

Co to jest Go?

Go to starożytna gra planszowa o prostych regułach. Jako takie dają one graczom wielką dowolność w wyborze sposobu gry i stawiają nacisk na kreatywność.

Oprócz zdolności logicznego myślenia w Go liczy się także intuicja i swoisty zmysł estetyczny. Dlatego Go jest wielkim wyzwaniem dla programistów sztucznej inteligencji.

Sposobów podejścia do tej gry jest tyle, ilu graczy. Niektórzy zajmują się nią zawodowo, utrzymując się z nagród w turniejach i uczenia słabszych. Inni grają tylko od czasu do czasu, dla zabawy.

Niezależnie od poziomu gry możesz czerpać z Go wiele przyjemności. Codziennie można zagrać w internecie z przeciwnikami z całego świata a także uczestniczyć w turniejach “na żywo”, które są tyleż wydarzeniami sportowymi co towarzyskimi.

Jesteś już gotowy do gry! Grając staraj się identyfikować łańcuchy i liczyć ich oddechy (łańcuchy mające mało oddechów są zagrożone!), bronić swoich kamieni przed z biciem łącząc je w większe grupy oraz szukać możliwości z bicia lub rozdzielenia kamieni przeciwnika. Powodzenia!

Więcej informacji

go.art.pl

Materiały dla początkujących:

akademia.szkolareklamy.pl

Zagraj w internecie:

kurnik.pl/go



碁



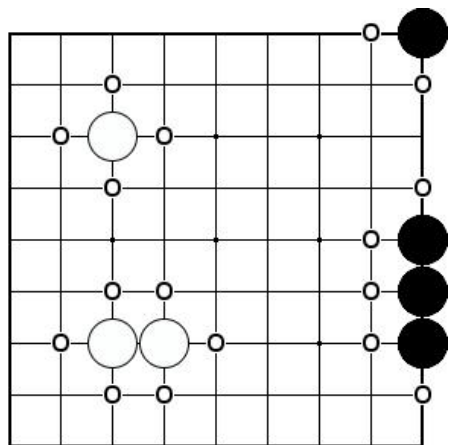
Go

Go / Baduk / Wei Qi
Starożytna Gra Planszowa

Zasady gry

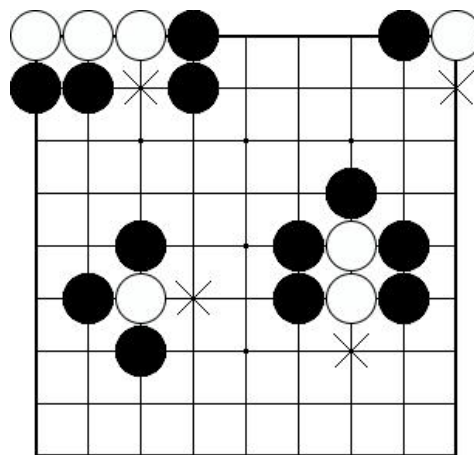
1. Go to gra dwóch graczy, z których jeden gra *czarnymi* a drugi *białymi* kamieniami. Zaczynając od pustej planszy (kwadratowej siatki o rozmiarach 19x19, 13x13 lub 9x9) gracze na zmianę stawiają swoje kamienie **na przecięciach linii**. Zamiast postawić kamień gracz może powiedzieć "pas". Pierwszy kamień stawiają Czarne.

2. Raz postawionego kamienia nie można przesunąć, można go jednak *zbić* stawiając kamienie przeciwnego koloru na wszystkich *sąsiadujących* z nim (połączonych liniami) polach. Póki pola te są wolne nazywamy je *oddechami*.



Oddechy pionów

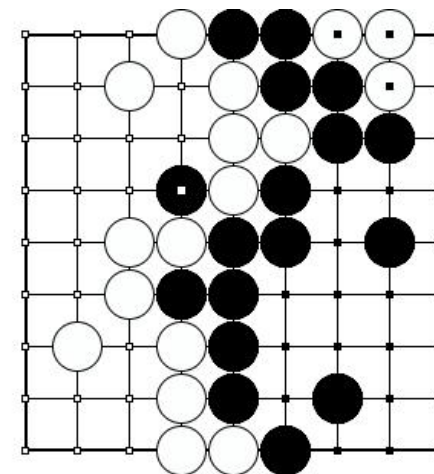
Kamienie tego samego koloru tworzą *łańcuch*, jeśli stoją na sąsiednich przecięciach lub od jednego do drugiego można "przejsć" po kamieniach tego samego koloru. Łańcuch można **zbić** jedynie w całości: **zabierając mu wszystkie oddechy**, czyli stawiając kamienie przeciwnego koloru na wszystkich sąsiadujących z nim przecięciach. Jeśli zagranie pozbawia oddechów zarówno nasz łańcuch jak i łańcuch przeciwnika, zbijamy jego łańcuch.



Zagranie w X powoduje zabicie białych

Kamienie, które nie mogą uniknąć zbicia są *martwe*. Nie trzeba wypełniać wszystkich ich oddechów: pod koniec gry zdejmuje się je bez walki. Pozostałe kamienie są *żywe*.

3. Aby uniknąć zapętlenia **powtórzenie pozycji** (układu czarnych i białych kamieni na planszy) **jest zabronione**.



Ukończona partia z zaznaczonymi obszarami graczy

4. **Dwa kolejne pasy zatrzymują grę**. Jeśli gracze zgadzają się co do życia i śmierci wszystkich łańcuchów zdejmują te, które uznali za martwe i przechodzą do liczenia wyniku. Jeśli nie, gra zostaje wznowiona i po kolejnych dwóch pasach następuje koniec i wynik jest liczony przy założeniu, że wszystkie łańcuchy na planszy są żywe.

Wygrywa gracz, który swoimi kamieniami i otoczonym przez nie obszarem zajął większą część planszy.