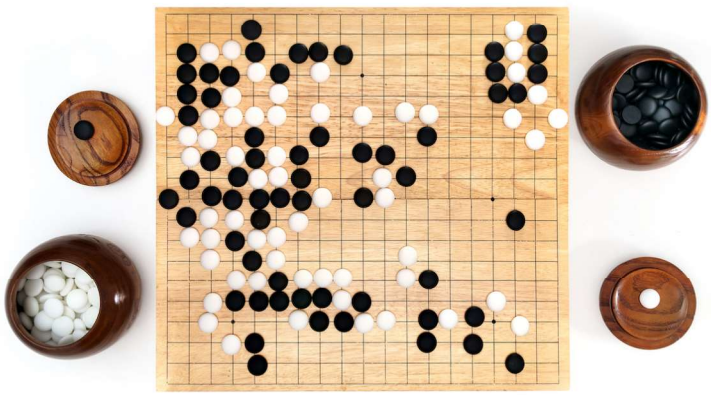
Il Go è essenzialmente una forma di armonia

Immaginiamo la tavola come una rappresentazione del mondo circondato dall'oceano: come il mondo all'inizio dei tempi, la partita comincia col goban vuoto.
I due giocatori depongono a turno le loro pedine (dette pietre) su un qualsiasi incrocio libero del reticolo, dando il via alla corsa alla creazione del mondo: le pietre sono i posti di frontiera e non possono più essere mosse una volta collocate.

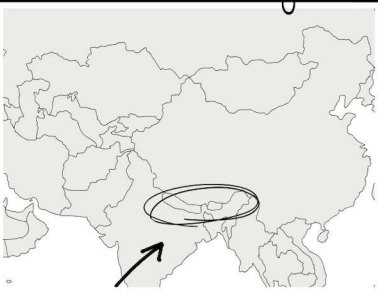
Nonostante la staticità delle pietre, il Go è un gioco molto dinamico e le fasi della partita rispecchiano l'andamento di un combattimento su larga scala: si parte con il consolidamento delle basi per poi espandersi, ci sono battaglie, accerchiamenti e catture, scambi di territorio, invasioni e ritirate, astuzie tattiche e decisioni strategiche, fino al consolidamento finale dei territori.

Il vincitore non è chi ha annientato l'avversario, come invece accade in altri giochi. Semplicemente, vince chi è riuscito a formare territori più ampi, a fare un poco meglio dell'avversario.



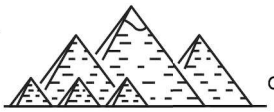
Il Go è un gioco che premia l'equilibrio e chi si sbilancia cercando la pura distruzione dell'avversario, o chi pretende troppo da una posizione, dovrà poi pagare un prezzo più alto in altre zone del goban, compromettendo la partita.

Storia del GO



Il gioco viene inventato in un'area compresa tra Cina e Tibet, con il nome di Wei ch'i

2000 ac



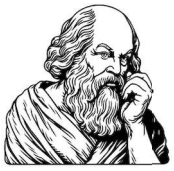
Continua la costruzione delle piramidi

Comparsa di un alfabeto di 22 lettere a Ugarit, dal quale deriveranno gli alfabeti greco, etrusco, latino, indiano e arabo.

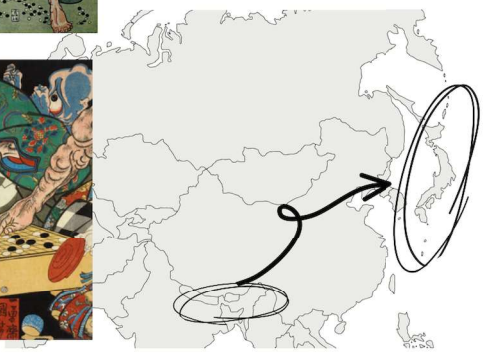
1000 ac

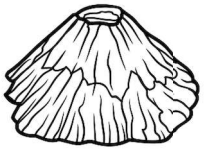
Viene fondata Roma

Il gioco arriva prima in Corea, con il nome di Baduk, e poi in Giappone, verso il 750dc, dove prende il nome di GO



Nasce Socrate





Eruzione del Vesuvio (79 dc)

700 dc

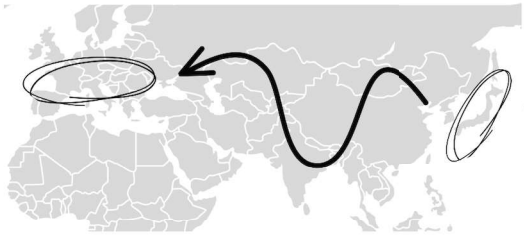
Regno di Carlo Magno

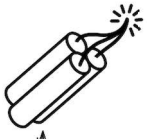
1000 dc

Il tedesco Otto Thorscheldt, in visita in Giappone, scrive il primo libro occidentale: "Teorja e Pratica del GO". Il GO si diffonde anche il Europa

Gli Inca sono in Perù, e gli Aztechi nella valle del Messico

1500 dc





Viene inventata la dinamite

1880 dc

2000 dc

Nel 1997 viene pubblicato Harry Potter

2005 dc

Viene pubblicato Hikaru No Go. Il manga narra l'incontro tra Hikaru Shindo, comune studente delle elementari privo di particolari qualità e dedito alle più tradizionali occupazioni tipiche del ragazzo svogliato e poco incline agli studi, e Sai no Fujiwara, spettro di un vecchio maestro di go vissuto un migliaio di anni prima che solo Hikaru è in grado di vedere. Incapace di raggiungere il Nirvana, Sai è tornato nuovamente in questo mondo per proseguire nella sua strada... peccato che questa volta si sia imbattuto in Hikaru, che non ha mai tenuto in mano una pietra e tutto vorrebbe tranne che mettersi a giocare a un gioco vecchio e noioso come il go. Tuttavia, per far contento Sai, Hikaru decide di giocare ogni tanto, finendo per incontrare Akira Toya, suo coetaneo sulla strada del professionismo che farà scoccare anche in Hikaru il desiderio di imparare a giocare a go.