

Københavns GO Klub

Maj 1984

Spillested: Københavns Ungdoms Center

Suhmsgade 4, 2. sal

1125 København K

Spilleaftener: Tirsdag og torsdag kl. 20 - 24.

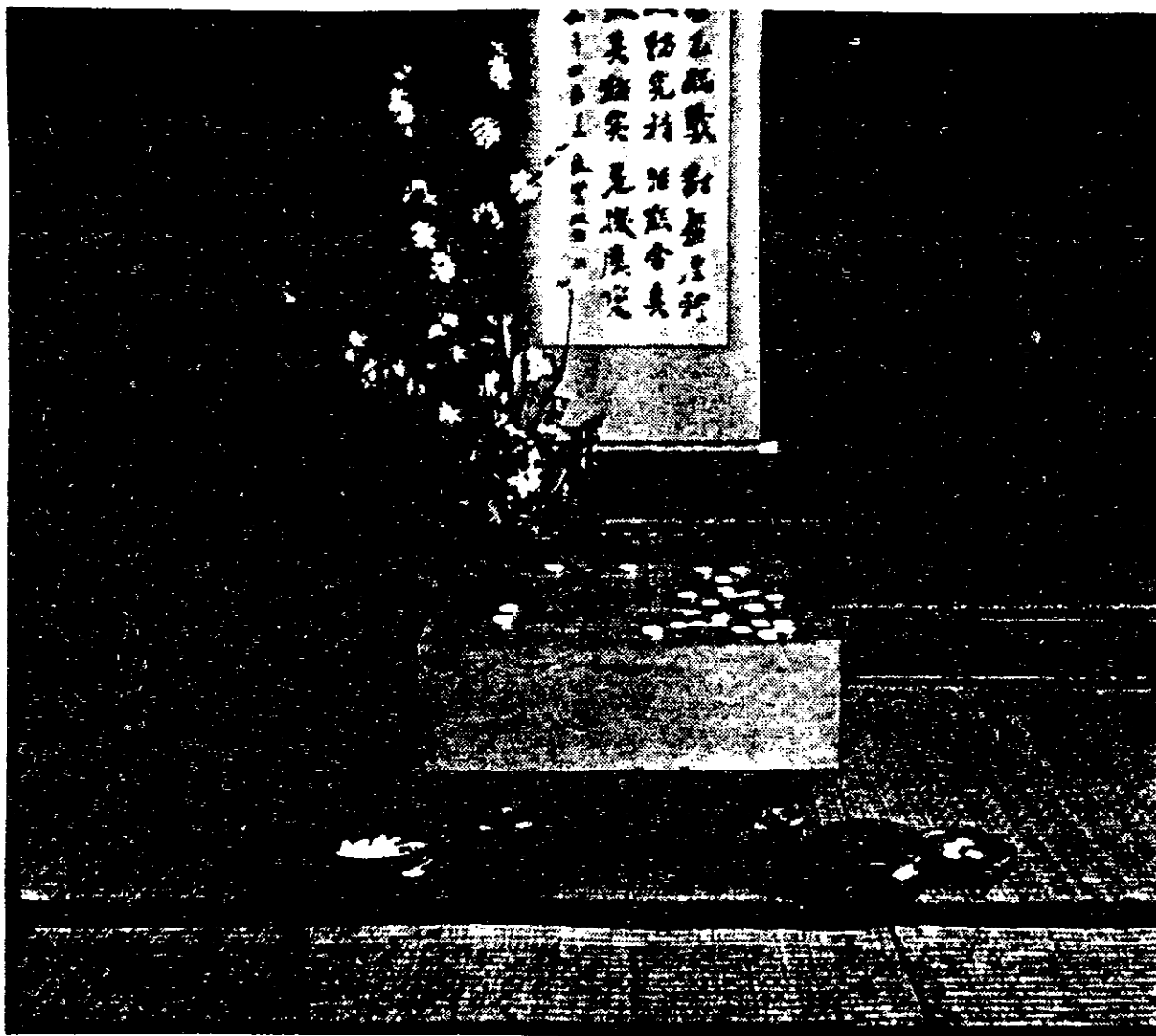
Yderligere oplysninger: Michael Nørregård (01) 859301

Japanske regler for spillet GO

Torben U. Zahle

Bræt, sten og træk

GO spilles på et bræt med 19×19 linier. De to spillere har hver en skål med henholdsvis sorte og hvide sten. I princippet har de uendelig mange af dem, men i praksis har man ca. 180 sten hver. Desuden har de hver en fangeskål.



Regel 1: Start. Spillet starter med et tomt bræt.

Regel 2: Træk. Spillerne skiftes til at sætte en sten på liniernes ubesatte skæringspunkter. Sort starter.

Formålet med spillet er at få flest point. Dette kan opnås på to måder: Dels ved at erobre fanger, dels ved at omringe territorium.

Fanger

En samling sten af en farve udgør en "gruppe", såfremt stenene er sammenhængende langs linierne (ikke langs en diagonal).

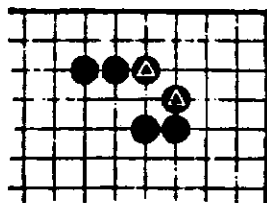


Fig. 1

De seks sten er delt i to grupper af sammenhængende sten. De to grupper er adskilt ved et diagonalt brud mellem de to markerede sten.

En "frihed" for gruppen er et ubesat punkt, der støder op til gruppen.

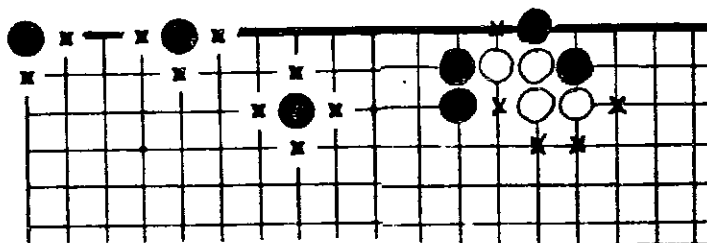


Fig. 2

Her ser vi eksempler på grupper med henholdsvis 2, 3, 4 og 5 friheder.

Regel 3: Fanger.

- a) En fast forbundet gruppe sten af een farve fanges, når alle skæringspunkterne direkte op til den er besat af fjenden. Stenene fjernes fra brættet og lægges i modstanderens fangeskål. (Hvis dette sker for to modstående grupper samtidigt, er det spilleren i trækket, som fjerner modstanderens gruppe.)

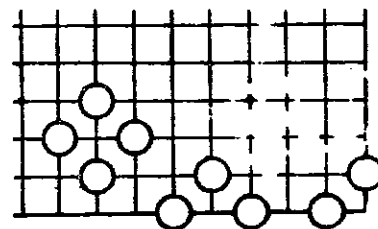
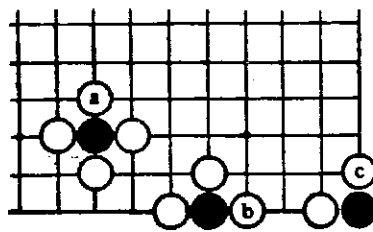
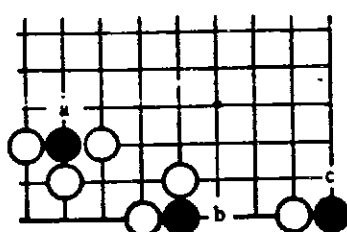


Fig. 3

Her ser vi hvorledes en sten bliver erobret på midten, på siden og i hjørnet.

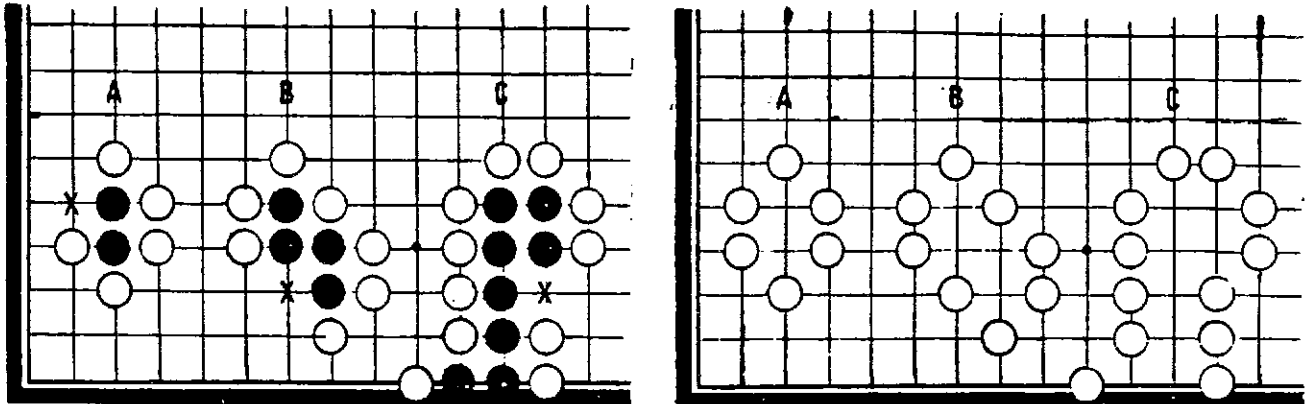


Fig. 4

Her ser vi tre eksempler på at en gruppe bliver erobret.

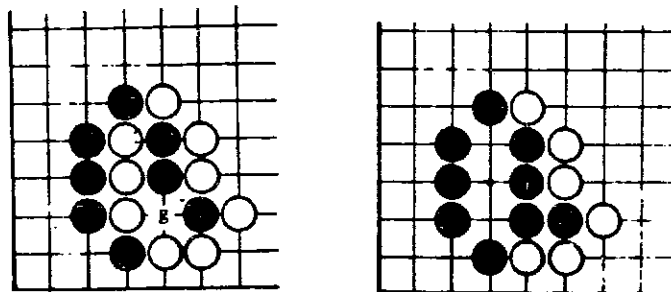


Fig. 5

Her ser vi en situation, og hvordan den ændrer sig, hvis Sort sætter i punktet g.

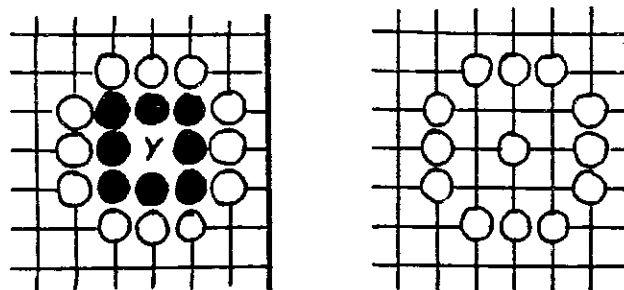


Fig. 6

Her ser vi hvorledes situationen ændrer sig, hvis Hvid sætter i punktet y.

Regel 3: b) Man må ikke sætte et sted, hvorved kun ens egen gruppe bliver tæt omringet. Dette ville svare til selvmord, hvilket er forbudt.

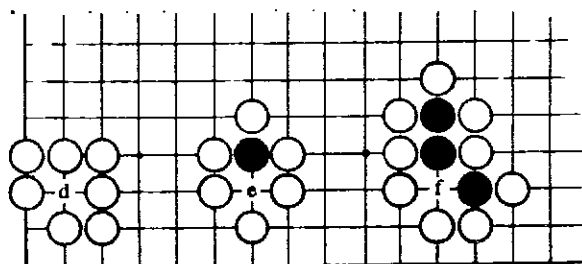


Fig. 6 a

Sort må hverken sættes i d, e eller f.

K6

Situationer som vist i Figur 7 kaldes "k6".

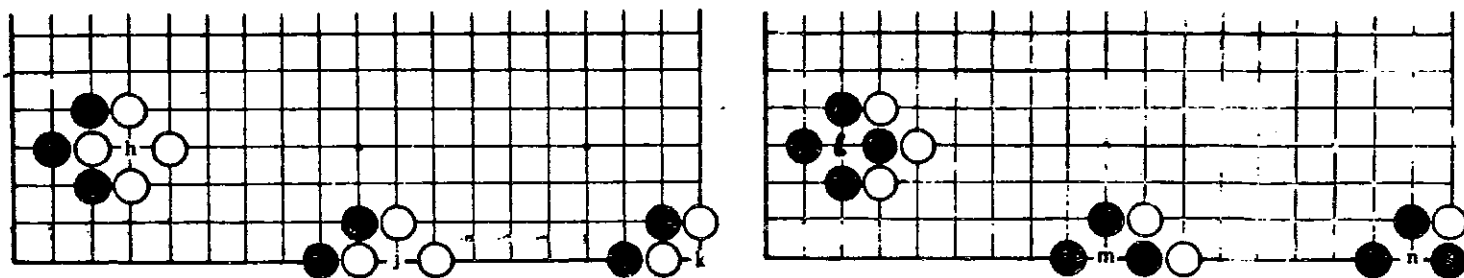


Fig. 7

K6. Sort kan erobre en sten ved at sætte h, j eller k, hvorefter Hvid (efter et mellemtræk) kan sætte l, m eller n.

Det karakteristiske er, at de to spillere kan blive ved med at tage en fange, således at situationen gentager sig. For at undgå at spillet uddarter på denne måde, har man indført en særregel, der forbyder en spiller at sætte således, at brættet bliver nøjagtigt det samme som efter hans sidste træk. Dvs. man må lave mindst 1 træk et andet sted, før man kan tage k6'en igen.

Regel 4: K6. En sten må ikke sættes således at den brætsituation gentages, som var tilstede efter ens forrige træk.

K6-situationen fortsætter med at være der til en af spillerne ser det som sin fordel at fylde k6'en ud, efter at han har taget den andens sten.

Territorium

Frie punkter der udelukkende er omringet af sten tilhørende den ene part siges at være "territorium" for denne. (Kanten af brættet regnes med til territoriet.)

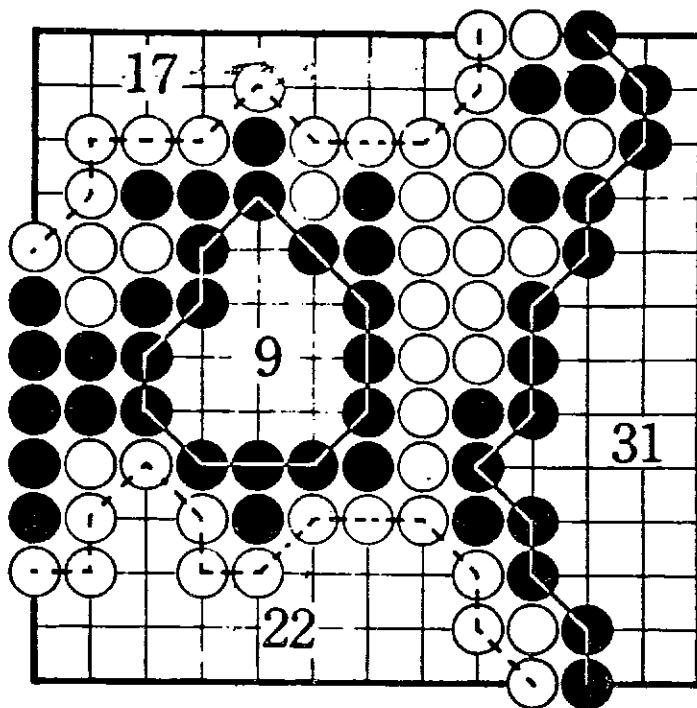


Fig. 8

Sort har lavet to territorier på henholdsvis 31 og 9 point, medens Hvid har to territorier på 22 og 17 point

Døde sten

Sten som modstanderen kan fange, hvis han vil, kaldes "døde" sten. Typisk drejer det sig om enkelte sten inden for modstanderens territorium.

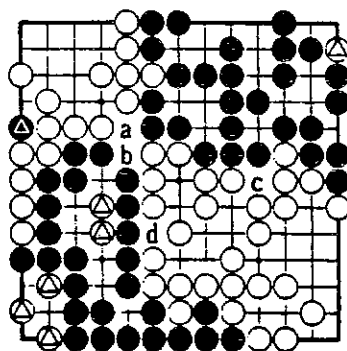


Fig. 9

De døde sten er markeret med en trekant

Døde sten behøver modstanderen ikke at fange under selve spillet, men han kan blot fjerne dem efter afslutningen af spillet og lægge dem i sin fangeskål. Se nærmere under optælling.

Seki

En "seki"-situation opstår, hvis ingen af parterne kan forsøge at erobre den andens sten uden selv at blive erobret først.

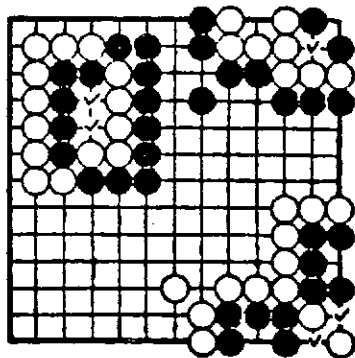


Fig. 10

Seki. Ingen af parterne ønsker naturligvis at sætte på de med hak mærkede steder.

Afslutning

På et vist tidspunkt vil det være således, at man ikke kan sikre sig flere point.

Regel 5: Afslutning.

Spillerne har til enhver tid lov til at sige pas i stedet for at sætte. Trepå hinanden følgende passer afslutter spillet.

For at lette optællingen plejer man at fylde de neutrale punkter ud, d.v.s. punkter som hverken ligger inden for den enes eller den andens territorium. Disse hedder "damé"-punkter.

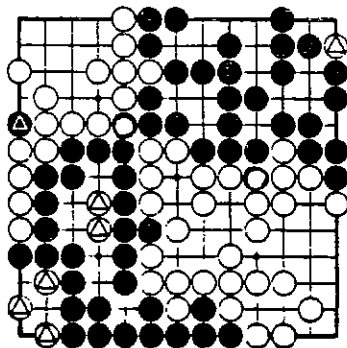


Fig. 11

Situationen efter udfyldning af damépunkter og afslutning af spillet.

Optælling

Regel 6: Optælling.

- a) Døde sten fjernes og føjes til fangerne. Opstår der tvivl om hvorvidt nogle sten er døde, afgøres det ved en analyse af stillingen.

I praksis vil man ofte spille videre til situationen er afklaret - d.v.s. spille videre på en sådan måde, at begge parter lægger lige mange sten, så pointsummen ikke forrykkes.

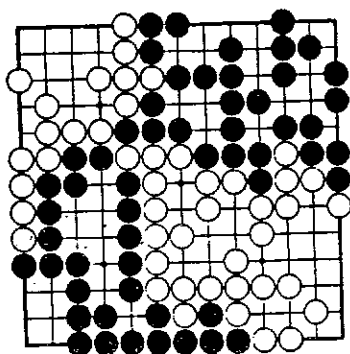


Fig. 12

Situationen efter at de døde sten er fjernet.

Regel 6: b) Spillerne får 1 point for hver fange, samt 1 point for hvert territoriepoint de har omringet. Spilleren med flest point har vundet. Ved lige pointstilling har Hvid vundet.

- c) Der gives ikke point for omsluttete punkter inden for en seki, eller for punktet i en kō som evt. ikke er færdigspillet.

For yderligere at lette optællingen lægger man sine fanger i modstanderens territorium - det går lige op. Dvs. han mister et territoriepoint, og man mister selv et fangepoint. Desuden er det kutyme, at man tæller modstanderens point, samt at man flytter lidt rundt på stenene, således at landområderne bliver lettere at tælle.

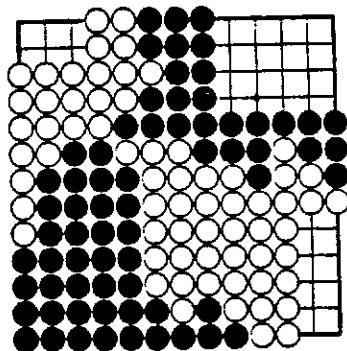


Fig. 13

Handicap

Medmindre spillerne er lige stærke, er det normalt at spille med handicap, således at den svagere spiller får et vist antal sten på brættet inden spillet starter. Der bør placeres så mange sten, at der bliver lige stor chance for at den ene som den anden spiller vinder. Stenene kræves somme-
tider placeret i punkterne som vist på Figur 14.

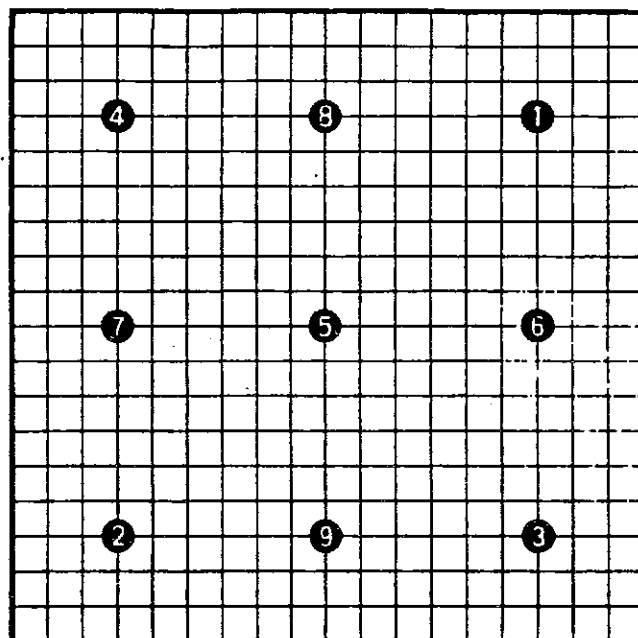


Fig. 14

Med 6 handicapsten undlades sten 5, 8, 9
Med 8 handicapsten undlades sten 5.

Herefter starter hvid, og man skiftes normalt.

Er spillerne lige stærke, skal der gives kompensation for den fordel det er at starte. Dette gøres ved at Hvid får 5 point extra under optællingen. Man siger at "komi" er 5 point.

Regel 7: Kompensation.

- a) Lige spil: Hvid får 5 point extra.
- b) Handicapspil: Hvid siger pas n gange.

Er man begynder, anbefales det at spille på et meget lille bræt (f.eks. 6x6) og så gradvist gøre det større, efterhånden som man bliver fortrolig med, hvordan spillet forløber og slutter.

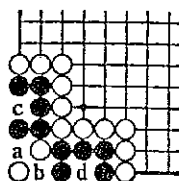
Usædvanlige stillinger

Det følgende afsnit er taget fra "International Handbook and GO Dictionary". Det behandler en række usædvanlige situationer, og som begynder behøver man ikke at læse dette afsnit, da de omtalte situationer uhyre sjældent opstår.

The Nihon Kiin's official rules cover many topics which are dealt with in 'How to Play Go'; only the rulings concerning unusual positions are given here.

1. Seki. "Both groups are alive, but not independently."

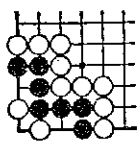
In Dia. 1 neither Black nor White can play 'a' or 'b', hence this position is stalemate; all three groups are judged alive, but not independently. At the end of the game, during counting, the four points 'a', 'b', 'c' and 'd' are left vacant. Black cannot count 'c' or 'd' as his territory, as his two groups are not independently alive.



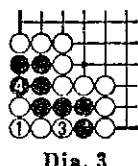
Dia. 1

2. Bent Four in the Corner. "Unconditionally dead".

As the position stands in Dia. 2, Black cannot make a move to save his group; but White can start a ko with 1 and 3 of Dia. 3 and Dia. 4. Now White should obviously only start the ko when the last dame point is filled and there are no ko threats left, Black must obviously lose. The Nihon Kiin have therefore judged the Black group of Dia. 2 dead without further play.

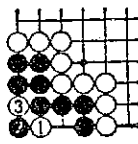


Dia. 2



Dia. 3

② elsewhere.

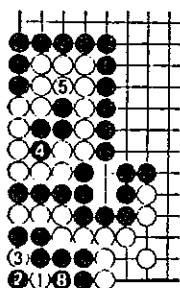


Dia. 4

Unfortunately there is one type of ko threat which cannot be removed, Dia. 5 shows an example. Black can utilise the seki and play 4 as a ko threat. Note that White cannot remove this ko threat before starting the ko. White must answer with 5 and Black can recapture with 6. Now White has no ko threat and Black will play 8 to live. This flaw in the Nihon Kiin's verdict is well known and they may soon reconsider this position.

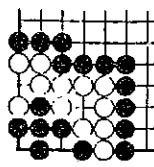
The current Chinese rule is to always play out the position, this is better than the Japanese rule, as it takes care of a ko threat like that of Dia. 5.

Also the Japanese rule says that bent four is dead no matter what surrounds the position; for example if the White group of Dia. 2 is surrounded by seki, double ko etc. the Black group is still unconditionally dead. Many unusual and fairly artificial positions can be constructed showing that the Japanese rule is not completely correct.

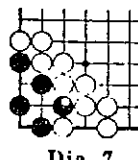


Dia. 5

⑥ at ②
⑦ elsewhere



Dia. 6



Japanske regler for spillet GO

Torben U. Zahle

Regel 1: Start.

Spillet starter med et tomt bræt.

Regel 2: Træk.

Spillerne skiftes til at sætte en sten på liniernes ubesatte skæringspunkter. Sort starter.

Regel 3: Fanger.

- a) En fast forbundet gruppe sten af een farve fanges, når alle skæringspunkterne direkte op til den er besat af fjenden. Stenene fjernes fra brættet og lægges i modstanderens fangeskål. (Hvis dette sker for to modstående grupper samtidigt, er det spilleren i trækket, som fjerner modstanderens gruppe.)
- b) Man må ikke sætte et sted, hvorved kun ens egen gruppe bliver tæt omringet. Dette ville svare til selvmord, hvilket er forbudt.

Regel 4: Kó.

En sten må ikke sættes således at den brætsituation gentages, som var tilstede efter ens forrige træk.

Regel 5: Afslutning.

Spillerne har til enhver tid lov til at sige pas i stedet for at sætte. Trepå hinanden følgende passer afslutter spillet.

Regel 6: Optælling.

- a) Døde sten fjernes og føjes til fangerne. Opstår der tvivl om hvorvidt nogle sten er døde, afgøres det ved en analyse af stillingen.
- b) Spillerne får 1 point for hver fange, samt 1 point for hvert territoriepunkt de har omringet. Spilleren med flest point har vundet. Ved lige pointstilling har Hvid vundet.
- c) Der gives ikke point for omsluttete punkter inden for en seki, eller for punktet i en kó som evt. ikke er færdigspillet.

Regel 7: Kompensation.

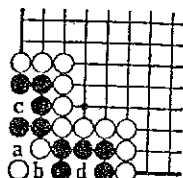
- a) Lige spil: Hvid får 5 point extra.
- b) Handicapspil: Hvid siger pas n gange.

Regel 8: Usædvanlige stillinger.

The Nihon Kiin's official rules cover many topics which are dealt with in 'How to Play Go'; only the rulings concerning unusual positions are given here.

1. Seki. "Both groups are alive, but not independently."

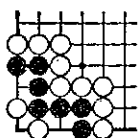
In Dia. 1 neither Black nor White can play 'a' or 'b', hence this position is stalemate; all three groups are judged alive, but not independently. At the end of the game, during counting, the four points 'a', 'b', 'c' and 'd' are left vacant. Black cannot count 'c' or 'd' as his territory, as his two groups are not independently alive.



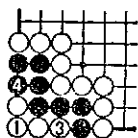
Dia. 1

2. Bent Four in the Corner. "Unconditionally dead".

As the position stands in Dia. 2, Black cannot make a move to save his group; but White can start a ko with 1 and 3 of Dia. 3 and Dia. 4. Now White should obviously only start the ko when the last dame point is filled and there are no ko threats left, Black must obviously lose. The Nihon Kiin have therefore judged the Black group of Dia. 2 dead without further play.

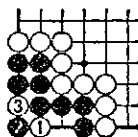


Dia. 2



Dia. 3

⑦ elsewhere.

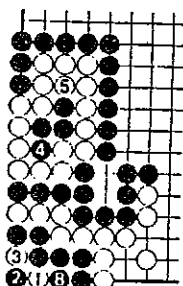


Dia. 4

Unfortunately there is one type of ko threat which cannot be removed, Dia. 5 shows an example. Black can utilise the seki and play 4 as a ko threat. Note that White cannot remove this ko threat before starting the ko. White must answer with 5 and Black can recapture with 6. Now White has no ko threat and Black will play 8 to live. This flaw in the Nihon Kiin's verdict is well known and they may soon reconsider this position.

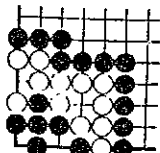
The current Chinese rule is to always play out the position, this is better than the Japanese rule, as it takes care of a ko threat like that of Dia. 5.

Also the Japanese rule says that bent four is dead no matter what surrounds the position; for example if the White group of Dia. 2 is surrounded by seki, double ko etc. the Black group is still unconditionally dead. Many unusual and fairly artificial positions can be constructed showing that the Japanese rule is not completely correct.

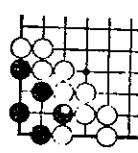


Dia. 5

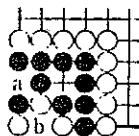
⑥ at ②
⑦ elsewhere



Dia. 6



Dia. 7



Dia. 8

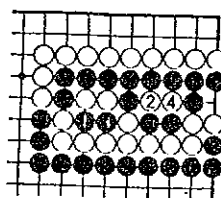
3. Double Ko. Most cases of double ko are obvious. In Dia. 6 the result is seki and in Dia. 7 Black is dead without further play. A similar example is shown in Dia. 8, where White is dead. If White 'a' then Black 'b', now White must find an external ko threat, which Black will answer. After White retakes the ko Black can retake also, hence White has to find external

ko threats and Black doesn't, so Black will easily win.

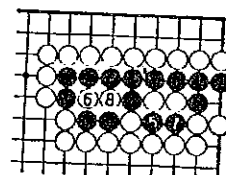
4. Jun Kan Ko. This is a fairly artificial position, see Dia. 9. Black 1 to 4 are forced and then in Dia. 10, 5 to 8 are forced and the position repeats itself. The game is drawn is the official ruling, which is reasonable.

5. Chōsei. (Eternal life).

This is similar to 4, Jun Kan Ko, a cyclic repetition. Dia. 11 shows an example; the sequence White 1 to Black 4 is forced and now the position repeats itself. The game is judged drawn is the ruling. In both cases of cyclic repetition one player could give the position up, if he were already a long way ahead and he could win.



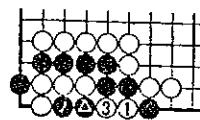
Dia. 9



Dia. 10

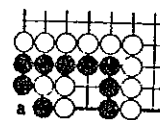
6. Mannen Ko. (10,000 year ko).

Dia. 12 shows an example, if White captures connects and at 'a' it is seki, but if Black fills at 'a' he is dead. As Black will refuse to fill, the situation is complicated. The Nihon Kiin ruling is that "when there is a ko effective by the next move it must be continued". In this case White has to capture and fill, thus making it seki. There are many possible arguments both for and against this ruling.



Dia. 11

② at ⑤



Dia. 12

7. San Ko. (Three Ko)

Dia. 13 shows an example, as Black and White can perpetually retake the three ko, the game is judged drawn.

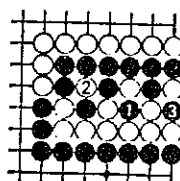
8. Torazu San Moku

This is a highly artificial position shown in Dia. 14. If Black takes one White stone, then White can immediately retake the five Black stones. If White takes four Black stones, then Black can immediately retake the two White stones. A little analysis shows that the position is worth three points to White, if Black plays first and this is the official rule. (If White plays first the position is actually worth less, hence White gains from the ruling.)

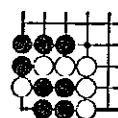
The position of Dia. 15 is worth five points to White according to the official rule.

9. Snap-back

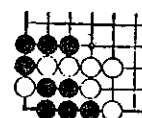
In a snap-back like that in Dia. 16, Black does not have to capture the White stones and the point 'a' is regarded as Black territory.



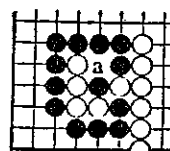
Dia. 13



Dia. 14



Dia. 15



Dia. 16