

kamista olisi saatu.

Erimielisyyksien ratkaisusääntö on lisäys tavallisiin kerhosääntöihin. Sääntö on sovelias, kun opiskelee goa 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

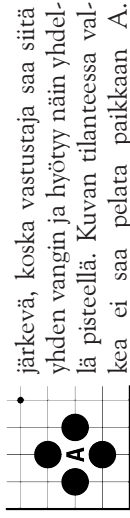
Pelin voittaa pelaaja, jolla on enemmän tyhjää aluetta ja vankeja yhteensä. Alueeksi lasketaan omilla kivillä ympäröidyt tyhjät risteukset. Oheisessa pelissä mustalla on 25 pistettä aluetta ja valkoisella 22 pistettä aluetta. Tämän lisäksi valkea on vanginnut yhden kiven (paikasta A) ja voisi vangita 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 olleeseen koko laudan tilanteeseen. Tällä estetään ikuinen kahden tilanteen välillä vuorottelu.

Kun musta on kuvasa 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 valkea saa taas 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



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.

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. Tasoituskivien 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 määrättele.

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

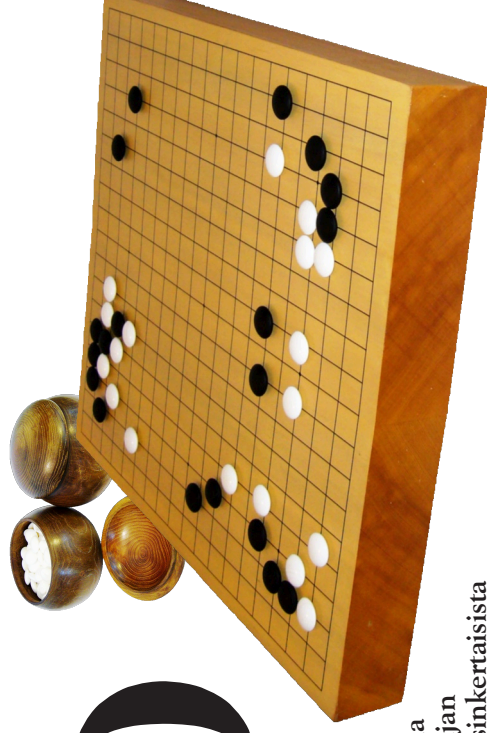
Go on 4000 vuotta vanha kiinalainen kahden pelaajan strateginen lautapeli. Yksinkertaisista säännöistä huolimatta peli on erittäin haastava ja tarjoaa pelaajalle paljon mahdollisuuksia kehittyä.

Pelissä voittaja on se joka rajaa enemmän tyhjää aluetta laudalta. Goa pelataan laudalla, jossa on 19×19 ristikko. Mustat ja valkoiset nappulat, joita kutsutaan kiviksi, laitetaan ristikon viivojen risteyskiin. 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 suuren suosion. Nykyään peli on hyvin suosittu Koreassa, Kiinassa ja Japanissa. Jokaisessa 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

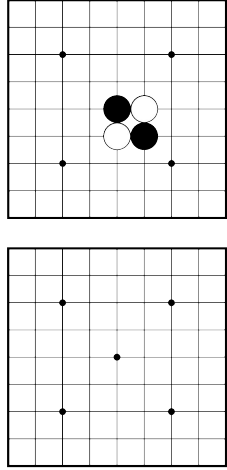
Tässä esitessä on säännöt atari-golle ja golle. Atari-go on gon opetteluun ja kokeilemiseen soveltuva muunnos gosta. Atari-gon avulla oppii asioita, joiden ymmärtämisen jälkeen on paljon helpompi oppia itse go-pelin pelaamista.

Atari-gon säännöt

Atari-gon tavoite on vangita vastustajan ki-
vi 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 ki-
vää.



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
risteykseen. Vuoron ohittaminen ei ole
sallittua. Pelattua kiveä ei koskaan siirretä
toiseen risteykseen.

Pelin voittaja

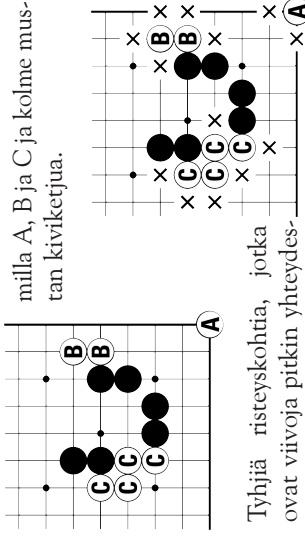
Pelin voittaa se, joka vangitsee ensimmäise-
nä yhden tai useamman vastustajan kiven.
Vangitsemisesta enemmän alempana.

Aloitajalla on pieni etu atari-gossa. Tämän
takia pelin aloittajaa on hyvä vaihtaa peräk-
käsissä peleissä.

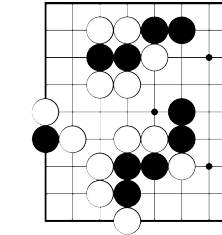
Kiviketjut, vapaudet ja vangitseminen

Kun samanväriset kivet ovat toisiinsa yhtey-
dessä viivoja pitkin, ne muodostavat ketjun.
Ketju ei muodostu vinottain. Kuvassa on kol-
me valkean ketjua, jotka on merkitty kirjai-
-

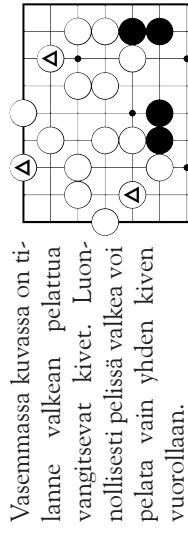
milla A, B ja C ja kolme mus-
tan kiviketjua.



Tyhjiä risteyksohja, jotka
ovat viivoja pitkin yhteydes-
sä ketjuun, kutsutaan ketjun
vapauksiksi. Kuvan valkeiden ketjujen vapaudet
on merkitty x:llä.



Kun kivi pelataan vastus-
tajan ketjun viimeiseen va-
pauteen, ketju tulee
vangituksi. Vangittu ketju
poistetaan laudalta ja peli
päätyy. Kuvassa on kolme
eri tilannetta, joissa valkea
voi vangita mustan kiviä.



Vasemmassa kuvassa on ti-
lanne valkean pelattua
vangitsevat kivet. Luon-
nollisesti pelissä valkea voi
pelata vain yhden kiven
vuorollaan.

Vinkkejä atari-gohon

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

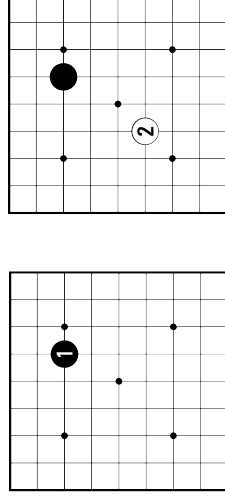
Jos yksikään vastustajan ketjuista ei
ole atarissa, mutta jokin pelaajan
omista ketjuista on, on syytä yrittää
lisätä sen vapauksien määrää uudella
kivellä. Tämä estää vastustajaa van-
gitsemasta ketjua seuraavalla vuoro-
llaan.

Gon säännöt

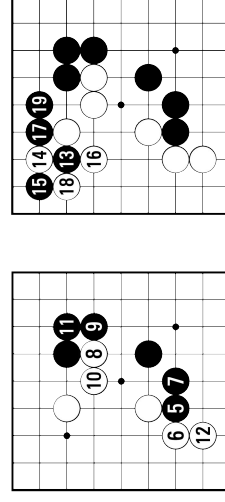
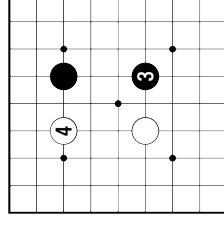
Ennen tässä esitettyjen sääntöjen lukua on hy-
vin suositeltavaa pelata edellisessä kappaleessa
esitellyä atari-gota. Ilman atari-gon antamaa
osaamista pelin loppumisen ymmärtäminen voi
olla tarpeettoman hankalaa. Säännöt on teks-
tissä merkitty lihavoitulla.

Pelin kulku

Pelin aluksi lauta on tyhjä. Ensimmäisen ki-
ven pelaa musta. Tämän jälkeen valkea ja
musta pelaavat vuorotellen. Kiven saa laittaa
mihin tahansa tyhjään risteykseen lukuun otta-
matta muutamaa poikkeusta sääntöjen loppu-
puolella.



Gossa lopullinen tavoite
on vallata mahdollisim-
man paljon tyhjää aluet-
ta. Kuitenkin pelin
alussa ei ehdottoman
varman alueen muodos-
tamisella ole kiirettä.
Aluksi onkin tärkeäm-
pää varmistaa riittävä
vaikutusvalta laudan eri osissa (kivet 1-4).



Kerran pelattua kiveä ei siirretä laudalla kos-
kaan. Kivi tai kiviryhmä otetaan pois laudal-

ta, vangitaan, jos sillä ei ole yh-
teyttä yhteenkään tyhjään ris-
teykseen, vapauteen. Kuvassa
mustan kivi A (pelissä 13) poiste-
taan laudalta kun valkea laittaa ki-
ven 18. Pelaaja saa pisteen jokaisesta
vangitsemastaan vastustajan kivistä. Tämän
takia vangittuja kiviä pi-
tää säilyttää erillään pe-
lin 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 kaik-
ki mustan ja valkoisen ryhmien väliin jäävät
pisteet, jotka eivät vai-
kuta pelin lopputulok-
seen (valkea 36). Musta
ja valkea passaavat val-
kean 36 jälkeen. Toisi-
naan on puolueettomia
pisteitä, joihin kumpi-
kaan ei voi pelata.

Pelin lopussa ei ole tarpeen vangita kiviä, jotka
pelaaja voi vangita halutessaan. Tulosta lasket-
taessa tällaiset kivet poistetaan laudalta ja lisä-
tään 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 mah-
dollisuudesta, tämä on selvitettävä peliä jatka-
malla. Tällöin seuraavat erikoissäännöt ovat
voimassa. Kummankin pelaajan on pelattava
yhtä monta kiveä. Jos pelaaja passaa, hänen on
samalla annettava kivi vangiksi vastustajalle.
Näin saadaan sama tulos kuin ilman pelin jat-

ta, 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 kaik-
ki mustan ja valkoisen ryhmien väliin jäävät
pisteet, jotka eivät vai-
kuta pelin lopputulok-
seen (valkea 36). Musta
ja valkea passaavat val-
kean 36 jälkeen. Toisi-
naan on puolueettomia
pisteitä, joihin kumpi-
kaan ei voi pelata.