



spelregels



Inhoud

Voorwoord	3
Het materiaal	4
Doel van het spel	5
Verloop van het spel	6
Slaan en atari	7
Zelfmoord	9
Ko	10
Oog	11
Twee ogen	12
Einde van het spel	13
Puzzels	14
Varianten	15

Voorwoord

Al vierduizend jaar fascineert go door zijn complexiteit. Toch heb je niet veel nodig om het te kunnen spelen: een bord, stenen en de kennis van enkele eenvoudige basisregels. Je kunt snel aan de slag, maar je raakt nooit uitgespeeld. Telkens ontdek je nieuwe dimensies en uitdagingen. Het spel wordt daarom ook wel de ultieme denksport genoemd.

In dit boekje worden kort de basisregels behandeld. Daarmee kun je al direct het spel gaan spelen.

Speciaal voor beginnende spelers is een website gemaakt: www.321Go.org. Daar kun je nog veel meer informatie vinden, onder meer een beginnerscursus, oefenmateriaal en antwoord op allerlei vragen. Ook vind je er achtergrondinformatie over go, over spelen op internet en de Nederlandse Go Bond.

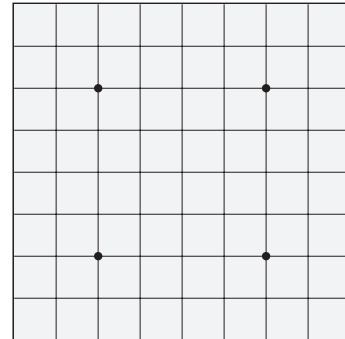
Veel plezier !

Wim Berkelmans

Het materiaal

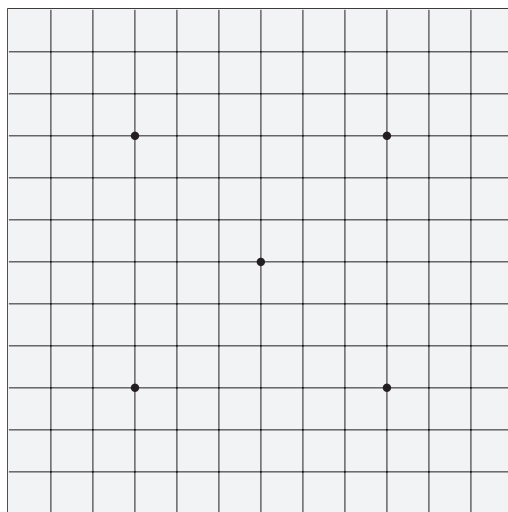
Go speel je met zwarte en witte stenen (van glas, schelp of steen) op een bord.

Er kan gespeeld worden op borden met verschillende afmetingen. Doorgaans is dit 9x9, 13x13 of 19x19. 9x9 geeft aan dat het bord uit 9 horizontale en 9 verticale lijnen bestaat.



9x9 bord

Op het bord staan horizontale en verticale lijnen. Verder staan er stippen op. Dit zijn sterpunten of voorgiftpunten. Deze punten spelen in het spel geen rol, behalve dat ze handig zijn voor de oriëntatie.



13x13 bord

Behalve het bord heb je een set zwarte en een set witte stenen nodig.

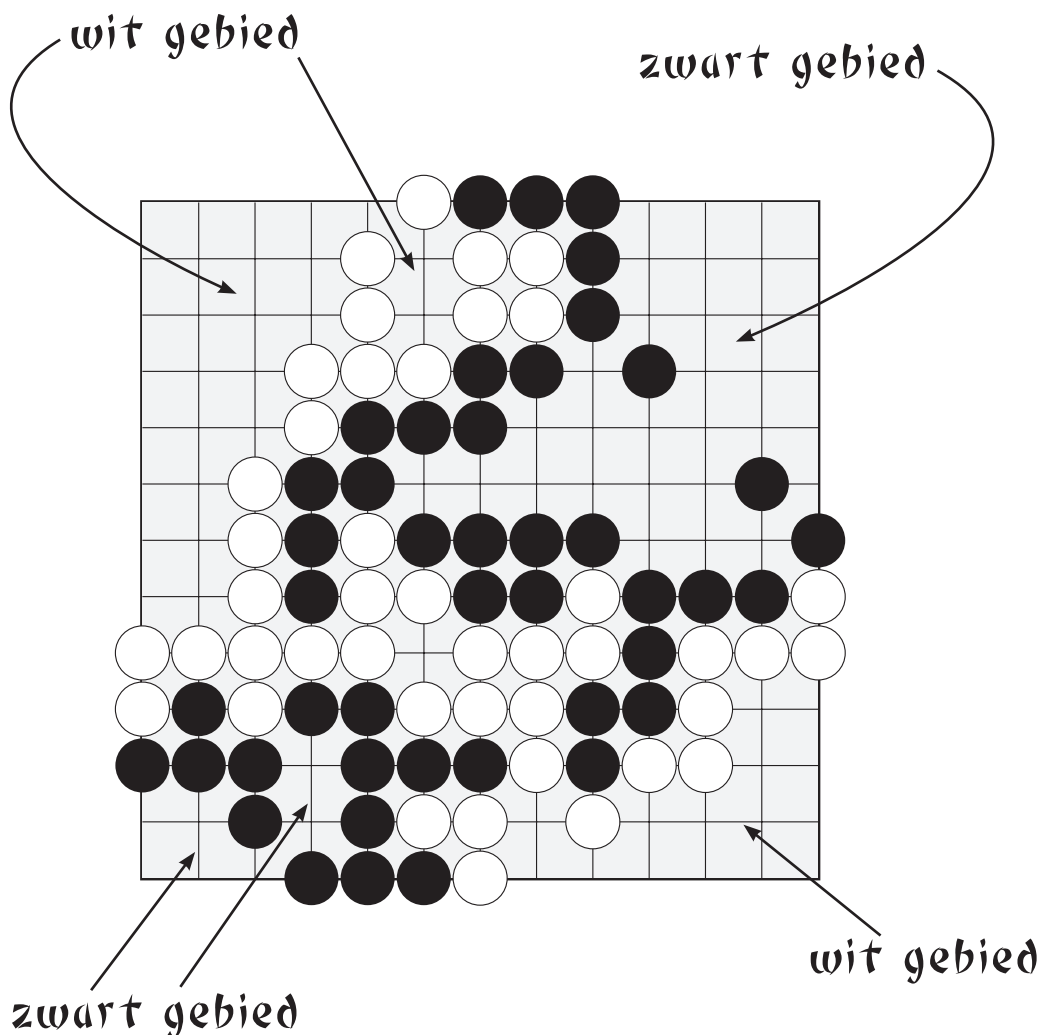


Doel van het spel

Het doel van het spel is meer punten te behalen dan de tegenstander. Punten maak je door het slaan van stenen, maar vooral door het omsingelen van delen van het bord met eigen stenen. Dit noemen we gebied maken. Elk leeg kruispunt in jouw gebied telt als een punt. De door jou bezette kruispunten in je gebied tellen niet als een punt.

Je hebt een deel van het bord omsingeld, wanneer je de stenen van je tegenstander in dat gebied altijd kunt vangen, vanwege jouw enorme overmacht.

Doel van het spel is dus om een zo groot mogelijk deel van het bord met jouw stenen te omsingelen.



Verloop van het spel

Go speel je met zijn tweeën.

De ene speler heeft zwarte stenen en de andere witte. De speler met de zwarte stenen noem je zwart en de andere wit.

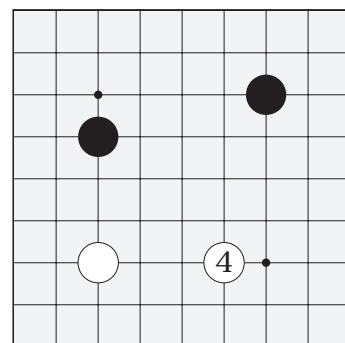
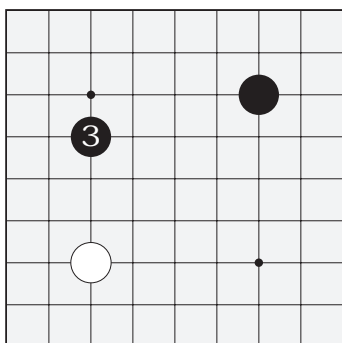
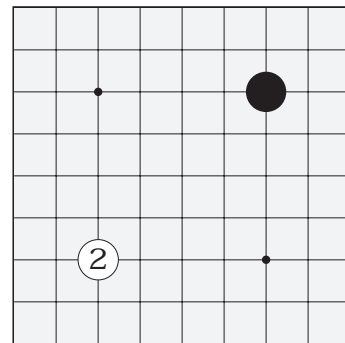
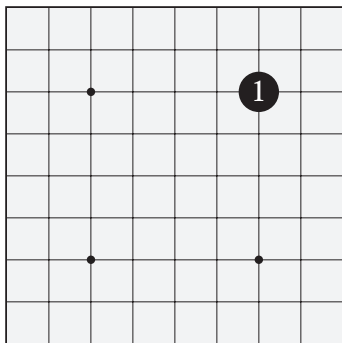
Het spel begint met een leeg bord.

Om de beurt zetten de spelers een steen op het bord. Zwart begint.

Een steen zet je op het kruispunt van twee lijnen. Je mag op elk leeg kruispunt spelen. Je mag ook op de kruispunten aan de rand en in de hoek spelen. Als een steen eenmaal gezet is, mag je hem niet meer verplaatsen.

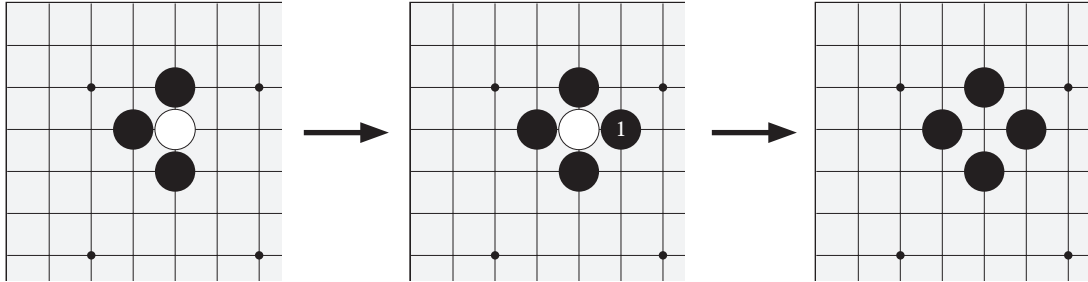
Je bent niet verplicht om een steen te spelen; je mag ook passen. Dan is je tegenstander weer aan de beurt.

Hieronder zie je een voorbeeld van de eerste vier zetten van een partij.



Slaan en atari

Je kunt stenen van je tegenstander vangen door ze helemaal te omsingelen met je eigen stenen.



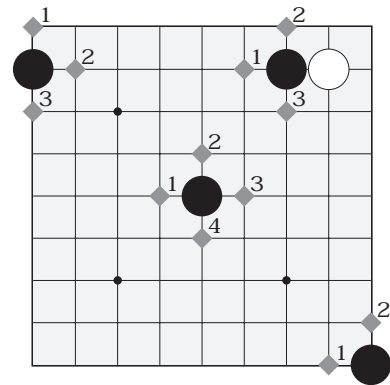
Met steen 1 slaat zwart de witte steen. De geslagen steen wordt vervolgens van het bord genomen en door zwart bewaard tot het einde van het spel. Deze geslagen steen is één punt waard voor zwart. Slaan is niet verplicht.

Een vrijheid (vrij punt) van een steen is een onbezett punt dat via een lijn direct grenst aan de steen.

In dit diagram zijn de vrijheden per zwarte steen genummerd.

De zwarte steen op het hoekpunt rechtsonder heeft slechts twee vrijheden. De steen linksboven op de rand heeft er drie. De steen in het midden van het bord heeft vier vrijheden.

De witte steen die tegen een zwarte steen aan ligt neemt een vrijheid van die zwarte steen af. Er blijven drie vrijheden over voor die zwarte steen.



Stenen van dezelfde kleur die tegen elkaar aan liggen vormen een keten.

Een keten heeft ook vrijheden. Dit zijn de onbezette punten die direct grenzen aan de keten. We praten dan over vrijheden van de keten.

In het diagram op de volgende bladzijde zie je drie zwarte en twee witte ketens.

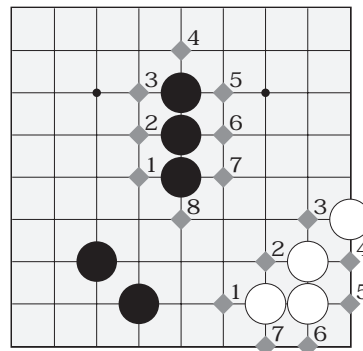
Slaan en atari

アタリ
atari

De drie zwarte stenen liggen tegen elkaar aan en vormen daarom een keten. Deze zwarte keten heeft acht vrijheden.

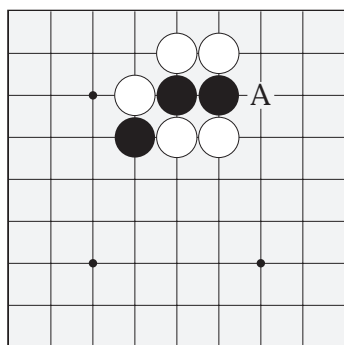
De twee zwarte stenen linksonder liggen niet tegen elkaar aan, dus vormen zij samen geen keten. Het zijn twee ketens van elk één steen. Beide stenen hebben vier vrijheden.

De witte keten van drie stenen heeft zeven vrijheden. De witte steen rechts op de rand ligt niet tegen de keten van drie stenen aan; hij is niet direct met een lijn verbonden met de keten van drie stenen, dus maakt hij geen deel uit van deze keten. De losse steen is een keten van één steen met drie vrijheden.

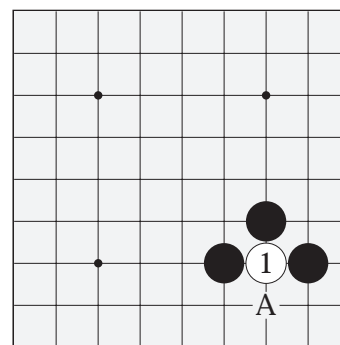


Om een keten van stenen te slaan, moet je alle vrijheden van die keten opvullen. Als een keten nog maar één vrijheid heeft zeggen we dat die keten atari staat. Je kunt een keten atari zetten door de op één na laatste vrijheid op te vullen. Je kunt ook je eigen keten atari zetten, maar dan kan je tegenstander je keten slaan.

Met deze regel kun je al een eenvoudige variant van go spelen: slag-go. Deze variant wordt achterin dit boekje uitgelegd.



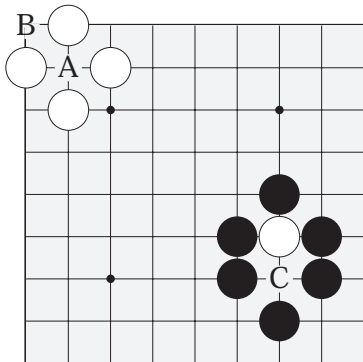
De keten van twee zwarte stenen staat atari. Door op A te spelen kan wit de twee stenen slaan.



Als wit 1 speelt, dan zet wit zichzelf atari. Door op A te spelen kan zwart deze steen slaan. Wit 1 is een blunder.

Zelfmoord

Wat gebeurt er eigenlijk als zwart een steen zet op een punt dat omsingeld is door wit? Dan wordt de steen direct geslagen. Zwart slaat zichzelf. We noemen dat zelfmoord. Zelfmoord is niet toegestaan. Je mag een zet niet doen, wanneer de gespeelde steen geen vrijheden heeft.



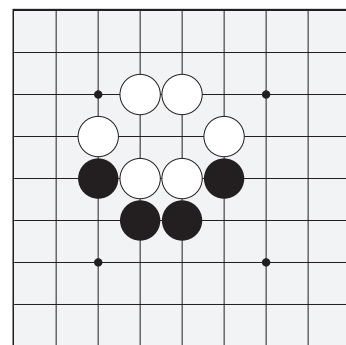
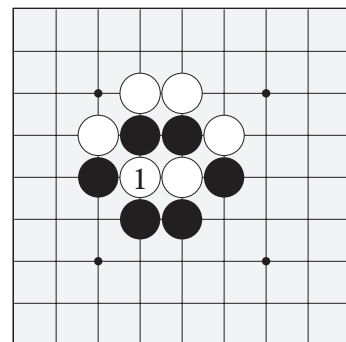
Zwart mag dus geen steen zetten op het punt A tussen de vier witte stenen, want dan zou zijn steen geen vrijheden hebben.

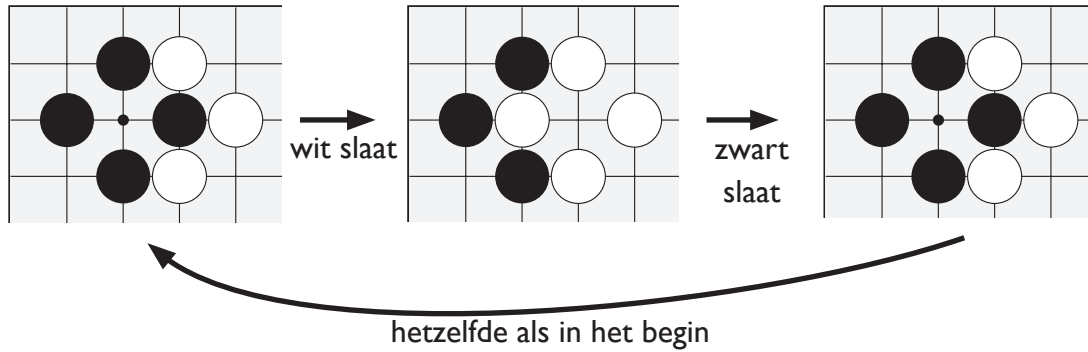
Ook op het punt B in de hoek tussen de twee witte stenen mag zwart niet spelen.

De witte steen linksboven is helemaal omsingeld door zwarte stenen, maar de steen is nog niet geslagen, want hij heeft nog een vrijheid. Wit kan deze steen niet meer redden.

Ook mag wit geen steen zetten op het punt C naast zijn steen, want dat zou de laatste vrijheid van zijn steen wegnemen en dat is dus zelfmoord.

Het kan voorkomen dat je een zet doet zodat zowel jouw keten als een keten van je tegenstander geen vrijheden meer heeft. In dat geval moet je eerst de zet helemaal afmaken, door de geslagen stenen van je tegenstander van het bord te halen. Vervolgens zul je zien dat jouw keten dan ineens wel weer vrijheden heeft, dus is de zet geen zelfmoord. Zo'n zet is wel toegestaan. Wit slaat hiernaast met zet 1 de zwarte stenen. De geslagen zwarte stenen worden van het bord gehaald. Hierdoor krijgt de keten van twee witte stenen twee vrijheden.

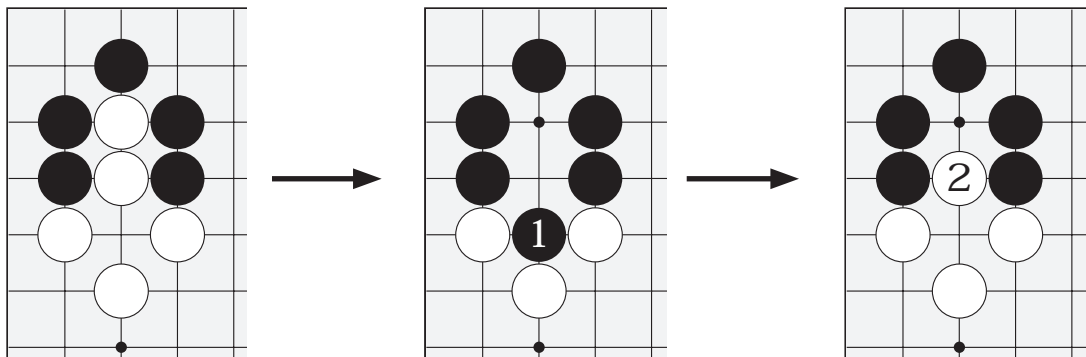




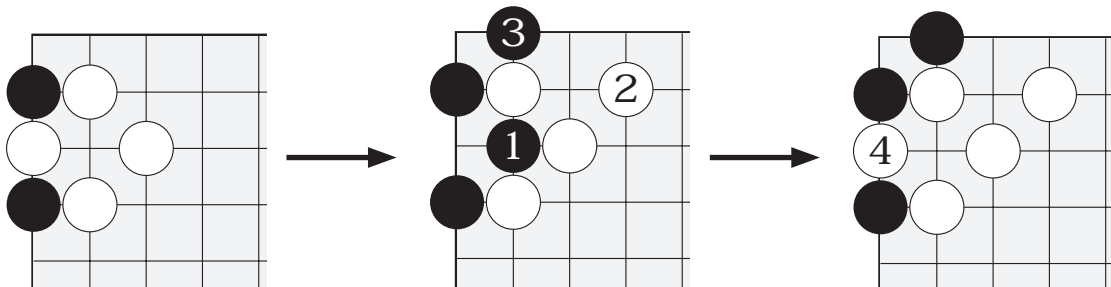
In bovenstaande reeks zetten zit een herhaling. Dezelfde situatie komt telkens terug. Deze situatie noemen we een ko.

Om te voorkomen dat dit eeuwig doorgaat is de ko-regel ingevoerd: als je tegenstander één steen slaat en je kunt de net gespeelde steen terugslaan, zodat dezelfde situatie weer op het bord komt, dan moet je minstens één beurt wachten voordat je de steen van de tegenstander terug mag slaan.

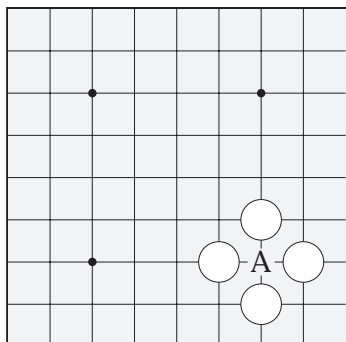
Je mag wel meteen terugslaan als er twee of meer stenen zijn geslagen of als je meer dan één steen terug kunt slaan. Dus dit mag:



Als je bij een ko-situatie de steen die heeft geslagen wilt terugslaan, moet je eerst wat anders zetten. In je volgende beurt mag je de steen slaan, als dat dan nog kan.



Met zet 1 slaat zwart een witte steen. Wit mag niet meteen terugslaan. Wit speelt bijvoorbeeld eerst 2 en als zwart dan niet dekt kan wit met zet 4 terugslaan en kan zwart op zijn beurt niet meteen terugslaan.

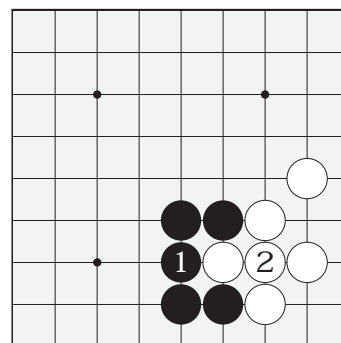
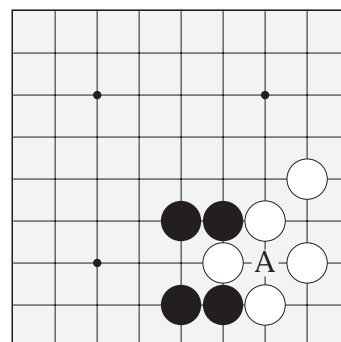


Op een punt dat helemaal omringd is door jouw stenen mag je zelf wel spelen, maar je tegenstander niet, want dat zou zelfmoord zijn. Zo'n binnenvrijheid van een groep stenen noemen we een oog. Kruispunt A is helemaal omsloten door witte stenen. Het is een oog voor deze groep stenen. Zwart mag niet in dit oog spelen.

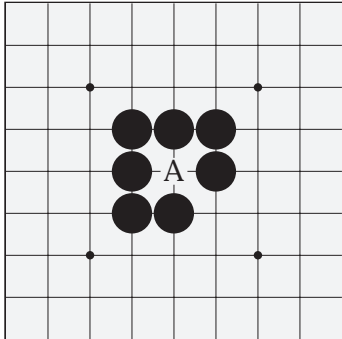
Het is niet slim om zelf als wit op dit punt te spelen. Je groep krijgt dan een vrijheid en punt minder en kan dan makkelijker geslagen worden.

Verderop zul je zien dat een oog erg belangrijk is om er voor te zorgen dat je groep niet gevangen kan worden.

Soms kan je tegenstander je stenen zo aanvallen, dat je een oog moet opvullen om je stenen te redden. Kruispunt A is een oog voor wit, maar zwart zet met 1 een witte steen atari. Wit redt deze steen door hem met 2 te verbinden met de andere witte stenen. Daarmee is het oog opgevuld. Zo'n oog noemen we een vals oog, in tegenstelling tot een echt oog.

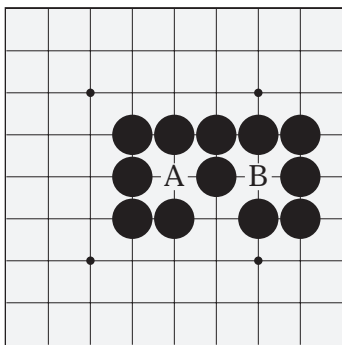
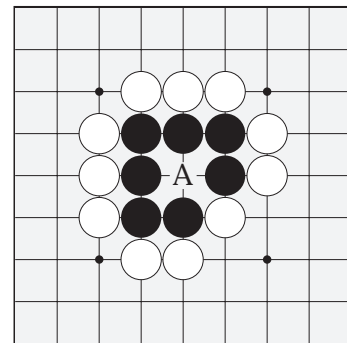


Twee ogen



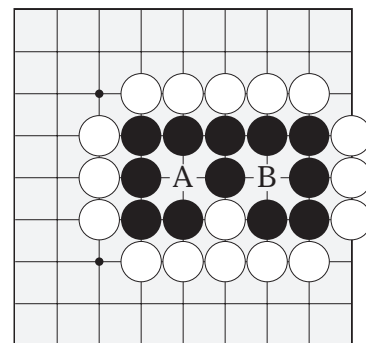
De zwarte groep heeft één binnenvrijheid, één oog, op A.

Wanneer wit de zwarte groep heeft omsingeld, heeft de zwarte groep nog maar één vrijheid over. De zwarte groep staat dus atari. Wit kan door op A te spelen de hele zwarte groep slaan.



Hier heeft de zwarte groep twee ogen, op A en B.

Ook al omsingelt wit de hele zwarte groep, dan kan wit toch de groep nooit slaan, want dan zou wit eerst op A en de volgende beurt op B moeten spelen, maar spelen op A is zelfmoord, omdat de zwarte groep dan nog niet geslagen wordt.



Om er zeker van te zijn dat je groep niet kan worden geslagen heeft de groep dus minstens twee ogen nodig. Van zo'n groep met twee ogen zeggen we dat hij levend is, of dat hij leeft. Een omsingelde groep met geen of slechts één oog noemen we dood, tenzij er natuurlijk een tweede oog bij kan worden gemaakt.

Dit moeten wel echte ogen zijn, want bij een vals oog kun je worden gedwongen het oog zelf op te vullen.

Einde van het spel

Het doel van het go-spel is meer punten te behalen dan de tegenstander. Punten kun je krijgen door het slaan van stenen, maar vooral door het omsingelen van delen van het bord met eigen stenen. Dit noemen we gebied. Elk leeg kruispunt in jouw gebied telt als een punt. De kruispunten in je gebied waar je zelf een steen op hebt liggen tellen niet als een punt.

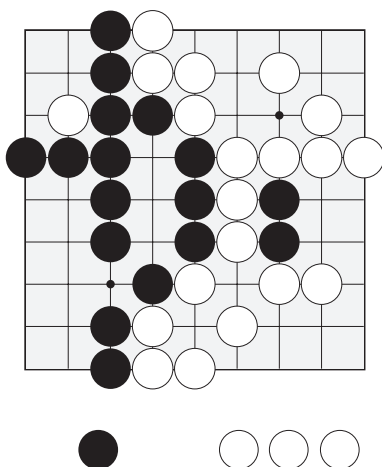
Je hebt een deel van het bord omsingeld, wanneer je tegenstander niet meer in dat gebied durft te zetten, omdat zijn stenen dan toch door jou worden gevangen.

Aan het eind van het spel ontstaat de situatie dat je alleen nog maar kunt zetten in het gebied van je tegenstander (maar dat wil je niet want dan wordt je gevangen) of in je eigen gebied (maar dat wil je niet want dan raak je een gebiedspunt kwijt). In zo'n geval kun je het beste passen.

Als beide spelers hebben gepast, is de partij afgelopen.

Het kan voorkomen dat in jouw gebied kleine ketens van de tegenstander liggen, die je makkelijk kunt vangen. In dat geval is het niet nodig dat je die stenen ook echt vangt. Als beide spelers het met elkaar eens zijn dat bepaalde stenen door de tegenstander makkelijk kunnen worden gevangen, noemen we die stenen dood. Aan het eind van het spel worden de dode stenen van het bord gehaald en in het gevangenenbakje van de tegenstander gelegd. Een dode steen in jouw gebied is dus twee punten waard, namelijk één punt als gevangen steen en één punt als leeg kruispunt in jouw gebied.

Na afloop van de partij worden de punten geteld.



De partij hiernaast is afgelopen. Zwart heeft drie stenen geslagen en wit één.

Verder ligt één dode witte steen in het gebied van zwart en liggen twee dode zwarte stenen in het gebied van wit. Als de dode stenen verwijderd zijn heeft zwart 20 gebiedspunten en wit 27.

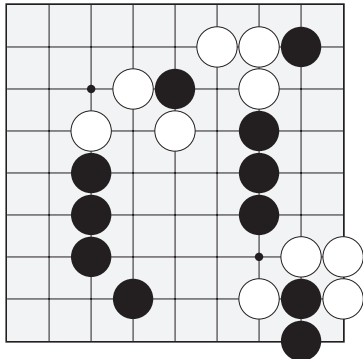
Zwart heeft $3 + 1 + 20 = 24$ punten.

Wit heeft $1 + 2 + 27 = 30$ punten.

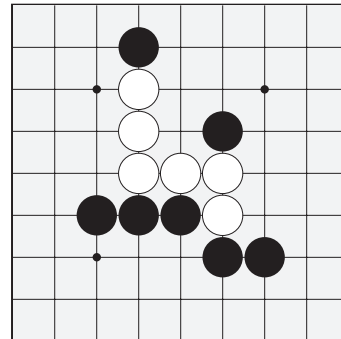
Wit heeft dus de partij gewonnen.

Je ziet dat je vooral punten kunt krijgen door veel gebied te maken.

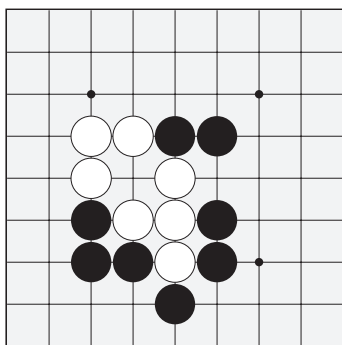
Puzzels



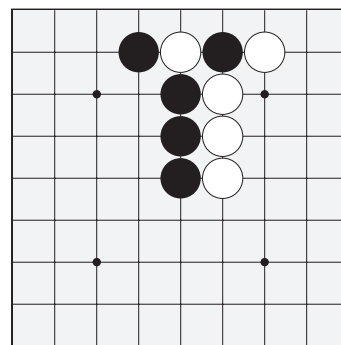
Stenen met dezelfde letter zitten in dezelfde keten. Geef elke witte keten een letter: A, B, C, ...



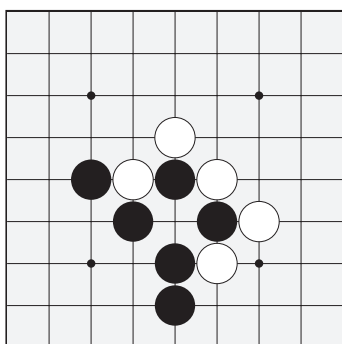
Nummer de vrijheden van de witte keten(s).



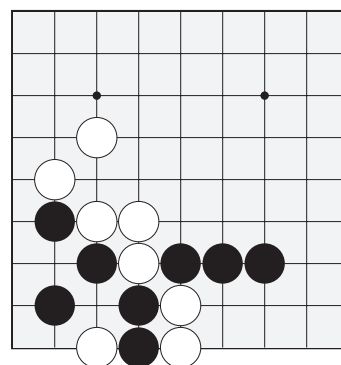
Nummer de vrijheden van de witte keten(s).



Zwart is aan zet.
Sla één of meer witte stenen.



Wit is aan zet.
Sla één of meer zwarte stenen.



Wit is aan zet.
Sla één of meer zwarte stenen.

O oplossingen op de website van 321Go.

Op de gebruikelijke regels van go zijn vele varianten bekend. We geven hier twee varianten die veel gespeeld worden; een variant om al snel, nadat je de regel over slaan kent, te kunnen spelen en regels om met vier personen te kunnen spelen. Verder is er bij go een uitstekende manier om een partij tussen een sterke en een zwakke speler toch spannend te maken, namelijk handicap-go.

Slag-go

Bij slag-go gaat het erom wie als eerste een steen van de tegenstander heeft geslagen. Als extra regel geldt bij slag-go dat je niet mag passen. Als één van de twee spelers sterker blijkt, kun je afspreken dat de sterkere speler drie of meer stenen moet vangen, voordat hij heeft gewonnen.

Rengo - spelregels voor vier personen

Rengo is het Japanse woord voor alliantie. Bij rengo speelt de ene groep tegen de andere. We beperken ons hier tot twee teams van twee personen. Dan heet het spel ook wel paren-go. Het ene team speelt met zwart, het andere met wit. De spelregels zijn hetzelfde als bij normaal go, alleen de spelers in een team wisselen elkaar af. De eerste speler van zwart (in de regel de zwakste, of, als het paar uit een man en een vrouw bestaat, de vrouw) speelt de eerste zet, daarna de eerste speler van wit, vervolgens de tweede speler van zwart, enzovoort.

De spelers mogen binnen een team niet overleggen. Dat maakt het soms lastig om volgens een plan te spelen. Als een speler per ongeluk voor zijn beurt speelt (hij doet een zet, terwijl eigenlijk zijn teamgenoot aan de beurt is), krijgt zijn team drie strafpunten (het team staat drie gevangen stenen af).

Handicap-go

Bij handicap-go krijgt de zwakste speler, die met zwart speelt, een aantal stenen voor op het bord. Deze stenen worden op de voorgiftpunten (de stippen) gezet. Het aantal stenen is afhankelijk van het sterkteverschil tussen de twee spelers (of teams).

