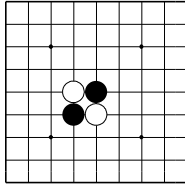


Goon kokeileminen

Goon pelaamisen voit helposti aloittaa pelaamalla atari-gooksi kutsuttua goon yksinkertaistettua muunnelmaa. Vaikka peli on yksinkertaisempi kuin go, se on silti erittäin mielenkiintoinen.

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

Pelilauta on 9 pysty-suoran ja 9 vaakasuoran viivan muodostama ristikko. Pelinappuloiksi tarvitaan noin 40 mustaa ja 40 valkoista litteää, ympyränmuotoista nappulaa eli **kiveä**. Jos kiviä ja lautaa ei ole saatavilla, myös kynällä ja paperilla voi pelata.



Pelin alussa laudalle asetetaan kiviä kuvan osoittamalla tavalla.

Pelin kulku

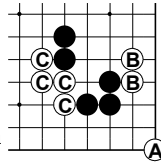
Mustilla kivillä pelaava pelaaja aloittaa pelin. Pelaajat pelaavat vuorotellen yhden oman kivensä laudalle johonkin vapaana olevaan risteyskohtaan. Vuoron ohittaminen ei ole sallittua. Pelattua kiveä ei koskaan siirretä toiseen risteyskohtaan.

Pelin voittaja

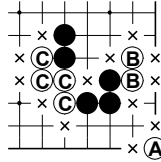
Pelin voittaja se, joka vangitsee ensimmäisenä (yhden tai useamman) vastustajan kiven. Vangitsemisesta enemmän alempana.

Kiviketjut, vapaudet ja vangitseminen

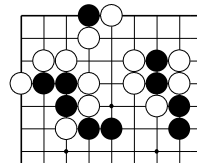
Kun samanväriset kivet ovat toisiinsa yhteydessä viivoja pitkin, ne muodostavat **ketjun**. Ketju ei muodostu vinottain. Kuvassa on 3 valkean ketjua, jotka on merkitty kirjaimilla A, B ja C ja kaksi mustan kiviketjua.



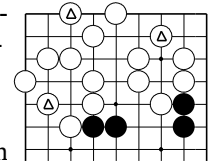
Tyhjiä risteyskohtia, jotka ovat viivoja pitkin yhteydessä ketjuun, kutsutaan ketjun **vapauksiksi**. Kuvan valkeiden ketjujen vapaudet on merkitty x:llä.



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.

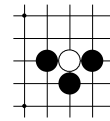
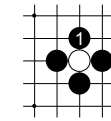


Kuvassa on tilanne valkean pelattua vangitsevat kivet.



Ei ole sallittua pelata siten, että oman vuoron jälkeen jollakin pelaajan omalla ketjulla ei ole yhtään vapautta.

Vinkkejä peliin



Kun ketjulla on enää yksi vapaus jäljellä, se on **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, ettei vastustaja vangitse sitä seuraavalla vuorolla.

