

Го е древна китайско-японска настолна игра за двама играчи. Това е може би единствената настолна игра, в която хората се справят по-добре от компютрите. Го е много справедлива игра, базирана на принципа на даване и взимане, но все пак накрая има победител. Играта се състои от дъска за игра, разграфена на 19 хоризонтални и 19 вертикални линии, чиито външни и вътрешни пресечни точки образуват полетата за игра, 180 бели и 181 черни пула за игра.

Основна информация

Го е много проста игра. Може да бъде обяснена в 4 лесни правила. Въпреки това, Го също е и много комплексна игра с почти безброй вариации, които я правят вълнуваща и различна. Този наръчник е за начинаещи, така че може да обясни само основните принципи. По-детайлни версии са налични в специализирани магазини. Следните уебстраници предоставят информация относно избора на игра, помагат с някои въпроси и ви свързват с други играчи на Го:

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

<http://www.playgo.tolinteractive>

<http://www.britgo.org>

Цел на играта

Произходът на днешната игра Го вероятно се корени в стратегическите игри за планиране на древните военни генерали. Представете си дъската Го като карта, на която се опитвате да обградите непрекъсната територия. Докато правите това, може също да плените пулове на противника си, така че те да не могат повече да се движат по дъската.

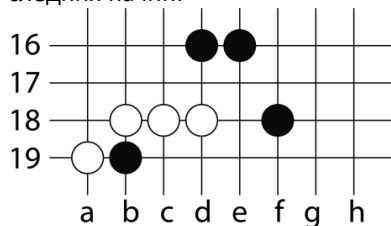
Подготовка

За разлика от шаха, тук играчът с черните пулове започва играта, като премества един от тях на една от пресечните точки на произволни две линии на дъската.

Правила на играта

След като пулт веднъж е бил поставен на дъската, той обикновено остава на тази позиция до края на играта и не се премества на друга позиция. Играчът може да поставя само по един пул на ход. На всяка позиция може да стои само по един пул. Пресечните точки в краищата на решетката на дъската също са валидни позиции.

Например: Пуловете могат да бъдат поставени по следния начин:



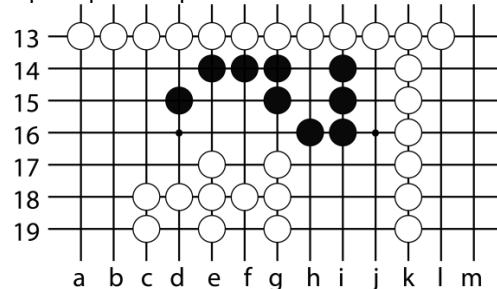
Всички пулове на дъската от картинката са валидни. Те са били поставени в серия ходове от двамата играчи. Ще разберем целта и значението на поставянето им по-късно.

Преди да започне играта, двамата играчи могат да се договорят за някаква точкова система. За това че черният започва пръв, белият обикновено получава 5.5 точки, които се отчитат в края на играта.

Друга възможност би била да се позволи на по-слабия играч поставяне на "хендикап" пулове на специално обозначените точки на дъската, с което да балансира по-ниските си умения.

Всеки пул има свободни зони – "свободи". Свободите са незаетите точки, непосредствено свързани хоризонтално или вертикално с който и да било пул, поставен на дъската. Тъй като диагонално свързване не съществува, всеки пул разполага с максимум 4 свободи. Пуловете, които са загубили всичките си свободи, се наричат затворници и се премахват от дъската. Група пулове от един цвят се нарича "верига". Всеки пул свързан във верига е неразделен от нея и не може да бъде третиран като самостоятелен пул. Това е важно по време на завладяването и при преброяването на свободните зони впоследствие. Всяко разклонение също принадлежи на веригата. Веригата не може да бъде прекъсната от празни пресечни точки.

Примери за вериги:



Тук белите имат 2 вериги:

Верига 1: Б c19, c18, d18, e19, e18, e17, f18, g19, g18, g17 с 12 свободни зони,

Верига 2: Б a13-k13-k19 (Да се чете бели от a13 до k13 до k19) с 28 свободни зони (линия 12 разбира се е над линия 13).

Черните имат 2 вериги и 1 индивидуален пул:

Пул Ч d15 с 4 свободни зони

Верига 1: Ч e14, f14, g14, g15 със 6 свободни зони

Верига 2: Ч h16, i16-l14 с 8 свободни зони

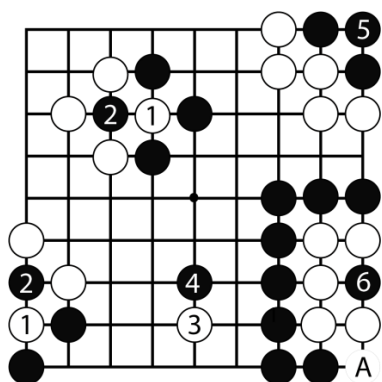
Свободните зони на всеки индивидуален пул се събират при формирането на верига. Всеки пул може да добави толкова свободни зони, колкото са незаетите точки около него. На по-горната диаграма, белият пул на точка e18 няма свободни зони, така че теоретично би трябвало да бъде премахнат от дъската по установеното правило. Въпреки това, премахването му би разрушило веригата, а това е забранено от правилото, което гласи, че всеки пул от веригата трябва да бъде неразделна част от нея. Неприкосновеността на веригата е приоритетна, така че пулт остава във веригата.

Правилото "ко" гласи, че пул, който завладява

единичен противоположен пул (т.е. отнема последната му свободна зона), не може да бъде завладян веднага от опонента си при следващия му ход.

На диаграмата долу виждаме как белият е преместил пула си на позиция 1. Напълно нормално е този пул да бъде завладян от черния (2), защото има останала само

една свободна зона. Следователно, въпреки това, белият не може постави друг пул на позиция 1, така че да завладее черния на позиция 2, който сега също има само 1 свободна зона. Ако това беше възможно, играта щеше да се превърне в един безсмислен затворен кръг.



Правило за самоубийството

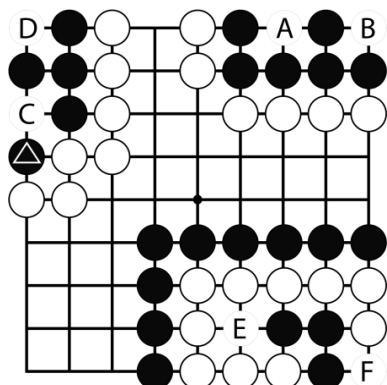
В горния десен ъгъл на диаграмата можем да видим 3 черни пула, които, вследствие на ход 5, остават без свободни зони. Така че, те са били завладени и съответно трябва да се премахнат от дъската. Наричаме това самоубийство, защото черният сам е направил хода довел до завладяването. Самоубийството е забранено! Следователно този ход не би трябвало да бъде правен. Ходът на черния на 6 също е самоубийство, тъй като няма повече свободни зони на тази позиция. Но ако позиция А бъде заета от черен пул, ходът на 6 същевременно би отнел последната свободна зона на всички прилежащи бели пулове. В този случай, ходът на черния на 6 не е бил самоубийство, тъй като с този ход групата бели пулове ще бъдат премахнати от дъската. В този момент, черният пул на позиция 6 ще има 3 свободни зони.

Живот, смърт и Секи

Завладените групи пулове са мъртви; групи пулове, които не могат да бъдат завладени са живи.

Живот:

На диаграмата белият няма ход нито на А нито на В, тъй като тези ходове биха били самоубийство (виж правилото за самоубийство). Така че черната група не може вече да бъде завладяна от белите, тъй като е невъзможно белите да завладеят всички свободни зони на черните.



Смърт:

Групата в горния ляв ъгъл на диаграмата може все още да бъде завладян от белите. Ход на D би бил

самоубийство, но не и ход на С, понеже белият би отнел последната свободна зона от обозначения с триъгълник черен пул.

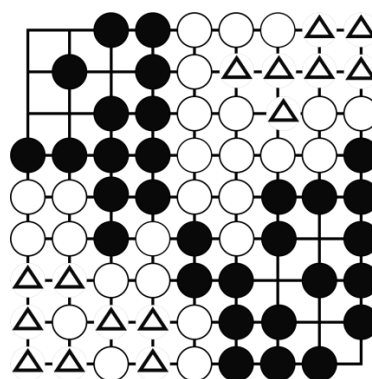
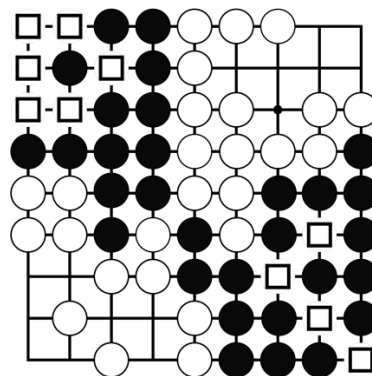
Този бял пул завоевател не може да бъде завладян от черния при следващия му ход (виж правилото "ко"), така че черният трябва да избере друга позиция на дъската. Но белият може след това да избере D, така че този ход би отнел последната свободна зона на групата черни пулове.

Секи:

Сценарият в долната част на дъската е на съжителство (Секи). Нито черните нито белите искат да направят ход на Е или F, тъй като по този начин биха отнели предпоследната си свободна зона, а опонентът им би завладял пуловете в следващия ход, като отнеме последната им свободна зона. При положение че никой от играчите не иска това, в подобна ситуация не се правят повече ходове и никой от играчите няма да вземе точки от тази ситуация.

Край на играта

Двамата играчи решават, че не могат да направят повече смислени ходове. Тогава се преброяват незаетите точки, заобиколени от пуловете от всеки цвят. После се добавя броят завладени пулове по време на играта.



10 точки за черния (квадрати) – 15 точки за белия (триъгълници).

Затворници: Черният е завладял 3 бели пула, белият не е завладял черни пулове.

Следователно, черният има $10+3=13$ точки, а белия има $15+0+15$ точки.

Белият има повече точки и печели играта.

Желаем ви много забавление с играта Го!