

KGK, København

Spillested: Skaklubben SK4 1, Mellemtoftevej 11 st., tlf.: 36 46 01 41

Spilletid: Mandag og onsdag, kl. 19.00 - 23.45.

Formand: Allan Lind Jensen, Sortedams Dosserring 41A, 2.tv., 2200 Kbh. N
Telf. 35 35 53 45.

Kasserer: Torben Pedersen., Dagmarsgade 28-3, 2200 Kbh. N.
Telf.: 35 83 84 47, giro nr. 2118068.

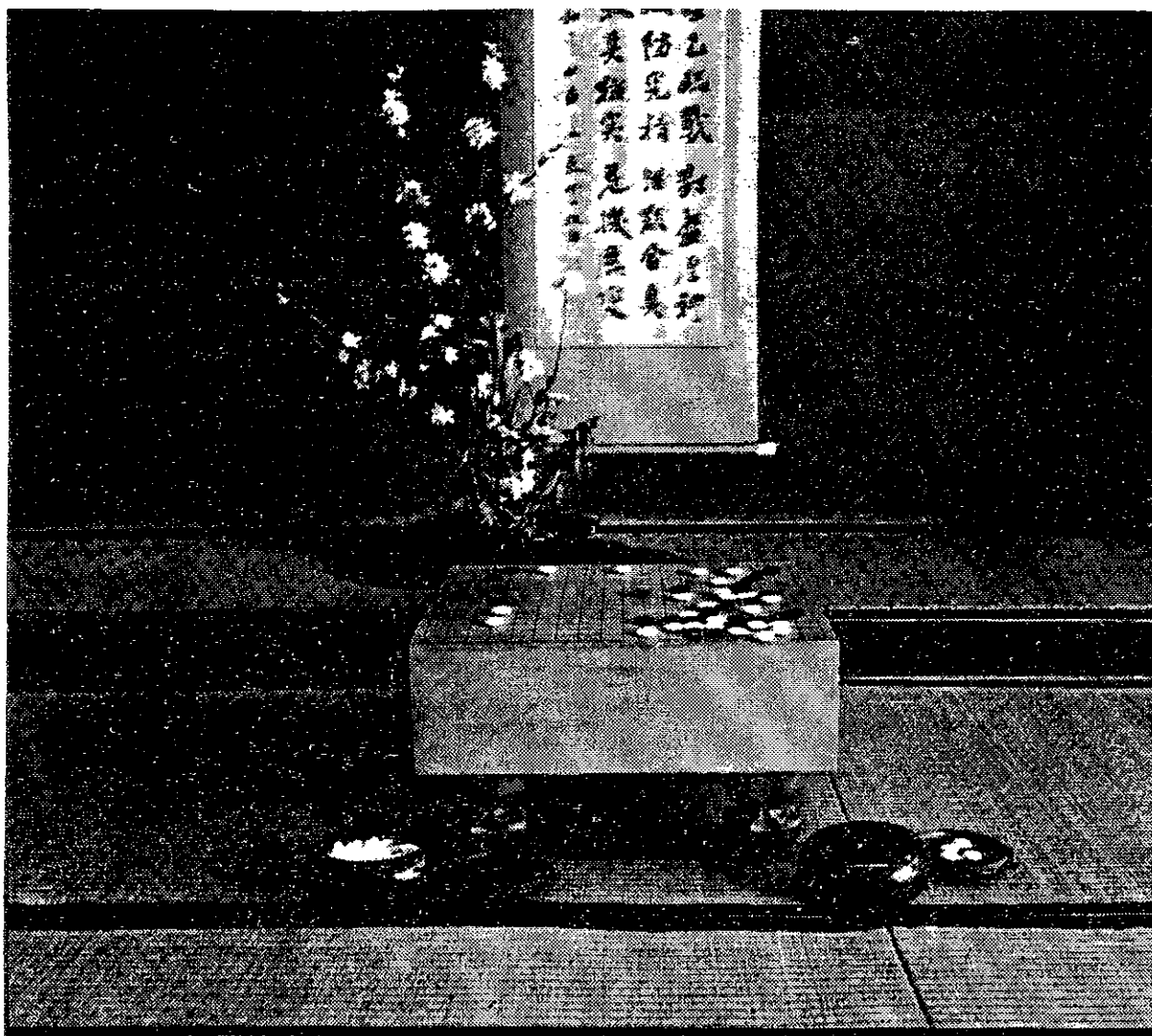
Maj 1984

Kinesiske 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 dominere så stor en del af brættet som muligt. Dette kan opnås på to måder: Dels ved at besætte punkter, 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).

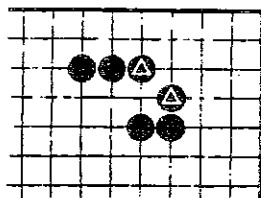


Fig. 1

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.

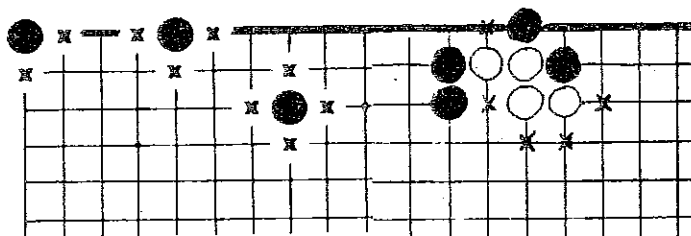


Fig. 2

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

Regel 3: Fanger.

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. (Evis dette sker for to modstående grupper samtidigt, er det spilleren i trakket, som fjerner modstanderens gruppe.)

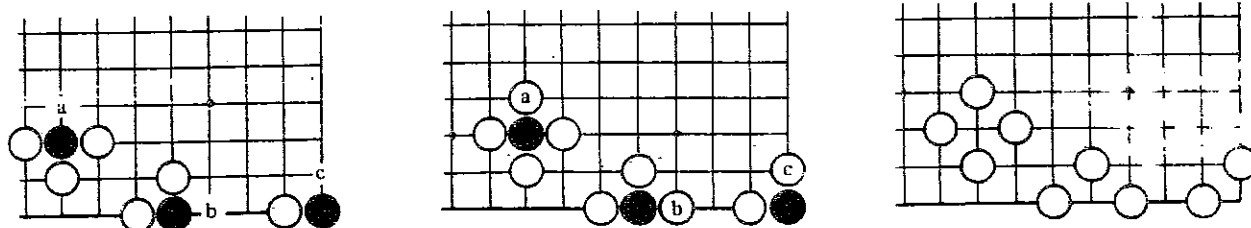


Fig. 3

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

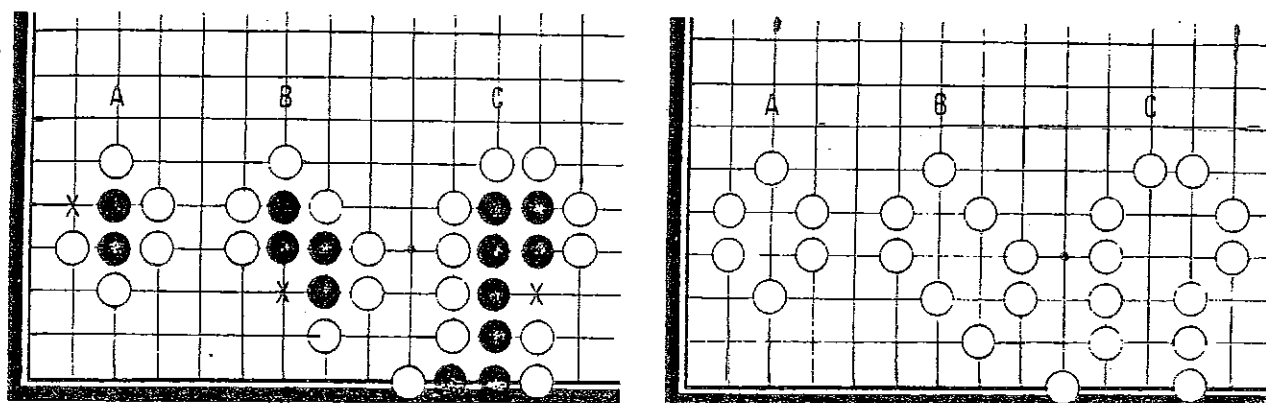


Fig. 4

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

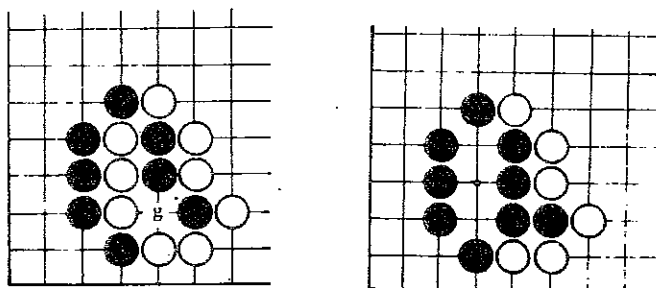


Fig. 5

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

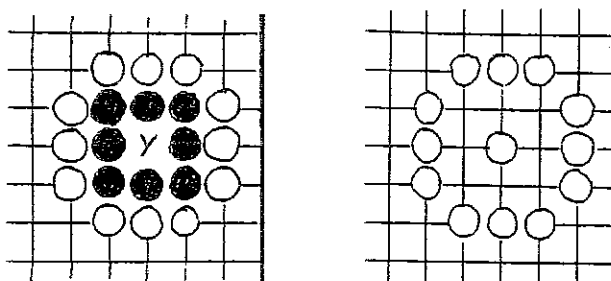


Fig. 6

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

Kó

Situationer som vist i Figur 7 kaldes "kó".

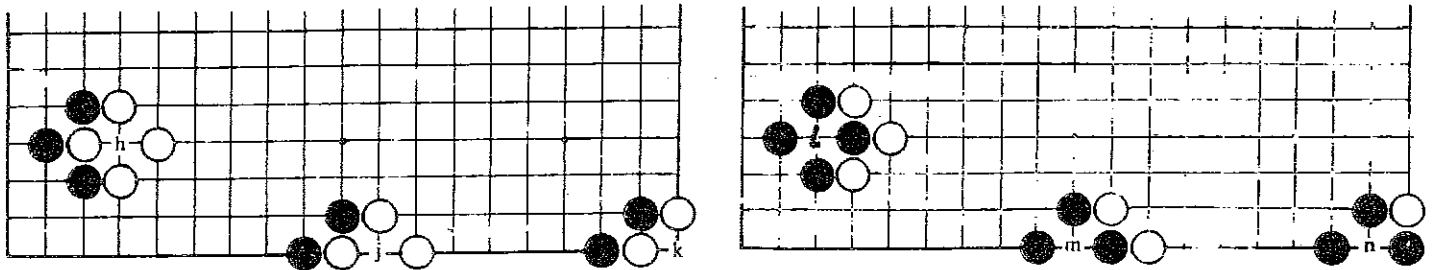


Fig. 7

Kó. 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 udarter 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 kó'en igen.

Regel 4: Kó. En sten må ikke sættes således at en tidligere brætsituation gentages.

Kó-situationen fortsætter med at være der til en af spillerne ser det som sin fordel at fylde kó'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.)

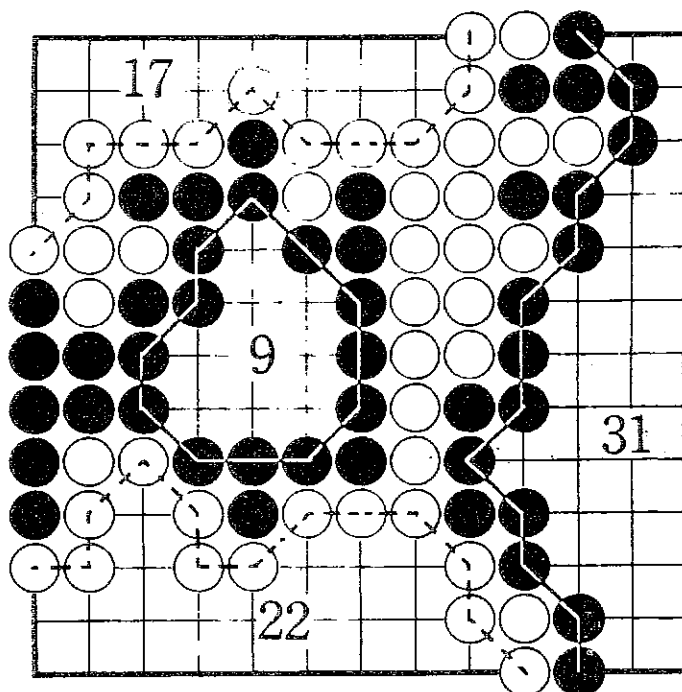


Fig. 8

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.

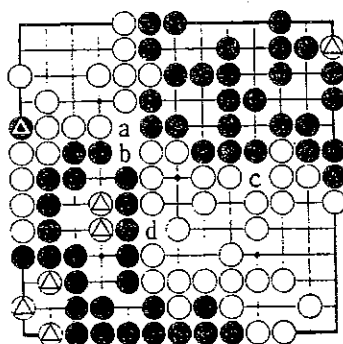


Fig. 9

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.

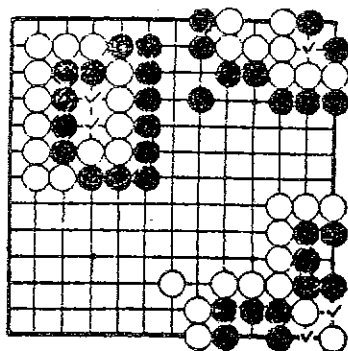


Fig. 10

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. To på hinanden følgende passer afslutter spillet.
- Når en spiller passer, skal han lægge en af sine sten i modstanderens fangeskål - undtagen hvis han som Sort siger det andet konsekutive pas, der afslutter spillet.

Regel 5 b tjener kun til at lette optællingen, idet den bevirker at forskellen mellem de besatte punkter bliver lig med forskellen mellem fangerne.

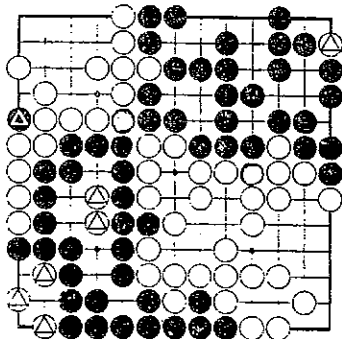


Fig. 11

Situationen efter afslutningen 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 at man spiller videre.

Pointstillingen bliver den samme, når man fjerner døde sten, som hvis man spiller situationen helt ud.

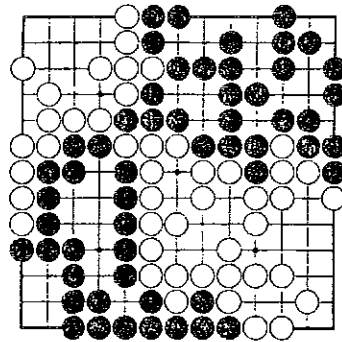


Fig. 12

Situationen efter at de døde sten er fjernet.

I princippet får spillerne nu et point for hvert punkt de har besat samt et point for hvert territoriepunkt de har omringet. Optællingen kan dog simplificeres ved at tælle fangerne i stedet for de besatte punkter.

Regel 6: 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.

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.

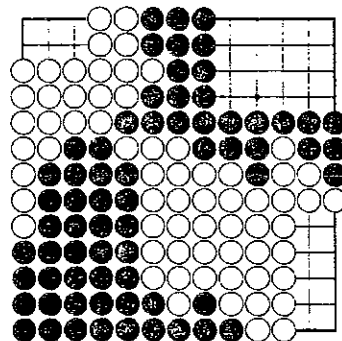


Fig. 13

Situationen efter optællingen

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.

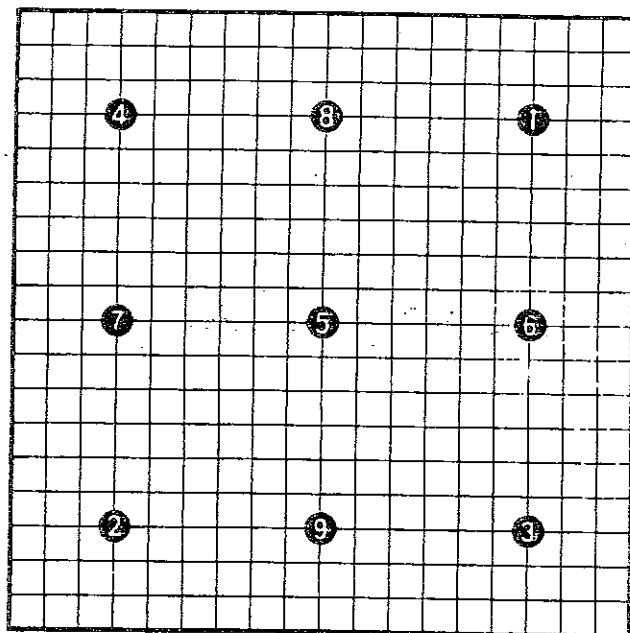


Fig. 14

Med 6 handicapsten undlades sten 5, 8, 9

Med 8 handicapsten undlades sten 5.

Hvid passer i mellemtiden (og lægger herved sten i den andens fangeskål).

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. 6 x 6) og så gradvist gøre det større, efterhånden som man bliver fortrolig med, hvordan spillet forløber og slutter.

Kinesiske regler for spillet GO

af 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.
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.)
- Regel 4: Kō.
En sten må ikke sættes således at en tidligere brætsituation gentages.
- Regel 5: Afslutning.
a) Spillerne har til enhver tid lov til at sige pas i stedet for at sætte. To på hinanden følgende passer afslutter spillet.
b) Når en spiller passer, skal han lægge en af sine sten i modstanderens fangeskål - undtagen hvis han som Sort siger det andet konsekutive pas, der 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 at man spiller videre.
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.
- Regel 7: Kompensation.
a) Lige spil: Hvid får 5 point extra.
b) Handicapspil: Hvid siger pas n gange.