

## Jogo Blitz de Profissionais

**Pretas:** Fujisawa Shusai, 9p (não há certeza se seria Fujisawa Shuko ou Fujisawa Hosai)

**Branças:** Rin Kaiho 9p

**Komi:** 5 ½ pontos

**Tempo:** 25 minutos + byo-yomi de 30 segundos por jogada

Jogo realizado em 1967 (data exata não informada)

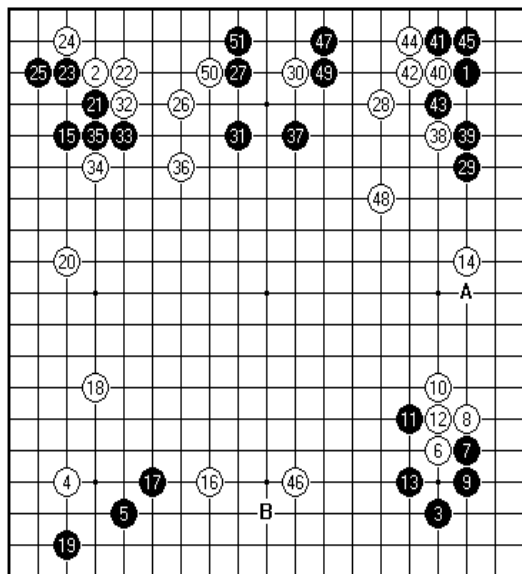
Artigo originalmente publicado no "British Go Journal", uma publicação da "The British Go Association" – Primavera de 1967

Artigo original: <http://www.britgo.org/bgj/00006.html>

Author : Jon Diamond

Tradução: Adalberto Duarte

**Figura 01 (1-51)**



**Pretas 01:** Atualmente este *Fuseki* (abertura) está muito popular.

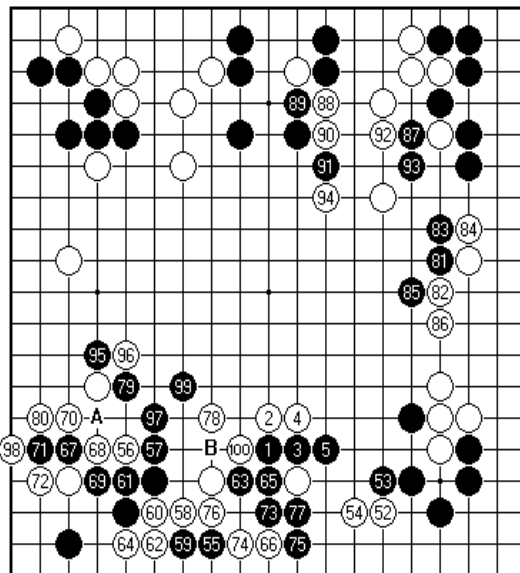
**Branças 14:** Isto seria *Joseki* se tiver uma peça preta no canto inferior esquerdo. As brancas fazem uma extensão natural de 3 pontos a partir de uma parede de duas pedras.

**Branças 18:** Permite que as brancas façam uma pinça em Pretas 15.

**Branças 28:** É uma jogada normal de ataque em Pretas 1.

**Branças 46:** Pretas podem ganhar território e realizar um ataque na peça branca com "B".

**Figura 02 (52-105)**



**Pretas 55:** Para impedir que as brancas façam um grande território ao longo da lateral inferior.

**Pretas 57:** Se as brancas jogarem aqui, ela terá um potencial muito grande ao longo da lateral esquerda.

**Pretas 61:** Se as pretas jogassem 61 em 62, então as brancas iriam jogar em 61.

**Branças 64:** Para conseguir um ataque neste grupo negro, em troca do território na parte inferior.

**Pretas 71:** Com esta jogada as pretas conseguem jogar em 79 com *sente*, isto é, com iniciativa.

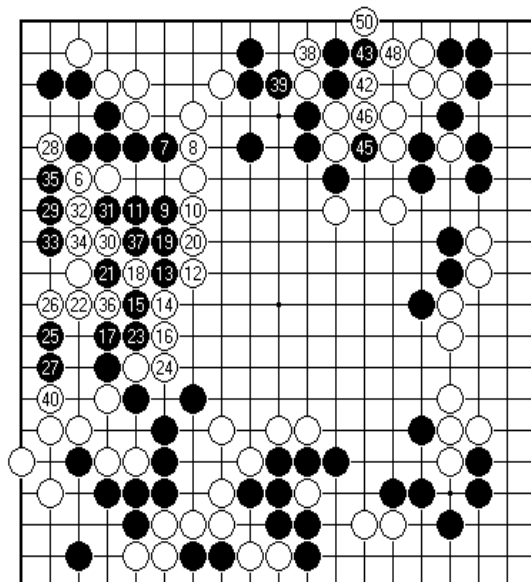
**Branças 86:** Esta sequência permite as pretas atacar o grupo branco do topo.

**Branças 94:** As brancas conseguem escapar.

**Pretas 97:** Ameaçando em "A"

**Branças 100:** Senão pretas jogariam em "B" e ganhariam uma grande área no centro.

**Figura 03 (106-150)**



141 captura o Ko em 21; 144 ko em 18; 147 ko em 21; 149 em 18

**Branças 106:** Ataca o grupo preto do canto e tenta fazer território ao longo da lateral esquerda

**Pretas 123:** É jogado para impedir que as brancas joguem em 136 e consigam cortar.

**Pretas 127:** Boa forma

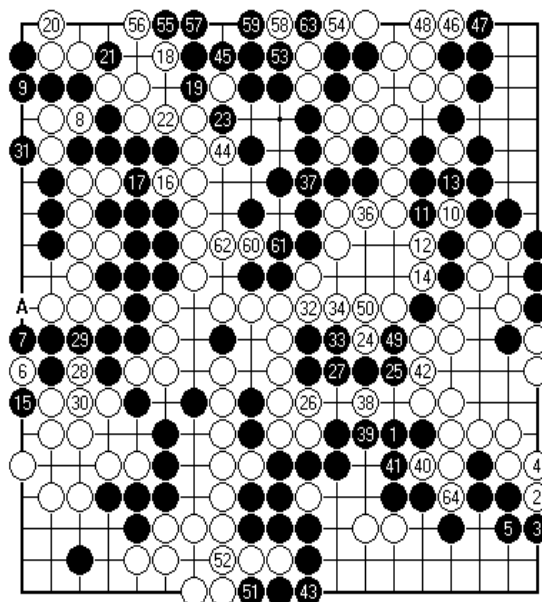
**Branças 132:** Se as brancas capturarem 121, seu grupo irá morrer sem uma disputa de Ko.

**Branças 138:** Jogado para ganhar ameaças para uma disputa de Ko, já que é a

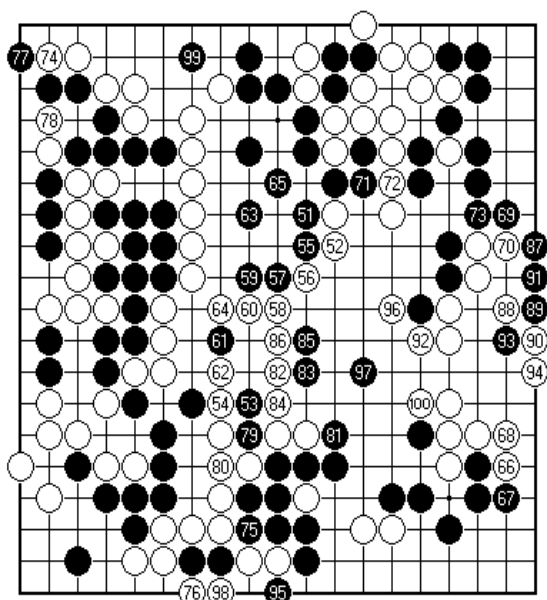
única maneira de salvar seu grupo.

**Pretas 141:** Inicia o Ko.

**Branças 150:** Brancas jogam esta sequencia para tornar seu grupo na parte superior mais estável e reduzir o grupo negro para o mínimo possível.



**Figura 04 (151-200)**



**235 em 10; 265 em 58**

**Branças 210:** Vale 5 pontos

**Branças 230:** Não pode ser jogado em "A" para obter o Ko devido a falta de ameaças de Ko grandes o suficiente.

**RESULTADO:** Brancas ganham por 7 ½ pontos.

**Branças 152:** Depois desta troca um dos dois grupos negros deve morrer, ou o da parte superior ou o da lateral inferior esquerda, então as pretas entregam o grupo inferior da melhor maneira possível.

**Pretas 165:** Isto é necessário para assegurar vida ao grupo.

**Branças 178:** Esta jogada irá forçar as Pretas a preencherem alguns pontos dentro do seu grupo mais tarde.

**Branças 188:** Se jogado em 191, então Pretas jogariam em "A" e capturariam essas peças.

**Branças 196:** Ameaçando o corte em "C"

**Figura 05 (201-265)**