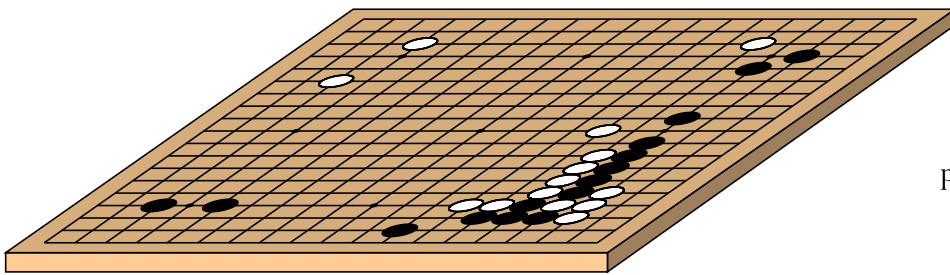


바둑 GO 碁圍棋

GO on vanha kiinalainen lautapeli ja se on nykyään erittäin suosittu kaukoidässä. Yksinkertaisista säännöistä huolimatta peli on erittäin haastava ja tarjoaa pelaajalle paljon mahdollisuuksia kehittyä. Pelissä tavoitteena on rajata mahdollisimman paljon aluetta laudalta. Pelin voittaja on se, jolla on lopuksi enemmän aluetta.

GOta pelataan laudalla, jossa on 19*19 ristikko. Mustat ja valkoiset nappulat, joita kutsutaan kiviksi, laitetaan ristikon viivojen risteyskohtiin. Toisella pelaajalla on mustat kivet ja toisella valkoiset. Perinteisesti mustat kivet on tehty liuskekivistä ja valkoiset simpukan kuoresta. Nykyään kivet ovat useimmiten lasia. Lauta on tavallisesti puuta, vaikka aloitteleville pelaajille on myös muovilautoja tarjolla. GOssa on taktisen taidon lisäksi mahdollista soveltaa hyvin vaihtelevia strategioita. Sekä taktiikan että strategian mukana olo mahdollistaa hyvin erilaisia pelityylejä.



GO:n säännöt lyhyesti

Peliä pelaa kaksi pelaajaa, toinen pelaa mustilla ja toinen valkoisilla kivillä. GO-lauta on 19x19 ristikko. Kivet laitetaan laudalle vuorotellen viivojen risteyskohtiin eikä niitä tämän jälkeen siirretä. Vastustajan kiven tai kiviryhmän voi vangita ympäröimällä sen kokonaan omilla kivillä, jolloin vastustajan kivi poistetaan laudalta. Pelaajan tavoitteena on rajata mahdollisimman paljon tyhjää aluetta. Peli loppuu kun kumpikaan ei enää pysty valtaamaan lisää aluetta. Voittaja on se, jolla on lopussa enemmän aluetta ja vangittuja kiviä yhteensä.

GO maailmalla

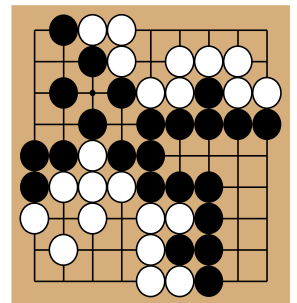
GO syntyi Kiinassa 2200-1700 eKr. Peliä pelattiin toista tuhatta vuotta Kiinassa, ennen kuin se 700 jKr levisi Japaniin. Japanissa GO saavutti myöhemmin suuren suosion. Nykyään peli on hyvin suosittu kaukoidässä, etenkin Koreassa, Kiinassa ja Japanissa. Jokaisessa näistä maista on yli 10 miljoonaa harrastajaa. Yksin Japanissa on yli 400 GO:n ammattipelaajaa, jotka elävät GOta opettamalla ja turnauspalkkioilla. Eurooppaan GO tuli 1800-luvun lopulla. Nykyään Euroopassa GO:n suosio on suurinta Hollannissa, jossa on useita tuhansia harrastajia. Helsingin GO-kerho ry aloitti toimintansa 1979.

GO Suomessa

GO-kerhoja toimii Helsingissä, Tampereella, Turussa, Oulussa sekä lukuisilla muilla paikkakunnilla. Aktiivisia harrastajia kerhoissa on useita satoja. Suomenkielisen aloittelijan oppikirjan GO - Jumalten peli voi löytää kirjastosta. Pelivälineillä on Suomessa maahantuoja (Gaimport), joka myy GO-lautoja, kiviä sekä kirjoja.

GO Internetissä

Internetissä on monia GO-aiheisia sivuja. Lisäksi GO-palvelimilla voi pelata GOta muita ihmisiä vastaan.



9x9 laudalla loppuun pelattu peli. Musta voittaa neljällä pisteellä.

Pelimahdollisuudet

Kaikki kerhot ottavat aloittelijoita ilomielin mukaan toimintaansa. Jos lähelläsi ei ole kerhoa, voit pelata myös internetissä.

Suomenkielinen GO-sivusto, runsaasti kontaktitietoja
<http://suomigo.net>

Sääntöjen yhteenveto

<http://gowrite.net/saannot>

Interaktiiviset säännöt

<http://playgo.to/interactive/finnish/>

GO-välineitä suomessa

<http://www.kolumbus.fi/gaimport>

Aloittelijaystävällinen pelipalvelin

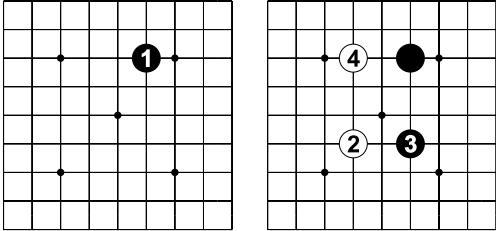
<http://kgs.kiseido.com/>

GO:n säännöt

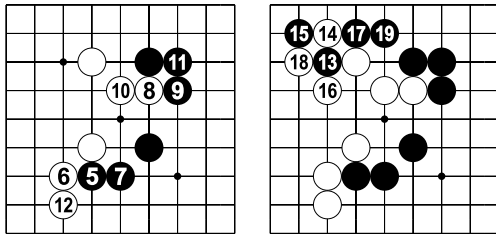
Tämä esimerkkipeli on pelattu aloittelijoille tarkoitettulla 9*9 laudalla, sillä täysikokoisella 19*19 laudalla aloittelevan on vaikea hahmottaa peliä. **Oheisissa kommentteissa säännöt on merkitty lihavoidulla.** Tässä esitetyt säännöt ovat havainnollinen muunnelmä normaaleista kerhosäännöistä. Pelin lopputulokseen sääntöeröt eivät juuri vaikuta.

Pelin kulku

Pelin aluksi lauta on tyhjä. Ensimmäisen kiven pelaa musta. Tämän jälkeen valkea ja musta pelaavat vuorotellen. Kiven saa laittaa mihin tahansa tyhjiin risteykseen lukuunottamatta muutamaa poikkeusta sääntöjen loppupuolella.



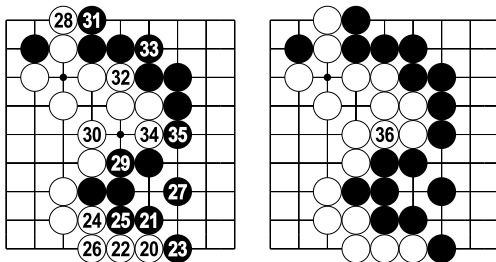
GOssa lopullinen tavoite on vallata mahdollisimman paljon tyhjää aluetta. Tästä huolimatta pelin alussa ei ehdottoman varman alueen muodostamisella ole kiirettä. Aluksi onkin tärkeämpää varmistaa riittävä vaikutusvalta laudan eri osissa (kivet 1-4).



Kerran pelattua kiveä ei siirretä laudalla koskaan. Kivi tai kiviryhmä otetaan pois laudalta, vangitaan, jos sillä ei ole yhteyttä yhteenkään tyhjiin risteykseen, "vapauteen".

Kuvassa mustan kivi A (pelissä 13) poistetaan laudalta kun valkea laittaa kiven 18. Huomaa, että yhteyden vapauteen tulee olla viivoja pitkin (ei vinoittain).

Ryhmät muodostuvat kohtisuoraan yhteydessä olevista kivistä. Tämän takia mustan kivet C ja D eivät ole samaa ryhmää, kun taas B ja C muodostavat ryhmän. Kuvan tilanteessa valkea voisi kivellä 1 vangita mustan kivet B ja C. Pelaaja saa pisteen jokaisesta vangitsemastaan vastustajan kivistä. Tämän takia vangittuja kiviä pitää säilyttää erillään pelin loppuun asti.



Yllä on pelin kulku kunnes kaikki pisteet on jaettu. Tämän jälkeen jäljellä on pisteiden lasku.

Pelin päätyminen

Jos pelaaja ei halua laittaa kiveä vuorollaan, hän voi passata. **Peli loppuu kun kumpikaan pelaaja ei halua jatkaa peliä.**

Ennen kuin peli lopetetaan, tulee täyttää kaikki mustan ja valkoisen ryhmien väliin jäävät pisteet, jotka eivät vaikuta pelin lopputulokseen (valkea 36).

Pelin lopussa ei ole tarpeen vangita kiviä, jotka "voi vangita halutessaan" (musta A). Kuvassa musta ja valkea passaavat valkean 36 jälkeen.

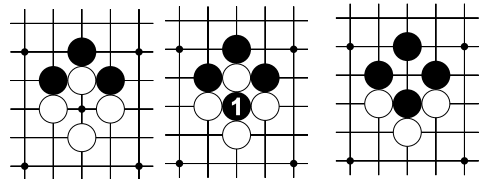
Jos pelaajat ovat eri mieltä vangitsemisen mahdollisuudesta, peliä on jatkettava. Näin voi käydä ensimmäisissä peleissä. Jos peliä jatketaan erimielisyyden takia, seuraavat erikoissäännöt ovat voimassa. Kummankin pelaajan on pelattava yhtä monta kiveä. Jos pelaaja passaa, hänen on samalla annettava kivi vangiksi vastustajalle. Tällöin vastustaja hyötyy yhden pisteen jokaisesta passauksesta. Näin saadaan sama tulos kuin ilman pelin jatkamista olisi saatu. Tämä lopetussääntö poikkeaa jonkin verran tavallisimmasta tavasta. Älä ole yllättynyt, jos pelatessasi kokenutta kerhopelaajaa vastaan hän ei toimi yllä olevan säännön mukaan! Yllä oleva sääntö on sovelias, kun opiskellee GOta ilman kokeneen pelaajan opastusta.

Pelin voittaja

Pelin voittaa pelaaja, jolla on enemmän tyhjää aluetta ja vankeja yhteensä.

Alueeksi lasketaan omilla kivillä ympäröidyt tyhjät risteykset. Oheisessa pelissä mustalla on 25 pistettä aluetta ja valkoisella 22 pistettä aluetta. Tämän lisäksi valkea on vanginnut yhden kiven (paikasta B) ja voisi vangita halutessaan vasemmassa ylänurkassa olevan mustan kiven A. Näin valkealla on kaikkiaan 24 pistettä, eli musta voittaa pelin $25 - 24 = 1$ pistettä.

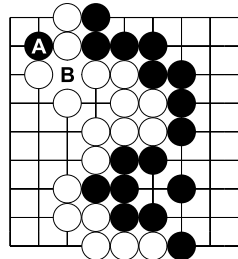
Rajoitukset kiven laittamisessa



Kiveä ei saa laittaa niin, että se johtaisi aiemmin pelissä olleeseen koko laudan tilanteeseen. Tällä estetään ikuinen kahden tilanteen välillä vuorottelu. Kun musta on oheisissa kuvissa pelannut kiven 1, valkea ei välittömästi tämän jälkeen saa pelata kiveä 2, koska sama koko laudan tilanne toistuisi. Valkean täytyy siis pelata kivi 2 jonnekin muualle. Tämä jälkeen pelattavilla kivillä valkea taas saa vangita mustan kiven. Musta voi pelata valkean muualle peluun jälkeen kiven paikkaan 2, estäen valkeaa pelaamasta tähän myöhemmin.

Kiveä ei saa laittaa niin, että se tulee välittömästi poistetuksi vangitsemissäännön nojalla.

Yleensä tällainen itsemurha ei edes olisi järkevä, koska vastustaja saa siitä yhden vangin ja hyötyy näin yhdellä pisteellä. Kuvan tilanteessa valkea ei saa pelata paikkaan A.

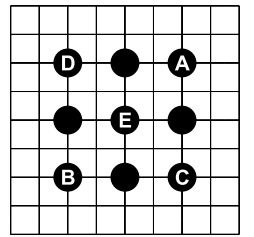


Tasoituspelit

Eritasoiset pelaajat voivat pelata pelin niin, että vahvempi antaa tasoitusta heikommalle.

Tällöin musta laittaa pelin alussa yhden kiven sijasta 2 - 9

kiveä pisteillä merkittyihin paikkoihin. Kuvassa on viisi laittojärjestyksessä (A-E).

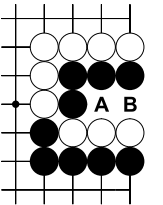


Milloin ei kannata jatkaa peliä ?

Sääntöjen mukaan peli loppuu kun kumpikaan ei halua jatkaa peliä. Peli päättyy silloin kun kummankin pelaajan on edullisinta olla kokonaan pelaamatta. Vastustajan varmalle alueelle ei kannata pelata, koska silloin vastustaja saa yhden vangin lisää. Omalle varmalle alueelle ei kannata pelata, koska silloin menettää yhden pisteen aluetta. Pelaajan ongelma onkin arvioida, milloin alue on varma. Säännöt eivät tätä määrittele.

Mikäli jokin tyhjä risteyks ei kuulu kummankaan alueelle, kyseessä on puolueeton risteyks. Näistä kumpikaan ei saa pisteitä. Pelin lopuksi ne tulisi täyttää, mikäli mahdollista. Esimerkkipelissä valkean 36 täytti puolueettoman risteyksen. Kuitenkin toisinaan on puolueettomia risteyksiä, joihin kumpikaan ei voi pelata menettämättä

pisteitä. Kuvassa paikkoihin A ja B kumpikaan ei voi pelata. Pelaaja joka pelaa ensin paikkaan A tai B, menettää kivensä kun vastustaja vangitsee ne pelaamalla jäljelle jäävään paikkaan.



Seurauksia säännöistä

Kaksi silmää

Kuvassa on ryhmä, jota valkea ei voi vangita. Valkea ei voi pelata paikkaan A eikä paikkaan B, koska kumpikin olisi itsemurha. Näin mustalla ryhmällä on kaksi vapautta (A ja B) koko ajan, eikä sitä voi vangita. Ryhmällä sanotaan olevan kaksi silmää. Kuvassa olevan ryhmän vangitsemisen valkea voi aloittaa kivellä 1.

Musta voi vangita kaksi kiveä pelaamalla kiven 2, mutta tämän jälkeen valkea pelaa uudestaan paikkaan 1 ja seuraavalla kivellä valkea vangitsee mustan kivet. Tällä ryhmällä sanotaan olevan yksi silmä.

Tikapuu

Kuvassa on eräs varsin tavallinen tilanne. Musta voi vangita valkean kiven pelaamalla paikkaan A. Valkean ollessa vuorossa ongelmana on, voiko valkoinen paeta pelaamalla paikkaan A. Alla on näytetty todennäköinen jatko, jos valkea yrittää paeta kivillään. Musta pystyy koko ajan estämään valkeaa saamasta lisää vapauksia ja lopuksi musta vangitsee kaikki valkeat. Luonnollisesti valkean ei kannata pelata kuvassa esitetyllä tavalla.

