

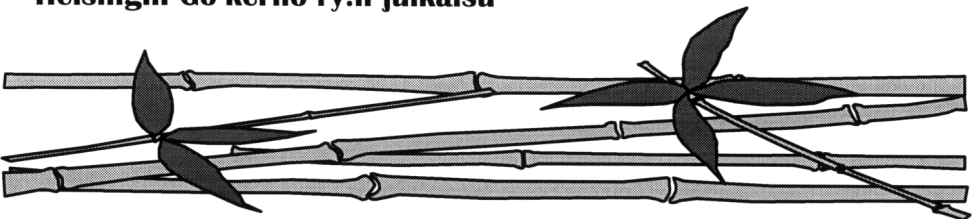
SENTE

Nro 11

16.3.1996



Helsingin Go-kerho ry:n julkaisu



Sente täyttää vuosia



Kymmenen vuotta ajast' aikaa on kulunut siitä, kun ensimmäinen Sente näki päivänvalon. Niin, itse asiassa ilmestymisiä on ollut keskimäärin yksi vuotta kohden, nyt yhdenentoista vuoden alkaessa yhdenentoista Senten merkeissä.

Senten taivaanmerkit ennustavat sisäsivuille tutut feature-jutut: go-kerhon sivu yhteystietoineen, Suomen go-ranking ja turnaustuloksia. Lisähöyteenä Sente tarjoaa raportin ulkomailta, ammattilaispelierikoisuuden, kolmin-kertaisen pelikommentaation ja kas, mistä kiusaukset alkoivatkaan. Lopussa runo hyvästä tai pahasta gon haltiasta.

Viimeaikaisista turnausosallistujien määristä päätellen gon harrastuspiiri tarvitseeikin piristysruiskeita. Pelaajien toivotaan osallistuvan entistä sankemmin joukoin eri go-tapahtumiin, reilun kilvoittelun tunnelmissa. Kevätväsymykseen kyllä keksitään lääkkeet...

Vesa Laatikainen
Päätoimittaja

Helsingin Go-kerho ry.



Perustettu vuonna 1979

Helsingin go-kerhon peli-illat 1996

Tiistai 18.00 - 21.00	Ystävyydenpuiston kerhotila Kauppakartanonkatu 16, Itäkeskus (sisäpihan kerhorakennus)
Sunnuntai 17.30 -	Ravintola Meritähti Itämerenkatu 12, Ruoholahti

Sunnuntain peli-ilta pidettäne aurinkoisilla terasseilla kesän saapuessa. Go-opetusta järjestetään tiistaisin noin kerran kuukaudessa. Seuraa kerhon ilmoitustaulua.

Tapahtumia

Jaako Munkin muistoturnaus	9.-10.3.1996	Helsinki
Pohjoismaiden mestaruuskisat	5.-7.4.1996	Tukholma
Helsinki Grand Prix	8.-10.6.1996	Helsinki
Go-harjoitusleiri	13-14.7.1996	Sysmä

Yhteystiedot

Puheenjohtaja Vesa Laatikainen	Laakavuorentie 14 B 48, 00970 Helsinki Puh. koti: 395 1391 Puh työ: 569 6842
Varapuheenjohtaja Matti Siivola	Rautkalliontie 4 B 24, 01360 Vantaa Puh. koti: 87 44 283 Puh työ: 434 6609

Suomen go-luokitukset 16.3.1996

1	Vesa Laatikainen	Helsinki	5 dan	47	Janne Tynkkynen	Helsinki	10 kyu
2	Matti Siivola	Helsinki	5 dan	48	Lauri Hiekkaranta	Turku	11 kyu
3	Olli Lounela	Helsinki	4 dan	49	Timo Klemola	Tampere	11 kyu
4	Lauri Paatero	Helsinki	3 dan	50	Juha Kuusela	Helsinki	11 kyu
5	Ari Karppinen	Helsinki	2 dan	51	Juha Lintula	Tampere	11 kyu
6	Markku Jantunen	Tampere	1 kyu	52	Jari Torkkola	Tampere	11 kyu
7	Veikko Lähdesmäki	Tampere	1 kyu	53	Vesa Tuomi	Helsinki	11 kyu
8	Lauri Aapola	Tampere	2 kyu	54	Janne Viertiö	Helsinki	11 kyu
9	Keijo Alho	Helsinki	2 kyu	55	Lauri Levanto	Salo	12 kyu
10	Timo Reijola	Helsinki	2 kyu	56	Kim Minkkinen	Lapinjärvi	12 kyu
11	Tero Sand	Helsinki	2 kyu	57	Atte Moilanen	Helsinki	12 kyu
12	Jarmo Heino	Helsinki	3 kyu	58	Martti Tolvanen	Helsinki	12 kyu
13	Tero Suomela	Tampere	3 kyu	59	Samuli Vaittinen	Lapinjärvi	12 kyu
14	Mauri Tikka	Helsinki	3 kyu	60	Jyrki Alenius	Kotka	13 kyu
15	Otso Alanko	Helsinki	4 kyu	61	Marko Lindroos	Lapinjärvi	13 kyu
16	Sari Kohonen	Helsinki	4 kyu	62	Sinikka Siivola	Helsinki	13 kyu
17	Mika Lähteenmäki	Tampere	4 kyu	63	Nils Lindqvist	Salo	14 kyu
18	Helena Niinisalo	Tampere	4 kyu	64	Tomio Alho	Helsinki	15 kyu
19	Heikki Paatero	Helsinki	4 kyu	65	Satu Eloranta	Helsinki	15 kyu
20	Matti Rainio	Tampere	4 kyu	66	Kari Konttijärvi	Tampere	15 kyu
21	Jarkko Lindblad	Helsinki	5 kyu	67	Jukka Laakso	Turku	15 kyu
22	Henri Toukoma	Tampere	5 kyu	68	Jani Lahtinen	Helsinki	15 kyu
23	Jarkko Hyvärinen	Tampere	6 kyu	69	Tiina Luukkonen	Tampere	15 kyu
24	Tapio Lampén	Helsinki	6 kyu	70	Arto Määttä	Tampere	16 kyu
25	Kyösti Lehto	Helsinki	6 kyu	71	Sami Sandqvist	Tampere	16 kyu
26	Oliver Nebelung	Turku	6 kyu	72	Jukka Laajarinne	Helsinki	17 kyu
27	Petri Autio	Helsinki	7 kyu	73	Ari Lehtonen	Tampere	17 kyu
28	Kari Haatanen	Helsinki	7 kyu	74	Jonne Rantala	Lapinjärvi	17 kyu
29	Tapio Poutiainen	Helsinki	7 kyu	75	Mikko Saarinen	Helsinki	17 kyu
30	Jukka Ranta	Salo	7 kyu	76	Tapio Tuomala	Loviisa	17 kyu
31	Matias Roto	Lapinjärvi	7 kyu	77	Tony Danielsbacka	Lapinjärvi	18 kyu
32	Seppo Rönkkö	Lapinjärvi	7 kyu	78	Arto Inkala	Helsinki	18 kyu
33	Rolf Ström	Tampere	7 kyu	79	Fred Lee	Helsinki	18 kyu
34	Mauri Torikka	Turku	7 kyu	80	Tomi Mickos	Lapinjärvi	18 kyu
35	Timo Tähtinen	Helsinki	7 kyu	81	Marko Viljakainen	Tampere	19 kyu
36	Jussi Wuorela	Helsinki	7 kyu	82	Marko Alenius	Nurmijärvi	20 kyu
37	Tuomas Lukka	Helsinki	9 kyu	83	Mika Juntila	Lapinjärvi	20 kyu
38	Miika Minkkinen	Lapinjärvi	9 kyu	84	Juhani Heino	Helsinki	20 kyu
39	Petri Pitkänen	Salo	9 kyu	85	Eljas Törneblom	Helsinki	20 kyu
40	Teemu Rovio	Tampere	9 kyu	86	Pasi Järvinen	Helsinki	21 kyu
41	Juha Tanskanen	Helsinki	9 kyu	87	Leo Putkonen	Tampere	21 kyu
42	Kaj Jansen	Salo	10 kyu	88	Dinos Papadopoulos	Helsinki	24 kyu
43	Harri Kempainen	Tampere	10 kyu	89	Jukka Zitting	Helsinki	27 kyu
44	Jörgen Illman	Lapinjärvi	10 kyu	90	Urpo Tikka	Helsinki	27 kyu
45	Tuomas Klingberg	Lapinjärvi	10 kyu	91	Minna Mickos	Lapinjärvi	28 kyu
46	Pekka Laakso	Turku	10 kyu	92	Jani Nyström	Lapinjärvi	28 kyu

Kanikutoinen

Tampere 27.-28.1.1996

PLC	PLAYER	GR	1	2	3	4	5	MM	PT	SOS	SODOS
1	Tero Suomela	4K	3+	4+	2+	5+	7+	6	5	20	20
2	Olli Lounela	4D	10+	6+	1-	4+	3=	4.5	3.5	21.5	13.5
3	Matti Siivola	5D	1-	13+	7+	9+	2=	4.5	3.5	18.5	10.5
4	Vesa Laatikainen	5D	7+	1-	11+	2-	9+	4	3	19.5	9
5	Teemu Rovio	11K	16+	10+	6+	1-	8+	4	4	18	12
6	Markku Jantunen	1K	8+	2-	5-	14+	12+	4	3	15.5	7
7	Matti Rainio	4K	4-	15+	3-	12+	1-	3	2	18.5	4
8	Lauri Aapola	2K	6-	11+	9-	13+	5-	3	2	16	5
9	Juha Lintula	13K	12+	17+	8+	3-	4-	3	3	14.5	6
10	Sari Kohonen	4K	2-	5-	14-	15+	13+	3	2	14.5	4
11	Tapio Lampén	6K	15+	8-	4-	17+	14+	3	3	12	5
12	Sinikka Siivola	13K	9-	16+	17+	7-	6-	2	2	13	3
13	Marko Viljakainen	21K	14+	3-	++	8-	10-	2	2	12.5	2
14	Jukka Ranta	7K	13-	++	10+	6-	11-	2	2	12	3
15	Leo Putkonen	21K	11-	7-	16+	10-	++	2	2	11	2
16	Arto Määttä	16K	5-	12-	15-	++	17+	2	2	9	1
17	Jarkko Hyvärinen	6K	++	9-	12-	11-	16-	1	1	10	0

Naisten Suomen mestaruus 1996

Helsinki 24.2.1996

I	Sari Kohonen	4 k	Helsinki	3/3
II	Helena Niinisalo	4 k	Helsinki	2/3
III	Sinikka Siivola	13k	Helsinki	1/3
IV	Tiina Liukkonen	15k	Tampere	0/3



Jaakko Munkin 14. muistoturnaus

Helsinki 9.-10.3.1996

PLC	PLAYER	GR	1	2	3	4	5	6	PT	SOS	SODOS
1	Paatero, Lauri	3D	5-	10+	6+	3+	2+	4+	5	18	15
2	Laatikainen, Vesa	5D	7+	4+	8+	5+	1-	3-	4	21	12
3	Jantunen, Markku	1K	6-	++	4+	1-	5+	2+	4	18	10
4	Kohonen, Sari	4K	9+	2-	3-	7+	8+	1-	3	21	8
5	Reijola, Timo	2K	1+	6-	9+	2-	3-	10+	3	19	8
6	Karppinen, Ari	2D	3+	5+	1-	8-	7-	++	3	18	7
7	Aapola, Lauri	2K	2-	8-	10+	4-	6+	9+	3	16	6
8	Siivola, Matti	5D	10+	7+	2-	6+	4-		3	14	7
9	Sand, Tero	2K	4-		5-	10+		7-	2	10	1
10	Siivola, Sinikka	13K	8-	1-	7-	9-	++	5-	1	16	0

Salon pikkujouluturnaus

Salo 3.12.1995

Sij	Id	Nimi		Pelit	Pisteet
1	OL	Olli Lounela	4d	ON+ SR+ SS+ HK+ PP+ VL+ TG+ SK+ LA+	9
2	VL	Vesa Laatikainen	5d	TG+ MJ+ HK+ ON+ OL- TR+ MS+ LA+ SK+	8
3	MS	Matti Siivola	5d	LA+ JL+ HK+ SR+ MJ- SS+ VL- JR+ TR+	7
4	MJ	Markku Jantunen	1k	VL- ET+ SS+ MS+ LA+ TG+ JL+ JR+	7
5	TR	Teemu Rovio	14k	SS+ JR+ TT+ JL- ON+ VL- SR- PP+ MS-	5
6	ON	Oliver Nebelung	6k	OL- SS- JL+ VL- TR- SK+ PP+ HK+ TG+	5
7	SR	Seppo Rönkkö	7k	OL- SK+ MS- LA+ HK+ TR+ TG+ PP-	5
8	SS	Sami Sandqvist	14k	TR- ON+ OL- MJ- PP+ MS- ET- JL+ HK+	4
9	PP	Petri Pitkänen	9k	HK+ LA- TG+ OL- SS- TT+ ON- TR- SR+	4
10	JL	Juha Lintula	14k	ET+ MS- ON- TR+ SK+ JR- SS- MJ- TR+	4
11	JR	Jukka Ranta	7k	TR- LA+ HK- ET+ JL+ MS- MJ-	3
12	HK	Heikki Kietäväin	13k	PP- TT+ MS- VL- OL- JR+ SR- LA- ON- SS-	2
13	LA	Lauri Aapola	2k	MS- PP+ JR- SR- MJ- HK+ VL- OL-	2
14	TG	Thomas Gaebler	10k	SK+ VL- PP- TT+ OL- MJ- SR- ON- ET-	2
15	ET	Eljas Törneblom	20k	JL- MJ- SK- JR- SS+ TT- TG+	2
16	SK	Sari Kohonen	4k	TG- SR- ET+ JL- ON- OL- VL-	1
17	TT	Tapio Tuomala	11k	HK- TR- TG- PP- ET+ JL-	1

Happy New Year

Kertomus Lontoon uudenvuoden kongressista

Pitkään jaksoi Vesa pätkäillä, osallistuako englantilaiseen uuden vuoden turnaukseen, jonka järjestäjän Harold Leen maine suurenmoisena sählärinä on tunnettu. Päätimme ottaa riskin ja lähteä Lontooseen, yhdistää pelaamiseen myös parin päivän verran turismia ja vuodenvaihteen alennusmyynteihin tutustumista. Tämä go-matka oli siitä harvinainen, että olimme ainoat Suomen edustajat turnauksessa. Majoittumisemme hotelli Elenassa osoittautui etenkin aamuisin virkistäväksi kokemukseksi, kun suihkuttoman kylpyhuoneen ikkunassa ei ollut lasia eikä vuodetta ollut varustettu kunnan peitoilla. Sää ei ollut sentään lähelläkään Suomen paukkupakkasia...

Menestykseni viime turnauksissa on ollut enimmäkseen keho: Maastrichtin kongressi 3/10, Jaakko Munkki 95 1/6, PM-kisat Tampereella 2/6, Helsinki GP sentään 3/6, Puolan kongressi 2/10, SM-karsinnat 2/5. Olen tuskin ainoa, joka on pitänyt neljän kyun luokitustani hieman liioiteltuna, epämääräisin ansioin saavutettuna. Aika ajoin olen esittänyt arvoisille dan-pelaajille luokituskomiteassa alennusta viiteen tai kuuteen kyuhun. No, Lontooseen läksin heti tapaninpäivän jälkeen kevyehköin mielin ilman erityisiä odotuksia.

Pelaajia turnauksessa oli 140. Aikaa oli kolmen kyun pelaajilla ja vahvemmillä 1½ tuntia, heikommilla tunti ja erikoinen byo-yomi: ensin yksi laitto viidessä minuutissa, sitten 20 samassa ajassa. Ensimmäinen vastustajani oli vanha tuttu Prahasta, saksalainen neljä kyu Poggenklas, jolle hävisin odotusteni mukaan. Kirjasin tuon pelin, mutta sen jälkeen päätin käyttää aikani tarkoituksenmukaisemmin ja luopua kirjaamisesta. Toisella kierroksella sain käydä valittamaan Haroldille oudontuntuudesta komittomasta parituksesta kuutta kyuta vastaan - tuloksetta - mutta tulin ehkä riittävän vihastuneeksi voittamaan pelin Italiassa asuvaa hollantilaista vastaan.

Toisen päivän aluksi vastassani oli Japanissa tapaamani serbi Vera Rupel, joka kylläkin edustaa Sloveniaa. Kuten naisten MM-kisoissa, voitin hänet tälläkin kerralla. Vera-parka ei onnistunut koko turnauksessa häävisti ja jätti sen kesken. Seuraavaksi voitin neljänä kyuna pelaavan englantilaisen, joiden luokitusten sivumennen sanoen juoruttiin olevan yleisesti yläkantissa. Ja uudenvuodenaattona, kolmantena pelipäivänä sain taas brittivastustajia ja pistetilini karttui viiteen voittoon. Illalla ohjelmassa oli yhteinen illallinen intialaisessa ravintolassa, jossa Vesa seurasi kärsien vierellään käytyä kuulun

kovaäänisen sosialistin Neil Symesin ja hienostuneemmin käyttäytyvän tory-herrasmiehen Bill Streetenin välistä sosiaalipoliittista keskustelua. Minä tutustuin ainoaan Keijon ohella tuntemaani go'ta pelaavaan psykologiin, shodaniin Hollannista, joka kylläkin työkseen kuului toimivan atk:n opettajana. Vuosi vaihtui kuohuviinipulloja availleen ja erikielisin hyvän uuden vuoden toivotuksin.

Hämmästyttävä menestykseni jatkui vuonna 1996 ja sain vielä yhden voiton englantilaisesta kahdesta kyusta. Kahtena danina pelannutta japanilaista baskeripäistä taiteilijasetää T. Azyeniä en sentään voittanut, mutta peli oli mielenkiintoisen polveilevasti etenevä. Tuloksestani 6/8 olen melkeinpä typertynyt: tällaista on kokea kerrankin hyvä turnaus tarvitsematta sadatella useimpien pelien jälkeen tyhmiä mokia ja menetettyjä mahdollisuuksia?

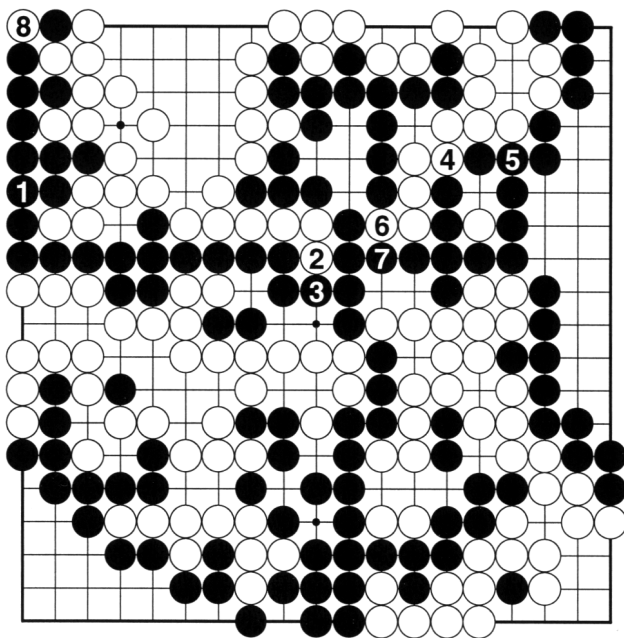
Olen jälkikäteen pohtinut, miksi juuri nyt ei käynyt tavanomaisesti. Johtuiko voittoputkeni siitä, etten jakanut keskittymistäni pelaamisen ja siirtojen kirjauslomakkeelle merkitsemisen kesken? Auttoiko minua kenties pidempi peliaika, kun pääsin pelaamaan vahvempiä vastaan? Oliko ankeilla asuinolosuhteilla osuutta asiaan? Vai onko jokin salaperäinen psyykinen este ehkä hävinnyt nyt, kun ei tarvitse potea jatkuvaa huonoa omaatuntoa kesken-eräisten opintojen takia? Luulen, että kyseessä saattaa olla myös silkka tilastollinen todennäköisyys, jonka mukaan huonot tulokset eivät enää kertakaikkiaan voineet jatkua. Paremmaksi pelaajaksi en usko yht'äkkiä tulleeteni, koska en ole go'ta opiskellut enkä erikoisen paljon pelannutkaan.

Menestykseni täydensi Vesaa erinomaista turnaustulosta. Jaettu kolmas sija kovassa seurassa on kunnioitettava saavutus. Vladimir Danek sai jo toistamiseen pahan mielen pelattuaan Vesaa vastaan turnauksessa, Christoph Gerlach ja Matthew Macfadyen jäivät pienemmin pistein hänen taakseen tuloslistalla. Kongressin voitto ratkaistiin kahden kiinalaisperäisen konkarin välillä. Voittajaksi selviytyi Zhang Shutai, Guo Juanin jäädessä kakkostilalle. Ajattelimme kotona palkintopaidoissamme, että voisimme perustaa Mellunmäkeen go-kerhon "6-2" samaan tapaan kuin lähistöllä sijaitseva turkkilainen pizzeria on antanut nimekseen "4-1" Suomen legendaarisen jääkiekkovoiton kunniaksi.

Sari Kohonen

Ikuisuuden partaalla

Senten edellisessä numerossa esitettiin esimerkki, miten viimeinen pisteen kohtaistelu voi johtaa kymmenen tuhannen vuoden kohon. Nyt jatkamme harjoituksia, aloitamme seuraavasta tehtäväasetelmästä:



Valkealla 4 mustaa vankia siirron 8 jälkeen, mustalla 3 valkeaa vankia. Komi $5\frac{1}{2}$ pistettä.

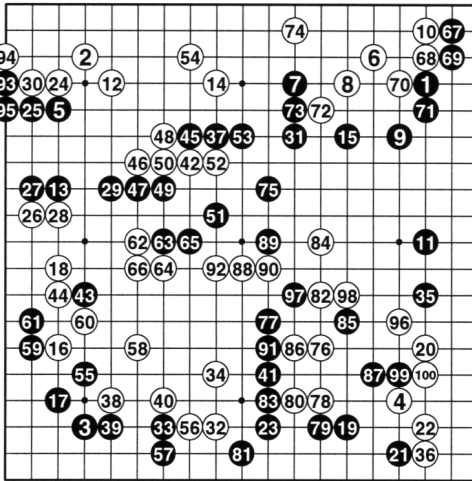
Tehtävä 1: Mikä on valkean siirtojen 2, 4 ja 6 tarkoitus?

Tehtävä 2: Kumpi voittaa valkean 8:sta alkavan kon?

Tehtävä 3: Entä kumpi voittaa pelin?

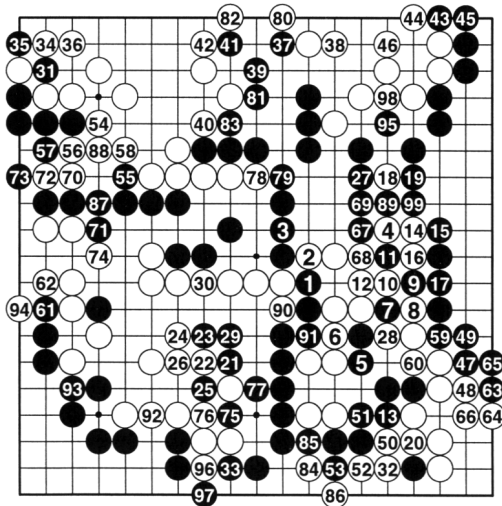
Vastaukset tehtäviin johdantoinen, selityksineen ja muine kommentteineen seuraavilla sivuilla.

Tehtäväpeli on Japanin huippuammattilaisten peli, pelattu vuoden 1993 Meijin-liigassa. Mustilla on Rin Kaiho, 9 dan, ja valkeilla Komatsu Hideki, 8 dan. Rin on yksi menestyksekkäimpiä gon pelaajia, hän on ollut go-maailman huipulla jo vuodesta 1965, jolloin hän voitti 23-vuotiaana ensimmäisen tittelinsä, Meijinin. Komatsu kuuluu Japanin go-huipun nuorempaan polveen, tämän pelin aikoihin hän oli 25-vuotias.



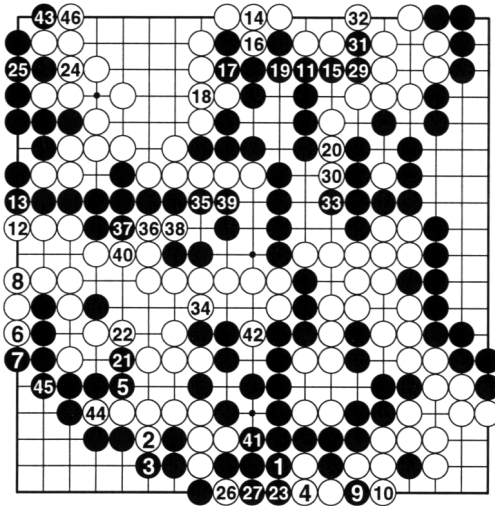
Kuva 1. Siirrot 1-100.

Peli alkaa rauhallisesti, molemmat pelaajat varmistavat alueita itselleen. Keskustan pelitilanteessa on kummallakin vaaran paikkoja, mutta pelaajat puolustavat ryhmiään oikea-aikaisesti. Alueet ovat melko lailla tasan ja pelistä on tulossa pitkälinen.



Kuva 2. Siirrot 101-200.

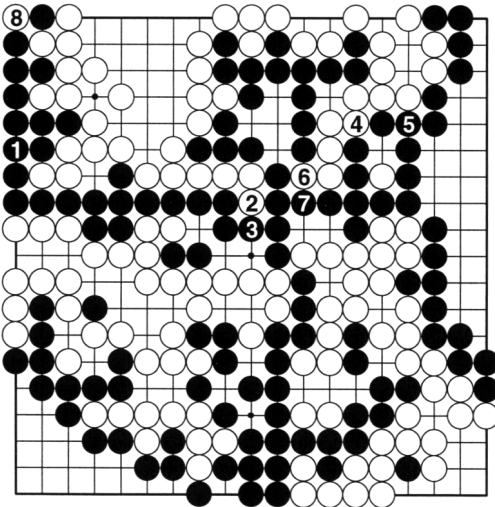
Pelin loppupeli alkaa aikaisin. Molemmat pelaajat ovat tuskallisen tietoisia siitä, että peli ratkeaa todennäköisesti puolella pisteellä: mutta kumman eduksi?



28 at 9

Kuva 3. Siirrot 201-246.

Loppupeli on äärimmäisen tiukka, lähes matemaattisesti optimoitu. 246 siirron jälkeen pääsemme sitten aloittamaan viimeisen pisteen kon ja ratkaisemaan tehtäviä.



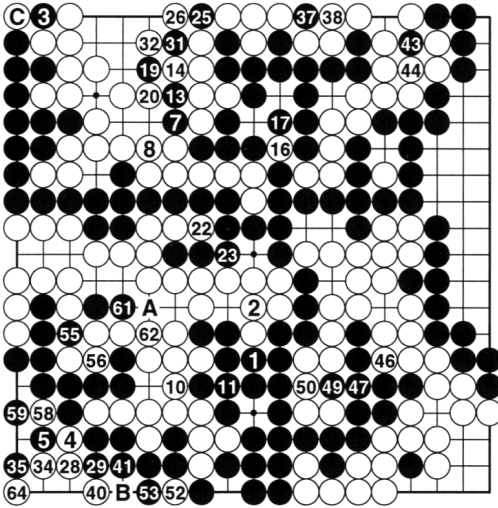
Kuva 4. Siirrot 1-8.

Vastaus tehtävään 1: Kun musta kytkee ryhmänsä 1:llä, valkea ei aloita kota heti, vaan eliminoi siirroilla 2-6 sellaiset ko-uhkaukset, jotka ovat kummankin käytettävissä. Jos valkea ei niitä poistaisi, musta voisi käyttää uhkauksia omaksi hyödykseen.

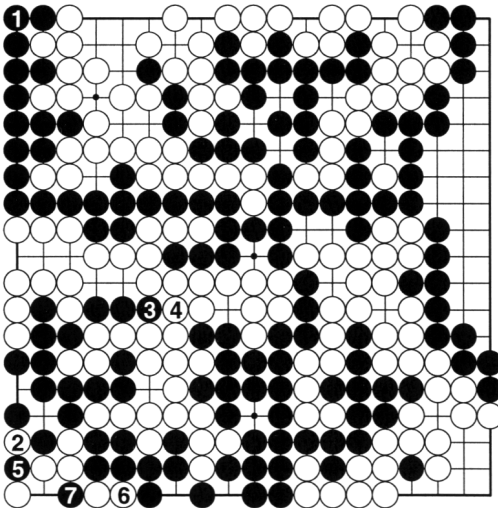
Nopea tilanteen laskenta:

Mustan alareunan ryhmällä on 22 pistettä aluetta, oikeassa reunassa 28 pistettä ja

yläreunan keskustassa ja vasemman laidan syödyistä kivistä 5 pistettä, siis yhteensä 55 pistettä. Valkealla taas on oikeassa alakulmassa 14 pistettä, vasemman laidan ryhmässä 11 pistettä ja ylälaidan ryhmässä 24-25 pistettä, eli yhteensä 49-50 pistettä. Viimeinen pisteen ko ratkaisee tässä pelissä sen, kumpi voittaa puolella pisteellä.



6 at C, 9 at 3, 12 at C, 15 at 3, 18 at C, 21 at 3,
24 at C, 27 at 3, 30 at C, 33 at 3, 36 at C, 39 at 3,
42 at C, 45 at 3, 48 at C, 51 at 3, 54 at C, 57 at 3,
60 at C, 63 at 3



8 at 2

Kuva 5. Siirrot 1-64.

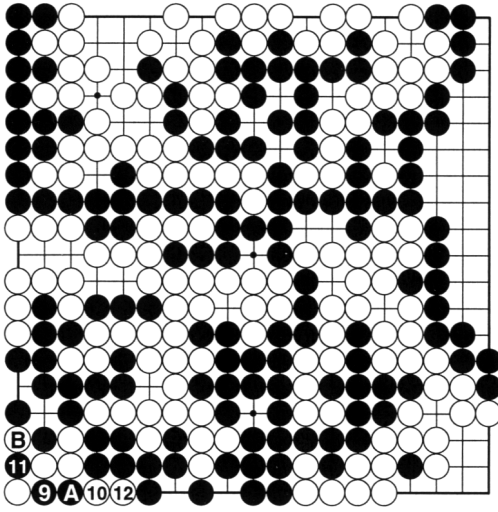
Ko-taistelu raivoo yli kuudenkymmenen siirron ajan, kunnes viimeiset kohkaukset ovat käsillä. Jos musta vastaa valkean uhkaukseen 64, niin mustalla on jäljellä yksi uhkaus A:ssa kuten myös valkealla B:ssä. Kon häviäminen tarkoittaa mustalle tappiota, eli jotain tarttis tehrä.

Kuva 6. Siirrot 1-8.

Vastaus tehtävään 2:
Musta voittaa kon.

Musta ei voi muuta kuin kytkeä kon 1:llä. Vasemman alakulman uhkauksesta alkaa uusi ko. Mustalla on edelleen paikallinen uhkaus 3:ssa ja valkealla 6:ssa. Muita uhkauksia laudalla ei enää ole.

Hetkinen, tilanteessa on jotain outoa. Mikä on mustan seuraava siirto?



13 at A, 14 at B

Kuva 7. Siirrot 8-14.

Siirrolla 9 ko' sta kehittyi harvinainen tilanne, joka tunnetaan käsitteenä *chousei*, "ikuinen elämä". Musta ja valkea syöttävät vuoron perään kahta kiveään ko-uhkauksina eikä ko ratkea koskaan.

Vastaus tehtävään 3:

Japanilaisten sääntöjen mukaan peli päättyi ratkaisemattomana. Liigassa molemmat pelaajat saivat puoli pistettä, koska peliä ei enää voitu uusia.

Koko päivä, yötä myöten, 333 siirtoa pelattiin voitosta ja sitten peli päättyi ratkaisemattomana. Tämä "ikuisen elämän" tilanne esiintyi toisen kerran kautta aikojen Japanin ammattilaispeleissä. Harvinainen tilanne ja aina historiallisesti mielenkiintoinen. Japanilaiset säännöt määrittävät pelin ratkaisemattomaksi, aivan kuten kolmois-ko' nkin. Eräät gon sääntöviritelmat yrittävät ratkaista tällaiset tilanteet absoluuttisesti, mutta se on toinen juttu se.



Rin Kaiho 9 dan

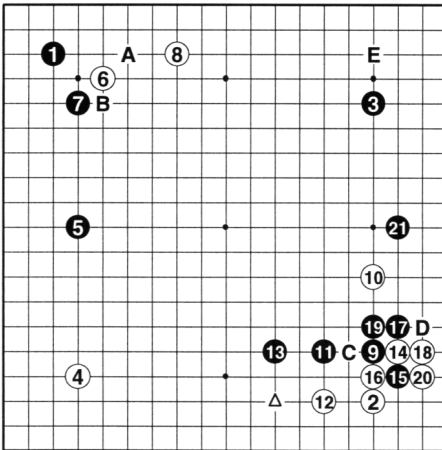
3 x kommentti

Senten historian polulla on monia juttuja, jotka ovat melkein jääneet julkaisematta. Tämä peli, jossa Keijo 5 kyuna voitti tanskalaisen 1 kyun, piti aikaisemmin julkaista jo viime vuosikymmenellä. Nytemmin vuosien jälkeen Keijo on 2 kyu ja Torben 3 kyu. Kirjoitin aikoinani kommentit peliin, mutta kirjaus katosi, ja nyt kun löysin kirjauksen, kommenttini ovat hukassa. Niinpä tämän pelin kommentoikin 3 pelimiehen raati: Matti 5 dan, Olli 4 dan ja Lauri 3 dan, kukin itsenäisesti toisten kommentteja tietämättä. Vertailkaapa kommentteja ja ottakaa opiksenne.

Scandinavian Open 1987, Kööpenhamina

4. kierros, 18.4.1987, komi 5½ pistettä

Musta: Torben Zahle, 1 kyu, Tanska - **Valkea:** Keijo Alho, 5 kyu, Suomi



Kuva 1. Siirrot 1 - 21.

Matti: Mustien kivien 1 ja 3 yhdistelmä on epätavanomainen. Minun on paha keksiä siitä mustalle hyvää jatkostrategiaa.

Olli: 3 on erikoinen valinta, sitä on vaikea saada toimimaan hyvin 1:n kanssa. 5:n pitäisi olla kakari oikeassa alanurkassa. 6 on hyvä siirto. **Matti:** Valkea 6 olisi parempi joko 4-4-pisteessä tai pisteessä A. Josekin jälkeen valkealla on asema ylälaidassa ja tällöin toinen kivi oikeaan

ylä- tai alanurkkaan on miai. 8: valkean pitäisi puskea pisteeseen B. **Olli:** 8 on tuskallisen lyhyt, etenkin kun mustan nurkka on todella vahva. **Matti:** 9: Mustan pitäisi puskea samaan pisteeseen B.

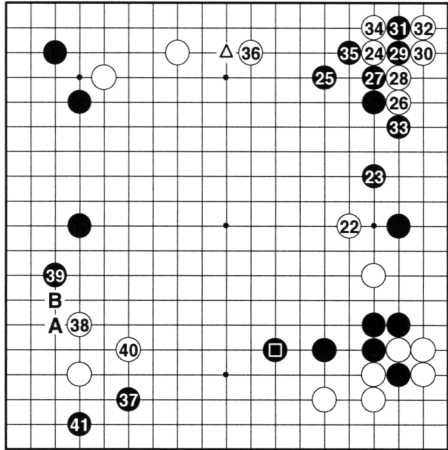
Lauri: Valkean 14 vain heikentää 10:ä. Tämän sijasta valkea voisi laajentaa laidalle 10:stä. **Olli:** 14 olisi parempi jättää pelaamatta, ja vain loikata D. Vahvuus, jonka musta saa, on arvokkaampi kuin valkean nurkka. **Matti:** Siirto 14 ei ole hyvä. Se vain vahvistaa mustaa. Parempi olisi pisteen Δ tienoilla. Musta 15 olisi parempi pelata suoraan pisteeseen 17. Seuraavaksi

tulee valkea 15 ja musta 19. Valkea 18: Valkea voisi ataroida pisteestä C ja leikata. Valkea 20: Valkea voisi kääntyä pisteeseen D. Musta 21: Virhe. Laita on auki alhaalta. Parempi edelleen puskea pisteeseen B tai tehdä shimari pisteeseen E. **Lauri:** Musta 21 on turhan lähellä valkean 10:tä. **Olli:** 21 on liian tiukka hasami. 23:n jälkeen valkea on edellä.

Kuva 2. Siirrot 22-41.

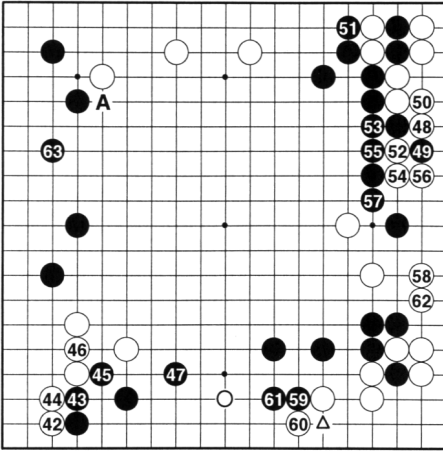
Olli: 24 olisi parempi pelata 35. Nyt 25 on luvattoman hyvä vastaus. **Matti:** Valkea 24: 3-3-piste olisi turvallisempi. Valkea 26 on varomaton: Valkea 28, musta 26 ja hanetsugi riittäisi. Musta voisi haneta kivellä 26 pisteeseen 28. **Lauri:** Valkea 24-26 ottaa nurkan, mutta samalla musta saa turhan vahvan muurin ulospäin. Musta 33: musta voisi vangita 24:n, mutta tällöin valkea pääsisi oikealle laidalle. **Olli:** 30 on

virhe, mutta 33 on sitä isompi virhe. 33 pitäisi olla 34, joka vangitsee leikkaavan kiven. Sen jälkeen Δ olisi erinomainen jatko. **Matti:** 29-35: tulos on valkealle parempi. **Olli:** 35 ei ole juuri mitään muuta kuin gote. 36 paikkaa valkean aseman heikkouden, ja valkea johtaa jälleen. **Matti:** 37: kakari toiselta puolelta olisi parempi. Tämän jälkeen valkea johtaa selvästi. 38: pelaamalla pisteeseen A tai B valkea olisi voinut varmistaa johtonsa. Siirron 39 jälkeen musta on komin verran jäljessä, mutta peli ei ole vielä ratkennut. **Olli:** 37 on väärä suunta. Parempi pelata A; tällöin □ jo valmiiksi tekee valkean tulevasta vahvuudesta arvotonta. **Lauri:** Valkean 38 pitäisi olla matala (A), jotta musta 39 ei olisi niin tehokas.



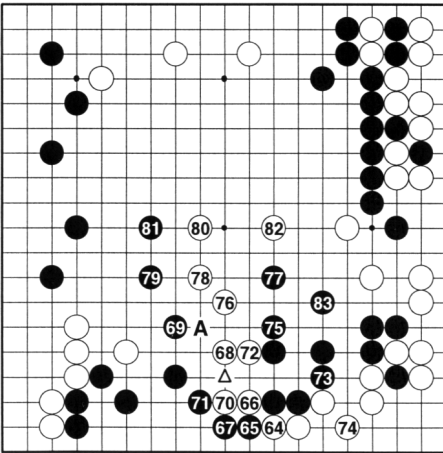
Kuva 3 (seuraava sivu). Siirrot 42-63.

Olli: 42 vain auttaa mustaa. 47 sijaan parempi pelata o; jos pelataan gote, on parempi varmistaa että siitä on jotain hyötyäkin. 48: 61 on isompi, mutta jos musta kiltisti vastaa 49, tulee 48:sta hyvä siirto. **Lauri:** Musta 51 ei ole



siirtyi johtoon. **Olli:** 59 on valtava. Se tasoittaa tilannetta, vaikkakin valkea edelleen on edellä. 61 sijaan mustan pitäisi ristileikata Δ :sta, joka sulkee laidan. **Matti:** 63 pisteessä A olisi kuitenkin isompi. **Lauri:** Musta 63 on ylivarvainen. Musta voisi varmistaa alueen isompänä hätistelemällä valkean kiveä esimerkiksi A:lla. **Olli:** 63 on liian hidas; parempi pelata A. Ellei musta yritä mitään, on mahdotonta saada valkean etumatkaa kiinni.

sente. Sen sijasta pitäisi kytkeä 33 ja 49. **Olli:** 52: erinomaista. Sekvenssillä 52-58 mustan muurin merkitys kaikkoaa. **Matti:** Kivi 55 ja 56 olisi pitänyt pelata pisteeseen 57. **Lauri:** Musta 55 jättää mustalle heikkouksia. Uhraamalla yhden kiven lisää 56:een musta saisi vahvemman aseman ja välttäisi valkean 58. **Lauri:** *Valkea 58 on iso.* Nyt valkean kahta kiveä vastaan ei voi hyökätä. Samalla mustan muurista tulee vaikeasti hyödynnettävä. **Matti:** *Valkeat 58 ja 62 ovat pieniä.* Musta



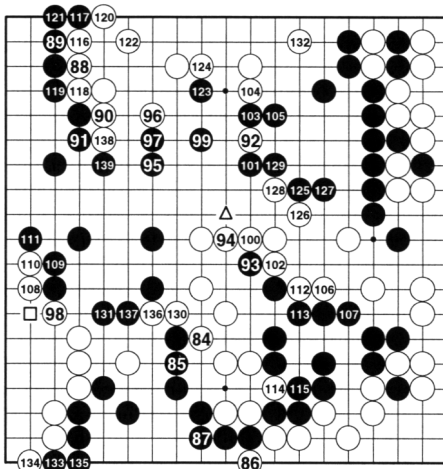
Kuva 4. Siirrot 64-83.

Lauri: Valkea leikkaus 66 ei hyödytä juurikaan valkeaa. Sen voi pelata kikashina, mutta leikkauksen jatkaminen vain vahvistaa turhaan mustaa. **Olli:** 69 pitäisi olla Δ , joka vangitsee 66:n shiboriin. **Lauri:** Musta 69 pitäisi olla A:ssa. 69 päästää valkean turhan helpolla. **Olli:** 78 on hyvä siirto. **Matti:** Musta 81 päästi valkean helpolla. Kiven 82 jälkeen valkea on taas johdossa. Mustan varmistettua ryhmänsä kivellä 83 peli on

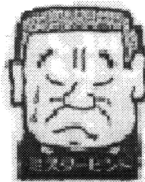
lähes tasan laudalla eli valkeaa johtaa komin verran. Loppupelissä ei tapahtunut mitään mullistavaa.

Kuva 5. Siirrot 84-139.

Olli: 84 on aji keshi. 88 on varsin suuri. **Lauri:** Valkea 88 on viimeinen iso piste. **Olli:** 92 on ahneen oloinen, 103 olisi luultavasti parempi. **Lauri:** Musta 93 ei pyri oikein mihinkään, vaan vain vahvistaa valkeaa. **Olli:** 94 on jälleen erikoinen muoto; parempi olisi Δ . **Lauri:** Musta 97 lähes arvoton piste. **Olli:** 98 on gote, sen sijaan olisi parempi pelata \square . Musta kuitenkin loikkaa 99, joka jättää 108 kiusallisesti jälkeen. 99 sijaan pitäisi pelata 108, joka on varsin iso ja verraten sente. 104 on hyvä siirto. Valkean asemat ovat vahvoja, ja mustan alkaa olla huomattavan vaikea voittoa. 108 on valtava. Valkea on laudalla mukavasti edellä. **Lauri:** Valkea 118 on huono. Myöhemmin valkea voisi pelata 119:sta.



Toimituksen kommentteja: Tässä lienee parempi olla lyömättä lyöjiä, josko tuleviinkin Senteihin tarvitaan kommentointeja. Liikuttava yksimielisyys saattaa tuomioita siirroille 14, 21 ja 63, perusteet tosin vaihtelevat. Sen sijaan siirrot 6 ja 58 jakavat mielipiteet. Muiden pelisiirtojen arvotus ja moittiminen on melkoisen vaihtelevaa, yhteistä säveltä ei kommentaattorien kuorossa luonnostaan ole. Kuvaavaa on, että kun kommenttien keruun jälkeen keskustelin arvon dan-pelaajien kanssa kommenttien eroista, he pitivät tiukasti oman päänsä jälkikäteenkin.



Keisarin kiusaus faktoin ja fiktiöin

Taru kertoo, että go-pelin keksi kiinalainen mies nimeltään Yao. Hän ei ollut mikään tavallinen teelehden poimija vaan olipahan itse Kiinan keisari. Hallituskaudekseen mainitaan 2357-2256 ennen ajanlaskumme alkua.

Keisaria kiusasi suuresti eräs seikka. Sattui nimittäin niin - ja tätä on tapahtunut myöhemminkin hallituspiireissä - että keisari Yaon poika Tan Chu ei ollut mitenkään liialla viisaudella varustettu. Jälkipolvien kohtalosta huolissaan kun oli, Yao päätti tehdä asiantilalle jotakin. Seetripuun varjossa tapahtuneen pohdinnan tuloksena hän vakuuttui *pelin* keksimisestä: pelin, jota opiskellessaan ja pelatessaan keisarin poika valtavasti viisastui. Tuskin Yao eläessään osasi kuvitella, minkälaisen pelin meille jälkimaailman ihmisille tulisi jättäneeksi.

Lähteet eivät kerro, oliko itse pelin kehittäminen pitkäkin ja aikaa vienyt projekti, mutta gota jonkin verran harrastaneena uskaltaa väittää, ettei näin voinut olla. Go-pelissä nimittäin jylläävät sellaiset lainalaisuudet, ettei niitä yhden ihmisiin, ei edes yhden keisari-ian aikana kehitetä. Todennäköiseltä näyttääkin, että pelin säännöt tuli kyhättyä kokoon lyhyessä ajassa, mutta että keisari Yaolla kävi tässä tehtävässään satumainen tuuri. Katsotaanpa kuinka kaikki tapahtuikaan:

Koska Tan Chu todella oli lahjakkuusasteikon alapään edustaja, tulisi pelin sääntöjen olla riittävän selväpiirteiset ja yksinkertaiset. Ja koska yksityisopetus olisi tehokkainta, tuli pelistä kaksin pelattava. Edelleen keisari ajatteli, että pelaaminen tapahtuisi laudalla, jolla kaikki olisi havainnollisesti ikään kuin rautalangan omaisesti esillä. Sotataidot olivat tuona aikana korkeassa kurssissa, joten pojan oli syytä saada oppia myös näistä asioista. Näin gosta tuli aluevaltauspeli, jossa rakennettaisiin pieniä kiinanmuureja ympäriinsä.

Oli suunniteltava ja valmistettava pelivälineet. Pelilauta syntyi puusta, jota löytyi yllinkyllin. Samoin pelinappuloiksi kelpaavia kiviä - pieniä ja pyöreitä, vaaleita ja tummia - keisarin puutarhan piha-alueelta. Laudalle keisari kehitti hahmoa ristiin ja rastiin kulkevilla pelinohjaus- tai -opetusviivoilla. Viivoja tulikin paljon, sillä mitä enemmän viivoja, sitä enemmän oppia olisi pelistä keisarin mielestä mahdollista saada.

Pelaajien nyt istuessa pelilaudan molemmin puolin vierellään röykkiö pieniä pyöreitä kiviä, jotka olivat pihamaalla aikakausien myötä tallautuneet hieman litteäköiksi, keisari Yaon oli käytävä käsiksi itse pelaamiseen. Ensін hän päätti, huokaisten ja poikaansa ajatellen, että laudan oli syytä olla pelin alussa tyhjä. Pelaajat laittaisivat sitten vuorotellen rauhalliseen ja harmoniseen

tahtiin kivia laudan merkityille pisteille. Näin pelaamisesta tulisi rytmikäs oppimistapahtuma.

Se tosiasia, että pelaaminen nykyaikana on helposti vähemmän rytmikästä toisen pelaajan tupatessa mietiskelemään siirtojaan pitkiäkin ajanjaksoja pitkästyttäen näin aika ajoin vastapelaajaa, on ainoastaan länsimainen piirre - meille kun on siunaantunut poikkeuksellisen runsaasti joutoaikaa.

Takaisin historiaan. Kiviä ei millään lailla siirreltäisi ja näin sekoitettaisi jo opittuja asetelmia. Samoin, mikäli pelilauta alkaisi paikoitellen täyttyä liiaksi ja käydä ahtaaksi, Yao keksi mahdollisuuden poistaa kiviä laudalta ja helpottaa pelin hahmottamista. Tämä olisi omiaan myös nostattamaan pojan itsetuntoa, tämä kun saisi konkreettisesti kokea valloitetun omaisuuden kasvavan.

Siinäpä peli sitten olikin. Ken näitä sääntöjä tarkastelee, huomaa niiden olevan varsin yleisiä, eivätkä ne kerro pelaajalle pelistä ja varsinkaan pelaamisesta paljoakaan. Mutta tällaisinkin ne osoittautuivat loisteliaiksi ja jättävät pelaajalle valtaiset mahdollisuudet alkeistasosta täydellisyyteen. Gon pelaaminen keisari Yaon aikana lienee ollut sisällöltään täysin toista kuin mitä se nyt on, vuosituhansien strategisen kehittelyn jälkeen. Mutta perusteet kehitymiselle olivat ihanteelliset.

Keisarin projekti kuitenkin epäonnistui, sillä go ei lopulta pojalle lisäävalaistusta tuonut. Peli jäi olemaan ja kehittymään. Mitä sille sittemmin tapahtui, on vain yksityiskohtien hiomista historian saatossa, eikä tämän kirjoituksen asia.

Ainoana merkittävänä myöhempänä seikkana voidaan kertoa *ko-säännön* keksiminen: Eräs puunhakkaaja oli kerran metsillä ollessaan sattunut askeltamaan niin, että oli löytänyt itsensä go-ottelun ääreltä. Käynnissä oli juuri hirveä taistelu. Sitä oli käyty jo toista päivää pelaajien syödessä toinen toisensa perään valkoista ja mustaa kiveä. Tilanne laudalla ei tuona aikana ollut kehittynyt lainkaan. Peliä pitkään seurattuaan puunhakkaaja havaitsi kirveensä varrenkin jo lahonneen. Hän huomautti pelaajille, että kyseiseen varsin hermojaraastavaan tilanteeseen kyllä kannattaisi keksiä jokin ulospääsy. Pelaajat sattuivat olemaan gon harrastajia siitä fiksummasta päästä ja yhdessä he päätyivät murtamaan syntyneen kehän ylimääräisellä syrjälaitolla. Sana uudesta ratkaisusta, ns. ko-syrjälaitosta (onKO se tässä?), alkoi kiiriä ympäri Kiinaa tuoden suurta helpotusta monelle jo lähes uskonsa menettäneelle pelaajaparille.

Yhteenvetona voimme todeta keisari Yaon eläneen hyvin onnellisten hoshien alla gon muistiin merkittyttäessään. Että pelistä kehittyi vaativin, monipuolisin ja hienoin peli - kuin elämä itse - on sitten jälkipolvien ja asialle vihkiytyneiden ansiota. Kiitos, keisari Yao!

Keijo Alho

Koitten kuningas

Palaamme taas aiheeseen go-teemat maailmankirjallisuudessa. Nyt esittelyvuorossa on saksalainen Gothe, joka vähemmän tunnetuista syistä vaihtoi nimensä myöhemmin Goetheksi. Runossa *Koitten kuningas* pelilaudan tapahtumat eletään voimakkaasti. Henkilöiden nimet ovat keksityt.

Ketkä istuin kerhossa, yössä lie?
Läpi illan ja yön Jouko peliään vie;
Kosti kirjan on kietonut kainalohon
kirja suojan suo, peli oikein on.

Pääs peität - mi, Jouko, sua peljättää?
Kosti, taisha-joseki - etkö nää?
Sa trikkimuunnelman nääthän tuon?
Se on suuri riski tän joseki-suon.

“Tule, armas Jouko, sut ko’honi vien!
Ko’ta pelaamme kauniisti kaiken tien;
siirrot uhkaavat viittovat reunan luo,
Voiton mahtavan tesuji sulle tuo!”

Kosti pelaa, sä uhkaukseen vastaa kuin
pois ko’sta se kutsuu houkutteluiin.
Jouko, etkö jo usko, jo luovuttaa voi?
Vain alkajat kehnot ne pelaa noin.

Kosti, katso, tuolla ma vapauden nään!
Mua semeai’in viitto se synkeään.
Sen tarkoin ma, Joukoni, nähdä voin:
näköharha, kas vapaudet loppuu noin.

“Mua ryhmä, sulomuotosi houkuttaa;
Sinut syön jos suosioll’ en sua saa.”
Kosti, auta, jo koitten kuningas vie!
Kosti, voi, tämä peli jo hävitty lie?

Jouko kauhuin pelasi siirtojaan,
ryhmä ryömivä, silmätön laudallaan,
hädin tuskin pelasi viimeisen ko’n,
pelilaudalla ryhmä jo vainaa on.