

GO

stap voor stap

Een boek voor beginners

Dit boek maakt onderdeel uit van een serie promotie- en lesmateriaal, ontwikkeld door het Europees Go Centrum.

Dit materiaal bestaat onder meer uit:

- een promotiefolder
- een informatiebrochure
- een go-lerarenhandleiding
- probleemkaartjes voor beginnerscursussen

Dit materiaal is tot nu toe vertaald in zestien talen en is in de volgende landen uitgegeven: Nederland, België, Luxemburg, Frankrijk, Engeland, Ierland, Tsjechië, Slowakije, Slovenië, Polen, Roemenië, Rusland, Oekraïne, Duitsland, Oostenrijk, Zwitserland, Spanje, Portugal, Denemarken, Zweden en Finland.

Er worden nog steeds nieuwe landen bij het project betrokken; ook wordt er nieuw materiaal ontwikkeld.

Eerste Nederlandse druk: december 1997

Deze druk: september 2005 speciaal voor 321Go.nl

Auteur : Frank Janssen

Layout : Matti Groot

Foto's : Ronald Verhagen

Harry van der Krogt ©

Tekeningen : Jan Noot

Uitgegeven door:

Europees Go Centrum

Schokland 14

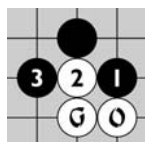
1181 HV Amstelveen

Tel : 020-6455555

Fax : 020-6473209

E-mail : office@go-centre.nl

WWW : www.go-centre.nl



Meer informatie over clubs en de verkrijgbaarheid van materiaal vindt u op de pagina's 47 en 48.

Voorwoord

Wie voor het eerst een go-spel onder ogen krijgt vermoedt waarschijnlijk niet dat go beschouwd wordt als het oudste en meest boeiende spel ter wereld. Het spelmateriaal is eenvoudig en de regels zijn simpel.



Als een ontdekkingsreiziger staat u voor een onbekend gebied. Hoe zet u de eerste stappen? Wat is het doel van de reis? Welke moeilijkheden moeten overwonnen worden voor het doel bereikt is? Miljoenen voor u vonden het de moeite waard de eerste stappen te zetten en zijn nog steeds op pad.

In dit boek worden de spelregels van go stap voor stap uitgelegd. In ieder hoofdstuk wordt een nieuw element geïntroduceerd. Aan het eind van de eerste hoofdstukken worden twee eenvoudige varianten van go aangeboden. Met deze varianten en de opgaven wordt men vertrouwd gemaakt met het toepassen van de spelregels.

Het plezier in go wordt ontdekt door het te spelen. Aan het eind van het boek staan de adressen en mogelijkheden die de Nederlandse Go Bond biedt.

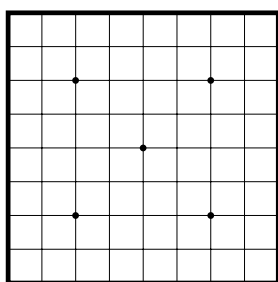
Veel succes op de ontdekkingsreis.

Het spelmateriaal

Om go te spelen heeft u nodig: een go-bord, go-stenen en een tegenstander. Een bord is gewoonlijk van hout. Het is niet moeilijk er zelf een te maken. Een go-bord heeft 19 horizontale en 19 verticale lijnen, maar het is ook mogelijk op borden met een ander aantal lijnen te spelen. In deze cursus gebruiken wij een bord met een patroon van 9 bij 9 lijnen. Het belangrijkste voordeel van dit formaat is dat een partij snel afgelopen is. Go-stenen zijn gewoonlijk van glas of kunststof. In Japan zijn de beste stenen gemaakt van schelp en leisteen. Om aan een goede set stenen te komen kunt u het beste contact opnemen met de Nederlandse Go Bond. Een tegenstander kan iedereen zijn die dit fascinerende spel ook wil leren: een vriend, vriendin of familielid. Een simpele manier om aan tegenstanders te komen is mee te doen aan een beginnerscursus bij u in de buurt. Meer informatie over go in Nederland vindt u op pagina's 47 en 48.



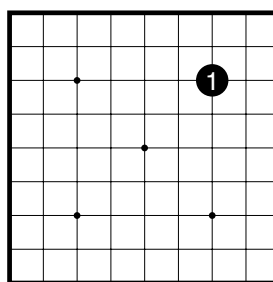
Les 1: de basisregels



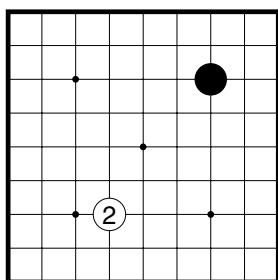
①



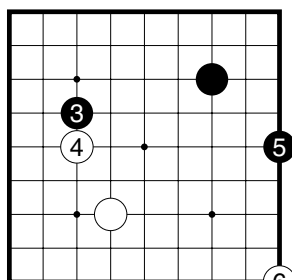
②



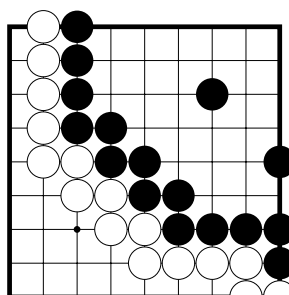
③



④



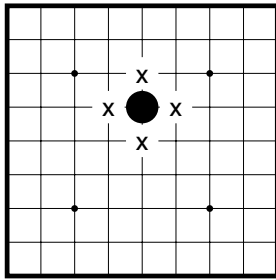
⑤



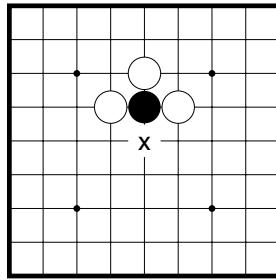
⑥

- ① Het spel begint simpel: het bord is leeg.
- ② De speler met de zwarte stenen, zwart genoemd, doet de eerste zet.
- ③ Een zet bestaat uit het plaatsen van een steen op het snijpunt van twee lijnen.
- ④ Daarna speelt wit.
- ⑤ Ook in het verdere verloop van de partij spelen zwart en wit om de beurt. In principe mag op elk leeg kruispunt gezet worden. Enkele uitzonderingen worden in een later hoofdstuk uitgelegd. Stenen mogen ook op de rand en op de hoekpunten geplaatst worden.
- ⑥ De bedoeling van het spel is een groter deel van het bord te bezetten dan de tegenstander. De spelers krijgen punten voor het omsingelen van vrije kruispunten (gebied) en voor gevangen stenen. In dit voorbeeld heeft wit 20 lege kruispunten omsloten en zwart 28. In les 2 komen we hierop terug.

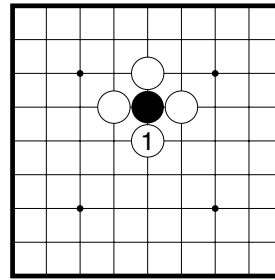
Les 1



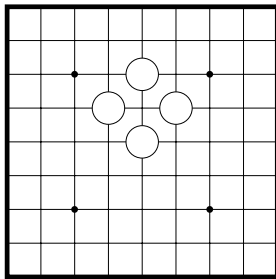
①



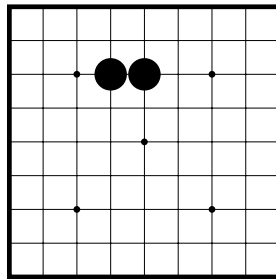
②



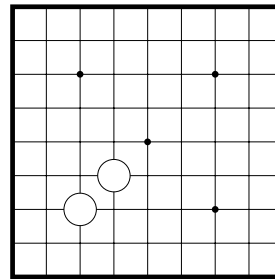
③



④



⑤



⑥

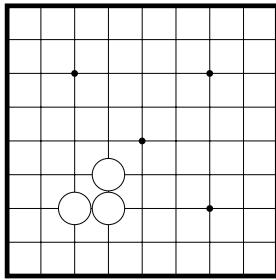
Er zijn bij go twee manieren om punten te maken. De ene bestaat uit het omsluiten van gebied, de andere uit het vangen van stenen van de tegenstander. We beginnen met uit te leggen hoe je stenen vangt. Met deze regels kan je een simpele versie van go spelen: *slag-go*.

- ① Een enkele steen in het midden van het bord heeft vier vrijheden. *Vrijheden* zijn de aangrenzende vrije punten die door een lijn direct met de steen verbonden zijn. We geven ze hier aan met X.
- ② Deze zwarte steen heeft slechts één vrijheid: op X.
- ③ Als wit op 1 speelt, is de zwarte steen gevangen. Deze wordt direct van het bord genomen.
- ④ Dit is het resultaat van de witte zet. Wit moet de gevangen steen tot het einde van de het spel bewaren.

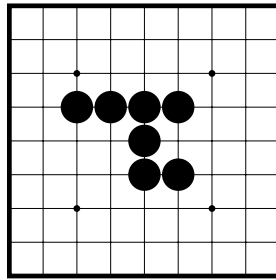
Je kunt ook meer dan één steen tegelijk vangen. Hiervoor moeten we een nieuw begrip uitleggen: verbindingen tussen stenen.

- ⑤ Twee stenen zijn verbonden als er een directe lijn tussen zit. We noemen een aantal verbonden stenen een *keten*. Dit is een keten van twee stenen.
- ⑥ Deze witte stenen zijn niet verbonden, want er zit geen directe lijn tussen.

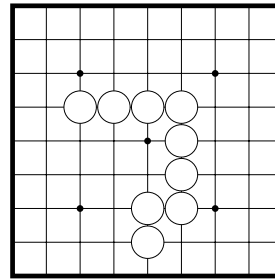
De basisregels



7



8

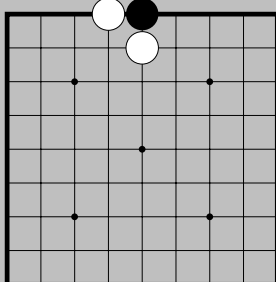


9

- 7 Wanneer we nog een witte steen toevoegen dan zijn alle stenen verbonden en vormen zij een keten van drie stenen.
- 8 Ketens kunnen willekeurig groot zijn. Dit is bijvoorbeeld een keten van zeven zwarte stenen.
- 9 En dit is een keten van negen witte stenen.
- Ook een enkele steen noemen we een keten (een keten van één steen).

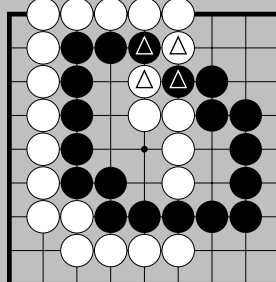
De oplossingen van de opgaven vindt u aan het einde van elk hoofdstuk.

Opgave 1



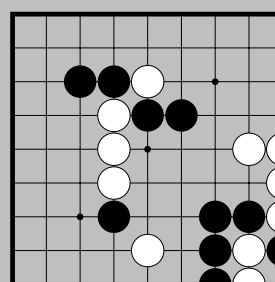
Met welke zet kan wit een zwarte steen vangen?

Opgave 2



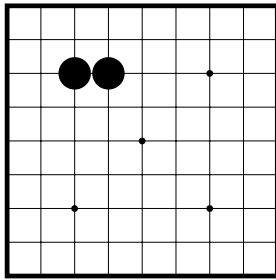
Zijn de gemerkte zwarte stenen met elkaar verbonden?
Zijn de gemerkte witte stenen verbonden?

Opgave 3

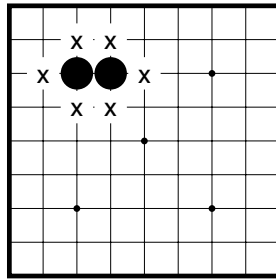


Hoeveel verschillende ketens staan op dit bord? (Eén enkele steen is ook een keten.)

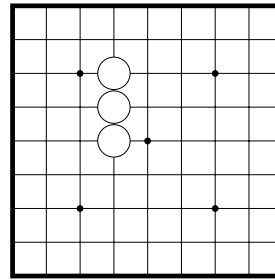
Les 1



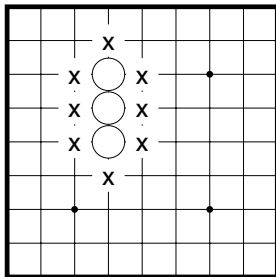
⑩



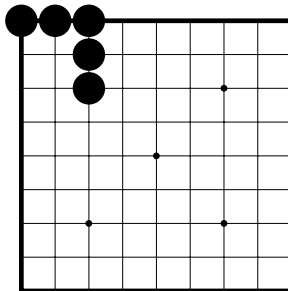
⑪



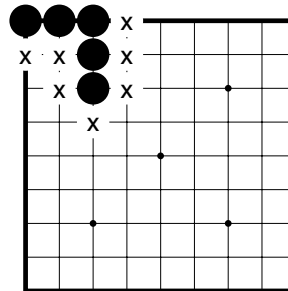
⑫



⑬



⑭



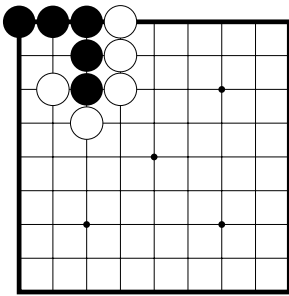
⑮

Vrijheden van ketens

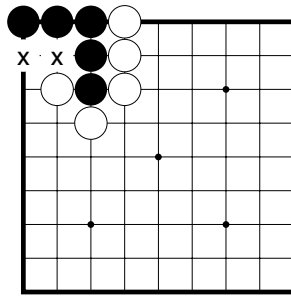
De vrijheden van een keten worden op dezelfde manier geteld als die van één steen. Een vrijheid is een leeg punt dat via een lijn direct met de keten verbonden is.

- ⑩ Deze twee stenen vormen een keten. Hoeveel vrijheden heeft deze keten?
- ⑪ De keten heeft zes vrijheden (X), zoals hier getoond.
- ⑫ We tellen nu de vrijheden van deze keten van drie stenen.
- ⑬ Ditmaal zijn er acht vrijheden.
- ⑭ Stenen op de rand hebben minder vrijheden. Dit komt omdat er geen lijnen aan de zijkant van het bord zijn. Hoeveel vrijheden heeft deze keten van vijf zwarte stenen?
- ⑮ Deze keten heeft zeven vrijheden, zoals hier getoond.

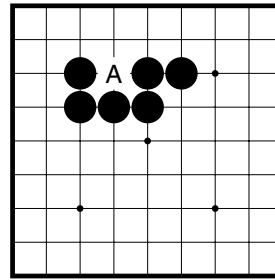
De basisregels



16



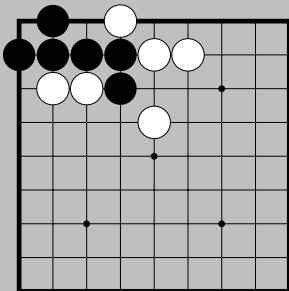
17



18

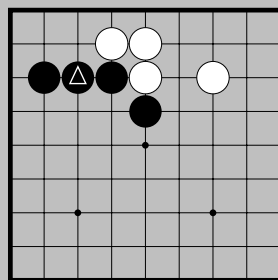
- 16 Punten die grenzen aan de keten die door de tegenstander bezet worden tellen niet als vrijheden. Als we vijf witte stenen aan het laatste diagram toevoegen verandert het aantal vrijheden.
- 17 Zwart heeft nu nog maar twee vrijheden.
- 18 Een leeg punt telt maar één keer als vrijheid van een keten, ook wanneer het door meerdere lijnen met de keten verbonden is. Het punt A telt maar één keer als vrijheid voor deze keten, ofschoon het door drie lijnen met de keten verbonden is. Het totale aantal vrijheden van deze keten is dus elf.

Opgave 4



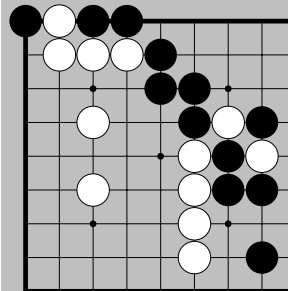
Hoeveel vrijheden heeft de zwarte keten?

Opgave 5



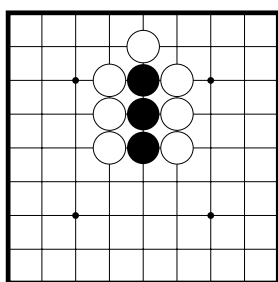
Hoeveel vrijheden heeft de gemerkte zwarte keten?

Opgave 6

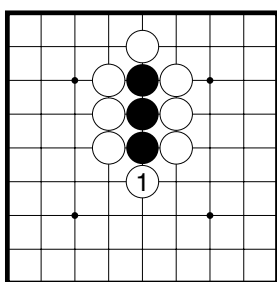


Hoeveel ketens hebben nog maar één vrijheid?

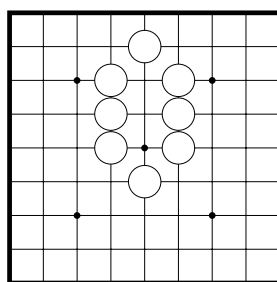
Les 1



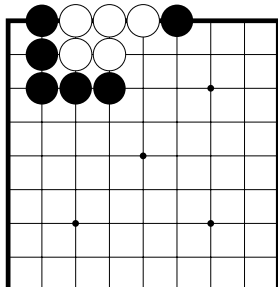
19



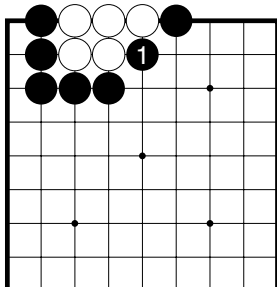
20



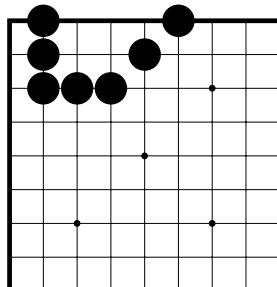
21



22



23



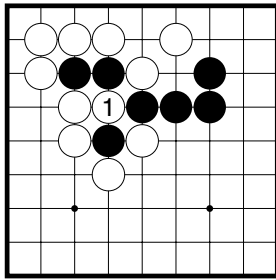
24

Het vangen van ketens

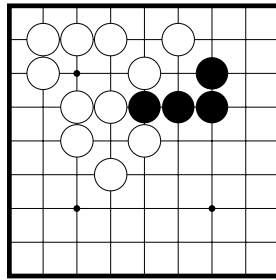
Het vangen van een keten gaat op dezelfde manier als het vangen van één steen. Als alle vrijheden van een keten bezet zijn door de tegenstander, worden de stenen van deze keten van het bord genomen en tot het einde van het spel bewaard.

- 19 In dit voorbeeld heeft zwart slechts één vrijheid. We zeggen: “Zwart staat *atari*.”
- 20 Als wit op 1 speelt is de laatste vrijheid bezet. Wit moet nu onmiddellijk de drie zwarte stenen van het bord nemen.
- 21 Dit is het resultaat van de witte zet.
- 22 Deze vijf witte stenen staan atari; ze hebben maar één vrijheid.
- 23 Zwart kan de keten slaan door op 1 te spelen.
- 24 Dit is het resultaat nadat de gevangen stenen van het bord zijn genomen.

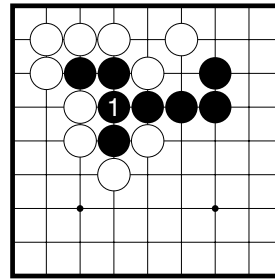
De basisregels



25



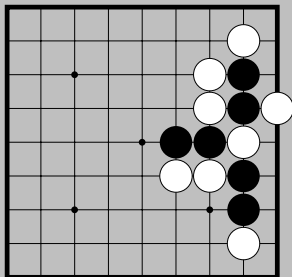
26



27

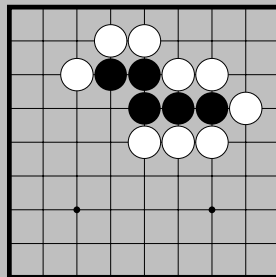
- 25 Het is ook mogelijk meer dan één keten tegelijk te slaan. In dit geval vangt wit zowel een keten van twee stenen als één enkele steen door op 1 te spelen.
- 26 Nadat de drie gevangen stenen van het bord genomen zijn, blijft deze stelling over.
- 27 Als zwart aan zet zou zijn, kan hij het slaan van de stenen verhinderen. Door zelf op 1 te spelen kan hij de bedreigde stenen met de andere keten verbinden. Deze keten heeft nu zes vrijheden.

Opgave 7



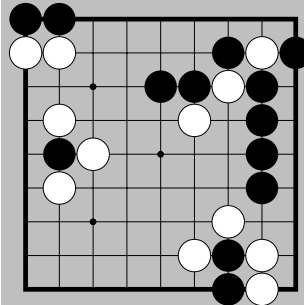
Hoe kan wit met één zet twee zwarte stenen slaan?

Opgave 8



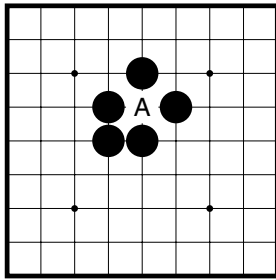
Hoeveel stenen kan wit met zijn volgende zet slaan?

Opgave 9

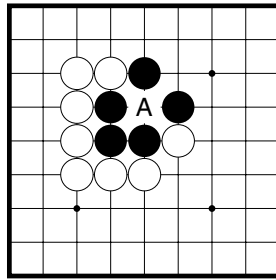


Op hoeveel plaatsen op dit bord kan wit één of meer zwarte stenen slaan?
Hoeveel stenen betreft het in elk geval?

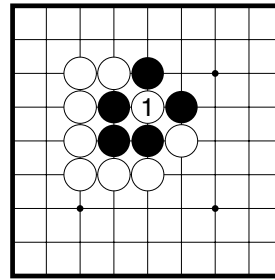
Les 1



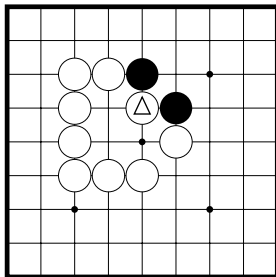
28



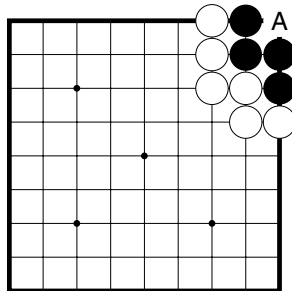
29



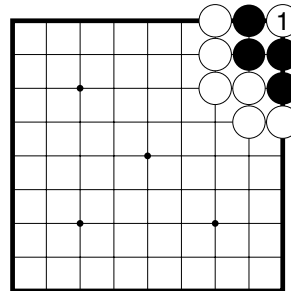
30



31



32



33

De zelfmoordregel

- 28 Er is een situatie die speciaal aandacht verdient. Als wit een steen op A zou zetten heeft die steen geen vrijheden. Hij zou daarmee zichzelf slaan. Deze zet is verboden.

Het is verboden de laatste vrijheid van je eigen stenen weg te nemen, dit noemen wij *zelfmoord*. Er is echter een uitzondering op deze regel: als een zet één of meer stenen van de tegenstander slaat is de zet wel toegestaan.

- In deze situatie zou wit geen vrijheden hebben als hij op A speelt. Maar A is 29 ook de laatste vrijheid van drie zwarte stenen.

- Daarom mag wit in deze situatie op 1 spelen. Hij slaat daarmee drie zwarte stenen. 30

- Dit is het resultaat van de witte zet. De gemerkte witte steen heeft nu twee vrijheden en blijft daarom op het bord. 31

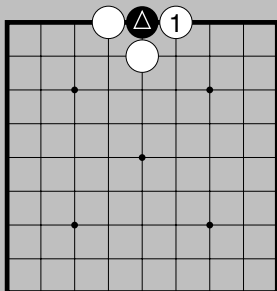
- Hier is een gelijksoortige situatie. Zwart heeft slechts één vrijheid: op A.

- 32 Wit mag daarom op 1 spelen waarmee hij vier stenen slaat.

- 33

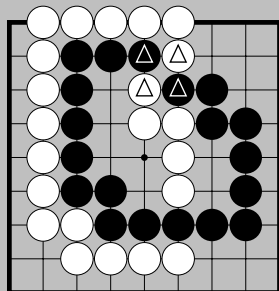
Les 1

Oplossing 1



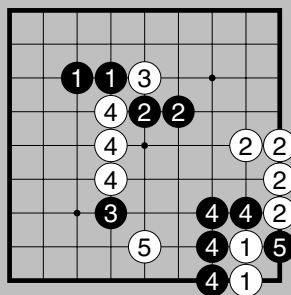
Wit kan op 1 spelen. Hij moet dan de gemerkte zwarte steen van het bord nemen.

Oplossing 2



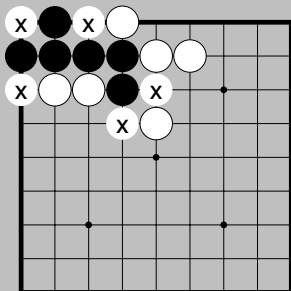
De gemerkte zwarte stenen zijn onderdeel van één lange keten en zijn daarom verbonden. De gemerkte witte stenen zijn niet met elkaar verbonden.

Oplossing 3



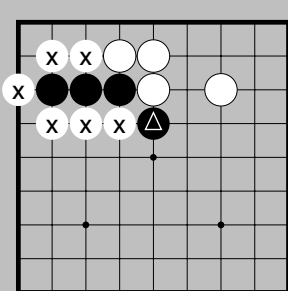
Er staan vijf zwarte en vijf witte ketens op het bord. De stenen met een merkteken zitten aan elkaar, evenals die zonder een merkteken.

Oplossing 4



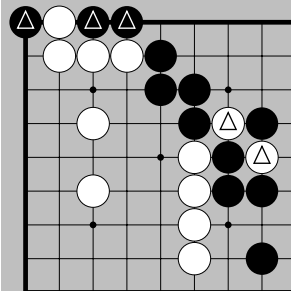
De zwarte keten heeft vijf vrijheden (X) zoals hier getoond.

Oplossing 5



Deze zwarte keten heeft zes vrijheden (X). Let er op dat de gemerkte steen geen onderdeel is van de keten. Er is geen directe lijn tussen de keten en die steen.

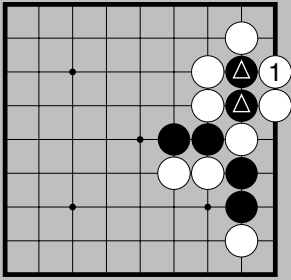
Oplossing 6



Vier ketens hebben nog maar één vrijheid. Twee losse witte stenen, één zwarte steen en een zwarte keten van twee stenen.

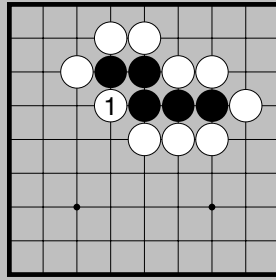
De basisregels

Oplossing 7



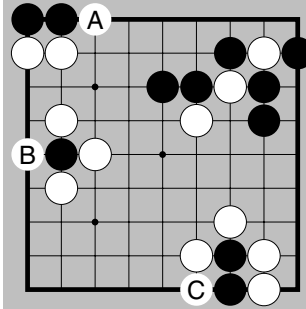
Als wit op 1 speelt, vangt hij de twee gemerkte stenen.

Oplossing 8



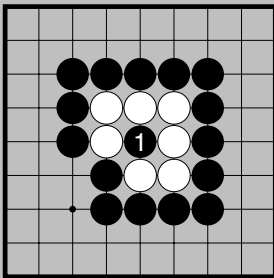
Door op 1 te spelen vangt wit vijf zwarte stenen.

Oplossing 9



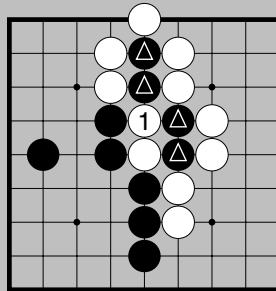
Op drie plaatsen kan wit slaan. Eén witte zet op A slaat twee zwarte stenen. Verder kan wit één steen slaan met een zet op B, en twee stenen met een zet op C.

Oplossing 10



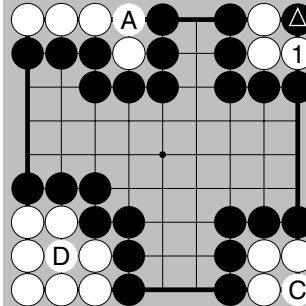
Wit mag niet op 1 spelen, want daardoor zou hij een keten van acht stenen zonder vrijheden maken. Zwart mag wel op 1 spelen, waarmee hij zeven witte stenen slaat.

Oplossing 11



Door op 1 te spelen slaat wit de twee gemerkte ketens, samen vier stenen. Die moeten meteen van het bord worden genomen.

Oplossing 12



Van de aangegeven mogelijkheden mag wit slechts op 1 spelen. Hij slaat daarmee de gemerkte zwarte steen. De andere drie voorstellen zijn zelfmoordzetten.

Slag-go

Basisregels

Regel 1

Het spel begint met een leeg bord. Zwart speelt de eerste zet. Daarna spelen beide spelers om de beurt. Een zet bestaat uit het plaatsen van een steen op een vrij kruispunt van lijnen.

Regel 2

Als een speler een zet speelt die de laatste vrijheid van een keten van de tegenstander bezet, moet hij die keten van het bord nemen en deze stenen tot het einde van het spel bewaren.

Regel 3

Het is niet toegestaan een zet te spelen die een eigen keten van zijn laatste vrijheid berooft, behalve als door die zet een keten van de tegenstander geslagen wordt.

Slag-go

De basisregels zijn voldoende om een inleidend spel te spelen: slag-go.

De regels voor slag-go bestaan uit de basisregels. Het doel van het spel is om één of meer stenen van de tegenstander te slaan. De speler die dit als eerste doet wint het spel. Het spelen van een groot aantal spellen slag-go is een uitstekende manier om te wennen aan het omsingelen en slaan van stenen. Probeer ook eens door te gaan tot één van de spelers een totaal van tien stenen gevangen heeft. Die speler wint dan.

De lange geschiedenis

Go is al 4000 jaar oud

Go is het oudste bekende bordspel ter wereld. Het werd al 4000 jaar geleden in China gespeeld. Het spel beleefde haar grootste bloei in Japan. Vandaar uit heeft het spel zich over de hele wereld verspreid.

Go in China

Volgens een legende zou het spel go zijn uitgevonden rond 2400 voor Christus door de Chinese keizer Yao om zijn luie zoon de kwaliteiten bij te brengen om een waardig troonopvolger te zijn. Sinds die tijd wordt go, of 'weiqi' zoals de Chinezen zeggen, door tientallen miljoenen mensen gespeeld. Na een terugval tijdens de culturele revolutie, toen go-spelen verboden was, behoort het nu weer tot één van de belangrijkste nationale sporten.



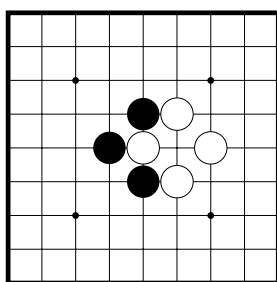
Go in Japan

In Japan werd go rond 700 na Christus geïntroduceerd. Gedurende de tijd van de Shogun's (ongeveer 1600-1900) was Japan geheel afgesloten van de buitenwereld. Er was geen oorlog en het land was redelijk welvarend. Deze tijd was een bloeitijd voor allerlei culturele activiteiten, die ook nog van overheidswege werden gesubsidieerd. Er was zelfs een ministerie van go-zaken! Wel bleef het spel voornamelijk beperkt tot de adel en de militairen. Pas toen eind vorige eeuw de Westerse mogendheden met geweld de grenzen weer openstelden brak het spel door naar het grote publiek. Tegenwoordig verdienen meer dan vijfhonderd spelers een goed belegde boterham met go-spelen.

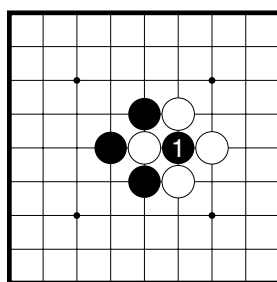
Go in Korea

De laatste jaren is go, of 'baduk' op z'n Koreaans, enorm populair in Korea. Tien miljoen Koreanen (van de veertig miljoen) spelen het. Er is zelfs een tv-station dat de hele dag go-programma's uitzendt. De sterkste speler ter wereld is momenteel een twintigjarige Koreaan. Zijn overwinning in het belangrijkste wereldkampioenschap leverde hem bijna één miljoen gulden op.

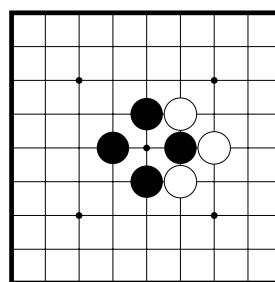
Les 2: ko en gebied



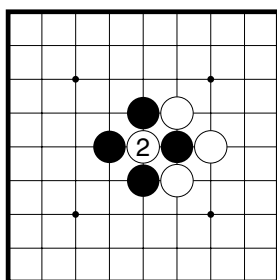
①



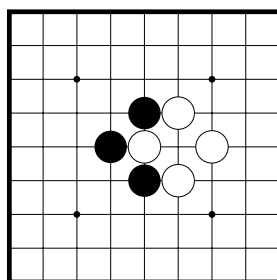
②



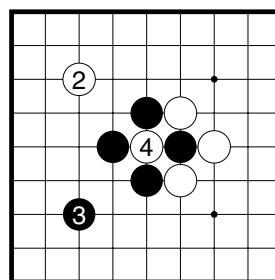
③



④



⑤



⑥

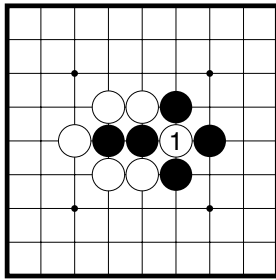
De ko-regel

In dit hoofdstuk leer je eerst de belangrijke ko-regel. Vervolgens leer je hoe je de punten aan het eind van het spel telt.

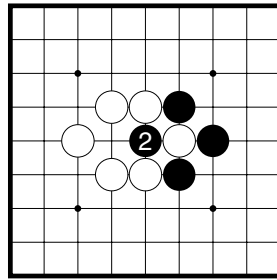
- ① Bekijk deze situatie. De witte steen in het midden heeft slechts één vrijheid.
- ② Zwart kan deze steen vangen door op 1 te spelen.
- ③ In de ontstane situatie heeft zwart een steen met slechts één vrijheid.
- ④ Als wit deze steen zou kunnen slaan door op 2 te spelen,...
- ⑤ ...dan zou de stelling van het eerste diagram terug komen. Nu zou zwart weer een steen kunnen slaan, enzovoorts. Deze situatie noemen we een *ko*, een Japans woord dat *eeuwig* betekent. Om te verhinderen dat het spel eeuwig duurt bestaat de *ko-regel*.

De ko-regel verbiedt het directe terugslaan van één enkele steen in een ko situatie. Wit 2 in diagram 4 is dus niet toegestaan.

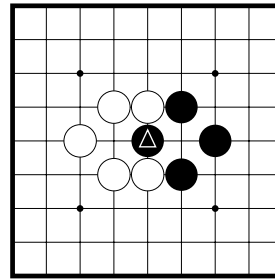
Ko en gebied



⑦



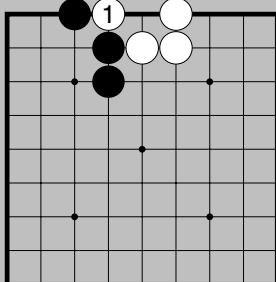
⑧



⑨

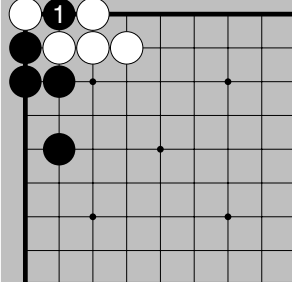
- ⑥ Dit verbod geldt maar voor één zet. Wit moet op een ander punt spelen, bijvoorbeeld op 2. Als zwart ook ergens anders speelt (in plaats van op 4 te verbinden), mag wit met 4 een steen slaan. Nu verbiedt de ko-regel zwart om direct terug te slaan.
- ⑦ De ko-regel is alleen van toepassing als er telkens om en om één steen wordt geslagen. In de getoonde situatie kan wit twee stenen slaan door op 1 te spelen.
- ⑧ Dit is geen ko-situatie. Door op 2 te spelen slaat zwart slechts één steen, in tegenstelling tot wit, die twee stenen geslagen heeft.
- ⑨ Uiteindelijk heeft de gemerkte zwarte steen twee vrijheden, waardoor wit niet direct kan slaan. Dit is geen stelling die zich kan herhalen.

Opgave 1



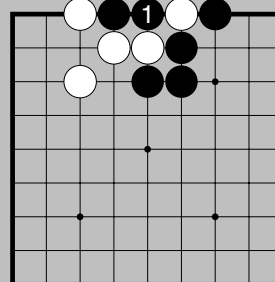
Wit speelt op 1, mag zwart deze steen slaan?

Opgave 2



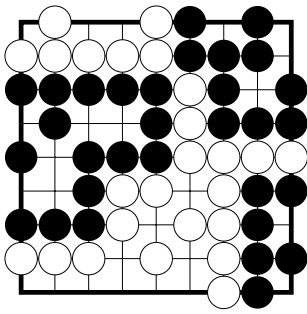
Met 1 slaat zwart een witte steen. Mag wit direct terugslaan?

Opgave 3

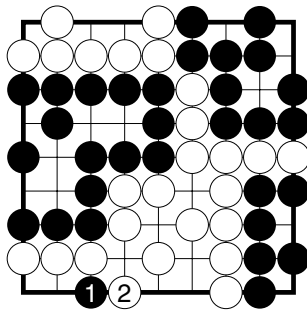


Met 1 slaat zwart een witte steen. Mag wit direct terugslaan?

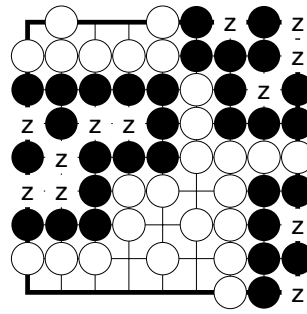
Les 2



⑩



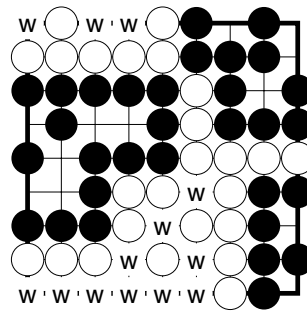
⑪



⑫

Gebied

Stenen vangen is één onderdeel van go. Het andere deel bestaat het omsingelen van gebied. *Gebied* bestaat uit de lege kruispunten die slechts door stenen van de eigen kleur omsingeld zijn. Aan het einde van het spel krijgen de spelers één punt voor elke steen die ze gevangen hebben en één punt voor elk vrij kruispunt in hun gebied. De speler met de meeste punten wint.



⑬

⑩ Dit is de eindstand van een partij. Zwart heeft drie stenen gevangen en wit één. Zwart ziet geen zinvolle zet meer.

⑪ Als hij op 1 speelt, zet wit met 2 deze steen atari en zwart kan niet meer vluchten. Datzelfde geldt voor de andere stukken op het bord die door wit omsingeld zijn. Daarom denkt zwart dat de partij afgelopen is en zegt: “Ik pas.” Wit mag nu een zet doen, als hij dat wil, maar in dit geval zal wit waarschijnlijk ook passen. Wanneer beide spelers gepast hebben is de partij afgelopen.

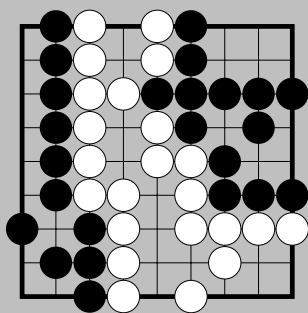
⑫ Zwart krijgt twaalf punten voor zijn gebied, plus drie punten voor de gevangen stenen; een totaal van vijftien punten.

⑬ Wit krijgt dertien punten voor zijn gebied, plus één punt voor de gevangen steen; een totaal van veertien punten.

Zwart wint deze partij met één punt (15 min 14).

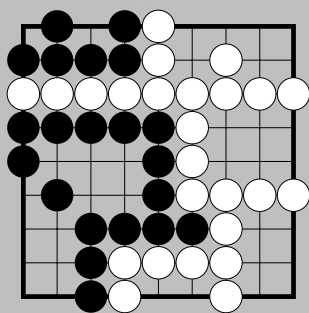
Ko en gebied

Opgave 4



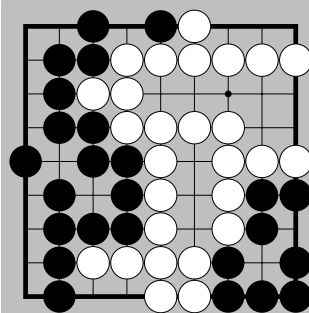
Deze partij is afgelopen. Zwart heeft één witte steen gevangen. Wit heeft vier zwarte stenen gevangen. Hoeveel punten heeft elke speler?

Opgave 5



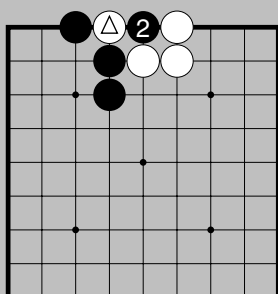
Deze partij is afgelopen. Zwart heeft vijf witte stenen gevangen. Wit heeft geen zwarte stenen gevangen. Hoeveel punten heeft elke speler?

Opgave 6



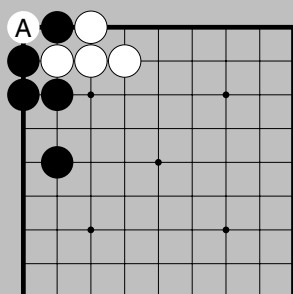
Op twee plaatsen zijn de grenzen van het gebied nog onduidelijk. Welke zet kan zwart het beste spelen? Waar moet wit daarna spelen? Er zijn geen gevangenen. Wie wint deze partij?

Oplossing 1



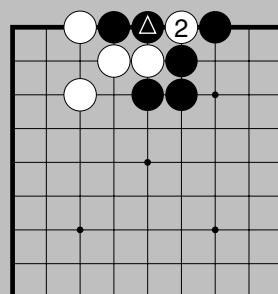
Ja, zwart mag op 2 spelen. Daarmee slaat hij de gemerkte steen. Met de volgende zet is het voor wit verboden om direct terug te slaan vanwege de ko-regel.

Oplossing 2



Nee, wit mag niet op A spelen. Dit is een ko-situatie en zwart heeft als eerste geslagen.

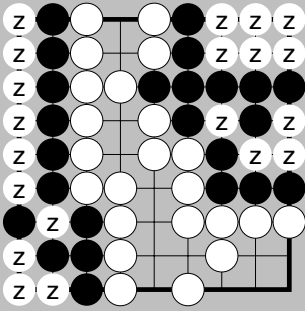
Oplossing 3



Ja, wit mag op 2 spelen en slaat daarmee twee zwarte stenen. Zwart mag nu wit 2 slaan door op de plek van de gemerkte steen te spelen. Dit is geen ko, want het betreft meer dan één steen die geslagen wordt.

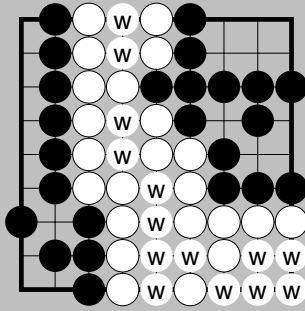
Les 2

Oplossing 4 A



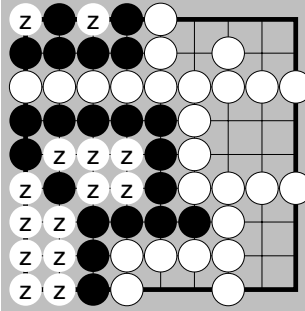
Zwart heeft twintig punten gebied plus één gevangen steen. Dit geeft een totaal van 21 punten.

Oplossing 4 B



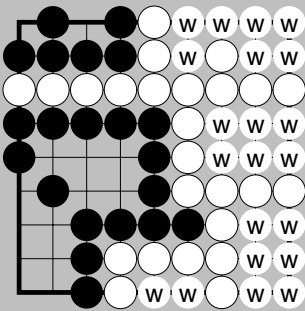
Wit heeft veertien punten gebied plus vier gevangen stenen. Dit geeft een totaal van achttien punten. Zwart wint deze partij met drie punten (21 min 18).

Oplossing 5 A



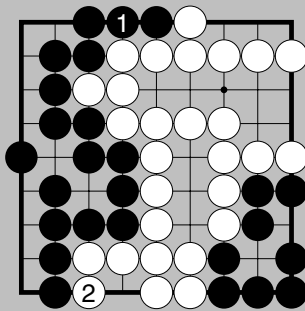
Zwart heeft veertien punten gebied plus vijf gevangen stenen. Dit geeft een totaal van negentien punten.

Oplossing 5 B



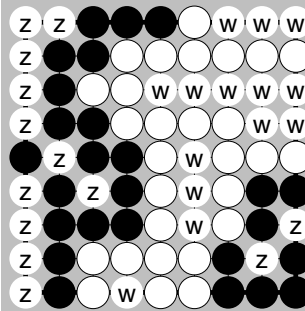
Wit heeft 21 punten gebied en geen gevangen stenen. Wit heeft dus 21 punten in totaal. Wit wint met twee punten (21 min 19).

Oplossing 6 A



Zwart moet op 1 spelen om zijn steen te redden. Nu kan wit op 2 spelen en één punt gebied aan de onderrand omsingelen. Als zwart op 2 gespeeld had, had wit door een zet op 1 een steen geslagen.

Oplossing 6 B



Zwart heeft dertien punten gebied en wit heeft veertien punten gebied. Er zijn geen gevangen stenen, dus wint wit met één punt (14 min 13).

Gebieds-go

Uitbreiding van de basisregels

Regel 1, 2 en 3

Zie pagina 16.

Regel 4

Een ko-situatie is een stelling waar bij voortduring om en om één steen geslagen kan worden. Als een speler in een ko-situatie één steen slaat, mag de andere speler niet direct terugslaan.

Regel 5

In plaats van een zet te spelen kan een speler ook passen (zijn beurt voorbij laten gaan). Als beide spelers direct na elkaar passen eindigt het spel.

Regel 6

Na het beëindigen van een partij telt elke speler het aantal lege kruispunten in zijn gebied. Iedere speler telt het aantal stenen dat hij gevangen heeft daarbij op. De winnaar is degene met het hoogste totaal. In ongeveer één procent van de partijen hebben beide spelers evenveel punten. Dan eindigt de partij onbeslist.

Gebieds-go

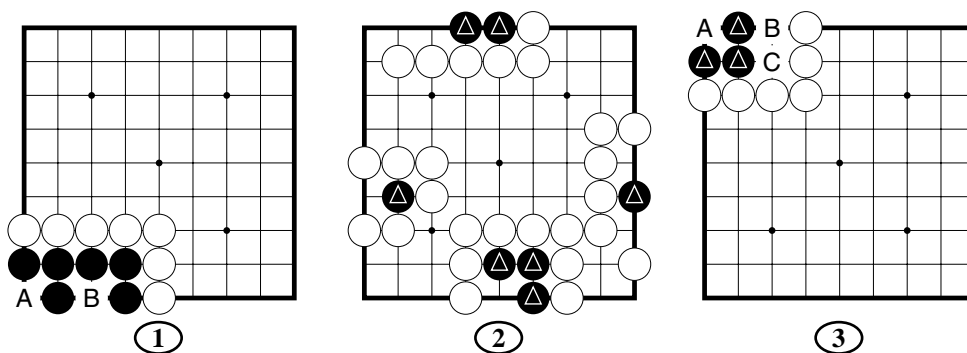
In het volgende hoofdstuk voegen wij nog één regel toe. Om die regel goed te begrijpen is het verstandig om eerst enige partijen *gebieds-go* te spelen.

Voor gebieds-go gebruik je de bovenstaande regels 1 tot en met 6.

Speel net zo lang tot je duidelijk weet wat de grenzen van het gebied zijn: 'Dit is gebied van wit en dat is gebied van zwart.' Daarna pas je. Bij twijfel is het verstandig om verder te spelen.

Oefening baart kunst. Na een aantal partijen zal het einde van de partij geen problemen meer opleveren.

Les 3: de regels van go



Levende en dode stenen

In dit hoofdstuk introduceren we een belangrijk begrip: leven en dood van groepen. Daarna introduceren we de laatste regel van het go-spel.

Een groep stenen is *levend* als de tegenstander ze met geen enkele mogelijke zettenreeks meer kan vangen.

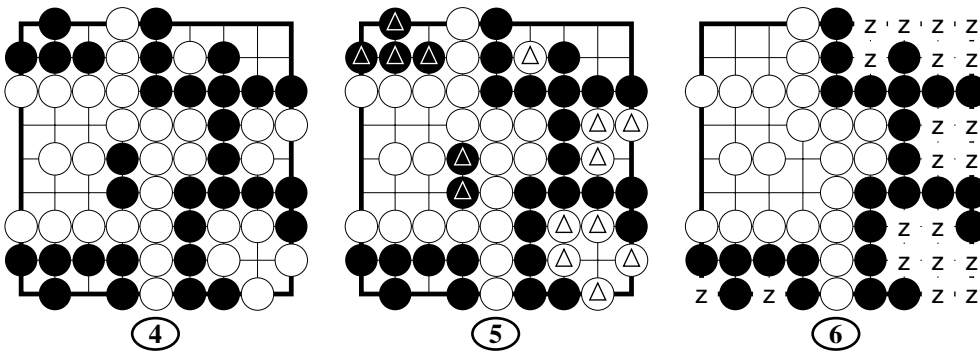
- 1 In dit voorbeeld kan wit noch op A noch op B spelen. Hij zou graag beide zetten spelen, maar mag slechts één zet per keer spelen. Deze groep is dus levend. Zwart moet zelf natuurlijk niet op A of B spelen. We noemen deze vrije punten *de ogen van een groep*.

Het tegenovergestelde van een levende groep is een dode groep.

Een groep is *dood* als het met geen enkele zettenreeks te vermijden is dat de tegenstander de groep vangt.

- 2 De gemerkte stenen in dit diagram zijn duidelijk voorbeelden van dode zwarte groepen. Wit kan deze stenen simpel vangen en zwart kan niets doen om dat te voorkomen.
- 3 Dit is een wat lastiger voorbeeld. De gemerkte zwarte stenen vormen ook een dode groep. Wit kan allereerst de vrijheden B en C bezetten en dan de stenen slaan door op A te spelen. Als zwart zelf één van de punten A, B of C bezet helpt hij wit alleen maar, omdat hij zichzelf vrijheden afneemt.

De regels van go



De opruimregel

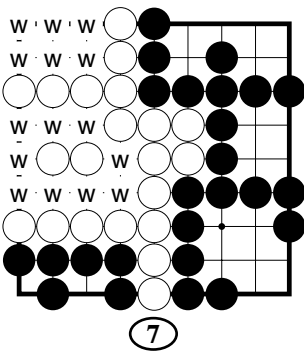
De laatste regel die je moet leren om go te kunnen spelen is de *opruimregel*. Deze regel luidt als volgt:

Als beide spelers gepast hebben en daarmee het spel beëindigd is, worden alle dode stenen van het bord genomen en bij de gevangenen gedaan.

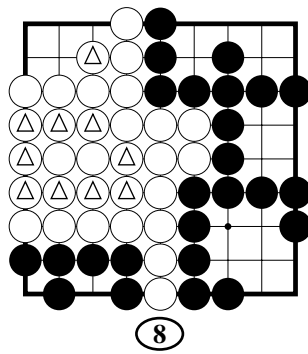
Deze regel maakt het mogelijk om stenen te vangen zonder ze daadwerkelijk te slaan.

- ④ Dit is een voorbeeld van een partij die afgelopen is. Beide spelers hebben gepast omdat ze geen mogelijkheid meer zien meer gebied te omsingelen of stenen te vangen. Wit heeft al twee stenen gevangen en zwart één. We gaan nu eerst kijken welke stenen dood zijn.
- ⑤ Alle gemerkte stenen zijn dood. Zij kunnen te allen tijde door de tegenstander geslagen worden. Deze stenen worden bij de gevangenen gelegd.
- ⑥ Zwart heeft twintig punten gebied en tien gevangen stenen (negen dode stenen plus één gevangene), samen dertig punten.

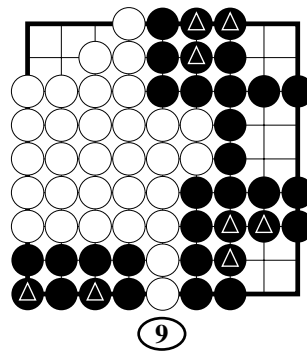
Les 3



7



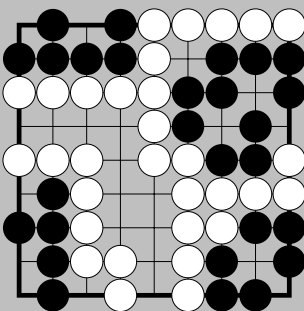
8



9

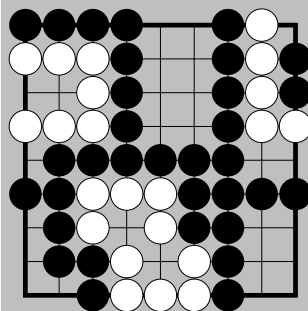
- 7 Wit heeft vijftien punten gebied en acht gevangen (zes dode stenen plus twee gevangen), samen 23 punten. Zwart wint met zeven punten.
- 8 Om het tellen eenvoudiger te maken is het gebruikelijk de gevangen stenen in het gebied van de tegenstander te zetten. Als zwart zijn gevangen in het witte gebied zet verliezen beide spelers hetzelfde aantal punten. Zwart heeft tien gevangen minder en wit heeft tien punten minder gebied.
- 9 Hetzelfde doen we met de gevangen van wit. Nu kan je snel zien dat zwart met zeven punten wint (twaalf min vijf).

Opgave 1



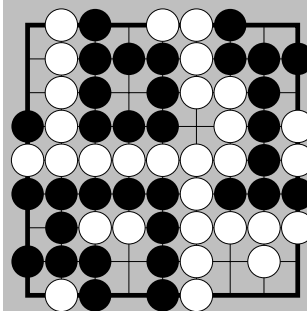
Eén van de zwarte groepen is dood. Welke?

Opgave 2



Welke witte stenen zijn dood?

Opgave 3



Deze partij is afgelopen. Zwart heeft twee stenen gevangen terwijl wit er geen heeft. Wie wint en met hoeveel punten?

De regels van go

Regel 1

Het spel begint met een leeg bord. Zwart speelt de eerste zet. Daarna spelen beide spelers om de beurt. Een zet bestaat uit het plaatsen van een steen op een vrij kruispunt van lijnen.

Regel 2

Als een speler een zet speelt die de laatste vrijheid van een keten van de tegenstander bezet, moet hij die keten van het bord nemen en deze stenen tot het einde van het spel bewaren.

Regel 3

Het is niet toegestaan een zet te spelen die een eigen keten van zijn laatste vrijheid berooft, behalve als door die zet een keten van de tegenstander geslagen wordt.

Regel 4

Een ko-situatie is een stelling waar bij voortduring om en om één steen geslagen kan worden. Als een speler in een ko-situatie één steen slaat, mag de andere speler niet direct terugslaan.

Regel 5

In plaats van een zet te spelen kan een speler ook passen (zijn beurt voorbij laten gaan). Als beide spelers direct na elkaar passen eindigt het spel.

Regel 6

Na het beëindigen van een partij worden alle dode stenen van het bord genomen en bij de gevangenen gedaan.

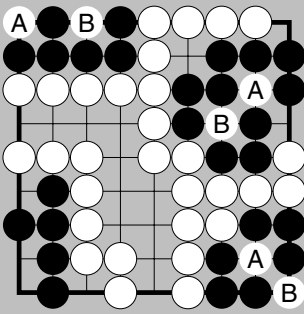
Regel 7

Nu telt elke speler het aantal lege kruispunten in zijn gebied. Iedere speler telt het aantal stenen dat hij gevangen heeft daarbij op. De winnaar is degene met het hoogste totaal.

In ongeveer één procent van de partijen hebben beide spelers evenveel punten. Dan eindigt de partij onbeslist. Daarvoor wordt ook het Japanse woord *jigo* gebruikt.

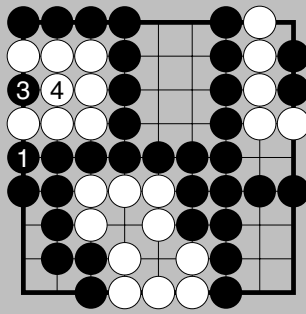
Les 3

Oplossing 1



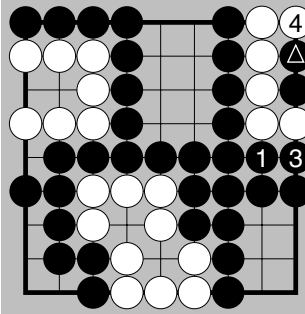
Alleen de zwarte groep linksonder is dood. De andere drie groepen hebben twee ogen, A en B.

Oplossing 2 A



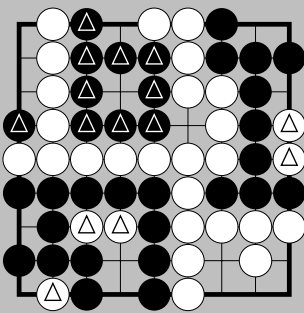
Zwart kan de groep aan de onderrand niet vangen, maar de twee andere groepen zijn dood. Zwart kan de groep links vangen door op 1 en 3 te spelen en daarna met zet 5 op 3 de stenen te slaan.

Oplossing 2 B



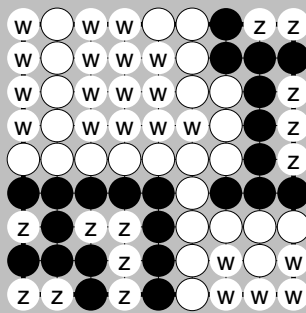
De groep rechtsboven is ook dood. Zwart speelt 1 en 3 (wit heeft geen goede zet en past). Wit kan nu twee stenen slaan met 4. Vervolgens speelt zwart op het gemerkte punt en slaat wit met de volgende zet.

Oplossing 3 A



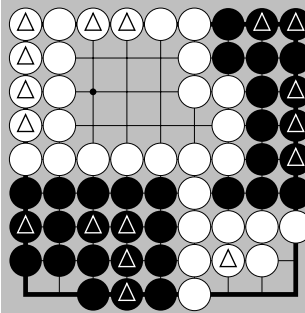
Alle gemerkte stenen zijn dood. Ze worden van het bord genomen en bij de gevangenen gelegd. Zwart heeft nu in totaal zeven gevangenen, terwijl wit er tien heeft.

Oplossing 3 B



Zwart heeft twaalf gebiedspunten, dus samen negentien punten. Wit heeft 21 gebiedspunten, dus 31 punten totaal. Daarom wint wit deze partij met twaalf (31 min 19) punten.

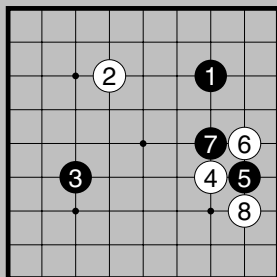
Oplossing 3 C



In dit diagram tonen we dezelfde uitslag, ditmaal plaatsen we de gevangen stenen in het gebied van de tegenstander. De uitslag blijft twaalf (14 min 2) punten.

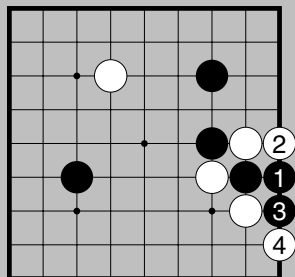
Voorbeeldpartij

Figuur 1 (1-8)



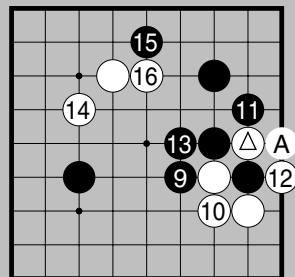
Na een rustige start (zetten 1-4) begint het eerste gevecht met zwart 5. Na wit 8 staat een zwarte steen atari. Zou die zwarte steen nog kunnen ontsnappen?

Diagram A



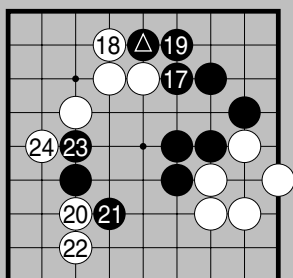
Zoals je hier kunt zien is het voor zwart beter om niet weg te lopen. Wit zou anders met 2 zwart weer atari zetten en na 3 drie zwarte stenen slaan.

Figuur 2 (9-16)



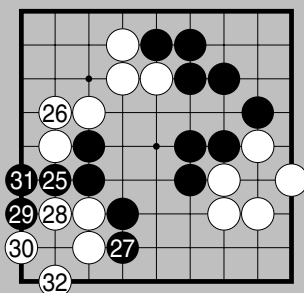
Met 12 slaat wit de zwarte steen. Als hij dat niet gedaan had, kon zwart de gemerkte witte steen slaan, met een zet op A.

Figuur 3 (17-24)



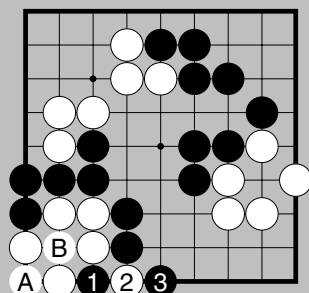
Zwart 19 is noodzakelijk om te verhinderen dat wit daar speelt en zo de gemerkte zwarte steen vangt. Met 20 begint wit een nieuw gevecht.

Figuur 4 (25-32)



Zwart 25 is een goede zet, want hij splitst wit in twee groepen. De witte groep linksonder is in gevaar, maar kan nog net leven met de zetten tot en met 32.

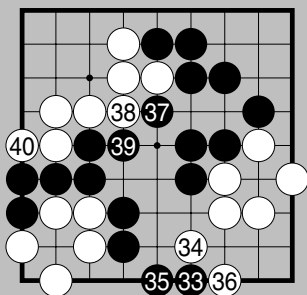
Diagram B



Als zwart probeert wit te vangen door op 1 te spelen kan wit slaan met 2. Na 3 speelt hij 4 op 1. Nu heeft de groep twee ogen: A en B. Als zwart op 2 begonnen was kon wit op 1 spelen.

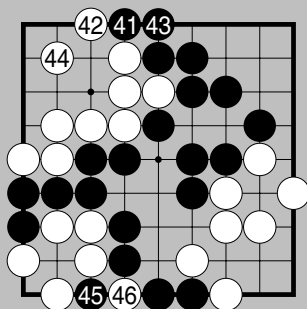
Voorbeeldpartij

Figuur 5 (33-40)



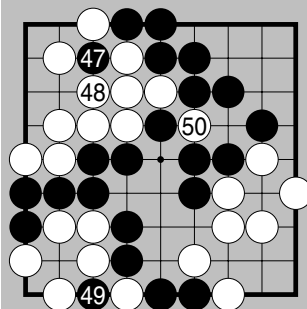
Met 33 en 35 verkleint zwart het witte gebied rechtsonder, maar 35 bedreigt ook de hoek linksonder. Deze dreiging wordt duidelijk bij zet 45.

Figuur 6 (41-46)



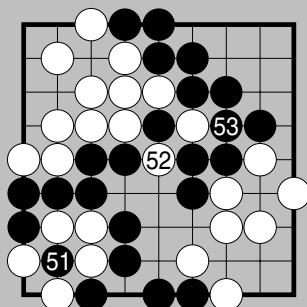
Na 41 tot en met 44 ligt het gebied linksboven vast. Wit slaat zwart 45 met zet 46. Wit 46 staat atari, maar vanwege de ko-regel mag zwart niet direct terugslaan.

Figuur 7 (47-50)



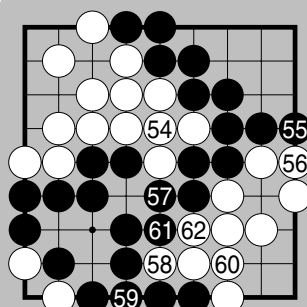
Met 47 zet zwart een witte steen atari. Wit 48 slaat de zwarte steen. Nu mag zwart met 49 terugslaan. Nu verbiedt de ko-regel wit direct terug te slaan. Wit geeft atari met 50.

Figuur 8 (51-53)



Zwart antwoordt niet op 50, maar slaat drie stenen met 51. Nu kan wit met 52 één steen slaan.

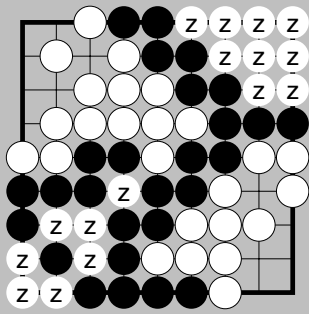
Figuur 9 (54-62)



De laatste grenzen worden vastgelegd. Na 62 passen beide spelers en is het spel afgelopen.

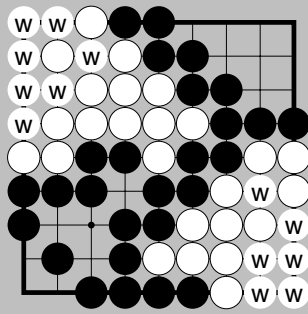
Voorbeeldpartij

Diagram C



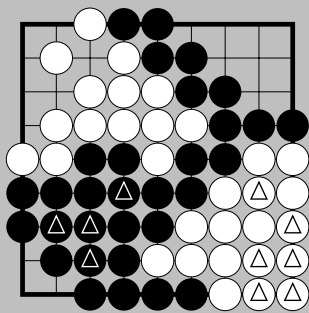
Zwart heeft zestien punten gebied. Ook heeft hij zes witte stenen gevangen. Dit maakt samen 22 punten.

Diagram D



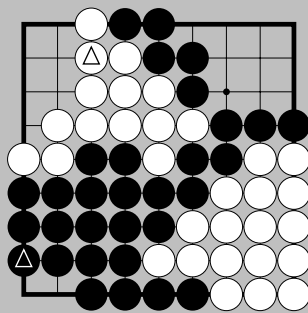
Wit heeft dertien punten gebied en vier stenen gevangen; een totaal van zeventien punten. Zwart wint dus deze partij met vijf punten.

Diagram E



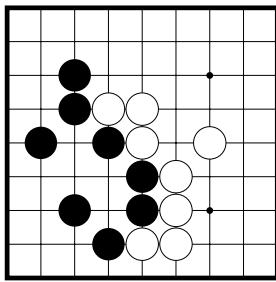
Er is een makkelijke manier om dit resultaat te controleren. Zwart zet de witte stenen die hij gevangen heeft in het witte gebied en wit zet zijn gevangenen in het zwarte gebied.

Diagram F

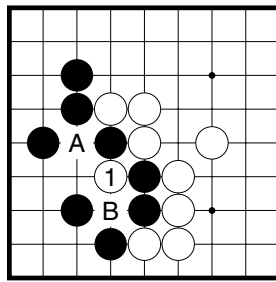


Nu verplaatsen we de stenen een beetje, om het tellen makkelijker te maken. Let daarbij op dat de witte en zwarte gebieden gescheiden blijven. Nu zien we snel dat zwart met vijf punten wint (twaalf min zeven).

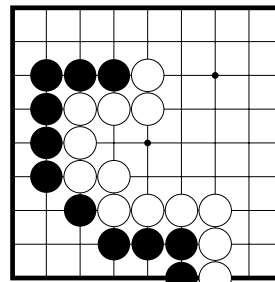
Les 4: stenen vangen



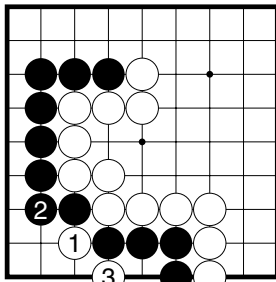
①



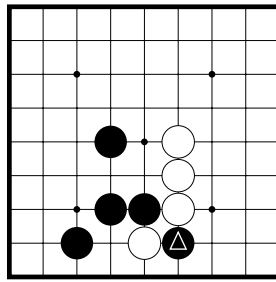
②



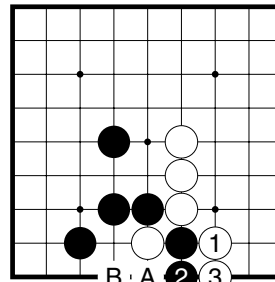
③



④



⑤

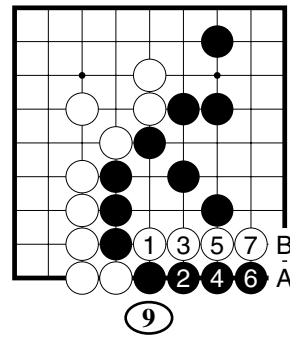
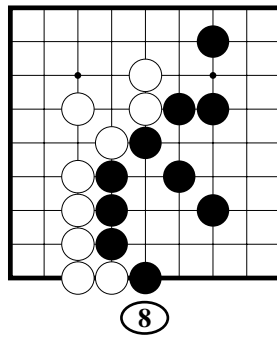
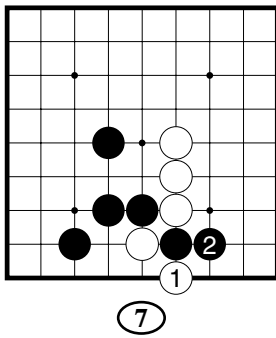


⑥

Wanneer tijdens een partij vijandelijke stenen tegen elkaar aan staan, gebeurt het vaak dat er mogelijkheden zijn om stenen te vangen. Dit geldt speciaal in posities met ketens met slechts twee vrijheden.

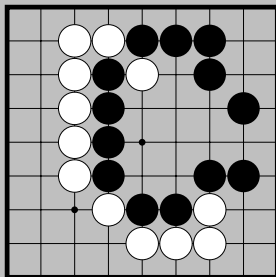
- ① In deze situatie zit nog een zwakte in de zwarte omsingeling.
- ② Wit 1 slaat toe op het zwakke punt. Men noemt dit een *dubbel-atari*, omdat door deze zet twee ketens tegelijk bedreigd worden. Wit kan één steen slaan met A of twee stenen met B. Altijd prijs!
- ③ Opnieuw is wit aan zet. Let goed op het aantal vrijheden van de zwarte ketens.
- ④ Wit geeft atari met 1. Zwart kan deze steen redden door op 2 te spelen. Maar nu kan wit met een zet op 3 vier stenen vangen. Een dergelijke zettenreeks noemen we een *serie-atari*. Merk op dat wit 1 op 2 geen succes zou hebben gehad. Zwart kan dan op 1 verbinden en heeft vier vrijheden, terwijl wit er zelf maar twee heeft.
- ⑤ De gemerkte steen heeft twee vrijheden. Hoe kan wit deze steen vangen?
- ⑥ Wit moet met 1 atari geven. Na zwart 2 kan hij wederom met 3 atari geven. Nu kan zwart niet meer wegkomen; na zwart A slaat wit met B.

Stenen vangen



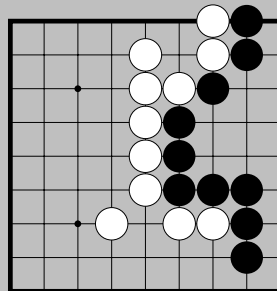
- ⑦ Wit moet niet met 1 beginnen, want dan antwoordt zwart op 2 en komt op drie vrijheden.
- ⑧ Ook deze zwarte stelling heeft een zwakte. Zoek naar een steen met slechts twee vrijheden.
- ⑨ Wit kan hier op 1 spelen. Als zwart probeert te vluchten met 2 blijft wit atari geven totdat zwart met zijn kop tegen de rand van het bord loopt. Na wit 7 kan zwart op A spelen, maar dan slaat wit met B.

Opgave 1



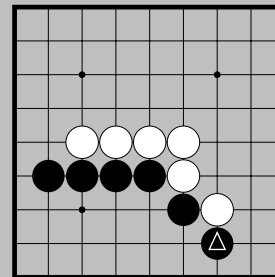
Wit aan zet kan enkele zwarte stenen vangen door een serie-atari. Waar moet wit de eerste atari geven?

Opgave 2



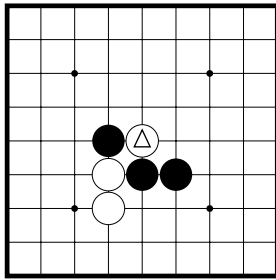
Wit aan zet, kan één of meer stenen vangen. Waar moet hij als eerste atari geven?

Opgave 3

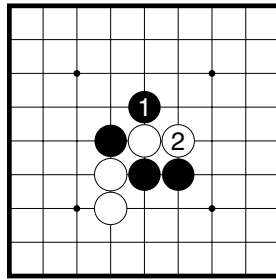


Zwart heeft zojuist de gemerkte steen gespeeld, nu heeft wit een kans een steen te vangen als hij met de juiste atari start. Welke?

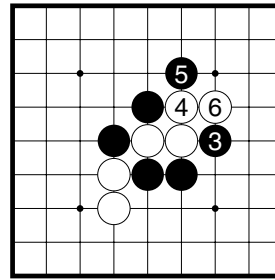
Les 4



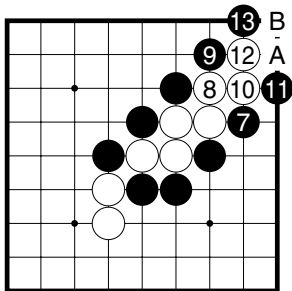
⑩



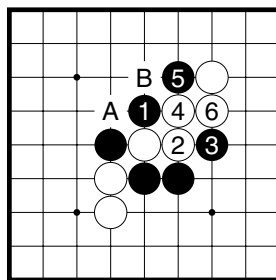
⑪



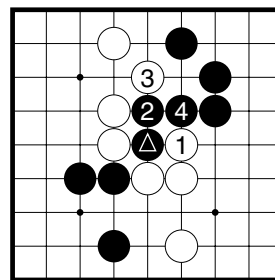
⑫



⑬



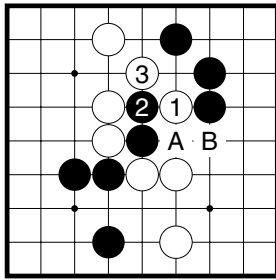
⑭



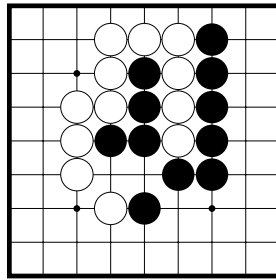
⑮

- ⑩ In deze situatie heeft de gemerkte steen slechts twee vrijheden.
- ⑪ Als zwart deze steen wil vangen moet hij eerst op 1 atari geven. Na 2 heeft wit nog steeds slechts twee vrijheden. Als zwart op 2 had gespeeld zou wit, na de verlenging op 1, drie vrijheden gehad hebben.
- ⑫ Zwart kan nu het beste verder gaan met de atari's op 3 en 5. Zo blijft wit op 2 vrijheden staan. Merk op dat wit geen keus heeft als hij niet wil dat zwart zijn stenen zomaar slaat.
- ⑬ Zwart blijft op dezelfde manier atari's geven tot de rand bereikt is. Na 13 kan wit op A spelen, maar dan slaat zwart met B acht stenen. Deze manier van vangen noemen we een *trap* of *ladder*. Zoals je ziet is het belangrijk voor wit om van tevoren uit te rekenen wat het resultaat zou zijn, voordat hij met 2 in diagram 11 probeert te ontsnappen.
- ⑭ Als er zich een witte steen op de weg van de ladder bevindt, zoals hier, kan wit ontkomen. Na 6 heeft wit drie vrijheden. Zwart kan dus geen atari meer geven, maar heeft zelf een zwakke stelling. Wit kan een dubbel-atari geven op A of op B.

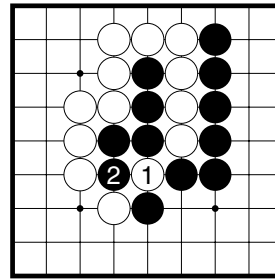
Stenen vangen



16



17



18

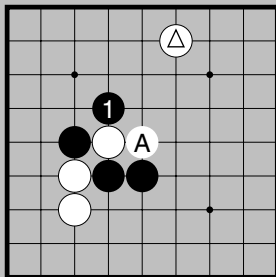
15 In de voorafgaande voorbeelden gebruikten we atari's om stenen te vangen. Dat is niet altijd succesvol. Als wit probeert de gemerkte steen te vangen in een ladder, dan kan zwart ontkomen, zoals je hier ziet. Na 4 verbindt zwart met zijn stenen in de hoek.

16 In dit geval kan wit de steen vangen met 1. Deze zet noemen we een *net*. Er zitten nog twee 'mazen' in het net. Als zwart met 2 probeert daar doorheen te glijpen stopt wit hem af met 3. Als zwart met 2 op A speelt vangt wit met B.

17 Dit is een speciaal voorbeeld. Hoe kan wit vier zwarte stenen vangen?

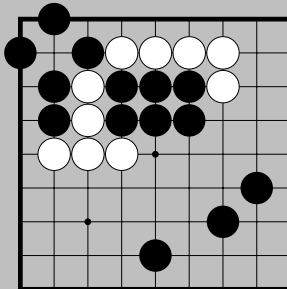
18 Wit moet op 1 spelen. Zwart kan deze steen met een zet op 2 slaan, maar dan slaat wit op zijn beurt vijf zwarte stenen door wederom op 1 te spelen. Deze

Opgave 4



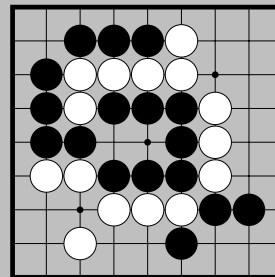
Kan wit ontsnappen door op A te spelen? Of verhindert de gemerkte steen dat wit in een trap wordt gevangen?

Opgave 5



Wit kan zes zwarte stenen in het centrum vangen. Met welke zet?

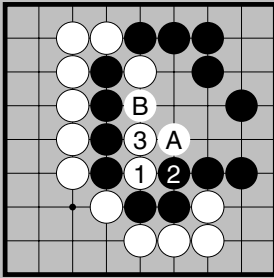
Opgave 6



Wit is aan zet. Hoe kan hij een aantal zwarte stenen vangen?

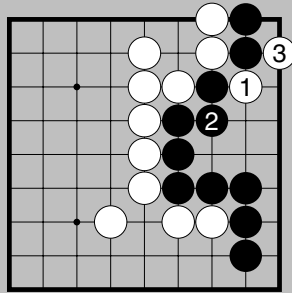
Les 4

Oplossing 1



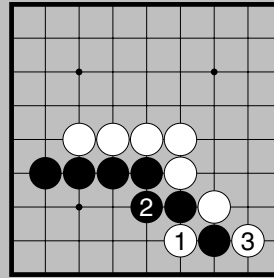
Wit moet op 1 atari geven. Als zwart op 2 speelt vangt wit vier stenen met 3. Wit moet niet met 1 op 2 atari geven. Zwart antwoordt dan op 1, en na wit A vangt zwart een steen met B en is veilig.

Oplossing 2



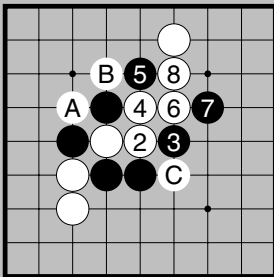
Wit kan een serie-atari geven met 1 en 3. Wit 1 op 2 werkt niet. Zwart verbindt dan op 1 en heeft vier vrijheden.

Oplossing 3



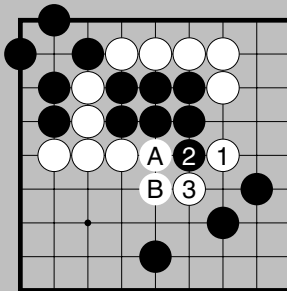
Als wit de serie-atari 1 en 3 speelt, vangt hij één zwarte steen.

Oplossing 4



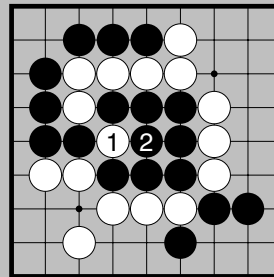
Wit kan met 2 ontsnappen. Als zwart probeert wit in een trap te vangen, moet hij na wit 8 vaststellen dat wit vier vrijheden heeft en hijzelf zwaktes heeft op A, B en C.

Oplossing 5



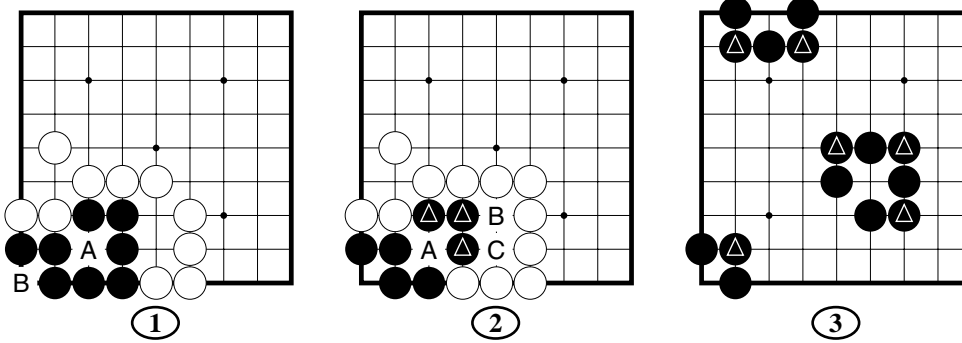
Wit kan zes zwarte stenen in een net vangen als hij op 1 speelt. Als zwart probeert te ontkomen met 2, kan wit hem afstoppen met 3. Als zwart op A speelt wordt hij met B tegengehouden.

Oplossing 6



Wit kan de zwarte steen in het centrum vangen door op 1 te spelen. Slaat zwart deze steen met 2, dan kan wit acht stenen slaan door nogmaals op 1 te spelen. Dit is een mooi voorbeeld van een muizeval.

Les 5: valse en echte ogen



We hebben in hoofdstuk 3 gezien dat een groep met twee ogen levend is. In dit hoofdstuk bekijken we eens nader wat een oog precies is.

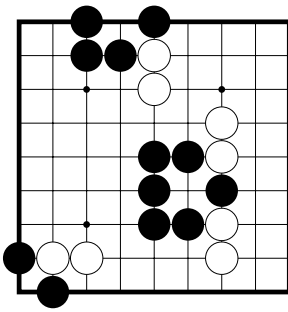
- ① Deze zwarte groep kan niet meer geslagen worden. Wit mag noch op A noch op B spelen, de *ogen* van de groep.
- ② Deze zwarte groep ziet er bijna hetzelfde uit, maar er is een groot verschil. Wit kan niet onmiddellijk op A spelen, maar als hij de vrijheden op B en C bezet heeft, staan de gemerkte stenen atari en kunnen zij met de volgende zet geslagen worden. Blijkbaar is er iets mis met het ‘oog’ op A. We noemen A een *vals oog*.

Voor een echt oog heeft een speler de controle nodig over alle aangrenzende kruispunten inclusief de diagonaal aangrenzende hoekpunten. Alleen voor een oog in het centrum van het bord kan een speler volstaan met slechts drie van de vier diagonale hoekpunten. Een vals oog heeft controle over te weinig hoekpunten.

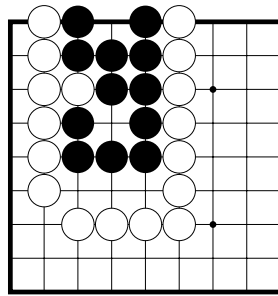
Dit is een vrij formele definitie. In de praktijk herken je echte en valse ogen meestal direct aan hun vorm. Bekijk daarom de komende voorbeelden goed. Het is handig om het verschil te weten tussen echte en valse ogen. Als je weet dat je groep twee echte ogen heeft, hoef je niet meer uit te rekenen of je groep geslagen kan worden.

- ③ Dit zijn drie voorbeelden van echte ogen. Eén in de hoek, één aan de rand en één in het centrum van het bord.

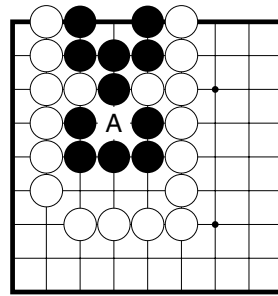
Les 5



④



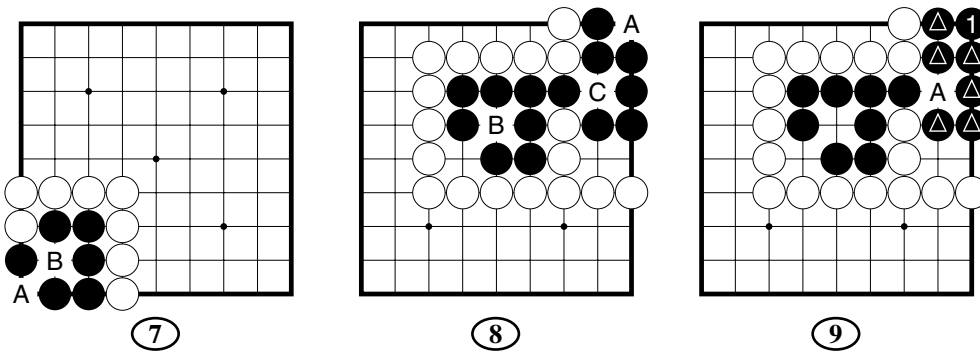
⑤



⑥

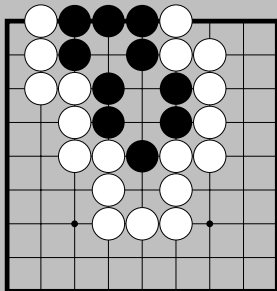
- ④ Hier zien we het tegenovergestelde, drie voorbeelden van valse ogen. Merk op dat deze valse ogen allemaal uit twee gescheiden ketens bestaan. Wit bezet minstens één diagonaal hoekpunt of, in het midden, twee daarvan.
- ⑤ Deze zwarte groep is levend, beide ogen zijn echt.
- ⑥ Deze zwarte groep is dood, want het 'oog' op A is vals.

Valse en echte ogen



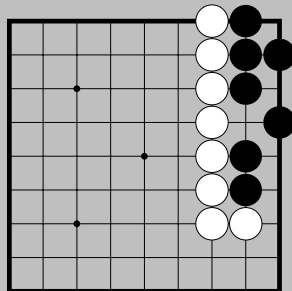
- ⑦ Het is niet altijd nodig diagonale hoekpunten echt te bezetten om een echt oog te vormen. In dit voorbeeld is A een echt oog. Wit mag niet op B spelen, dus zwart controleert dit punt. Hetzelfde geldt voor B. Omdat zwart A omsluit, controleert hij drie van diagonale hoekpunten van B. Deze groep is levend.
- ⑧ Deze groep leeft. Zwart heeft twee echte ogen, op A en op B, en een vals oog op C.
- ⑨ Als zwart zo onverstandig is om op 1 te spelen, sterft zijn groep. Nu kunnen de gemerkte stenen atari gezet worden door het vullen van de buitenvrijheden. Als zwart in plaats van 1 op A gespeeld had, was de groep nog steeds levend geweest. Dat is het verschil tussen echte en valse ogen.

Opgave 1



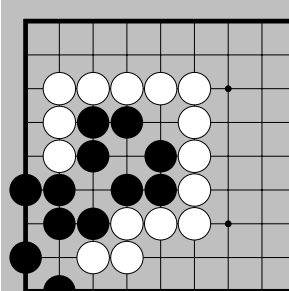
Wit kan de zwarte groep doden met een slimme zet. Welke?

Opgave 2



Zwart kan zijn groep levend maken door twee ogen te vormen. Waar moet hij spelen?

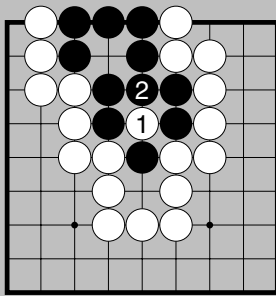
Opgave 3



Wit kan alle zwarte stenen doden. Hoe?

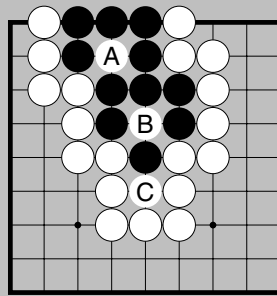
Les 5

Oplossing 1 A



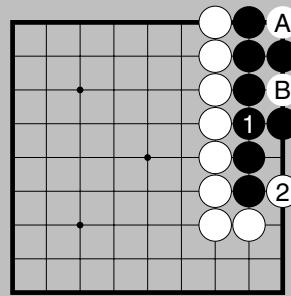
Wit kan de groep doden door op 1 te spelen. Zwart kan deze steen slaan, maar...

Oplossing 1 B



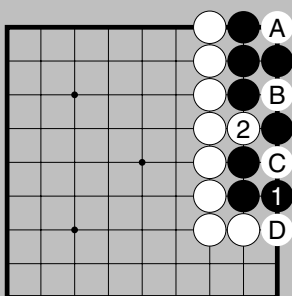
...nu heeft de zwarte groep nog maar één echt oog; op A. Het andere 'oog' op B moet dicht gezet worden nadat wit met C atari geeft. B is dus een vals oog.

Oplossing 2 A



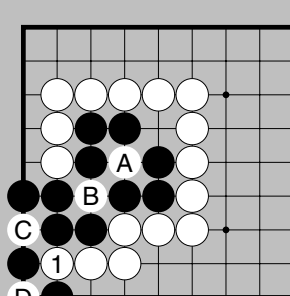
Zwart moet op 1 spelen. Zelfs na wit 2 zijn beide ogen, A en B, echt.

Oplossing 2 B



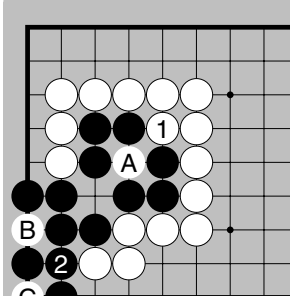
Als zwart op 1 zou spelen gaat de groep dood na wit 2. Nu is A het enige echte oog. B en C zijn valse ogen. Met D kan wit atari geven.

Oplossing 3 A



Wit kan de zwarte groep doden door op 1 te spelen. Nu heeft zwart nog maar één echt oog: op A. Zowel B, C als D zijn valse ogen.

Oplossing 3 B



Wit 1 lijkt op een vitaal punt, maar is het niet. Na 2 is zwart levend. Niet alleen A, maar ook B en C zijn echte ogen.

De laatste uitdaging

Computerprogrammeurs zijn vergevorderd bij het maken van sterke schaakspelende programma's. Op go-gebied zijn ze nog minder ver. Een willekeurige beginner kan na een jaar spelen winnen van het sterkste programma ter wereld. Het leidende wereldtijdschrift voor computerschaken heeft 'het kraken van go' uitgeroepen tot de ultieme uitdaging voor programmeurs.

Een Taiwanees computerbedrijf heeft een prijs van twee miljoen gulden uitgelooft voor het eerste programma dat van een beroepsspeler kan winnen. Waarschijnlijk blijft dit bedrag nog jaren in de kas.

“De vraag waarom go zo moeilijk is voor computers is op zich niet zo interessant. Er zijn zoveel problemen die te moeilijk zijn voor computers. De interessante vraag is, waarom zijn mensen er zo goed in? En vervolgens vroeg ik mezelf af hoe ik dat kon gebruiken voor een computerprogramma.”

Deze uitspraak is van Mark Boon. Met dit uitgangspunt maakte hij een programma dat drie maal achtereen wereldkampioen computer-go werd.

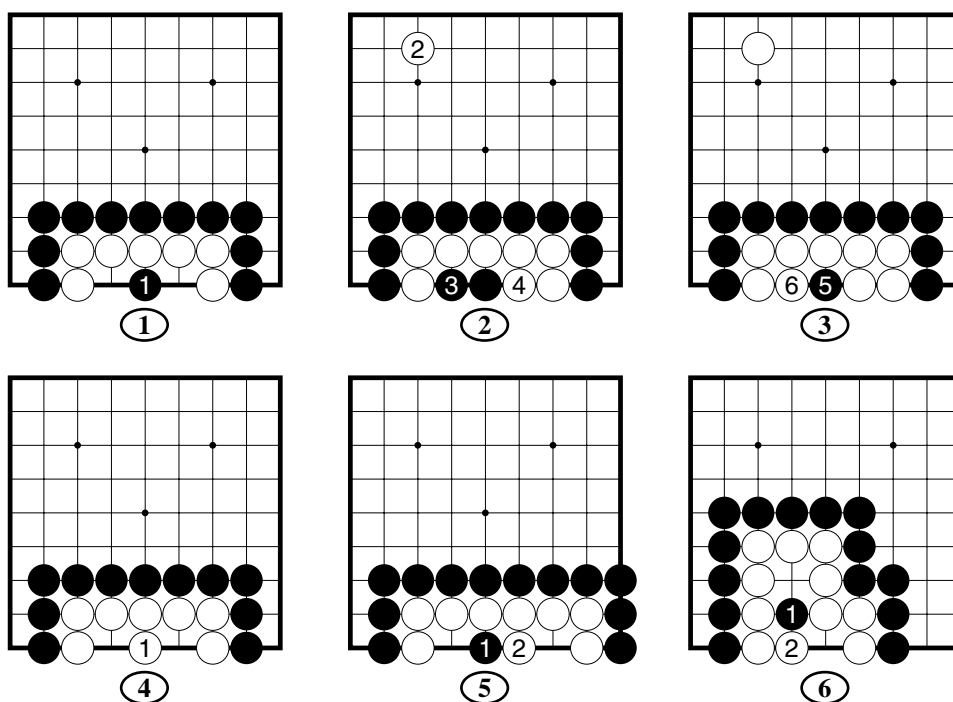


Gratis programma's voor de pc

Voor beginnende spelers zijn go-programma's ideale tegenstanders. Zeker als er geen andere tegenstanders voorhanden zijn.

U op www.321go.nl een aantal gratis go-programma's voor de pc downloaden. Tevens vindt u daar alle informatie over spelen via internet.

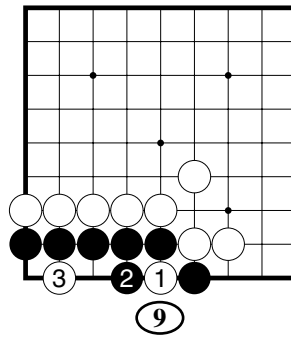
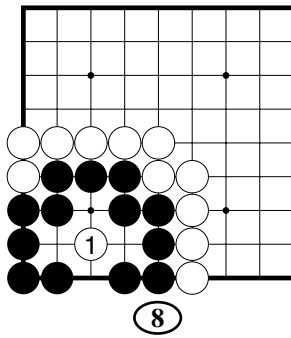
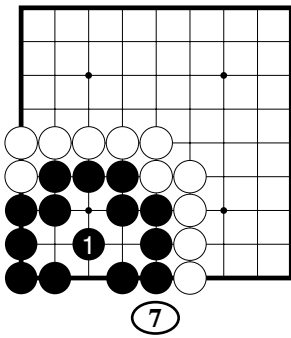
Les 6: grote ogen en seki



In dit hoofdstuk tonen we twee speciale voorbeelden van levende groepen. Als eerste de situatie geval dat een groep slechts één groot oog heeft. Soms moet een speler dit oog in twee ogen verdelen, maar dit is niet altijd noodzakelijk.

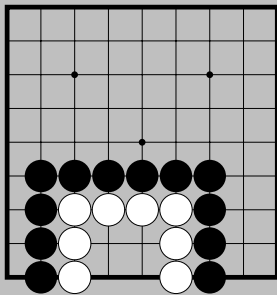
- ① Wit heeft één groot oog met drie lege punten. Zwart kan deze groep doden door op 1 te spelen.
- ② Wit kan niet antwoorden zonder zichzelf atari te zetten. Hij speelt daarom ergens anders. Zwart hoeft niks te doen, maar als hij graag de witte stenen van het bord wil halen, kan hij op 3 spelen. Wit kan nu met 4 slaan.
- ③ Zwart zet nu op 5 in het oog. Wit kan nu nog eenmaal met 6 slaan. Nu heeft hij echter nog maar één vrijheid. Zwart kan nu alle stenen slaan door wederom op 5 te spelen.
- ④ Als wit aan zet geweest was, had hij zijn groep levend kunnen maken door zelf op 1 te spelen.
- ⑤ Als we het oog vergroten tot vier punten, wordt het voor zwart onmogelijk de groep nog te doden. Als hij het probeert, met zwart 1, maakt wit twee ogen met 2.

Grote ogen en seki



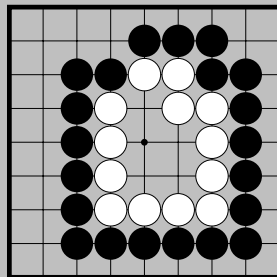
- ⑥ Zelfs als er een ‘bocht’ in het vier-punts-oog zit, zoals hier, is wit levend. Wit kan altijd twee ogen maken als hij zwart 1 op 2 (of zwart 2 op 1) beantwoordt.
- ⑦ Groepen met één zeer groot oog, bijvoorbeeld met zeven of meer lege punten, zijn over het algemeen levend. Ogen met vier, vijf of zes lege punten kunnen in gevaar zijn. In deze situatie moet zwart met een zet op 1 twee ogen maken. Dit zijn zelfs vier echte ogen!
- ⑧ Als zwart dit na zou laten, kan wit hem doden door op 1 te spelen. Nu is het voor zwart onmogelijk twee ogen te maken.
- ⑨ In dit voorbeeld moet wit op 1 spelen. Als zwart deze steen slaat met 2, doodt wit de groep met een zet op 3. Op 1 heeft zwart slechts een vals oog.

Opgave 1



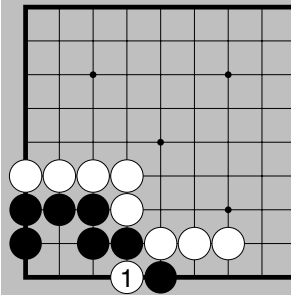
Kan wit nog twee ogen maken?

Opgave 2



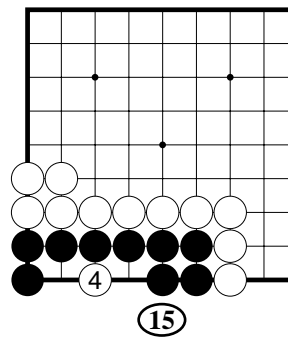
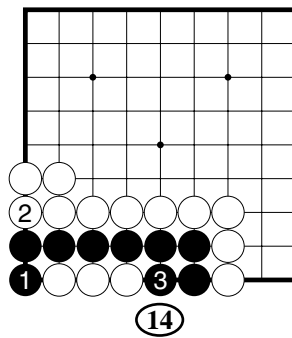
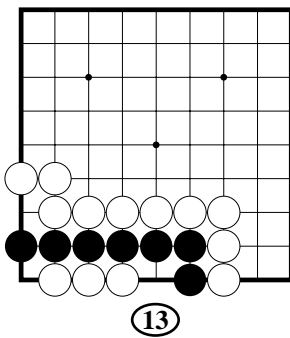
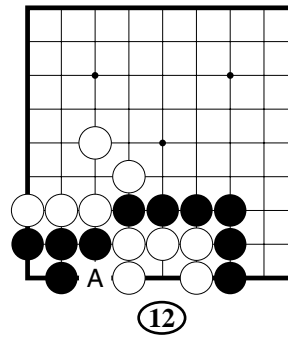
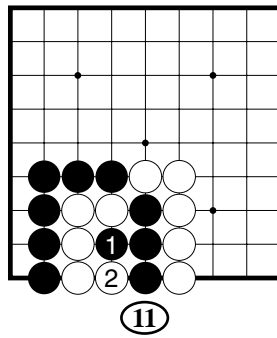
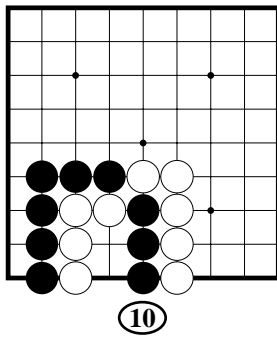
Zwart aan zet kan de witte groep doden. Met welke zet?

Opgave 3



Wit speelt op 1. Hoe kan zwart nu zijn groep levend maken?

Les 6



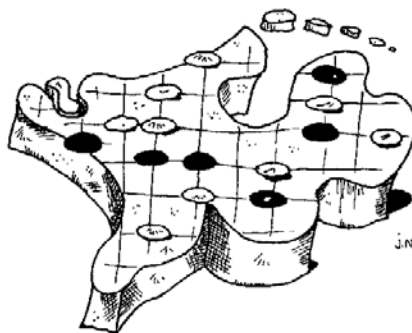
Op de tweede plaats tonen wij nu een speciale situatie waarbij beide spelers een levende groep hebben zonder ook maar één echt oog.
Deze situatie noemen we een *seki*.

- ⑩ Dit is een speciale situatie. Er zijn twee ketens die elk slechts twee vrijheden hebben.
- ⑪ Als zwart probeert wit te slaan, door op 1 te spelen, zet hij ook zichzelf atari. Wit zegt: “Dankjewel,” en slaat vier zwarte stenen met 2. Omgekeerd is het voor wit ook niet slim om op 1 te spelen.
- ⑫ Een zelfde situatie is denkbaar, met twee groepen die elk één oog hebben. Geen van beide spelers wil op A spelen. De groepen in deze voorbeelden zijn dus levend, ofschoon ze geen twee ogen hebben. De naam voor deze speciale stelling is *seki*. Men zegt wel: “De groepen leven in seki.”
- ⑬ Een ander voorbeeld van een seki is deze situatie. Noch zwart noch wit zal proberen de ander te slaan.
- ⑭ Zwart kan drie stenen vangen door op 1 en 3 te spelen, maar...
- ⑮ ...nu kan wit, met een zet op 4, zwart doden. Zwart had dus niet op 1 in diagram 14 moeten spelen.

Go in Nederland

Geschiedenis

In 1953 werd go in Nederland geïntroduceerd via de spelletjesrubriek van Leon Vié in de NRC. Aanvankelijk werd go vooral op universiteiten gespeeld, maar al snel sloeg het spel aan bij een breder publiek. In 1959 werd de Nederlandse Go Bond opgericht. Via de NGoB kwam er voor het eerst kwalitatief goed spelmateriaal uit Japan. In verschillende steden werden nieuwe clubs opgericht. De belangrijkste vooruitgang was het in het leven roepen van het bondsblad *GO*. *GO* verschijnt zes maal per jaar en bevat informatie voor go-spelers van alle speelniveaus. Er zijn ongeveer dertig clubs aangesloten bij de Nederlandse Go Bond die meer dan duizend leden telt. Nederland heeft verschillende sterke spelers voortgebracht, waaronder twee die in Japan professionele sterkte bereikt hebben. Nederland wordt beschouwd als het sterkste go-land buiten Oost-Azië.



Spelmateriaal: de Schaak- en Go-winkel

De Nederlandse Go Bond heeft jarenlang garant gestaan voor de invoer van hoge kwaliteit go-materiaal en go-literatuur (alleen in het Engels zijn al meer dan honderd uitgaven op go-gebied). Tegenwoordig is er een gespecialiseerde go-winkel in Amsterdam: Schaak- en Go-winkel 'Het Paard'.

Beginnerscursussen

Het plezier in go ontdekt u door het te spelen. Dat kunt u doen door eens binnen te lopen op een speelavond bij u in de buurt of door mee te doen aan een beginnerscursus aldaar. Voor informatie over adressen en tijden kunt u terecht bij de Nederlands Go Bond. U kunt dan tevens een gratis proefnummer aanvragen van het tijdschrift *GO*.

GO

de volgende stap

Bij uw verdere ontdekkingsstocht naar go zijn de volgende adressen waarschijnlijk nuttig:

Voor clubadressen, gratis computerprogramma's, een proefnummer van GO, het tijdschrift van de NGoB, en/of algemene informatie:

Bondsbureau van de Nederlandse Go Bond
p/a Europees Go Centrum
Schokland 14
1181 HV Amstelveen
Tel : 020-645 55 55
Fax: 020-647 32 09
E-mail: info@gobond.nl
www.gobond.nl
www.321Go.nl

Voor spelmateriaal en go-literatuur:

Schaak- en Go-winkel 'Het Paard'
Haarlemmerdijk 147
1013 KH Amsterdam
Tel : 020-624 11 71
Fax: 020-627 08 85
E-mail: paard@xs4all.nl
WWW: schaakengo.nl