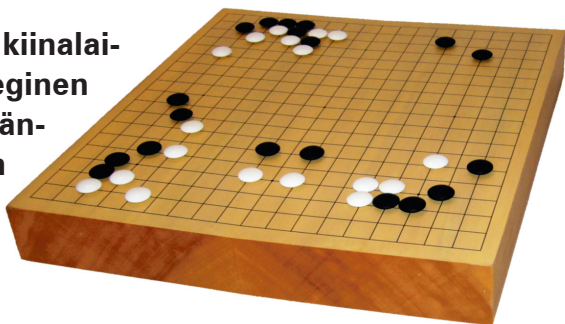
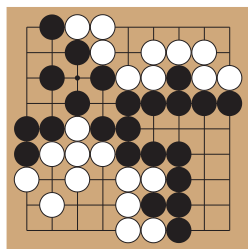


바둑 GO 碁 围棋

Go on 4000 vuotta vanha kiinalainen kahden pelaajan strateginen lautapeli. Yksinkertaisista säännöistä huolimatta peli on erittäin haastava ja tarjoaa pelaajalle paljon mahdollisuuksia kehittyä.



Pelissä voittaja on se joka rajaa enemmän tyhjää aluetta laudalta. Gota pelataan laudalla, jossa on 19x19 ristikko. Mustat ja valkoiset nappulat, joita kutsutaan kiviksi, laitetaan ristikon viivojen risteyksiin. Toisella pelaajalla on mustat kivet ja toisella valkoiset.



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

Gossa on taktisen taidon lisäksi mahdollista soveltaa hyvin vaihtelevia strategioita. Tämä mahdollistaa hyvin erilaisia pelityylejä.

Go maailmalla

Go syntyi Kiinassa 2200-1700 eKr ja levisi 700 jKr Japaniin, missä go saavutti myöhemmin suuren suosion. Nykyään peli on hyvin suosittu Koreassa, Kiinassa ja Japanissa. Jokaisessa näistä on yli 10 miljoonaa harrastajaa. Yksin Japanissa on yli 400 gon ammattipe-

laajaa. Eurooppaan go tuli 1800-luvun lopulla. Helsingin go-kerho ry aloitti toimintansa 1979.

Go Suomessa

Go-kerhoja toimii Helsingissä, Tampereella, Turussa, Oulussa sekä lukuisilla muilla paikkakunnilla. Aktiivisia harrastajia kerhoissa on noin tuhat. Pelivälineillä sekä kirjoja myy Suomessa Gaimport.

Pelimahdollisuudet

Kaikki kerhot ottavat aloittelijoita ilomielin mukaan toimintaansa. Jos lähelläsi ei ole kerhoa, voit pelata internetissä go-palvelimilla muita ihmisiä vastaan. Internetissä on myös monia go-aiheisia sivuja.

Suomenkieliset go-sivut

<http://suomigo.net>

Suomenkieliset säännöt

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

Pelipalvelin

<http://www.gokgs.com/>

Pelivälineitä ja kirjoja Suomessa

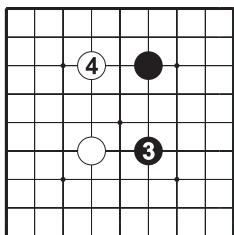
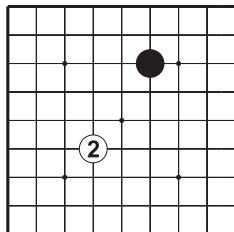
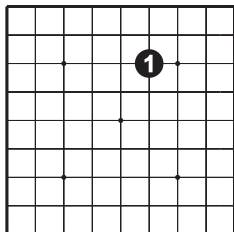
<http://www.kolumbus.fi/gaimport>

Gon säännöt

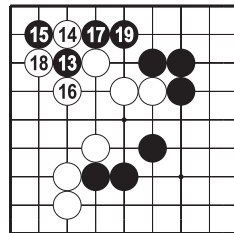
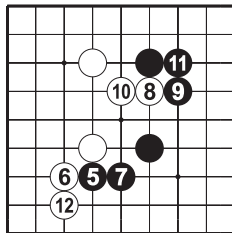
Tämä esimerkkipeli on pelattu aloittelijoille tarkoitettulla 9*9 laudalla, sillä täysikokoisella 19*19 laudalla aloittelijan on vaikea hahmottaa peliä. Oheisissa kommentteissa säännöt on merkitty lihavoidulla. Tässä esitetyt säännöt ovat havainnollinen muunnella normaaleista kerhosäännöistä. Pelien lopputulokseen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

Pelin kulku

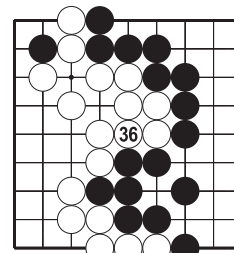
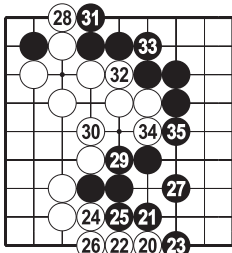
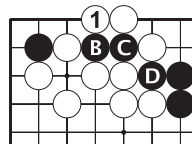
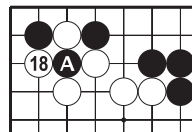
Pelin aluksi lauta on tyhjä. Ensimmäisen kiven pelaa musta. Tämän jälkeen valkea ja musta pelaavat vuorotellen. Kiven saa laittaa mihin tahansa tyhjiin risteyskseen lukuunottamatta muutamaa poikkeusta sääntöjen loppupuolella.



Gossa lopullinen tavoite on välttämättä 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 risteyskseen, "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 tilanteesta 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.

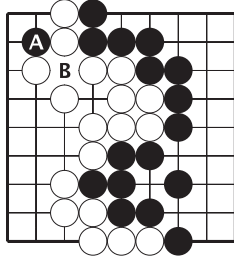


Yllä on pelin kulku kunnes kaikki pisteet on jaettu. Tämän jälkeen jäljellä on pisteiden lasku.

Pelin päättyminen

Jos pelaaja ei halua laittaa kiveä vuorolleen, 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" (kuvas-
sa musta A). 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 yllätynyt, jos pelatessasi kokenutta kerhopelaajaa vastaan hän ei toimi yllä olevan säännön mukaan! Yllä oleva sääntö on sovelias, kun opiskelee gota ilman kokeneen pelaajan opastusta.

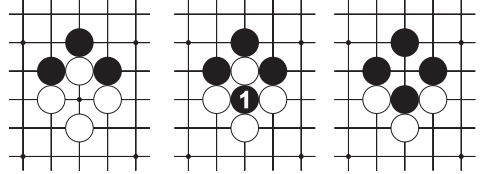
Pelin voittaja

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 $25 - 24 = 1$ pisteellä.

Rajoitukset kiven laittamisessa

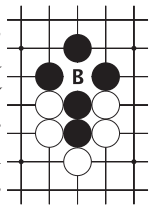
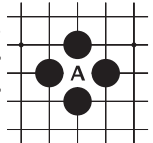
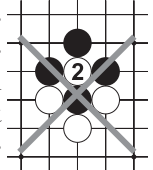
Kiveä ei saa laittaa niin, että se joutaisi aiemmin pelissä olleeseen koko laudan tilanteeseen.



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.

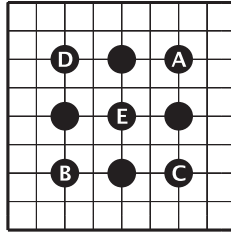
Yleensä tällainen itsemurha ei edes olisi järkevä, koska vastustaja saa siitä yhden vangin ja hyötyy näin yhdellä pisteellä. Kuvan tilanteessa valkea ei saa pelata paikkaan A. Vastustajan kiviä vangitseva



kivi ei ole koskaan itsemurha, kuvassa valkea saa pelata paikkaan B ja vangitsee samalla kaksi mustaa kiveä.

Tasoituspelit

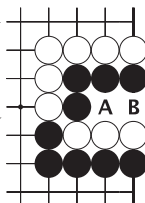
Eritasoiset pelaajat voivat pelata pelin niin, että vahvempi antaa tasoitusta heikommmalle. Tällöin musta laittaa pelin alussa yhden kiven sijasta 2 - 9 kiveä pisteillä merkittyihin paikkoihin. Kuvassa on viiden ensimmäisen laittojärjestys (A-E).



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.

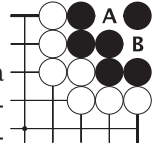
Mikäli jokin tyhjä risteys ei kuulu kumpikaan alueelle, kyseessä on puolueeton risteys. Näistä kumpikaan ei saa pisteitä. Pelin lopuksi ne tulisi täyttää, mikäli mahdollista. Esimerkkipelissä valkean 36 täytti puolueettoman risteuksen. Kuitenkin toisinaan on puolueettomia risteyskiviä, joihin kumpikaan 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.



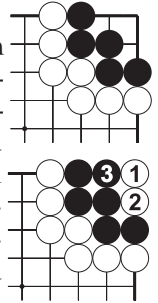
Seurauksia säännöistä

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 olevalla ryhmällä ei ole kahta silmää. valkea voi aloittaa vangitsemisen kivillä 1 ja 2. Musta voi yrittää estää tämän vangitsemalla kaksi valkeaa kivellä 3, 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 pysyy koko ajan estämään valkeaa saamasta lisää vapauksia ja lopuksi musta vangitsee kaikki valkeat. Luonnollisesti valkean ei kannata pelata kuvassa esitetyllä tavalla.

