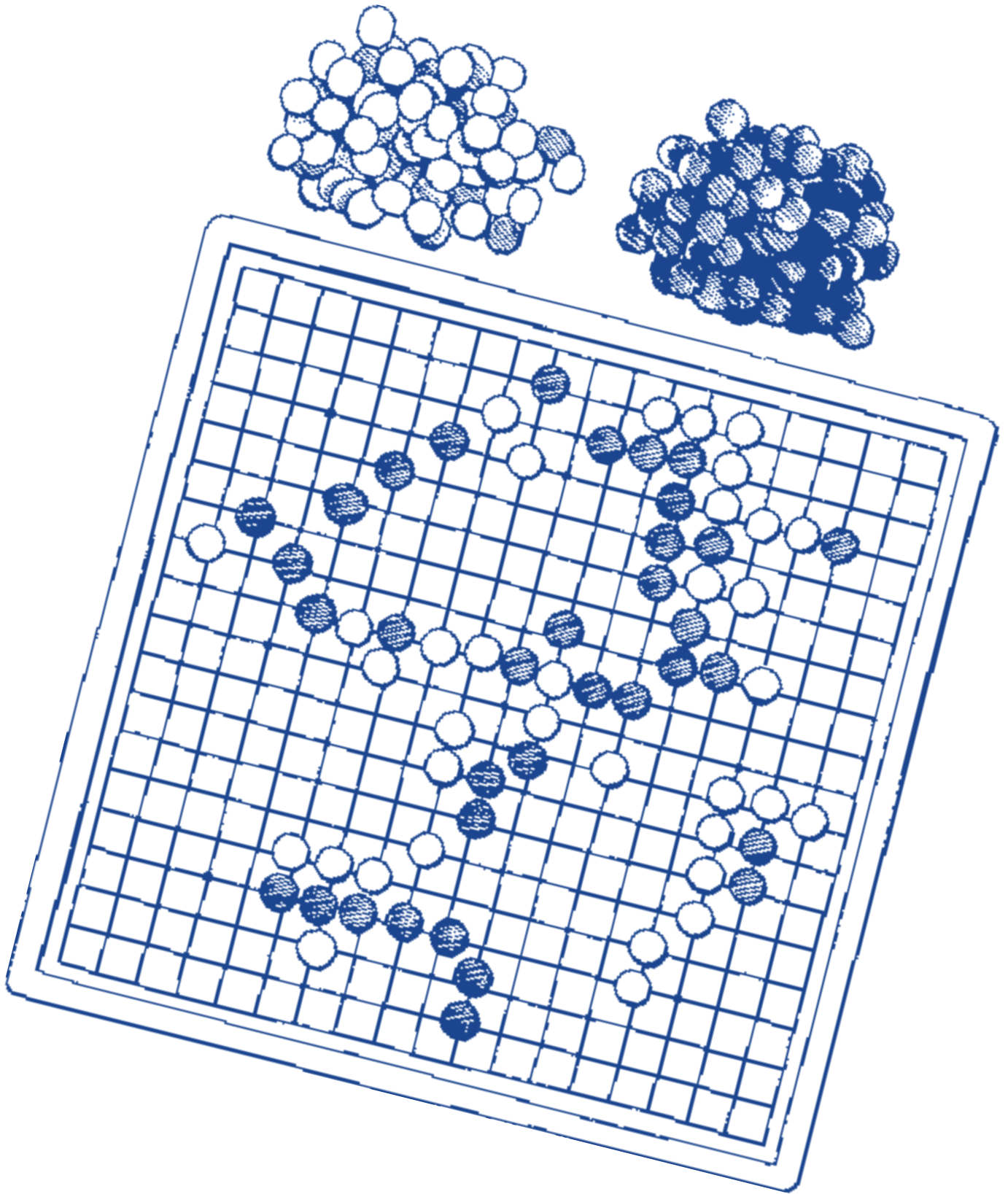


Go



goki

Go is an ancient Chinese-Japanese board game for 2 players. It is perhaps the only board game, that a computer cannot play as well as people. Go is a very fair game, it is all about give and take, but at the end there is always a winner.

The Go-game consists of a playing board with 19 x 19 points of intersection on horizontal and vertical lines, including the outer intersection points, together with 180 white and 181 black playing stones.

The basics

Go is not a very difficult game, there are only four basic rules needed to explain it. However Go is a very complex game with an almost infinite number of variations of the game, which make the game both exciting and diversified.

These instructions are intended for beginners, and can therefore only convey the first basic rules. You can buy more detailed books in book shops or toy shops. The following web-sites will help you with choosing a book, questions, and making contact to other Go-players in your neighbourhood:

- <http://www.dgob.de> (Deutscher Go-Bund e.V.)
- <http://www.figg.org> (italien)
- <http://www.britgo.org> (english)

Aim of the game

The foundation of today's Go-game was probably in the strategic planning games of former generals. Imagine that the Go-board is a map, on which you want to surround a territory with your stones. It is possible thereby to lock in opposing stones in such a way that they can no longer be moved.

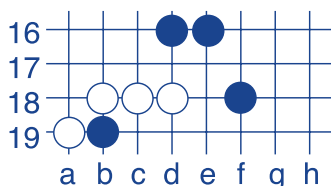
Preparing the game

In contrast to chess, the player with the black stones begins the game and places a black stone on a point of intersection between two lines.

The Rules

A stone that has been placed on an intersection point, stays where it is, as a rule, until the end of the game and can neither be moved or placed in a different position. You can only place one stone per go. Only one stone can be placed on any intersection. The points on the outer edges also count as points of intersection.

For example: the stones could be placed like this:



All of the stones on the above section of the board are valid, and have been placed during a succession of turns. For the moment we will leave the practicality and the quality of these moves out of consideration.

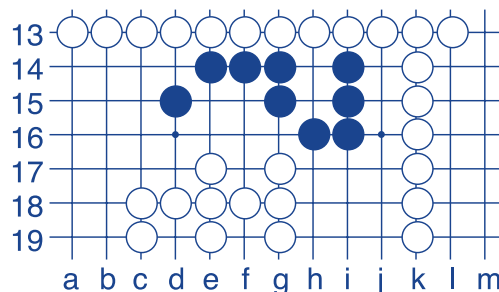
Before the start of the game, both players can agree on a handicap. Normally White gets 5.5 points for Black's right to have the first go. These points are taken into account at the end of the game. Another possibility allows the weaker black player instead of starting to have well balanced handicap stones placed on the marked points of the frame.

Each stone possesses **Liberties**. All of the free points around a placed stone, which are directly horizontal or vertical to it, are called liberties. A stone can only have a maximum of 4 liberties, as diagonal connections are not allowed.

A stone or stones, which have no more liberties are called **Captives**, and are removed from the board.

A group of stones of the same colour is called a **Wall**. Each stone, that is connected to the wall, can not be separated from it and can no longer be treated as a single stone. This is important when attacking and also later in the game, when you count the liberties. Also all of the branches, whether up, down or sideways, all belong to the wall. The wall may not be interrupted by free points.

Examples of walls:



White has 2 walls here:

- Wall 1:
Wc19, c18, d18, e19, e18, e17, f18, g19, g18, g17
With 12 liberties,
- Wall 2:
Wa13-l13-l19 (read White from a 13 to l13 to l19)
With 28 liberties (as row 12 comes above row 13)

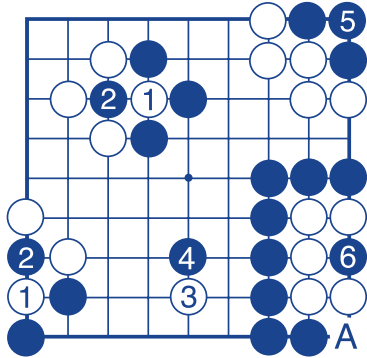
Black has 2 walls and 1 single stone:

- Stone Sd15
With 4 liberties
- Wall 1:
Se14, f14, g14, g15
With 6 liberties
- Wall 2:
Sh16, i16-i14
With 8 liberties

In a wall, the liberties of the individual stones are added together. A stone in a wall can only count as many liberties, as it is surrounded by free points. On the above picture, the white stone at e18 has no more liberties, therefore according to the rule with which you are already familiar, it should be removed from the board. However this would of course destroy the wall, and this is forbidden by the rule, which states, that all of the stones within a wall are inseparable and must be kept together. However the fact that the wall is unbreakable takes priority, so that the stone stays in the wall.

The Ko – Rule

says, that a stone, that catches a single stone (that is, it takes its last liberty), may not be immediately recaptured by the opponent during the next turn. In the drawing you can see, that White has moved to 1. Normally he would have been caught by Black (2), because he only has one liberty. However White is not allowed now with 3 to move to 1 again, in order to catch the black stone on 2, which also only has one liberty. If this were allowed, the game would continue pointlessly until eternity.



The suicide rule

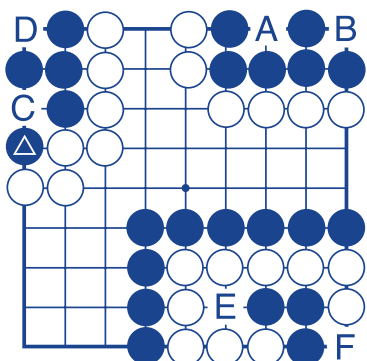
In the right hand upper corner of the drawing you can see that after move 5 there are 3 black stones without liberties. This means that they are captured and removed from the board. However because Black has brought about the capture with his own last move, we call this suicide. Suicide is forbidden! This move is therefore not allowed. Also Black's move at 6 is a suicide, because it has no more liberties. However, if point A were taken by a black stone, then the move to 6 would simultaneously rob all the white stones of their last liberty. In this case, the Black move to 6 would no longer be suicide, because with this move, the white group of stones can be removed from the board. Now the black stone on 6 has three liberties.

Life, Death and Seki

Groups of stones, that can be caught, are dead; groups of stones, that can no longer be caught, are alive

Alive:

In the diagram, White is not allowed to place its stone on either A or B, as both moves would be suicide (see the suicide rule). So the black group can no longer be caught by White, because it is not possible for White to occupy the liberties of black.



Death:

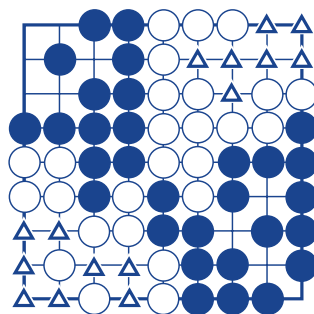
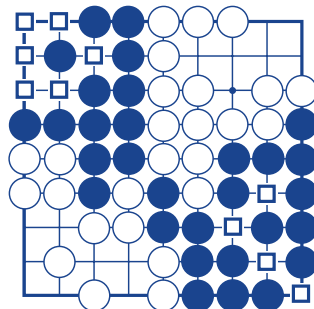
The group in the left hand upper corner of the diagram can still be caught by White. Although a move to 'd' would be suicide, a move to 'c' would not, as White would thereby take the last freedom of the marked black stone. This winning move by White, can not be countered by black on its next move (see Ko-rule), so Black must move elsewhere on the board. However, then White may move to 'd', as with this move, White has taken the last liberty of the group of black stones.

Seki:

We call the situation around the bottom edge a coexistence (Seki) – neither Black nor White want to move to 'e' or 'f', as they would thereby take their own last but one liberty, whereupon in each case, the other player would by taking the last liberty, capture the stones. As neither players wants this, neither of them will carry out the move, which also means that neither of the two players can count any points in this position.

End of the game:

Both players find out for certain that they can no longer place any stones sensibly. You then count all of the free points of intersection, that surround each of the stones of one colour. You add to this the number of the opponent's stones that you have caught during the game.



10 points for Black (squares) - 15 points for White (triangles). Captives: Black has caught 3 white stones, White has caught no black stone. So Black has 10+3=13 points and White 15+0= 15 points. White has more points and wins the game.

We wish you lots of exciting entertainment with the Go-game.

D Go

Go ist ein uraltes chinesisch-japanisches Brettspiel für 2 Spieler. Es ist das vielleicht einzige Brettspiel, das Computer nicht so gut spielen können wie Menschen. Go ist ein sehr faires Spiel, es lebt vom Geben und Nehmen, dennoch gibt es am Ende einen Sieger.

Das Go-Spiel besteht aus einem Spielbrett mit 19 x 19 Schnittstellen der horizontal und vertikal verlaufenden Linien, dabei zählen auch die äußeren Schnittstellen mit, sowie 180 weißen und 181 schwarzen Spielsteinen.

Grundsätzliches

Go ist kein sehr schwieriges Spiel, vier Grundregeln reichen aus, es zu erklären. Go ist aber ein sehr komplexes Spiel mit fast unendlich vielen Spielvariationen, die machen das Spiel so spannend und abwechslungsreich. Diese Spielanleitung richtet sich an Spielanfänger, kann deshalb nur allererste Grundlagen vermitteln. Im Fachhandel sind umfangreichere Werke erhältlich. Bei der Auswahl, Fragen und Kontakt zu anderen Go-Spielern in Ihrer Nähe helfen folgende Web-Seiten:

<http://www.dgob.de> (Deutscher Go-Bund e.V.)

<http://www.playgo.tolinteractive/german/> (deutsch)

<http://www.britgo.org> (englisch)

Ziel des Spieles

Strategische Planungsspiele ehemaliger Feldherren bildeten vermutlich den Grundstock des heutigen Go-Spiels. Stellen Sie sich das Go-Brett als Landkarte vor, auf der Sie mit Ihren Steinen ein zusammenhängendes Gebiet umschließen wollen. Dabei können gegnerische Steine so eingeschlossen werden, dass sie sich nicht mehr bewegen können.

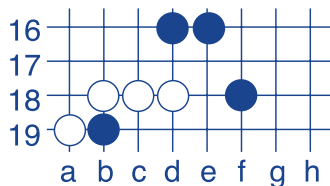
Spielvorbereitung

Im Unterschied zum Schachspiel darf der Spieler mit den schwarzen Steinen das Spiel beginnen und einen schwarzen Stein auf einen Schnittpunkt zweier Linien legen.

Die Regeln

Ein einmal auf einer Schnittstelle platzierter Stein bleibt dort in der Regel bis zum Ende des Spiels liegen und wird weder verschoben noch auf eine andere Position gesetzt. Pro Zug darf immer nur ein Stein gesetzt werden. Auf jeden Schnittpunkt darf nur ein Stein gesetzt werden. Als Schnittpunkt gelten auch alle Randpunkte!

Beispiel: so können Steine gesetzt werden.



Alle Steine auf dem gezeigten Brettabschnitt sind gültig, sie sind durch eine Reihe von Zügen gesetzt worden. Die Zweckmäßigkeit und Güte des Setzens lassen wir dabei erst einmal außer Betracht.

Vor dem Start eines Spiels können sich beide Spieler auf eine Kompensation einigen. Für das erste Zugrecht von Schwarz erhält Weiß üblicherweise 5,5 Punkte, die am Spielende berücksichtigt werden.

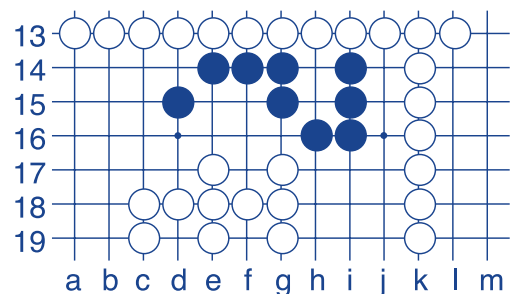
Eine weitere Möglichkeit räumt dem schwächeren schwarzen Spieler statt eines ersten Zuges die ausgewogene Platzierung von Vorgabesteinen auf den dafür markierten Gitterpunkten ein.

Jeder Stein besitzt **Freiheiten**. Als Freiheiten werden alle freien Punkte um einen gesetzten Stein bezeichnet, die in einer direkten waagerechten oder senkrechten Verbindung zu ihm stehen. Weil diagonale Verbindungen nicht bestehen, kann ein Stein also maximal 4 Freiheiten haben.

Steine die keine Freiheiten mehr haben nennen wir **Ge-fangene**, sie werden vom Brett entfernt.

Eine Gruppe von Steinen derselben Farbe heißt **Kette**. Jeder Stein, der mit einer Kette verbunden ist, ist von ihr untrennbar und kann nicht mehr als Einzelstein behandelt werden, das ist beim Schlagen und beim späteren Zählen der Freiheiten wichtig. Auch alle Verzweigungen gehören zur Kette. Sie darf nicht durch freie Punkte unterbrochen sein.

Beispiele für Ketten:



Weiß besitzt hier 2 Ketten:

Kette 1 :

WC19, c18, d18, e19, e18, e17, f18, g19, g18, g17 mit 12 Freiheiten,

Kette 2:

Wa13-113-119 [Lies Weiß von a13 bis 113 bis 119] mit 28 Freiheiten [über der Zeile 13 folgt ja Zeile 12].

Schwarz besitzt 2 Ketten und 1 einzelnen Stein:

Stein Sd15

mit 4 Freiheiten

Kette 1 :

Se14, f14, g14, g15

mit 6 Freiheiten

Kette 2:

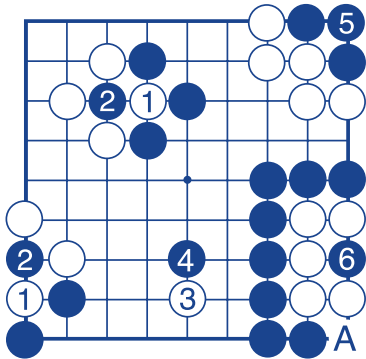
Sh16, i16-i14

mit 8 Freiheiten

Die Freiheiten der einzelnen Steine werden bei einer Kette addiert. Jeder Stein kann nur so viel Freiheiten in eine Kette einbringen, wie er von freien Punkten umgeben ist. Auf obigem Bild hat der weiße Stein auf e 18 keine Freiheiten mehr, er müsste also entsprechend der bekannten Regel vom Brett entfernt werden. Dies allerdings würde ja die Kette zerstören, das verbietet aber die Regel, die vorschreibt, jeder Stein einer Kette bleibe mit ihr untrennbar verbunden. Die Unverletzlichkeit der Kette hat jedoch Vorrang, der Stein bleibt also in der Kette.

Die K.o. - Regel

besagt, dass ein Stein, der einen einzelnen Stein fängt (ihm also die letzte Freiheit nimmt), im nächsten Zug nicht sofort wieder vom Gegner zurückgefangen werden darf. In der Zeichnung sehen wir, wie Weiß auf 1 gezogen hat. Ganz regulär ist er von Schwarz (2) gefangen worden, weil er nur eine Freiheit besitzt. Danach darf aber Weiß mit 3 nicht wieder auf 1 setzen, um den schwarzen Stein auf 2 gefangen zu nehmen, der auch nur eine Freiheit besitzt. Wäre das erlaubt, würde sich das Spiel anschließend in einer sinnlosen Endlosschleife verfangen.



Die Selbstmord-Regel

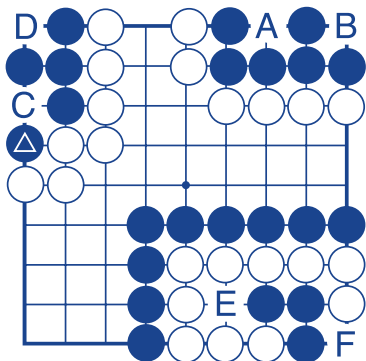
In der rechten oberen Ecke der Zeichnung sehen wir nach dem Zug auf 5 drei schwarze Steine ohne Freiheit. Sie wären damit gefangen und müssten vom Brett genommen werden. Weil Schwarz die Gefangennahme mit seinem letzten Zug selbst bewerkstelligt hat, reden wir von Selbstmord. Selbstmord ist verboten! Dieser Zug durfte also nicht gemacht werden. Auch bei dem schwarzen Zug auf 6 handelt es sich um Selbstmord, weil er keine Freiheiten mehr hat. Würde allerdings der Punkt A durch einen schwarzen Stein besetzt sein, hätte der Zug auf 6 zugleich allen weißen Steinen die letzte Freiheit genommen. In diesem Fall wäre der schwarze Zug auf 6 kein Selbstmord mehr, weil mit diesem Zug die weiße Steingruppe vom Brett genommen wird. Damit hat der schwarze Stein auf 6 drei Freiheiten.

Leben, Tod und Seki

Gruppen von Steinen, die gefangen werden können, sind tot; Gruppen von Steinen, die nicht mehr gefangen werden können, sind lebendig.

Leben:

Im Diagramm darf Weiß weder auf A noch auf B setzen, da beide Züge Selbstmord wären (vgl. Selbstmordregel). Also kann die schwarze Gruppe von Weiß nicht mehr gefangen werden, da es Weiß nicht möglich ist, alle Freiheiten von Schwarz zu besetzen.



Tod:

Die Gruppe in der linken oberen Ecke des Diagramms kann von Weiß noch gefangen werden. Zwar wäre ein Zug auf D wiederum Selbstmord, nicht aber ein Zug auf C, da Weiß damit dem markierten schwarzen Stein die letzte Freiheit nimmt.

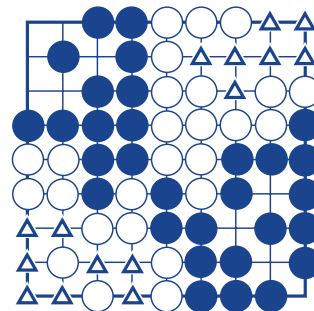
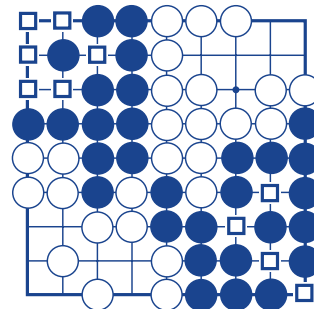
Diesen schlagenden Stein von Weiß darf nun Schwarz nicht im nächsten Zug zurückschlagen (vgl. Ko-Regel), weshalb Schwarz anderswo auf dem Brett ziehen muss. Dann aber darf Weiß auf ‚d‘ setzen, da dieser Zug nun der schwarzen Steingruppe die letzte Freiheit nimmt.

Seki:

In der Situation am unteren Rand handelt es sich um eine Koexistenz (Seki) - weder Schwarz noch Weiß wollen auf E oder F ziehen, da sie sich damit die vorletzte Freiheit nehmen würden, woraufhin der jeweils andere Spieler im darauf folgenden Zug durch das nehmen der letzten Freiheit die Steine schlagen könnte. Da dies keiner von beiden Spielern will, wird in einer solchen Situation gar nicht mehr gezogen, wobei allerdings auch keiner der beiden Spieler in dieser Stellung Punkte macht.

Spielende:

Beide Spieler stellen fest, dass sie keine weiteren Steine sinnvoll setzen können. Es werden dann die freien Schnittpunkte, die durch die Steine jeder Farbe umschlossen sind, gezählt. Zu ihnen addiert man die im Spielverlauf als gefangen entfernten gegnerischen Steine.



10 Punkte für Schwarz (Quadrate) - 15 Punkte für Weiß (Dreiecke). Gefangene: Schwarz habe 3 weiße Steine gefangen, Weiß keinen schwarzen Stein.

Damit hat Schwarz $10+3=13$ Punkte und Weiß $15+0=15$ Punkte.

Weiß hat mehr Punkte und gewinnt das Spiel.

Wir wünschen Ihnen viel spannende Unterhaltung mit dem Go-Spiel.

F Go

Le Go est un jeu de plateau venant de Chine et du Japon pour 2 joueurs. Il s'agit peut-être du seul jeu de plateau dans lequel l'ordinateur ne peut pas rivaliser avec l'homme. Le Go est un jeu de stratégie dans lequel il faut savoir donner pour mieux reprendre, car il n'y a qu'un seul gagnant à la fin. Le jeu de Go se compose d'un plateau de jeu comprenant 19 x 19 intersections de lignes verticales et horizontales. Il faut également prendre en compte les intersections en bordure de plateau. Il y a aussi 180 pierres blanches et 181 pierres noires.

Principes

Le Go n'est pas un jeu très difficile, puisque quatre règles de base suffisent pour l'expliquer. Mais le Go est également un jeu complexe avec des variantes quasi infinies qui en font un jeu varié et captivant. Ce guide de jeu s'adresse aux débutants. Il ne peut donc fournir que les premières bases du jeu. De nombreux guides sont disponibles en magasins spécialisés. Vous pouvez également demander conseil à des joueurs expérimentés ou consulter les sites Internet suivants qui proposent des aides précieuses.

<http://jeudego.org/index.htm>

(un tutorial amusant pour débiter)

<http://lorl.free.fr/reglego.doc>

(la règle officielle de la Fédération Française de Go)

But du jeu

Le jeu de Go actuel s'inspire très probablement des stratégies d'attaques d'anciens chefs militaires. Imaginez que le plateau du Go soit une carte sur laquelle vous placez vos pierres afin d'étendre vos territoires tout en empêchant les pierres de votre adversaires de gagner du terrain.

Préparation du jeu

À la différence du jeu d'échecs qui se joue à l'intérieur des cases, le joueur qui possède les pierres noires commence le jeu en plaçant une pierre noire sur l'intersection de deux lignes.

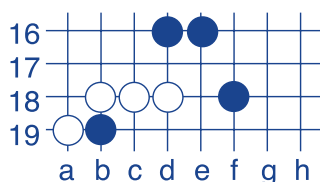
Les règles

Une fois placée sur une intersection la pierre ne bouge plus et ce généralement jusqu'à la fin de la partie. Il est donc interdit de la déplacer. (elle peut être enlevée mais sous certaines conditions expliquées plus loin)

On ne place qu'une pierre par tour de jeu.

Il ne peut y avoir qu'une pierre par intersection. Tous les points sur les bords du plateau sont également considérés comme des intersections !

Exemple : voici comment peuvent être placées les pierres



Toutes les pierres placées sur cette partie du plateau ont été posées une par une au cours de plusieurs tours de jeu. Cet exemple ne prend pas en compte l'aspect stratégique du placement des pierres, qui lui, sera vu un peu plus tard.

Avant de commencer une partie, les deux joueurs peuvent se mettre d'accord sur une **compensation**.

Ainsi, puisque les pierres noires jouent en premier, le joueur blanc peut commencer avec 5,5 points d'avance. On peut aussi permettre à un joueur plus faible de jouer avec les noirs et de commencer avec quelques pierres d'avance sur le plateau.

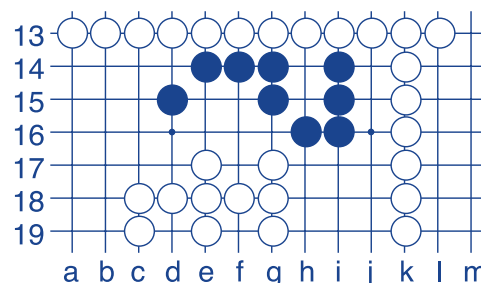
Chaque pierre possède des **libertés**. Par libertés, on entend l'ensemble des points libres situés juste autour d'une pierre sur un axe vertical et un axe horizontal. Comme on ne prend pas en compte les diagonales, une pierre peut avoir jusqu'à quatre libertés.

On dit d'une pierre qui n'a plus de liberté qu'elle est **prisonnière**. Elle doit être alors retirée du plateau.

Un groupe de pierres de la même couleur s'appelle une **chaîne**. Chaque pierre qui est liée à une chaîne est inséparable de cet ensemble et ne peut plus être considérée comme une pierre isolée. C'est un détail important lorsque l'on prend une pierre et que l'on compte les libertés en fin de partie.

Tous les embranchements font également partie de la chaîne. Elle ne peut pas être interrompue par des intersections libres.

Exemples de chaînes :



Les blancs ont constitué 2 chaînes :

Chaîne 1 :

c19, c18, d18, e19, e18, e17, f18, g19, g18, g17
avec 12 libertés,

Chaîne 2 :

a13-i13-i19 [ligne de blancs de 'a13' jusqu'à 'i13' et jusqu'à 'i19'] avec 28 libertés [notamment sur la ligne 12 située au dessus de la ligne 13].

Les noirs ont constitué 2 chaînes et 1 pierre isolée :

Pierre isolée en 'd15'

avec 4 libertés

Chaîne 1 :

e14, f14, g14, g15
avec 6 libertés

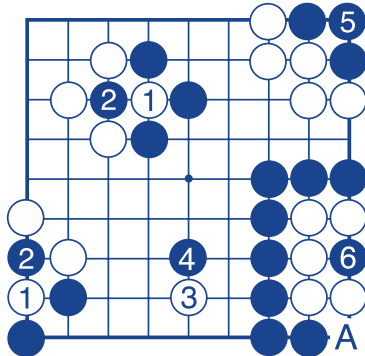
Chaîne 2 :

h16, i16-i14
avec 8 libertés

Les libertés de chaque pierre sont additionnées et deviennent celles de la chaîne. Une pierre apporte autant de liberté qu'elle a de points libres autour d'elle. Sur l'exemple ci-dessus, la pierre blanche sur 'e18' n'a plus de liberté. Conformément à la règle appliquée sur le plateau elle devrait être éliminée. Mais cela détruirait alors la chaîne ce qui est interdit puisque chaque pierre d'une chaîne reste obligatoirement liée à elle. Cette règle de l'invulnérabilité de la chaîne est prioritaire et permet à la pierre en 'e18' de rester sur le plateau de jeu.

La règle du Ko

Elle signifie qu'une pierre qui encercle et prend une pierre adverse (en lui retirant sa dernière liberté) ne peut pas être immédiatement reprise par l'adversaire lors du tour suivant. Dans le dessin ci-contre, nous voyons comment les pierres blanches en N°1 doivent être enlevées. En effet les pierres noires posées en N°2 leur enlèvent logiquement leur dernière liberté. Mais le blanc n'a pas le droit de placer au tour suivant une de ses pierres en N°1 dans le but de prendre la pierre noire (N°2) (qui se retrouve elle aussi à son tour sans liberté). Car si telle action était possible, le jeu se répèterait alors à l'infini et n'avancerait plus.



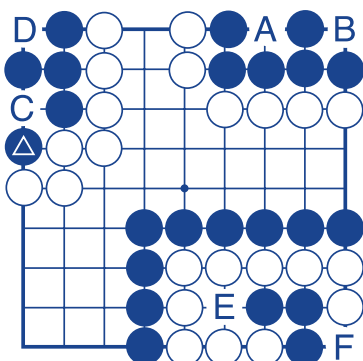
La règle du suicide

Après avoir posé une pierre noire en N°5 dans le coin supérieur droit du plateau on retrouve trois pierres noires sans aucune liberté. Normalement elles doivent être faites prisonnières et sortir du plateau. Mais puisque c'est le joueur noir qui a lui-même déclenché la prise en jouant en N°5, on parle de suicide. Le suicide est interdit ! On ne peut pas jouer de la sorte.

Il en est de même au point N°6. Il n'y a plus de liberté donc on parle de suicide. Mais si le point A était occupé par une pierre noire, jouer une pierre noire sur le 6 permettrait de prendre les libertés de toutes les pierres blanches en même temps. Dans ce cas, jouer une pierre noire sur le N° 6 ne serait plus un suicide, puisqu'en jouant ainsi le groupe de pierre blanche serait entièrement fait prisonnier. Et la pierre noire en 6 se retrouverait alors avec 3 libertés.

Les pierres vivantes, les pierres mortes et le Seki

Les groupes de pierres que l'on peut capturer sans y perdre par ailleurs sont des pierres mortes ; les groupes de pierres que l'on ne peut plus espérer capturer sont des pierres vivantes.



Les pierres vivantes:

Dans cet exemple, les blancs ne peuvent se placer ni sur 'A' ni sur 'B'. En effet cette action reviendrait à un suicide (cf. règle de suicide). Ainsi le groupe noir ne peut plus être pris par les blancs puisque les blancs n'ont aucune possibilité de retirer une liberté aux noirs.

Les pierres mortes:

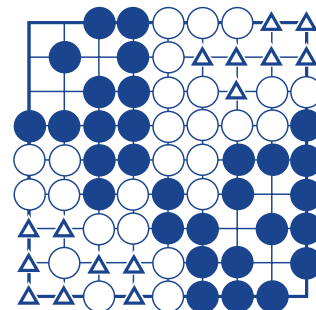
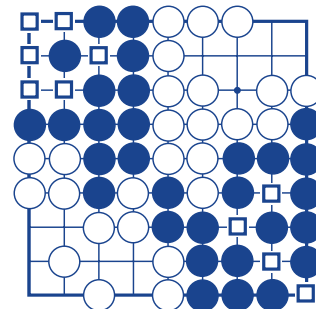
Le groupe noir dans le coin supérieur gauche de l'exemple peut encore être pris par les blancs. Si poser une pierre blanche sur 'D' est une action suicidaire, on peut en revanche poser une pierre blanche sur 'C' puisqu'elle prend ainsi la dernière liberté à la pierre noire marquée d'un triangle. Le noir n'a pas le droit de prendre cette pierre blanche lors du tour suivant (voir la règle du Ko), et doit poser sa pierre autre part sur le plateau. Alors le blanc peut se placer sur 'D' et prendre maintenant la dernière liberté au groupe de pierres noires.

Seki :

Sur la partie située en bas à droite du plateau, nous observons une situation de coexistence (Seki). Ni le blanc, ni le noir ne peut agir dans cette zone (emplacement 'E' ou 'F') puisqu'il prendrait l'avant-dernière liberté, ce qui permettrait à l'adversaire de prendre la dernière liberté au tour suivant. Aucun des deux joueurs n'ayant intérêt à jouer, la situation reste ainsi et personne ne gagne de point.

Jouer :

Lorsque les deux joueurs ne sont plus en mesure de placer leur pierre de manière judicieuse, on compte alors les territoires (intersections libres et voisines qui sont enfermées par les pierres d'une même couleur). On compte également les pierres prises à son adversaire au cours de la partie.



10 Points pour les noirs (carrés) - 15 points pour les blancs (triangles) : Le noir a pris 3 pierres blanches, le blanc aucune pierre noire. On obtient $10+3 = 13$ points pour le noir et $15+0=15$ points pour les blancs. Le blanc a plus de points et gagne la partie.

Amusez-vous bien avec le jeu de Go !

Go es un antiguo juego de mesa chino japonés para dos jugadores. Quizás sea el único juego de mesa que los ordenadores no pueden jugar tan bien como las personas. Go es un juego muy justo, vive de dar y tomar y sin embargo al final hay un ganador.

El juego Go está formado por un tablero cubierto por 19 x 19 intersecciones de líneas verticales y horizontales, incluidas las intersecciones del margen, además de 180 fichas blancas y 181 fichas negras.

Información general

Go no es un juego muy complicado. Cuatro reglas básicas bastan para explicarlo. Sin embargo, Go es un juego muy complejo con opciones casi infinitas que lo hacen tan interesante y variado.

Estas instrucciones de juego están dirigidas a los jugadores nuevos y por eso transmiten únicamente los fundamentos más básicos. En el comercio especializado se pueden encontrar numerosas obras sobre el juego. Como pequeña ayuda orientativa y para consultar dudas o ponerse en contacto con otros jugadores de Go en su región pueden servir las páginas de Internet siguientes:

- <http://www.aego.biz> (Asociación Española de Go)
- <http://www.thinkchile.com/playgo> (español)
- <http://www.britgo.org> (inglés)

Objetivo del juego

Supuestamente la base del actual juego Go se remonte a los juegos de planificación estratégicos de los antiguos jefes del ejército. Imagínese que el tablero de Go es un mapa sobre el que desea delimitar una zona conexas con sus fichas. Las fichas del contrario pueden quedar encerradas sin poder moverse.

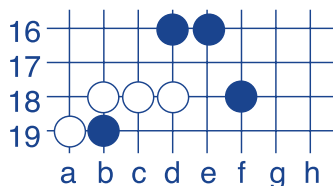
Preparación del juego

A diferencia del ajedrez, en Go puede iniciar el juego el jugador de las fichas negras y colocar una ficha negra sobre una intersección de dos líneas.

Las reglas

Una vez colocada una ficha sobre una intersección permanece en ella por regla general hasta el final del juego y no será desplazada ni cambiada a otra posición. En cada turno se coloca siempre una sola ficha. En cada intersección puede haber solo una ficha. También se consideran intersecciones los puntos de los márgenes.

Ejemplo: una forma de colocar las fichas.



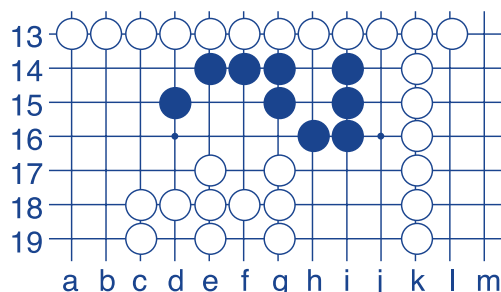
Todas las fichas que se ven están correctamente colocadas sobre el tablero. Para colocarlas han sido necesarios varios turnos de jugadas. De momento no vamos a entrar en la finalidad y la calidad de esas posiciones. Antes de empezar un juego los dos jugadores pueden acordar una compensación. Por el derecho de empezar el juego con negras, las blancas reciben normalmente 5,5 puntos que computarán al final del juego. En lugar de concederle el inicio del juego, otra opción es conceder al jugador de negras más débil la posición equilibrada de la ficha de ventaja sobre los puntos marcados como

tales en la rejilla.

Cada ficha posee libertades. Se denomina libertad a todas las intersecciones libres en torno a una ficha colocada y que tengan conexión directa con ella, ya sea vertical u horizontal. Como no puede haber uniones en diagonal, una ficha podrá tener por tanto un máximo de cuatro libertades.

Las piedras que ya no tienen ninguna libertad se denominan prisioneras y serán retiradas del tablero. Un grupo de fichas del mismo color se denomina cadena. Cada ficha unida a una cadena es inseparable de ésta y ya no podrá ser tratada como una ficha aislada. Esto es importante al aislar y en el recuento posterior de las libertades. También forman parte de la cadena todas sus ramificaciones. La cadena no puede estar cortada por puntos libres.

Ejemplos de cadenas:



Las blancas tienen aquí dos cadenas:

- Cadena 1: WC19, c18, d18, e19, e18, e17, f18, g19, g18, g17 con 12 libertades,
- Cadena 2: Wa13-113-119 [leído blancas desde a13 hasta 113 hasta 119] con 28 libertades [por encima de la fila 13 sigue la fila 12].

Las negras tienen dos cadenas y una ficha suelta:

- la ficha Sd15 con 4 libertades
- Cadena 1: Se14, f14, g14, g15 con 6 libertades
- Cadena 2: Sh16, i16-i14 con 8 libertades.

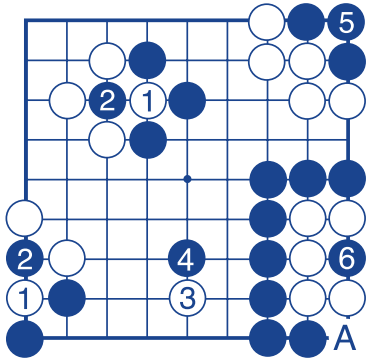
En las cadenas se suman las libertades de las fichas que la componen. Cada ficha puede aportar tantas libertades a la cadena como intersecciones libres tenga a su alrededor. En la figura anterior, la ficha blanca en e18 no tiene ninguna libertad, por lo tanto, y de acuerdo con la regla ya conocida, debería ser retirada del tablero. Pero su retirada destruiría la cadena y eso está prohibido según la regla de que cada ficha de una cadena es inseparable a ella. La integridad de la cadena es prioritaria, de modo que la ficha permanece unida a ella.

La regla K.o.

Esta regla dice que una ficha que apresa a otra aislada (es decir que le roba la última libertad) no puede ser apresada a su vez por el contrario en el turno siguiente.

En la figura vemos como las blancas han jugado en 1. A

continuación ha sido apresada reglamentariamente por las negras (2) porque solo tenía una libertad. Ahora las blancas no pueden jugar de nuevo en 1 con 3 para apresar la ficha 2, a la que también le queda solo una libertad. Si eso estuviera permitido, el juego se enredaría en una interminable serie sin sentido.



La regla del suicidio

En la esquina superior derecha de la figura vemos que tras jugar en 5 hay tres fichas negras sin libertades. Eso quiere decir que están prisioneras y deberían ser retiradas del tablero. Aquí se habla de suicidio porque las negras han causado el apresamiento ellas mismas con la última jugada.

¡El suicidio está prohibido!

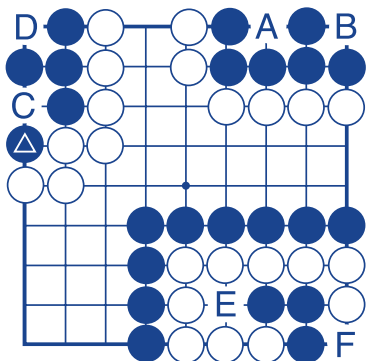
Es decir, que no se puede realizar una jugada como esa. También la jugada en 6 de las negras es un suicidio, pues no le queda ninguna libertad. Sin embargo, si el punto A estuviese ocupado por una ficha negra, la jugada en 6 habría quitado a las blancas la última libertad. En ese caso la jugada de negras en 6 no se considera un suicidio, pues de ese modo obliga al grupo de fichas blancas a ser retirado por completo del tablero. Y la ficha negra de la jugada 6 gana tres libertades.

Vida, muerte y seki

Los grupos de fichas que pueden quedar prisioneras están muertas; los grupos de fichas que ya no pueden ser apresadas están vivas.

Vida:

En el diagrama, las blancas no pueden colocar ninguna ficha ni en A ni en B, pues ambas jugadas serían suicidio (véase la regla del suicidio). Es decir que el grupo de negras ya no puede ser apresado por las blancas, pues éstas no tienen ninguna opción de ocupar todas las libertades de las negras.



Muerte:

El grupo de la esquina superior izquierda del diagrama aún puede ser apresado por las blancas. La colocación de una ficha en D sería suicidio, pero no la colocación en C, pues las blancas ocuparían con ello la última libertad de la ficha

negra marcada.

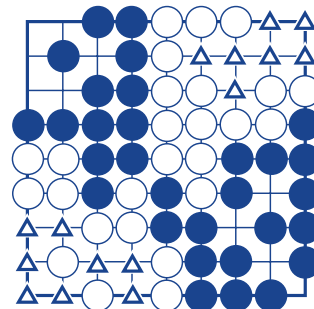
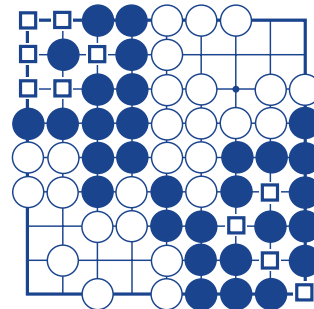
Esa ficha blanca expuesta no puede ser apresada por las negras en el siguiente turno (véase regla K.o.), por eso las negras deben jugar en otra parte del tablero. Pero entonces las blancas pueden colocar una ficha en 'd' y con esa jugada ocupar la última libertad que le quedaba al grupo de fichas negras.

Seki:

En la situación del margen inferior se trata de una coexistencia (seki). Ni las negras ni las blancas quieren ocupar E o F, pues con ello ocuparían la penúltima libertad y en la jugada siguiente el contrario podría apresar a todo el grupo de fichas al ocupar la última libertad. Como ninguno de los dos jugadores desea que ocurra eso, en esa situación no se mueve más, aunque tampoco ninguno de los jugadores suma puntos en esa situación.

Final del juego:

Los dos jugadores concluyen que ya no pueden colocar ninguna ficha más. A continuación se cuentan las intersecciones libres rodeadas de las fichas de cada color. A ellas se suman luego las fichas del contrario que han sido apresadas y retiradas a lo largo del juego.



10 puntos para las negras (cuadrados) – 15 puntos para las blancas (triángulos).

Prisioneras: las negras han apresado tres fichas blancas y las blancas ninguna ficha negra.

Por lo tanto las negras obtienen $10 + 3 = 13$ puntos y las blancas $15 + 0 = 15$ puntos.

Las blancas tienen más puntos y ganan el juego.

Les deseamos mucha diversión y emoción con el juego Go.