

Näin saadaan sama tulos kuin ilman pelin jatkamista olisi saatu.

Erimielisyyksien ratkaisusääntö on lisäksi tavallisiin kerhosääntöihin. Sääntö on sovelias, kun opiskelee gota ilman kokeneen pelaajan opastusta.

Joskus pelaajat vahingossa lopettavat pelin, vaikka alueet eivät ole vielä kokonaan suljettuja. Tällöin peliä jatketaan siitä asemasta jossa pelaajat passasivat.

### Pelin voittaja

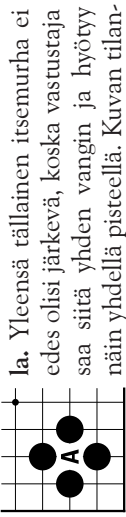
Pelin voittaa pelaaja, jolla on enemmän tyhjää aluetta ja vankeja yhteensä. Alueeksi lasketaan omilla kivillä ympäröidyt tyhjiä risteukset. Oheisessa pelissä mustalla on 25 pistettä aluetta ja valkoisella 22 pistettä aluetta. Tämän lisäksi valkea on vanginnut yhden kiven (paikasta A) ja voisi vangita halutessaan vasemmassa ylänurkassa olevan mustan kiven B. Näin valkealla on kaikkiaan 24 pistettä, eli musta voittaa pelin  $25-24 = 1$  pisteellä.

### Rajoitukset kiven laittamisessa

Kiveä ei saa laittaa niin, että se johtaisi aiemmin pelissä oleeseen koko laudan tilanteeseen. Tällä estetään ikuinen kahden tilanteen välillä vuorottelu.

Kun musta on kuvassa pelannut kiven 1, valkea ei välittömästi tämän jälkeen saa pelata kiveä 2, koska sama koko laudan tilanne toistuisi. Valkean täytyy siis pelata kivi 2 jonkin muualla. Tämä jälkeen valkea saa taas vangita mustan kiven. Musta voi pelata valkean muualla 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 järkevää, koska vastustaja saa siitä yhden vangin ja hyötty 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, koska se vangitsee samalla kaksi mustaa kiveä.

### Komi

Gossa mustalla on pieni etu. Pelin tasoittamista varten valkoiselle annetaan tavallisesti 6.5 lisäpistettä.

### Tasotuspelit

Eritasoiset pelaajat voivat pelata pelin niin, että vahvempi antaa tasotusta heikommalle. Tällöin musta laittaa pelin alussa yhden kiven sijasta 2-9 kiveä pisteillä merkittyihin paikkoihin. Tasotuskivien paikat on merkitty laudalle pienillä pisteillä. Kuvassa järjestys viidelle ensimmäiselle.

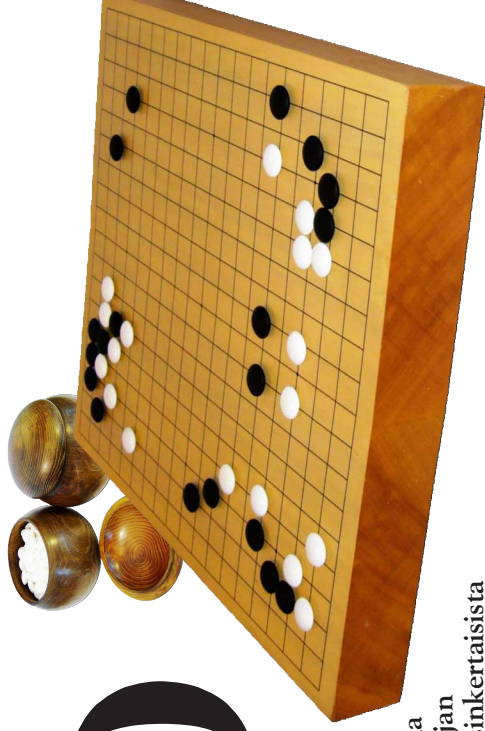
### Milloin ei kannata jatkaa peliä?

Sääntöjen mukaan peli loppuu, kun kumpikaan ei halua jatkaa peliä. Peli päättyessä pelaajien on siis edullisinta olla kokonaan pelaamatta. Vastustajan varmale alueelle ei kannata pelata, koska silloin vastustaja saa yhden vangin lisää. Omalle varmale alueelle ei kannata pelata, koska silloin menettää yhden pisteen aluetta. Pelaajan pitää itse arvioida, milloin alue on varmaa. Säännöt eivät tätä määrittele.

### Seurauksia säännöistä

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.

# GO



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  $19 \times 19$  ristikko. Mustat ja valkoiset nappulat, joita kutsutaan kiviksi, laitetaan ristikon viivojen risteyskisiin. Toisella pelaajalla on mustat kivet ja toisella valkoiset.

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 suosion. Nykyään peli on hyvin suosittu Koreassa, Kiinassa ja Japanissa. Jokaissessa näistä on yli 10 miljoonaa harrastajaa. Yksin Japanissa on yli 400 gon ammattipelaajaa. 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.

### 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>  
Androidille pelaava ohjelma Hactar Go  
<http://gowrite.net/hactar>

### Atari-go ja go

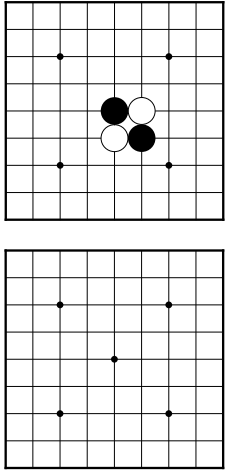
Tässä esitteessä on säännöt atari-golle ja golle. Atari-go on gon opetteluun ja kokeilemiseen soveltuva muunnos gosta. Atari-gon avulla oppii asioita, joiden ymmärtämisen jälkeen on paljon helpompi oppia itse go-pelin pelaamista.

## Atari-gon säännöt

Atari-gon tavoite on vangita vastustajan kivi ensimmäisenä.

Atari-gossa on kaksi pelaajaa. Toinen pelaaja pelaa mustilla ja toinen valkoisilla kivillä.

Pelilauta on 9 pystysuoran ja 9 vaakasuoran viivan muodostama ristikko. Pelinappuloiksi tarvitaan noin 40 mustaa ja 40 valkoista kiveä.



Pelin alussa laudalle asetetaan 2 mustaa ja 2 valkeaa kiveä kuvan osoittamalla tavalla.

### Pelin kulku

Mustilla kivillä pelaava pelaaja aloittaa pelin. Pelaajat pelaavat vuorotellen yhden oman kivensä laudalle johonkin vapaana olevaan risteyskohtaan. Vuoron ohittaminen ei ole sallittua. Pelattua kiveä ei koskaan siirretä toiseen risteyskohtaan.

### Pelin voittaja

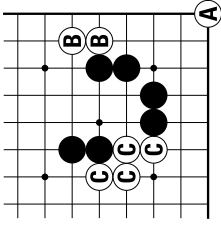
Pelin voittaa se, joka vangitsee ensimmäisenä yhden tai useamman vastustajan kiven. Vangitsemisesta enemmän alempana.

Aloittajalla on pieni etu atari-gossa. Tämän takia pelin aloittajaa on hyvä vaihtaa peräkkäisissä peleissä.

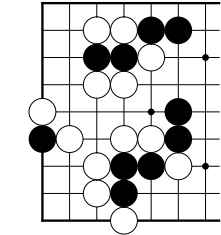
### Kiviketjut, vapaudet ja vangitseminen

Kun samanväriset kivet ovat toisiinsa yhteydessä viivoja pitkin, ne muodostavat ketjun. Ketju ei muodostu vinottain. Kuvassa on kolme valkean ketjua, jotka on merkitty kir-

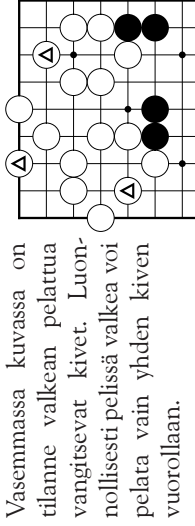
jaimilla A, B ja C ja kolme mustan kivetä.



Tyhjiä risteyskohtia, jotka ovat viivoja pitkin yhteydessä ketjuun, kutsutaan ketjun vapauksiksi. Kuvan valkeiden ketjujen vapaudet on merkitty x:llä.



Kun kivi pelataan vastustajan ketjun viimeiseen vapauteen, ketju tulee vangituksi. Vangittu ketju poistetaan laudalta ja peli päättyy. Kuvassa on kolme eri tilannetta, joissa valkea voi vangita mustan kiviä.



### Vinkkejä atari-gohon

Kun ketjulla on enää yksi vapaus jäljellä, sen sanotaan olevan atarissa. Jos vuorossa olevan pelaajan vastustajan ketju on atarissa, hän voi pelata kiven sen viimeiseen vapauteen ja vangita sen.

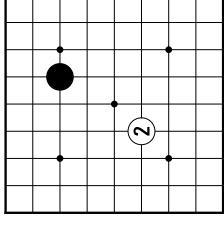
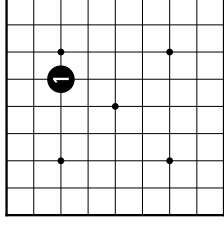
Jos yksikään vastustajan ketjuista ei ole atarissa, mutta jokin pelaajan omista ketjuista on, on syytä yrittää lisätä sen vapauksien määrää uudella kivellä. Tämä estää vastustajaa vangitsemasta ketjua seuraavalla vuorollaan.

## Gon säännöt

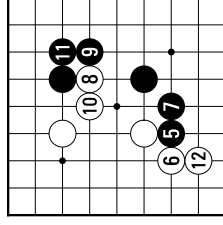
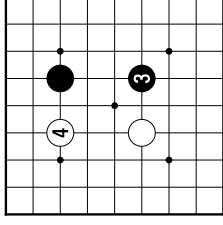
Ennen tässä esitettyjen sääntöjen lukua on hyvin suositeltavaa pelata edellisessä kappaleessa esitellyä atari-gota. Ilman atari-gon antamaa osaamista pelin loppumisen ymmärtäminen voi olla tarpeettoman hankalaa. **Säännöt on tekstissä merkitty lihavoitulla.**

### Pelin kulku

Pelin aluksi lauta on tyhjä. Ensimmäisen kiven pelaa musta. Tämän jälkeen valkea ja musta pelaavat vuorotellen. Kiven saa laittaa mihin tahansa tyhjiään risteyskohtaan lukuun ottamatta muutamaa poikkeusta sääntöjen loppupuolella.

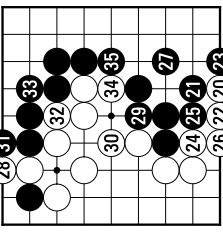


Gossa lopullinen tavoite on vallata mahdollisimman paljon tyhjää aluetta. Kuitenkin pelin alussa ei ehdottoman varman alueen muodostamisella ole kiirettä. Aluksi onkin tärkeämpää varmistaa riittävä vaikutusvalta laudan eri osissa (kivet 1–4).



ta, vangitaan, jos sillä ei ole yhteyttä yhteenkään tyhjiään risteyskohtaan. Kuvassa mustan kivi A (pelissä 13) poistetaan laudalta kun valkea laittaa kiven 18. Pelaaja saa pisteen jokaisesta vangitsemasta vastustajan kivistä. Tämän takia vangittuja kiviä pitää säilyttää erillään pelin loppuun asti.

Kuvassa on pelin kulku kunnes kaikki pisteet on jaettu.



### Pelin päätyminen

Jos pelaaja ei halua laittaa kiveä vuorollaan, hän voi passata. Peli loppuu, kun kumpikaan pelaajaa 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). Musta ja valkea passaavat valkean 36 jälkeen. Toisinaan on puolueettomia pisteitä, joihin kumpikaan ei voi pelata.

Pelin lopussa ei ole tarpeen vangita kiviä, jotka pelaaja voi vangita halutessaan. Tulosta laskettaessa tällaiset kivet poistetaan laudalta ja lisätään vangittuihin kiviin. Kuvassa valkea voisi vangita musta kiven B kahdella laitolalla, vaikka musta yrittäisi estää tämän. Tämän takia kivi otetaan mukaan valkean vangitsemiin kiviin tulosta laskettaessa.

Jos pelaajat ovat eri mieltä vangitsemisen mahdollisuudesta, tämä on selvitetävä peliä jatkamalla. Tällöin seuraavat erikoissäännöt ovat voimassa. Kummankin pelaajan on pelattava yhtä monta kiveä. Jos pelaaja passaa, hänen on samalla annettava kivi vangiksi vastustajalle.

Kerran pelattua kiveä ei siirretä laudalla koskaan. Kivi tai kiviryhmä otetaan pois laudalta.