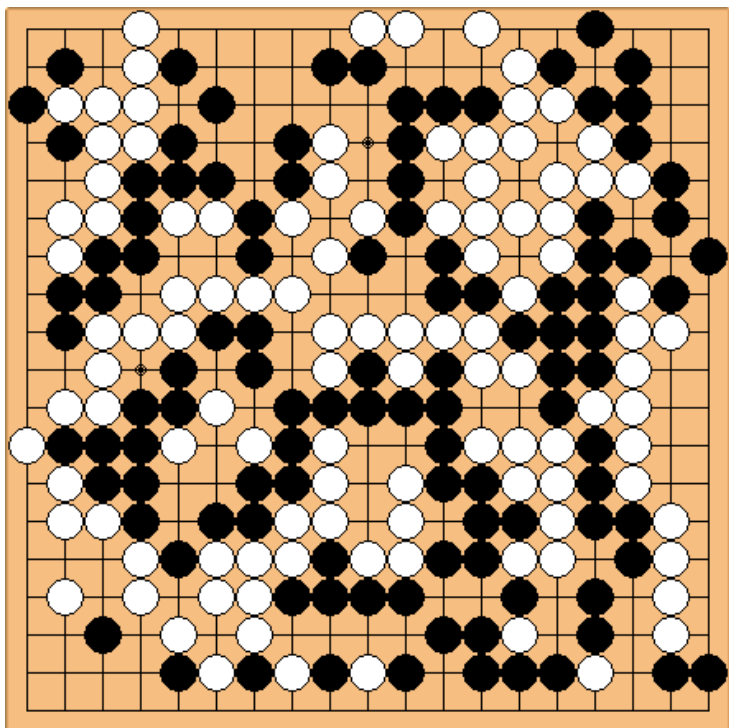


19x19



Dæmi um leik milli atvinnumanna á 19x19.

Frekari upplýsingar

Nánari upplýsingar um Go má finna á heimasíðu Hins Íslenska Gofélags: <http://www.igo.is>. Þar má einnig finna upplýsingar um starfsemi félagsins; fundi, kynningar og fleira.



Híð Íslenska Gofélag

www.igo.is - info@igo.is

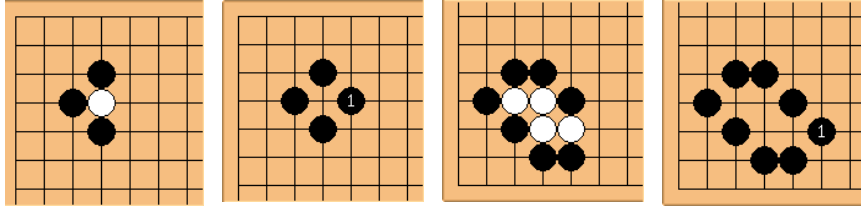
碁 GO

Go er borðleikur sem á rætur sínar að rekja til Kína til forna. Sumir sagnfræðingar halda því fram að leikurinn geti verið eldri en 4000 ára en almennt er fallist á að hann sé að minnsta kosti 3000 ára gamall. Samkvæmt þjóðsögum á kínverskur keisari að hafa fundið leikinn upp meir en 2000 árum fyrir Krist til þess að síða son sinn og kenna honum að hugsa. En hvað sem öllum getgátum um aldur leiksins líður er ljóst að hann er gamall. Markmið hans er einfalt; að umkringja og ná yfirráðum yfir stærra svæði á borðinu en andstæðingurinn. Leikmenn skiptast á að leggja niður steina, svarta og hvíta, sem upp frá því eru ekki hreyfðir nema þeir séu handsamaðir. Þá eru þeir teknir af borðinu.

Stærð borðanna sem Go er leikið á er ekki fastákveðin en þó eru þau yfirleitt 9x9, 13x13 eða 19x19 reitir að stærð. 19x19 er algengasta stærðin og sú sem notuð er í víðast hvar í keppni og leik en smærri borðin henta vel fyrir styttri leiki og fyrir byrjendur að læra. Eitt að því fyrsta sem fólk tekur eftir þegar það fylgist með góleik er að steinunum er leikið á samskeytum línanna, ekki inn í kassana sem þær mynda; þannig eru borð 19 reitir á kant en ekki 18. Á þetta stórum borðum eru möguleikarnir svimandi margir. Mönnum hefur reiknast til að möguleikar á mismunandi leikjum á 19x19 borði séu fleiri en frumeindir í alheimnum. Leikurinn sjálfur er þó ekki eins flókinn og þeir útreikningar gefa til kynna og fremur einfaldur og auðlærður.

Að handsama steina

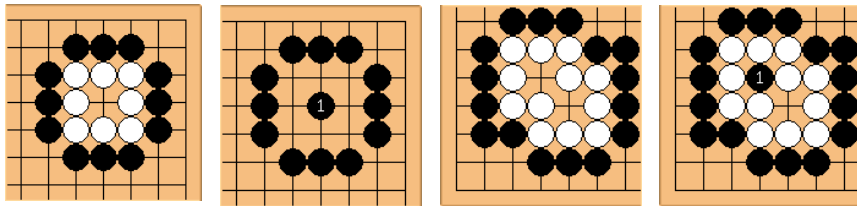
Steina andstæðingsins má handsama séu þeir umkringdir; það er að segja ef allir auðir reitir sem liggja upp að steininum eða steinum eru fylltir. Steinar sem hafa verið handsamaðir á þennan hátt eru teknir af borðinu og haldið til haga. Í lok leiks fæst eitt stig fyrir hvern stein sem handsamaður hefur verið.



1 handsamar hvítu steinana í báðum tilvikum

Augu & líf

Ekki er þó alltaf sömu sögu að segja með lausa reiti sem liggja innan þess hóps steina sem handsama skal. Sé einungis einn laus reitur innan steina andstæðingsins – nefndur auga – er hægt að handsama þá líkt og áður með að fylla upp í síðasta lausa reitinn sem liggur að steinum. Séu reitirnir hins vegar tveir á mismunandi stöðum innan steinahópsins er ómögulegt að handsama hópinn. Með því að leika innan í annað hvort augað fremur viðkomandi steinn í reynd sjálfsmorð því hann er strax umkringdur meðan einn laus reitur liggur að hópnum sem hann reyndi að umkringja. Af þessum sökum er talað um að steinahópar með tvö augu eða fleiri, eða möguleikann á að búa þau til sé skilyrðislaust á lífi; það er hann sé ekki hægt að handsama. Að sama skapi eru þeir hópar sem ekki geta búið til tvö augu dauðir.

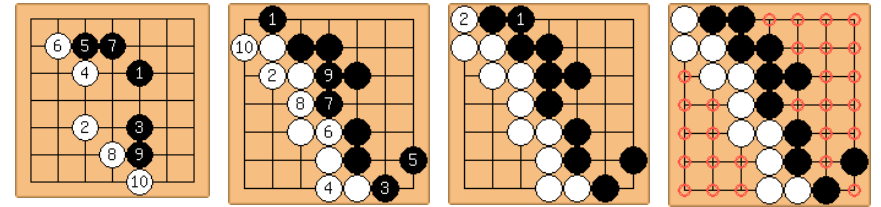


1 handsamar hvítan

Hér er 1 sjálfsmorð og hvítur því á lífi

Gangur leiksins

Svartur hefur leikinn og leggur niður fyrsta steininn. Leikmenn skiptast svo á að leggja niður steina þar til hvorugur telur sig geta afgirt meira svæði og öllum holum milli svæða hefur verið lokað. Þá sammælast leikmennirnir um að leik sé lokið (segja pass hvor á eftir öðrum, eða þvíumlíkt) og hefst þá talningin. Fyrst eru þeir steinar sem eru inn á óvinasvæði og geta ekki komið sér upp tveimur augum fjarlægðir og settir með öðrum fongum í svæði sama litar (svartir steinar eru settir á svart svæði, til að minnka það, og öfugt). Því næst er svæðið talið. Hér að neðan má sjá stuttan sýniseik á 7x7 borði. Engir steinar voru handsamaðir og því þarf einungis að telja það svæði sem hvor um sig náði að umkringja og útkljá hvor er sigurvegari. Að þessu sinni er það svartur sem vinnur með 5 stigum.



1-10

11-20

21-22

Úrlit

Þó er þetta ekki alveg svo einfalt. Vegna þess að svartur byrjar hefur hann ákveðið forskot sem hvítur getur ekki unnið upp. Þetta er leiðrétt með svokölluðum uppþótarstigum – komi – sem gefin eru í lok leiks. Miklar spekúlasjónir liggja að baki því hvað komi skal vera hátt; nú á dögum er það yfirleitt haft 6,5 stig og ef við bætum því við vinnur hvítur með 1 og hálfu stigi. Í lokin skal svo rétt minnst á reglu sem fyrirbyggir endurtekningu. Ef staða álík þeirri hér að neðan kemur upp geta leikmenn skipst á að handsama steininn á milli sín endalaust. Til að koma í veg fyrir það er sérstök regla – Ko regla – sem segir að leikmaður verði að gera annars staðar á borðinu áður en hann tekur steininn aftur (milli 1 og 2).

