

GO Táblajáték játékszabály

A két játékos felváltva helyezi a táblára fekete és fehér köveit egy 19×19 mezős táblán (kezdők gyakran játszanak kisebb, 9×9 és 13×13-as táblákon).

A játék célja, hogy a játékosok egyike nagyobb területet foglaljon el (kerítsen körbe) köveivel, mint az ellenfele. A már táblára helyezett kövek nem mozgíthatóak el, kivéve, ha elfogják azt. A játék végén az elfoglalt területeket és elkapott köveket számolják össze, hogy kiderüljön, ki szerzett több pontot. A játékot fel is lehet adni, ekkor értelemszerűen a másik játékos győz.

A go két játékos között játszható táblajáték, melynek célja az ellenfelénél nagyobb terület megszerzése. A játék folyamán a táblára lerakott kövek területeket vesznek körbe. Ezek a területek kisebb csatákba kerülnek, melyek során növekednek, csökkennek, vagy akár az egész adott terület elveszhet. Gyakori, hogy egyfajta „üzlet” zajlik a táblán, vagyis amíg az egyik játékos elveszíti a tábla egy részét, közben területet szerez a másik részén.

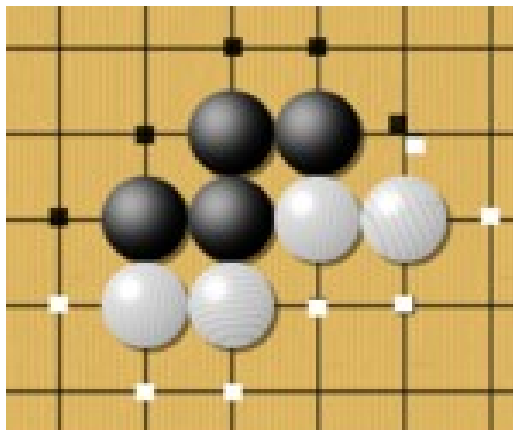
A go általános stratégiája a lehető legnagyobbra terjeszteni a saját területet, megtámadni az ellenfél gyenge csapatait és mindig figyelni saját csapataink „életére” és „halálára”. Azt a helyzetet, amikor két szembenálló csapatnak el kell fognia a másikat, hogy életben maradjasson, „szemai”-nak, vagyis kölcsönös támadásnak nevezik. Ilyen versengésben a több szabad hellyel rendelkező csapat fogja tudni végül elkapni az ellenfél köveit.

A játékos passzolhat, ha nem tud vagy nem akar lépést tenni. A játék akkor ér véget, ha egymás után mindkét játékos passzol. Ekkor összeszámolják a szerzett pontokat, és a több pontot szerzett játékos a győztes. A játék befejeződhet feladással is, ha például az egyik játékos túl nagy területet vagy túl sok követ veszített el.

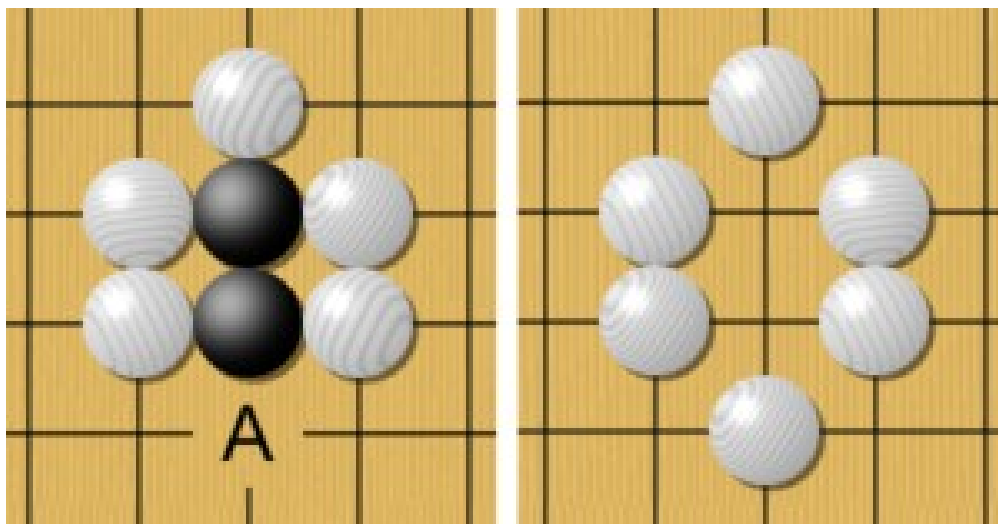
Általános szabályok

A játékot 19×19-es táblán játsszák, azonban nem a mezőkre, hanem a vonalak kereszteződéseire teszik a köveket. Hagyományosan a sötét kezd, és (felőle nézve) a jobb felső sarokban szokás kezdeni. (Ennek a hagyománynak az oka, hogy a mester, az erősebb, a fehér, és a neki közeli sarokba helyezi a tanuló a kezdő lépést tiszteletből. Ez azonban tényleg csak hagyomány, nem része a hivatalos szabályoknak.) Ezután fehér és fekete felváltva lép. A lépés egy kő lerakásából áll egy tetszőleges üres pozícióba (kivételt képeznek bizonyos ún. „halott” helyek).

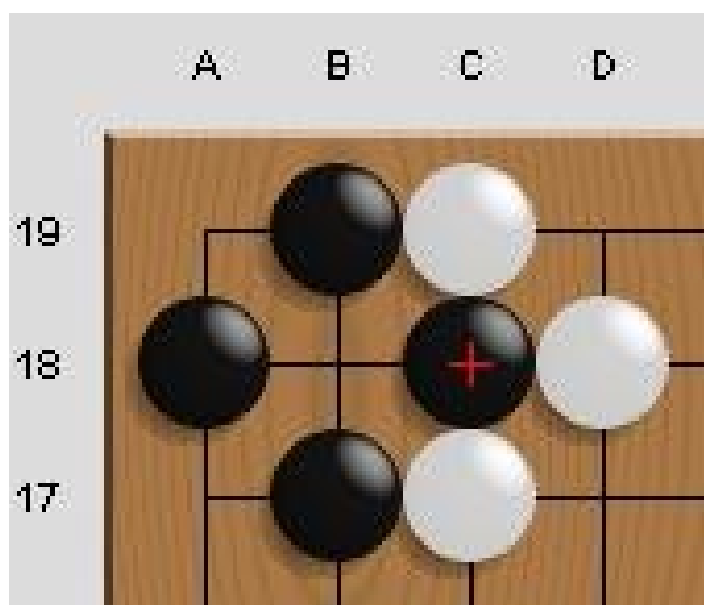
Fogolszerzés és kapcsolatos szabályok



1. ábra: Egy „egymásnak feszülő” fehér és fekete alakzat. A kis pontok a csoportok „életeit” mutatják



2. ábra: Fogolyszerzés, az 1. képen fekete csoport életeinek száma 1 (1. „A”), ha fehér ezt elveszi (1. 2. kép, „+”), akkor a fekete csoportot körbe kerítette, és leveszi őket, fogollyá válnak.



3. ábra: A ko-szabály

A köveket nem mozgatják letétel után, legfeljebb mint halottak, lekerülnek a tábláról. A halott, vagy fogoly kövek fogalmának megértéséhez definiálni kell néhány más dolgot is. Egy kő életeinek száma annyi, amennyi a 4 szomszédos mező közül szabad. (A tábla szélén természetesen 3, a sarokban pedig 2 szomszédos mező van csak.)

Egy csoport olyan kövek halmaza, amelyek 4-szomszédosan – azaz vonalak mentén – összeérnek. Az 1. ábrán a feketének egy csoportja van, de a fehérnek két csoportja, hiszen csak „átlósan” vannak összekötve. Fontos fogalom egy kő vagy csoport életeinek száma, amely a szomszédos szabad mezők száma (lásd 1. ábra). Egy kő vagy egy csoport akkor lesz halott vagy fogoly, ha „életeinek” száma 0, azaz szorosan körbe van kerítve a 4-szomszédsági értelemben (lásd 2. ábra). A körbekerített kövek vagy csoportok lekerülnek a tábláról, és az ellenfél foglyai lesznek. Azokra a helyekre szabad lépni, ahol a lépés után – tehát az ellenfél esetleges leütött köveinek levétele után – van a most lerakott kőnek élete. (Persze ha a kő egy csoport része, akkor a csoportnak kell legyen élete.) Öngyilkos lépés tehát nincs.

A játék alapeleme, hogy a kövek mellett lennie kell legalább egy szabad helynek. A bekerített szabad terület a „szem” , és egy csapatnyi legalább két különböző „szemmel” rendelkező kő már feltétlenül életben marad. Az ilyen csapatokat már nem lehet elfogni, még ha be vannak is kerítve, mert az ellenfél nem tud egyszerre mindkét „szem” helyére követ tenni. „Halott kövek” azok, amelyeket bekerítették az ellenfél kövei vagy gyenge formációban állnak („szem” nélküli vagy egy „szemmel” rendelkező) és nem tudják megakadályozni az elfogást.

Az öngyilkosság tilalma

Nem lehet lerakni olyan helyre követ, ahol a lerakott kőnek (vagy csoportjának) nem lenne élete. De szabályos a lépés, ha lerakott kövünk elfog egy vagy több követ. (L. például a 3. ábrát.)

Ko

Előfordulhat a 3. ábrán látható szituáció. Fehér ekkor léphet B18-ra, hiszen ezzel a C18-on levő fekete követ leveszi, és ezáltal lesz egy élete. Ezzel az előbbihez hasonló helyzet alakulna ki, azaz fekete egy lépéssel levehetné fehér imént lerakott követ. Ezzel persze pontosan visszaállna a kiinduló, két lépéssel azelőtti helyzet.

Ez utóbbi eset elkerülésére van az ún. *ko*-szabály, amely megtiltja, hogy fekete azonnal, a következő lépésben visszavegye a fehér követ. (A pontos szabály úgy szól, hogy nem állhat elő a két lépéssel előbbi helyzet.) Ugyanakkor egy lépéssel később fekete már visszaüthet, így a folyamatos „csikicsuki” helyett egy ún. *ko*-harc alakul ki, ahol az oda-vissza lépések közben a tábla más részén folynak harcok.

A játék célja és kiértékelése

A játék célja minél több terület és fogoly gyűjtése. A körbekerített területek szabad rácspontonként érnek egy pontot, és a foglyok kövenként egy pontot.

Bevezetés

Ez a kis füzet azért készült, hogy egy távol-keleti logikai játékkal ismertessen meg Téged, kedves olvasó. Névről talán ismerős már, hiszen keresztrejtvényekben gyakran előfordul a játék japán neve: gó.

Ebben a füzetben néhány egyszerű példán keresztül bepillanthatasz a gó alapjaiba, és röviden elolvashatod a játék történetét. Ezután könnyebben tudod elhelyezni a „világban” ezt a remek játékot. Miután végigolvastad és maradtak még kérdéseid, góklubjainkban illetve az ott beszerezhető szakirodalomban mindenre megtalálhatod a magyarázatot. Ha sikerült felkeltenünk az érdeklődésedet a játék iránt, szívesen látunk valamelyik góklubban. Ezek címét, hogy lakóhelyedhez legközelebb hol találhatsz játszótársakat, a Magyar Gószövetség címlistájából megtudhatod. Elérhetőségeinket a füzet végén találhatod.

A góról

A gó története több mint 4000 éves. A játék Kínából ered, mint az emberi kultúra és tudomány sok más vívmánya. (Kínában *wei-chi*, Koreában *baduk* a játék neve.) A játék szabályai ugyan nagyon egyszerűek és természetesek, a góban rejlő taktikai és stratégiai lehetőségek gazdagsága mégis megunhatatlanná teszi ezt a fordulatokat rejtegető, a játékosok elemző készségét folyamatosan próbára tevő, az ötleteknek és egyéniségnek teret adó játékot.

A játék célja a területszerzés. A tábla rajzolata egymást keresztező vonalak rácsa. Ezen a „területen” osztoznak a felek. Az egyik játékosnak fekete, a másiknak fehér, lencse alakú figurái vannak, amiket köveknek nevezzük. A játszmat üres táblán kezdik, és felváltva tesznek egy-egy követ a táblára, minden alkalommal egy üres kereszteződésre. A már letett kövek később nem mozgathatók. Ha az ellenfél egy vagy több követ sikerül szorosan körülzárni, az(oka)t le kell venni a tábláról. A góban ez jelenti az ütést.

*A játék célja
a területszerzés.*

Az ellenséges kövek elfogása lehet az egyik módja annak, hogy területet szerezzünk, de a góban az erőszakosság általában nem kifizetődő. A gó stratégiai és taktikai lehetőségei korlátlanok, minden szinten kihívást és élvezetet kínál a művelőinek. A játékosok egyéni képességei jól láthatóan felszínre kerülnek a tábla mellett. A játék visszatükrözi a játékosok tudását, ügyességét abban, hogy mennyire képesek megtalálni az egyensúlyt a támadás és a védekezés között, mennyire tudják a köveket hatékonyan munkára fogni, mennyire képesek rugalmasnak maradni a változó helyzetekre adott válaszlépések során, időzíteni, pontosan elemezni, felismerni az ellenfél erősségeit és gyengéit. Egy japán mondás szerint, mutasd meg a gó játszmat, megmondom ki vagy.

A gó kivételes szellemi kihívás. A szabályok ugyan nagyon egyszerűek, de ennek ellenére, azok a kísérletek, hogy számítógépes programokat készítsenek a gó játékra, — a sakkhöz képest — eddig csekély sikerrel jártak. Még a legjobb programok is durva stratégiai és taktikai hibákat

vétenek, nehezen birkóznak meg a több fronton zajló, de ezzel együtt egymásra ható helyi csatározások bonyolult, összefüggéseivel. A mesterséges intelligencia számára a gó — összetettsége miatt — várhatóan még sokáig a legnagyobb kihívások egyike lesz.

A gó kellemes időtöltést kínál azoknak, akik szeretik a gondolkodtató, a logikán alapuló játékokat. Művelése során lehetőség nyílik az egyéni ötletekre épülő kísérletezésre, főleg a megnyitások terén. Mint a sakknak, a gónak is megvan a megnyitási stratégiája és taktikája, a játékosok már néhány alapvető lépéssor megtanulásával is sokat erősödhetnek.

A gó hatalmas előnye a nagyon hatékony előnyadási (vagy ahogy sokszor nevezik, hendikep) rendszer. Ez lehetővé teszi, hogy nagy tudáskülönbségű ellenfelek is egyenlő eséllyel játszassanak egymással, anélkül hogy az előnyadással a játék lényegét eltorzítanák.

A gójátékos célja, hogy több területet szerezzen az ellenfelénél. Egy ilyen nagy (19×19-es) táblán előfordulhat, hogy bizonyos területeken valami rosszul megy. Ennek ellenére is meg lehet nyerni a játszmat, ha ellenfelünkönél jobban teljesítünk a tábla más részein. A hadviseléssel párhuzamba állítva: néhány helyi ütközet elvesztése ellenére a háború megnyerhető, sőt, a helyi ütközetekben hozott, átgondolt áldozatok, akár a magasabb célt, a háború megnyerését is szolgálhatják. Ez már persze mély stratégiai átgondolást igényel.

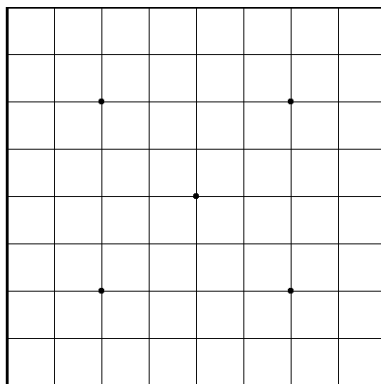
Egy játszma során hamar kialakul annak sajátos arculata — nincs két egyforma játszma. Mivel a nyéréshez a játékosnak „csak” több területre van szüksége, mint ellenfelének, nagyon kevés játszma végződik döntetlennel, bár a végeredmény a játszma utolsó pillanatáig kétséges lehet.

Az egyszerűsége mellett varázslatos szépségeket nyújtó góról méltán mondják, hogy egyike a világ leglenyűgözőbb játékainak.

A tábla

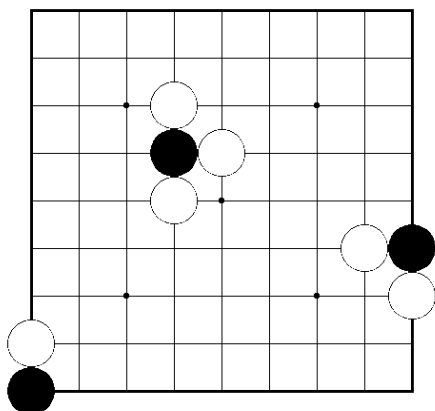
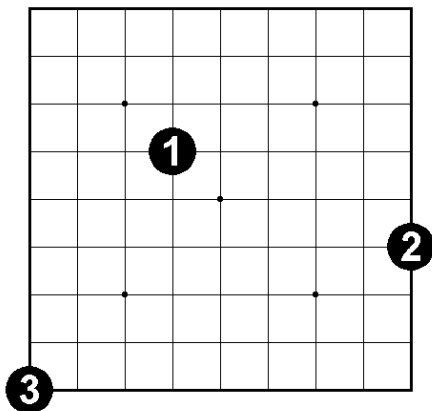
Ez az ábra egy 9×9 vonalból álló gótábla rajza. A góban a vonalak illetve ezek metszéspontjai számítanak. A figurákat (góköveket) ezekre a metszéspontokra helyezik el a játékosok.

A gyakorlottabb játékosok 13×13-as táblán is játszhatnak, de a gó igazi szépsége a 19×19 vonalas táblán mutatkozik meg. A versenyeket általában ekkora táblán játsszák.



A kövek

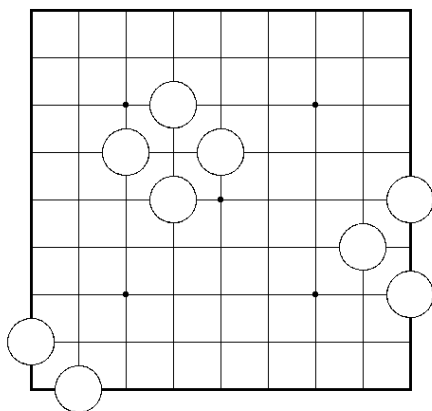
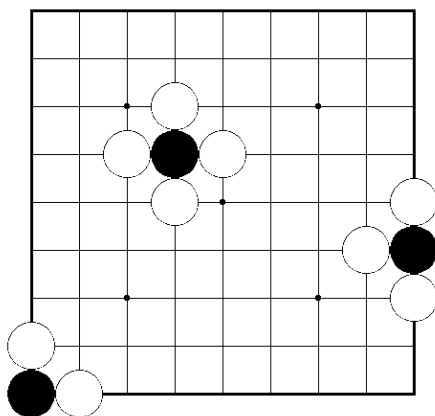
Minden táblára tett kőnek „szabad kezei”, más szóval „életei” vannak. Ezek az életek, azok a szabad, szomszédos rácspontok, melyek egy vonallal össze vannak kötve magával a kővel. Így az 1-es fekete kőnek négy élete van, a 2-es kőnek három, míg a 3-as kőnek csak kettő. (Mivel a gó hadi játék, a kőket katonáknak tekinthetjük, innen származik a hasonlítás a „kezek”-hez.) A játék során fekete és fehér felváltva helyezik el kőveiket a táblán. A feltett kőveket mozgatni nem lehet, a játék végéig ott maradnak a táblán.



Hacsak! ...

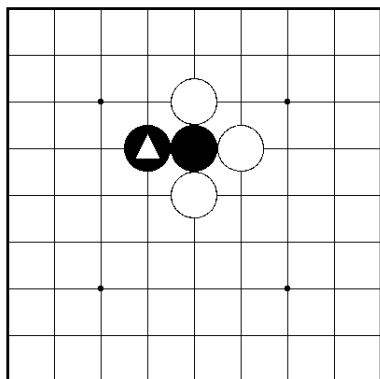
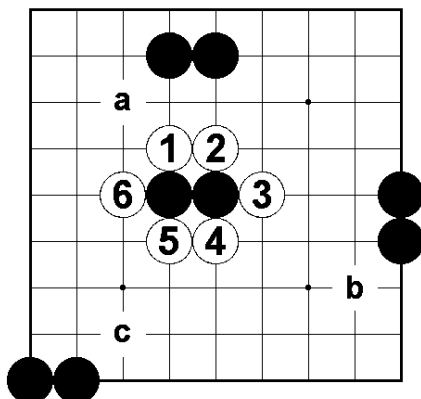
Az itt látható három fekete kőnek már csak egy-egy élete van, ha fehér ezeket is elveszi, ...

... akkor a fekete kőeknek elfogy az életük. Ezeket az „élettelen” kőveket le kell venni a tábláról.



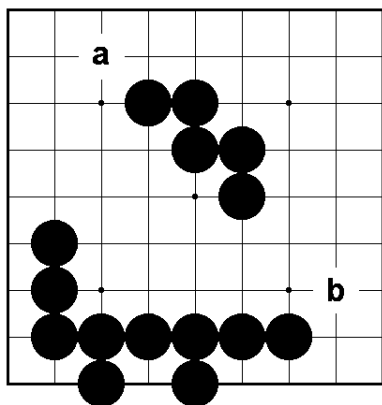
Az alakzatok

Az azonos színű kövek, ha vonalak kötik össze őket, alakzatot alkotnak. Ilyenkor nem egymás életeit veszik el, hanem egymáshoz kapcsolódva, növelik közös életeik számát. Az a) esetben összekapcsolódott két fekete kőnek együtt összesen hat élete van. Ezek levételéhez már hat fehér kőre van szükség. (A lépések sorrendje persze tetszőleges). A b) alakzat életeinek száma négy, a c) alakzaté mindössze három.



A fekete kő atari helyzetben volt, a következő lépésben fehér leüthette volna.

Ennek megelőzésére a ▲ kő, társa segítségével sikerült, és összekapcsolódott vele. Ezáltal egy két kőből álló alakzat keletkezett, aminek így már három szabad élete van.

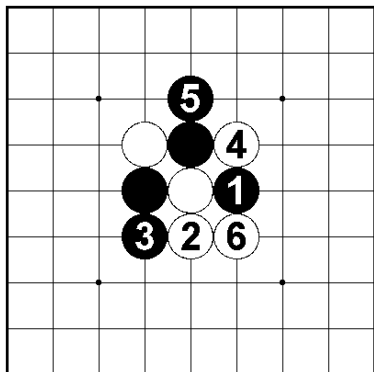
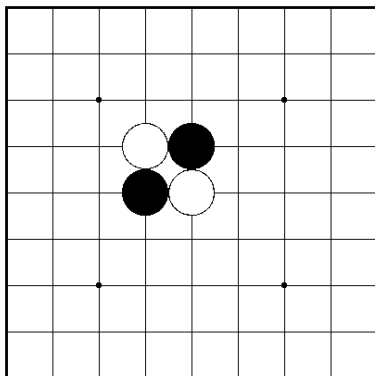


Természetesen tetszőleges számú kőből álló alakzatod lehet, ha a köveket a vonalak összekapcsolják.

Az a) alakzatnak 9, a b) alakzatnak 15 élete van. Számolj utána!

Atari játék

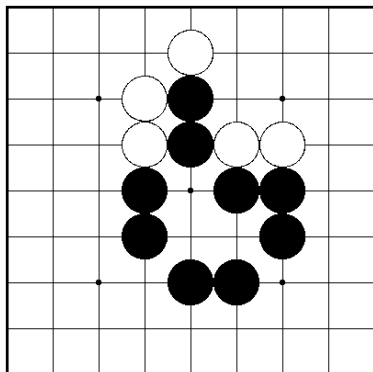
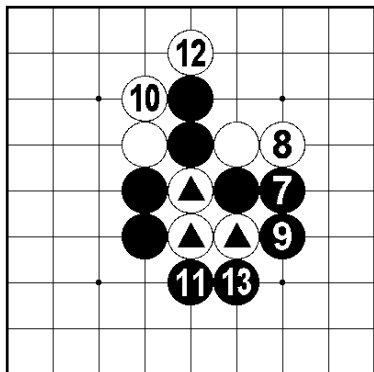
Ha most ismerkedsz a góval, kezddd ezzel az egyszerűbb játékkal, amit „első ütés” játéknak, vagy „gyorshalál”-nak is szoktak nevezni. Mondhatjuk róla, hogy ez a gó „kisöccse”. Ezzel az életek számolását és néhány alaptechnikát gyakorolhatsz be.



Egy lehetséges játszma:

Fekete 13. lépésével leüti fehér három kőből álló alakzatát. Fekete nyert! A végső állást a harmadik rajz mutatja. A színek cseréje után jöhet a visszavágó...

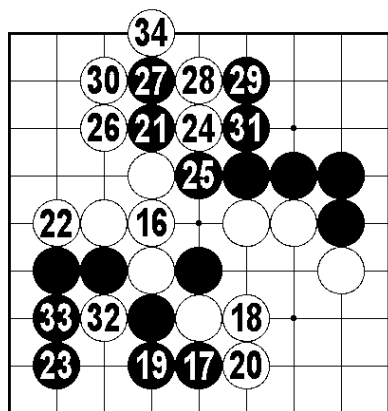
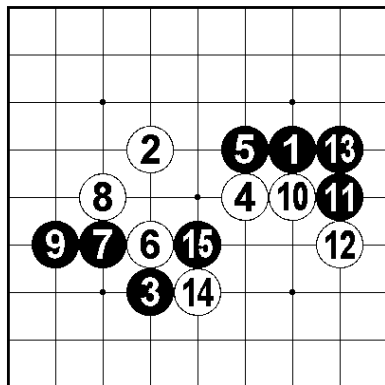
Ne feledd, hogy ez még nem az igazi gó, hiszen ott nem az első ütés, vagyis egy „kis ütközet”, hanem a játszma, azaz a „háború” megnyerése a cél.



A gó

Mivel ennek a füzetkének a terjedelme nem engedi meg, hogy a gó összes szabályát pontosan leírjuk benne, egy példajátszmán keresztül próbáljuk röviden bemutatni a játékot. Ezt a példát *Iwamoto Kaoru* „Gó kezdőknek” című könyvéből vettük át.

A játszmát most is, mint általában, a területigények kijelölésével, kitűzésével kezdik az ellenfelek (1-10. lépés), majd ezeket az igényeket igyekeznek (a területek megvédésével) érvényesíteni (11-14. lépés). A legtöbb izgalmat az ellenséges kövek csoportjai közötti harc adja, mely drámai terület-

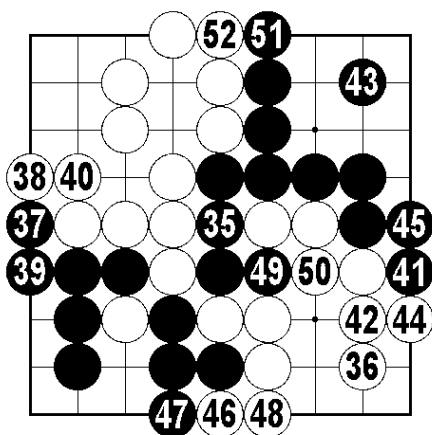


változásokat eredményezhet. Itt fekete 15-tel kezd a harcot a tábla egyik részén, majd 21-gyel egy másik helyen. Fehér 22-vel átveszi a kezdeményezést, mert ez a lépés veszélyezteti fekete egész bal alsó sarkát, amit kénytelen 23-mal megvédeni. Fehér a 24-34. lépéssorral elfogta azokat a fekete köveket, amivel a területét akarták csökkenteni. Volt egy közbevetett lépésváltás (32 és 33), amivel fehér a bal-alsó fekete csoport biztonságát vizsgálta. Fekete 35-tel a biztonságban lévő csoportjához kötötte azt a követ, amit fehér könnyedén el tudott volna fogni. Ez ráadásul a 22-höz hasonlóan fenyegető lépés volt, de most fehér

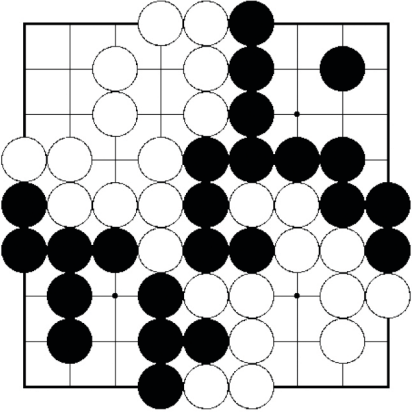
kényszerült védekezésre, hogy a jobb-alsó csoportját biztonságba helyezze. Ezután kezdődött meg a végjáték, amiben a játékosok a tábla szélein véglegesen lezárták a területek határait.

A góban nem kötelező lépni! Mivel az 52. lépés után fekete már nem tudott olyat lépni, ami hasznára lett volna, nem lépett tovább. Ezt a „passz” szóval fejezte ki. Ezután fehér, mivel ő is hasonlóan értékelte az állást, szintén passzolt. Ezzel a két passzolóssal — lényegében közös megegyezéssel — ért véget a játszma.

A játszma végeztével minden „halálra ítelt” követ, aminek a menekülésre semmi esélye, lépés nélkül le kell venni a tábláról. Ebben az esetben csak egy ilyen volt, a fehér 32.



Két passzt követően jöhet a számolás, a játékosok a saját köveik által körülkerített keresztezési pontokért illetve a leütött kövekért egy-egy pontot kapnak. Akinek magasabb a pontszáma, az nyert.



Most számoljuk!
Feketének a bal-alsó sarokban: 7,
a jobb-felsőben 9 pontja van,
míg leütött köve (fogoly) 1 van;
azaz összesen 17 pontja van.

Fehérnek a bal felső részen 10,
a jobb-alsó sarokban 6 pontja
leütött köve (fogoly) összesen 2 van;
azaz összesen 18 pontja van. Nem nehéz kiszámolni, fehér nyert 1 ponttal.

Jó játékot kívánunk!