L'avversario può ignorare la minaccia e vincere il ko, ma ciò consentirà al giocatore di dare seguito alla minaccia. Se, invece, l'avversario risponde alla minaccia, il giocatore può riprendere il ko (consentibile perché la posizione della scacchiera è diversa). Ora l'avversario è colui al quale è vietata la ricattura, colui che avrà bisogno di una minaccia provocatoria per continuare a contestare il ko. L'avanti e indietro nel combattere un ko è una delle affascinanti sottigliezze del go. Le situazioni Ko a volte possono avere poca importanza, ma spesso il loro esito può decidere la partita.

Auto-cattura

A meno che una pietra non catturi un'unità avversaria e crei almeno una libertà per sé, sia le regole giapponesi che quelle AGA vietano il posizionamento su un punto senza libertà o su un punto che lascerebbe una delle unità del giocatore senza libertà. Giocare una pietra che verrebbe immediatamente catturata e rimossa dal tabellone insieme a tutte le pietre collegate è raramente una buona mossa. Tuttavia, le regole tradizionali cinesi e quelle sviluppate da Ing Chang-Ki a Taiwan consentono l'auto-cattura. Ci sono rari casi, secondo queste regole, in cui l'auto-cattura può essere tatticamente utile nel combattere un ko.

Regole

Go è un gioco semplice. Tuttavia, nel corso dei secoli, si sono sviluppate lievi differenze nelle regole utilizzate in Cina, Giappone, Corea e Taiwan. Le regole AGA (adottate nel 1991) sono progettate per colmare le differenze, per non essere basate sulla lingua e per essere più facili per i giocatori dilettanti. In particolare, grazie alle pass stone utilizzate, è semplice riprodurre qualsiasi situazione di fine gioco finché non viene eliminata.

I principianti possono incontrare altri che hanno imparato regole diverse. Tutta la letteratura, i libri e i media provengono da una delle tradizioni dominanti. Non è necessario preoccuparsi delle differenze. Lo svolgimento del gioco è praticamente lo stesso. Quasi tutte le variazioni riguardano la fine della partita e il modo in cui viene conteggiato il punteggio, e raramente influenzano il risultato. Gioca e basta!

Glossario

adiacente - si riferisce al punto successivo lungo una linea sul tabellone, p. 8.

atari - avvertimento che un'unità avversaria ha una sola libertà, p. 18..

catturare - occupare tutte le libertà di un'unità e rimuoverla il consiglio, pag. 13.

connessione - pietre dello stesso colore su punti adiacenti, p. 9, unione di un'unità con l'altra, p. 18.

dame - un punto vacante che nessuna delle due parti può circondare, p. 34.

pietre morte - alla fine del gioco, le pietre su cui i giocatori sono d'accordo non possono evitare la cattura, p. 23.

estendere - aggiungere una pietra direttamente a un'unità per ottenere più libertà, p. 15. Inoltre, per raggiungere un'unità verso un'altra senza collegarsi direttamente, p. 42.

occhio - un punto o un'area completamente racchiusa da un colore, p. 27.

ko - una situazione ripetitiva di cattura e riconquista, p. 37.

libertà - un punto libero adiacente a un'unità, p. 8.

passaggio - annuncio che un giocatore abbandona il proprio turno (include la consegna di una pietra di passaggio), p. 5 e 31.

punto - un punto in cui una linea sul tabellone tocca un'altra linea (intersezione), p. 4. Inoltre, un'unità di punteggio, p. 35.

prigioniero - une pierre retirée du plateau lorsqu'il a perdu toutes ses una pietra rimossa dal tabellone quando ha perso tutte le sue libertà, p. 13, o consegnato come pietra di passaggio, p. 34.

sicuro (vivo) - un recinto di pietre con due occhi, p. 27.

pietra - un segnalino di gioco, bianco o nero, p. 5.

territorio - punti racchiusi da un lato, p. 35 e 41.

pietre intrappolate - pietre che vengono tagliate via da altre unità e non possono formare una forma sicura, p. 23

unità - qualsiasi numero di pietre collegate, p. 9.

Associazione americana Go

L'AGA si dedica alla promozione del gioco del go in America. Funziona per incoraggiare le persone a saperne di più e ad apprezzare questo straordinario gioco e per rafforzare la comunità di gioco degli Stati Uniti. L'AGA:

- Pubblica l'e-Journal americano Go, gratuito per tutti con edizioni set imanal special per i membri
- Pubblica l'American Go Journal Yearbook – gratuito per i membri
- Sanziona e promuove tornei classificati AGA
- Mantiene un sistema di rating a livello nazionale
- Organizza il Congresso e il Campionato annuale di Go negli Stati Uniti
- Organizza il Go Camp estivo statunitense per bambini
- Organizza l'annuale campionato statunitense di Go giovanile
- Gestisce la partecipazione degli Stati Uniti a eventi go internazionali

Informazioni su questi servizi e molto altro ancora sono disponibili sul sito web dell'AGA all'indirizzo www.usgo.org.



Fondazione americana Go

L'American Go Foundation è un'organizzazione di beneficenza 501(c)(3) dedicata alla promozione del go negli Stati Uniti. Con il nostro aiuto migliaia di giovani hanno imparato da centinaia di insegnanti. La nostra attività di sensibilizzazione comprende attività educative e culturali legate al go in tutti gli Stati Uniti, compreso il supporto per promozioni regionali e locali, eventi internazionali, programmi di insegnamento, tour professionali, campionati giovanili statunitensi e campi estivi AGA. Ci concentriamo su Go for Children e offriamo set iniziali gratuiti per aule di studio per programmi orientati ai giovani. Forniamo fondi integrativi per i club giovanili e paghiamo anche per la riproduzione del materiale didattico, compreso The Way To Go. Dipendiamo dai volontari e la nostra unica fonte di reddito sono i contributi dei giocatori e degli appassionati. Se desideri effettuare una donazione deducibile dalle tasse o fare volontariato, visita il nostro sito Web all'indirizzo www.AGFgo.org.