

Cel

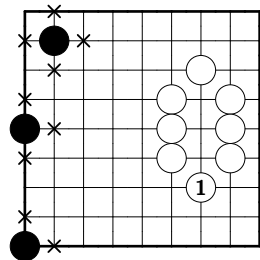
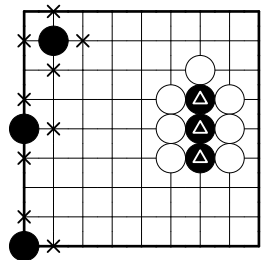
Grę rozgrywa się na planszy o standardowych rozmiarach 9 × 9, 13 × 13 lub 19 × 19 przecięć. Wygrywa osoba, która otoczy więcej punktów niż przeciwnik.

Zasada 1

Na początku gry plansza jest **pusta**. Czarny wykonuje pierwszy ruch. Gracze wykonują ruchy **na zmianę**. Ruch polega na postawieniu kamienia na pustym **przecięciu** linii. Na brzegu oraz w narożniku również można stawiać kamienie. Raz postawiony kamień nie zmienia położenia.

Zasada 2

Puste przecięcia obok kamienia nazywamy **oddechami**. Jeśli gracz wykona ruch pozbawiający grupę przeciwnika (oznaczoną \blacktriangle) ostatniego oddechu (czyli $\textcircled{1}$), zdejmuję ją z planszy i zatrzymuje kamienie do końca gry jako **jeńców**.

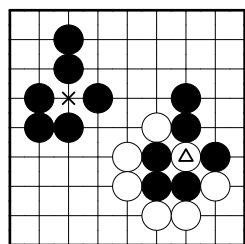


JEŃCY ● ● ●

Zasada 3

Nie wolno wykonywać ruchów, które pozbawiają **własną** grupę **ostatniego oddechu**, chyba że ten ruch **zbija** jeden lub więcej kamieni przeciwnika.

Ruch białego (×) zakazany – samobójczy

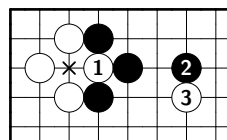


Ruch białego (\triangle) dozwolony – zbijający

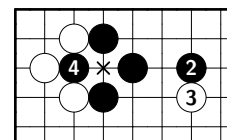
Zasada 4

Jeśli jeden z graczy zbije kamień powodując **ko** – sytuację, w której można by kamieniem odbijać **w nieskoń-**

czoność – drugiemu **nie wolno** odbić tego kamienia w następnym ruchu. Musi wykonać najpierw **inny** ruch.



JEŃCY ●



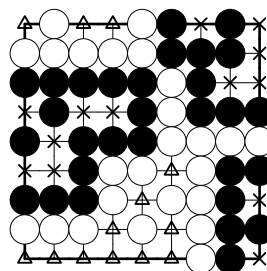
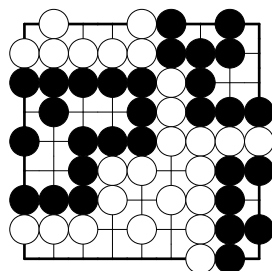
JEŃCY $\textcircled{1}$ JEŃCY ●

Zasada 5

Zamiast postawienia kamienia na planszy gracz może wstrzymać się od ruchu, czyli **spasować**. Gdy obaj gracze spasują bezpośrednio po sobie, gra jest zakończona.

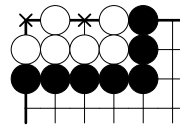
Zasada 6

Po zakończeniu gry wszystkie **martwe** kamienie usuwa się z planszy i dodaje do jeńców (patrz też dodatek 2). Każdy z graczy otrzymuje po jednym **punkcie** za każde puste **przecięcie** wewnątrz swojego terytorium (obszaru otoczonego swoimi kamieniami). Do tego dodaje się liczbę **jeńców**. Białe dostaje dodatkowo punkty **komi** jako rekompensatę, za to że rozpoczynał grę jako drugi. Obecnie komi wynosi **6,5** punktu. Ten, kto zdobył **więcej** punktów wygrywa.

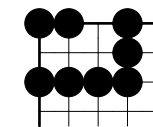
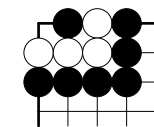
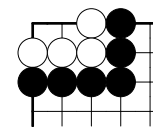


Dodatek 1 – Życie i śmierć

Dla czarnego te dwa punkty są ruchami **samobójczymi**. Białego nie da się zbić. Takie punkty nazywamy **oczami** grupy.



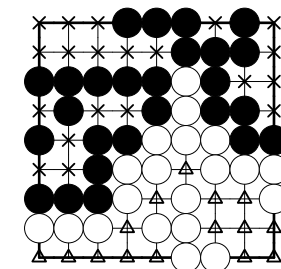
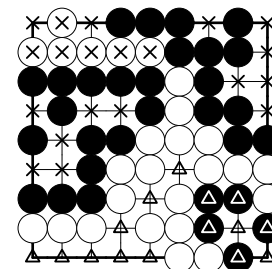
Inną sytuację widać na kolejnych rysunkach. Białe **nie jest** w stanie uratować tych kamieni. Ma wprawdzie 2 oddechy, ale czarny może tam zagrać, **odbierając** mu oba.



Kamieni tych **nie trzeba** zbijać, można je zostawić do końca partii, aby po grze je zdjąć. Terytorium czarnego będzie większe o te 2 punkty, w których postawiliby kamienie zbijające grupę.

Dodatek 2 – Koniec gry oraz liczenie punktów

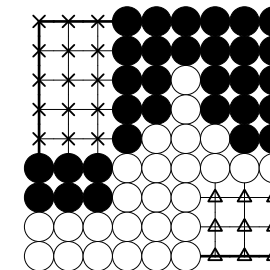
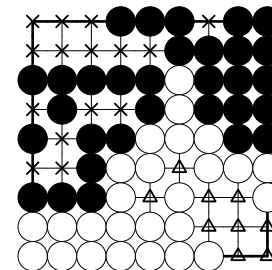
Oto jeszcze jeden przykład skończonej gry. Czy wiadomo dlaczego kamienie zaznaczone są martwe?



JEŃCY JEŃCY ● ● ●



W go ważna jest **różnica** między punktami przeciwników. Zamiast dodawać **jeńców** do punktów można więc **odjąć** ich liczbę od punktów przeciwnika – wkładając jeńców w jego teren. Oczywiście nie zmienia to wyniku, za to ułatwia liczenie.



Czarne mają **15** punktów (×).

Białe mają 9 + 6,5 = **15,5** punktów (\triangle).

Białe wygrały 0,5 punktu.

„Jeżeli szachy są królem gier, to Go jest ich cesarzem”
Dr Edward Lasker

Wielkopolski Ośrodek Go ”Honte”

zaprasza na spotkania

Informacje na stronie
<http://poznan.go.art.pl>

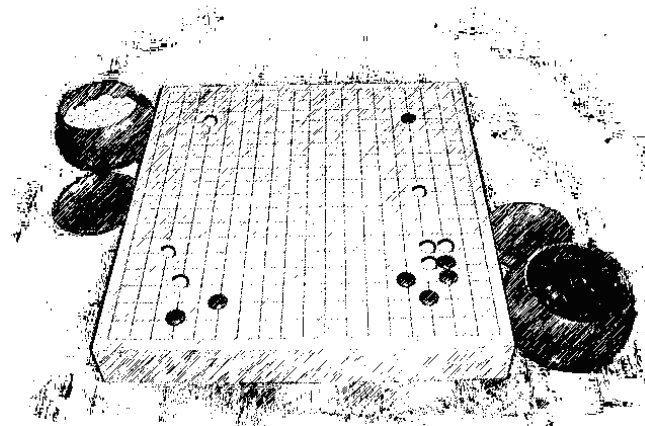
Więcej informacji na stronach internetowych:

<http://go.art.pl>

<http://wiki.go.art.pl>

<http://gokgs.com>

<http://baduk.pl>



FASCYNUJĄCA GRA PLANSZOWA
Z DALEKIEGO WSCHODU

GO

碁

„Mówi się, że Go ma 4000-6000 lat.
To nieprawda – ma 15 000 000 000.
Powstało wraz z wszechświatem.”