



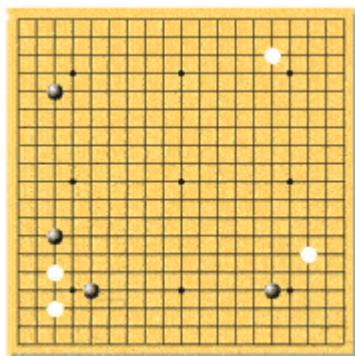
Il Grande Gioco del Go

A Go si gioca in due, su un tavoliere di 19 incroci per 19 incroci. Si gioca con 180 pedine nere per un giocatore e 180 pedine bianche per l'altro. Le pedine vengono comunemente chiamate "pietre". Lo scopo del gioco è conquistare più territorio dell'avversario.

Scopo del gioco è di guadagnare più territorio possibile controllando le intersezioni libere (incroci) e evitando che cadano in mano nemica. RICORDATE: E' facile occupare e controllare il territorio vicino ai bordi e agli angoli della scacchiera; difficile riuscirci nella zona centrale.

LE REGOLE

1. All'inizio il tavoliere è vuoto. Il Nero gioca per primo mettendo una pietra su qualsiasi intersezione o punto, inclusi quelli sul bordo della scacchiera. Tocca poi al bianco mettere una pietra, e così via a turno. All'inizio si gioca, preferibilmente, nell'intorno dei quattro punti marcati agli angoli del go-ban.



Esempio di inizio partita

2. Una volta messe in gioco le pietre non possono essere spostate. Se catturate, vengono tolte dal tavoliere.

3. Quando tutti i punti (lungo le linee) adiacenti a una pietra (o a più pietre) sono occupati da pietre nemiche, le pietre circondate sono considerate 'morte' e vengono tolte dalla scacchiera, lasciando vuota l'area circondata (diagramma 1 e 2).

La cattura, per quanto non costituisca l'obiettivo principale del gioco, aggiunge varietà e movimento. Le pietre catturate danno alla fine del gioco due punti di vantaggio: uno per il punto liberato e un altro per il pezzo catturato.

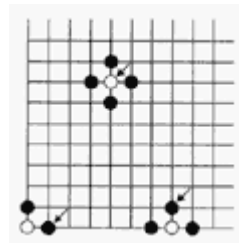


Diagramma 1

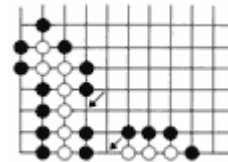


Diagramma 2

Se il nero occupa i punti indicati dalle frecce (diagramma 2), le pietre bianche saranno 'morte'. Si vede anche che la cattura ai bordi della scacchiera è possibile occupando solo tre lati del territorio, (diagramma 1 e 2)

4. La cattura, ovviamente, non è possibile se dei punti nel centro di un gruppo di pietre circondate sono liberi, (come nel diagramma 5).

5. Un giocatore non può mettere una pietra in un punto completamente circondato dall'avversario (diagramma 3) perchè verrebbe catturata. Può però farlo se così facendo effettua una cattura a sua volta (diagramma 4).

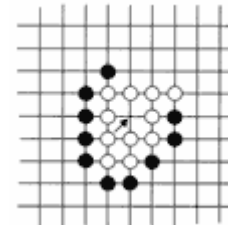


Diagramma 3

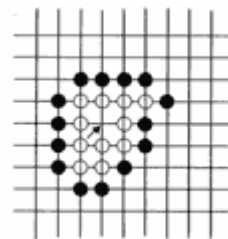


Diagramma 4

6. I punti liberi controllati dalle pietre di un colore sono chiamati 'occhi', e un gruppo di pietre con due 'occhi' è al sicuro da qualsiasi attacco, (diagramma 5). Considerata la precedente regola 5 non si potrà mai, in questa situazione, mettere una pietra che catturi il



gruppo bianco. Questa è una delle chiavi del gioco.

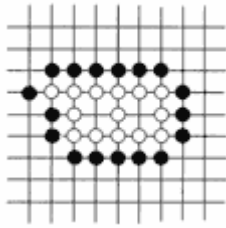


Diagramma 5

7. Un gruppo di pietre adiacenti può anche contenere più punti liberi, ma se le pietre sono separate (non unite lungo le linee) possono essere attaccate e la formazione distrutta. Quei punti vuoti sono dei 'falsi occhi'. Nel diagramma 6 si vede che una pietra nera può catturare tutto il gruppo bianco in alto.

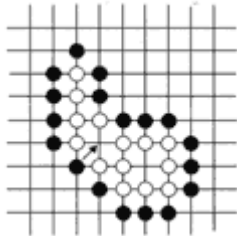


Diagramma 6

8. Il gioco termina quando nessuno dei due giocatori può più occupare altro territorio oppure realizzare altre catture. Letteralmente non ci sono più mosse da fare. Le pietre isolate in territorio nemico e non circondate, ma che avrebbero potuto esserlo, sono considerate 'morte' e vengono tolte dal gioco.

9. Quando i punti neutrali sono stati riempiti e le pietre 'morte' tolte dal gioco, ciascun giocatore prende le pietre che ha catturato e le mette nei punti vuoti del campo nemico riducendone in tal modo il punteggio. L'interno delle aree territoriali è sistemato in rettangoli, (diagramma 9) per facilitare il calcolo del punteggio.

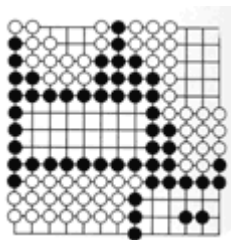


Diagramma 9

10. Si contano i punti rimasti liberi in ciascun territorio e vince chi ha il numero di punti più alto. **FINE DEL GIOCO**

CASI PARTICOLARI

Durante lo svolgimento della partita possono presentarsi due casi particolari nella disposizione delle pietre.

1. Purché non si contravvenga alla regola si possono mettere le pietre in qualsiasi punto vuoto del tavoliere. Tuttavia se si verifica una situazione che penerebbe a catture e ricatture, cioè quello che viene chiamato 'Ko', (diagramma 7), l'avversario prima di tornare all'attacco dovrà per prima cosa muovere in un altro punto del tavoliere. Questa regola impedisce che si arrivi a una situazione di stallo riproducendo sempre cattura e ricattura.

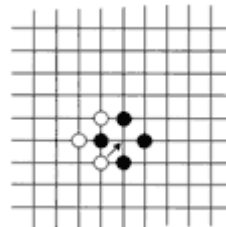


Diagramma 7

2. Quando stanno lottando per un 'Ko' considerato vitale, i giocatori cercano una mossa diversiva in altro punto del tavoliere costringendo l'avversario a una mossa difensiva, che lo spiazzi.

3. Se si verificano contemporaneamente tre situazioni 'Ko' la partita è patta.

4. Quando due gruppi di pietre avversarie sono sistemati in modo che nessun giocatore può attaccare le pietre dell'avversario senza perdere le proprie, abbiamo la situazione detta 'Seki' (diagramma 8). Queste posizioni, anche senza occhi, vengono abbandonate fino alla fine della partita, e i punti liberi da esse delimitati sono considerati neutrali: non vanno a punteggio per nessuno dei due giocatori.

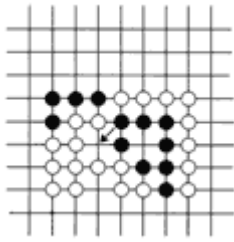


Diagramma 8

1 0