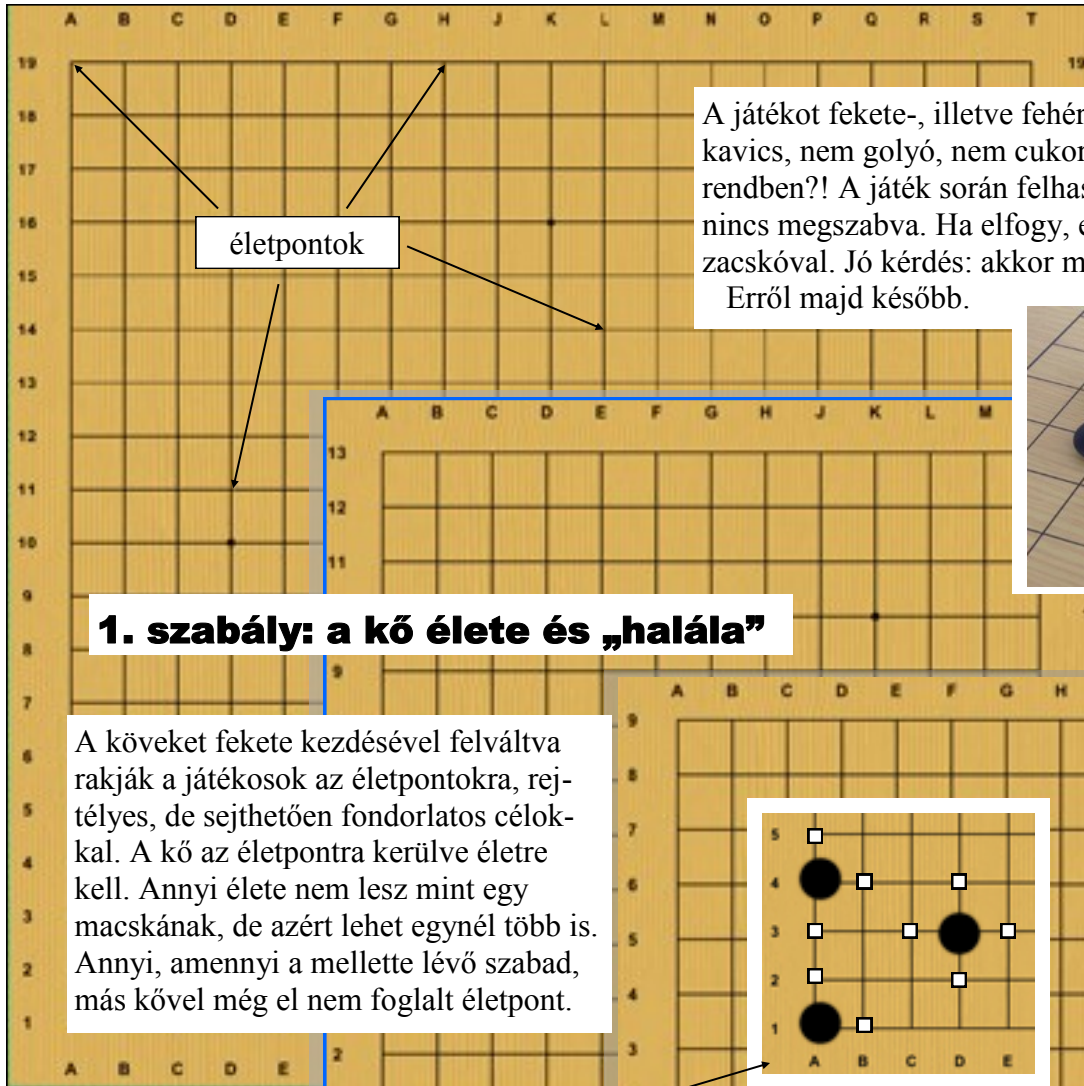


Gó játék szabályai

Rövid leírás

A küzdőtérrel:

A küzdőtér egy lakatlan sziget, amit természetesen el kell foglalni. A szigetet egy életháló fedi, amely nagyságával lehet a sziget (továbbiakban pálya) méretét jellemezni. A háló vízszintes- és függőleges vonalainak metszéspontjai az életpontok. A legnagyobb pálya $19 \cdot 19 = 361$ életpontból áll.

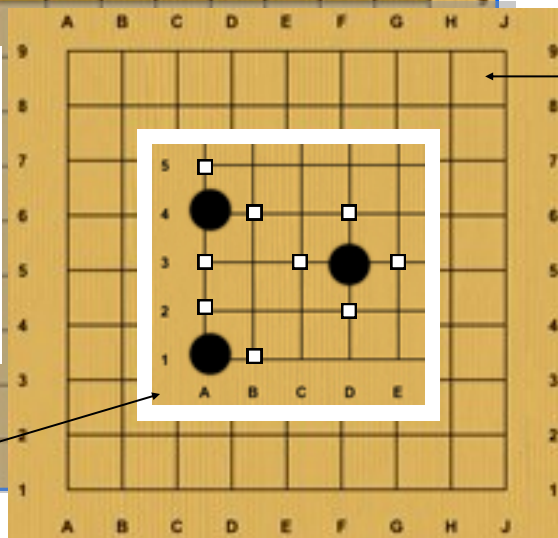


A játékot fekete-, illetve fehér kövekkel játszik. Nem kavics, nem golyó, nem cukorka, hanem kő —
rendben?! A játék során felhasználható kövek száma nincs megszabva. Ha elfogy, elvesznek egy újabb zacskóval. Jó kérdés: akkor mikor ér véget a játék? Erről majd később.



1. szabály: a kő élete és „halála”

A köveket fekete kezdéssel felváltva rakják a játékosok az életpontokra, rejtélyes, de sejtetően fondorlatos célokkal. A kő az életpontra kerülve életre kell. Annyi élete nem lesz mint egy macskának, de azért lehet egynél több is. Annyi, amennyi a mellette lévő szabad, más kővel még el nem foglalt életpont.



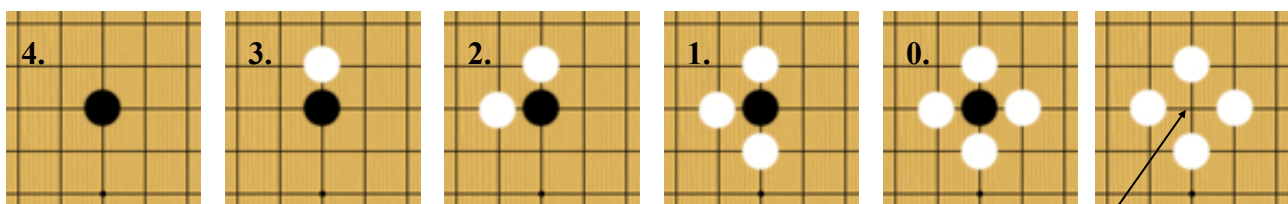
Ez itt egy $9 \cdot 9 = 81$ életponttal rendelkező pálya.

A kis fehér négyzetek jól mutatják az ábrán,

hogyan mutatják az ábrán, hogy melyik kőnek van négy, három, illetve

kettő élete. A kövek a játék során nem mozognak. Aki vándorköveket szeretne látni, nézze meg a „Föld a csodálatos bolygó” című természetfilmsorozat 2. részét (Élet a jég alatt)!

Az alábbi képsorozaton bemutatjuk egy fekete kő életét és tragikus „halálát”:



A számok a fekete kő életeinek számát jelentik. Megjegyzés: a játék során az ellenfelek felváltva raknak köveket.

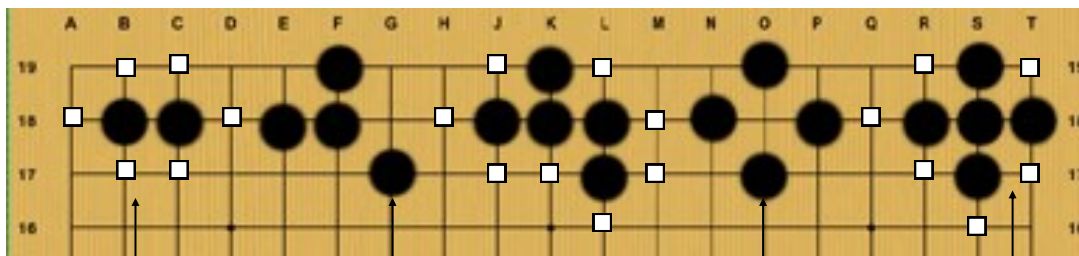
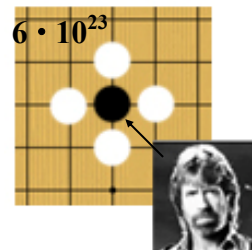
Egy kő, ha elfogy az élete igazából nem hal meg, hanem az ellenfél foglytáborába kerül. Minden foglyul ejtett kő 1 pontot ér.

Megjegyzés: a pontgyűjtésnek más módja is lesz.

2. szabály: gondolkozz csapatokban!

A kövek, mint az eddgiekből kiderült, közel egyenrangúak, életerejük jól körülhatárolható. Nincs köztük „Chuck Norris”-kő.

Viszont erejük összeadódhat. Szervezzük csapatba őket! Egy kő akkor van egy csapatban, ha közvetlen mellette függőlegesen, vagy (és) vízszintesen saját csapattársa áll. Ekkor életük összeadódik és csak együtt lehet őket foglyul ejteni.

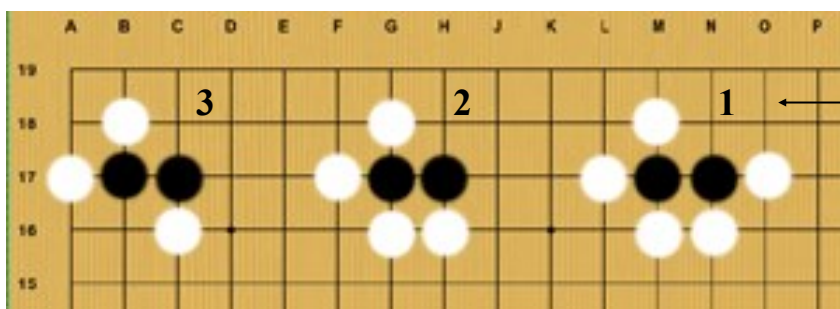


Ennek a csapatnak hat élete van.

Ez a kő még nem tartozik a csapathoz.

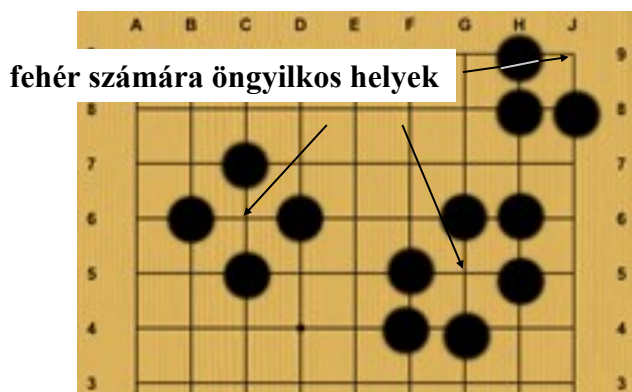
Ezek a kövek még magányosak.

Ennek a csapatnak is hat élete van.



A számok a fekete csapat életeinek számát jelenti.

3. szabály: az „öngyilkos” hely!



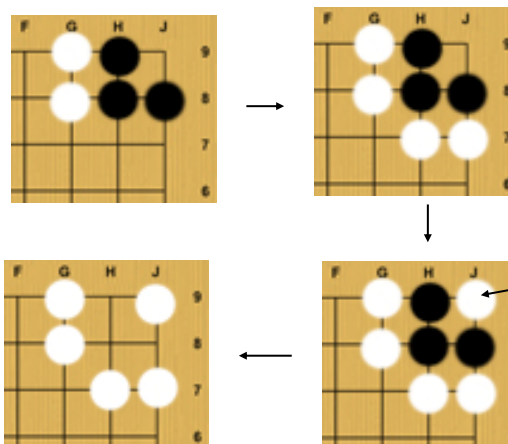
Fogolyejtés az öngyilkos hely figyelembe vételével:

Ha egy csoportnak öngyilkos helyen is van élete, akkor a fogolyejtés során ezt hagyjuk meg utoljára, mert a szabály megengedi...

de kivételesen csak akkor tehetünk öngyilkos helyre, ha ezzel a lépéssel bekerítettük az ellenfél egyik kővét, vagy csapatát. E folyamat pillanatképei láthatóak itt, a szöveg mellett.

Ez brutálisan hangzik, ugye?! Az is. Játék közben a táblán kialakulnak olyan helyek (életpontok), amelyre nem érdemes követ rakni, mert nem lenne a követeknek élete. Ez az öngyilkos hely. A játékszabály nem is engedi, hogy megpróbáljunk ilyen helyre rakni.

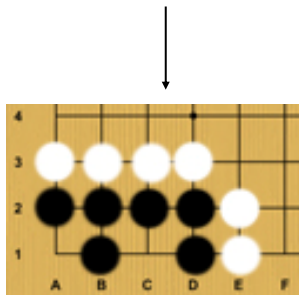
Kérdés: ki az a „marha”, aki öngyilkos helyre akar követ rakni? ...vagy még sem. (de ne szaladjunk előre) ...és még mindig nem tudjuk, hogy mikor ér véget a játék.



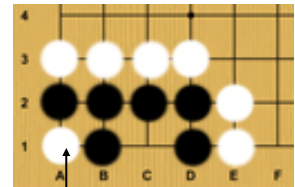
A kivételes lépés

4. szabály: a levehetetlen csapat!

Néha van egy kis probléma a fogolyejtéssel. Mi van akkor, ha egy csapatnak két élete is öngyilkos helyen van? Fogolyejtés szempontjából ez gáz. Vizsgáljuk meg az alábbi ábrát!



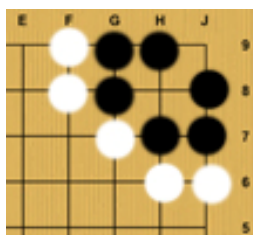
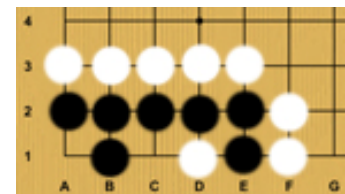
A fekete csapatnak még két élete van, és mindkettő öngyilkos helyen. Ha fehér „A1” életpontra rak, akkor még nem ejtett foglyot, és ebben az esetben ezt a lépést tiltja a szabály, mert nem az utolsó életét vette el a fekete csapatnak. Ugyan ez a helyzet, ha a fehér a „C1” életpontra akarna rakni.



Tiltott lépés.

Mivel a góban egyszerre csak egy követ lehet rakni, ezek a csapatok levehetetlenek.

Megjegyzés: egy csapat sem lehet öngyilkos. A jobboldali ábrán hiába van fehérnek „D1”-en köve, nem rakhat „C1”-re. „A1”-ről nem is beszélve.



A baloldali ábra érdekességét a két fekete csapat adja!

Két csapat egy alakzat, levehetetlen.

Az „öngyilkos hely” elég brutálisan hangzik, ezért a csapatokkal, illetve alakzatokkal kapcsolatban helyette a „szem” kifejezést használjuk.

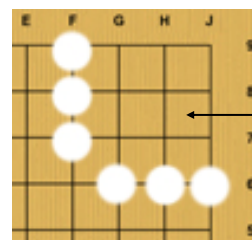
Tehát a baloldali ábrán lévő fekete alakzatnak két szeme van.

5. szabály: az elfoglalt terület!

Ez aránylag egyszerű. A saját köveim által határolt terület a pályán. A kövek lehetnek akár több csapatban is. A pálya szélét nem kell lekeríteni. Lásd jobb oldali ábra. Minden terület annyit ér, ahány életpont van benne, de ezt csak a játék végén számolják össze.

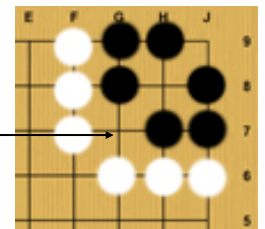
A területet meg is kell védeni! Mitől?

- a területet határoló köveket ne ejtsék foglyul
- az ellenfél ne építsen a területen élő alakzatot, vagy csapatot.
- ...mert a területünknek akkor annyi.



A fehér által körülhatárolt terület 9 pontot ér.

Ez már nem fehér területe.



Az eddigieket összefoglalva a játék stratégiai céljai a következők:

- minél több foglyot ejtsünk
- minél több területet szerezzünk
- megakadályozni, hogy az ellenfél élő csapatokat telepítsen az általunk kiszemelt területre
- az ellenfél területére élő alakzatok, élő csapatok telepítése.

6. szabály: az ismétlődés

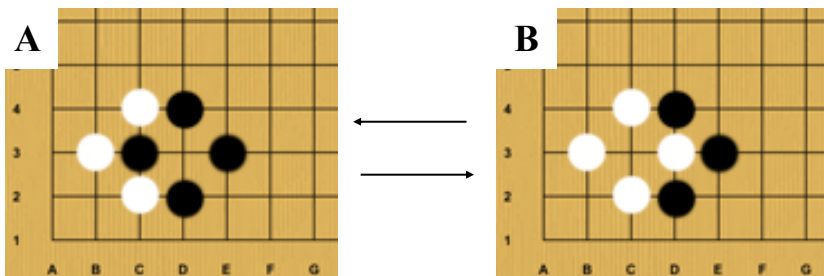
Tekintsük az „A”-, illetve „B”ábrán lévő problémát:

Fehér lép (D3) és az eddigiek alapján látható, hogy lehetősége van foglyot ejtésre.

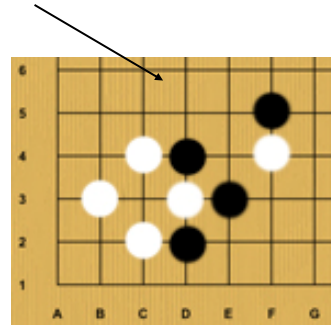
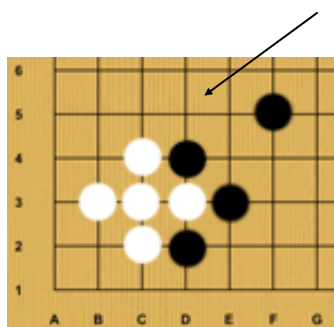
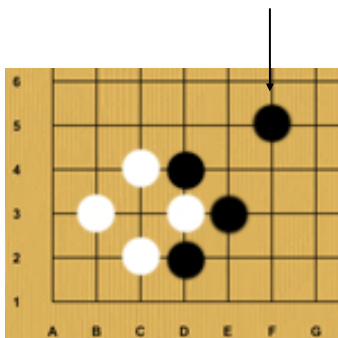
Igen ám, de most fekete került ugyanolyan helyzetbe, mint a fehér, vagyis C3-ra lépve foglyot ejt. Ezzel kialakul az eredeti („A”) helyzet és kezdőthet az egész előről, kialakítva egy végtelegig ismétlődő csiki-csukit.

A megoldás nem az, hogy aki hamarabb megunja, az veszít. Van egy elegánsabb megoldás. A szabály:

Ugyanaz a játékkép nem alakulhat ki kétszer a játék során.



Induljunk ki „A” helyzetből. Fehér leveszi fekete követ kialakítva a „B” helyzetet. Fekete nem ejtheti foglyul fehér követ (D3) egyből, mert ugyanaz a játékkép alakulna ki, mint ami az „A” helyzetben volt. Előtte máshova kell raknia követ. Fehérnek ezek után két lehetősége van



vagy összeköti a köveit, ezzel egy csoporttá szervezi őket...

...vagy nem köti össze a köveit. (Ön dönt). Ebben az esetben a feketének lehetősége van fehér követ visszavenni.

7. szabály: a játék vége, eredményszámítás

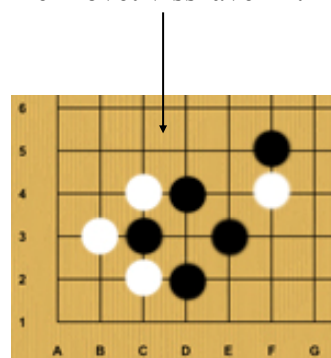
Ha egy játékos úgy gondolja, hogy nem érdemes több követ raknia a táblára, akkor passzol - ezzel csak a lépést hagyta ki. Az ellenfél lépésére újra reagálnia kell, akár úgy, hogy tovább játszik egy kő lerakásával, vagy újra passzol.

A játéknak akkor van vége, ha a két játékos közvetlenül egymás után passzol.

Az eredmény kiszámítása:

Összeszámolják mint a fekete, mint a fehér foglyait (a nem élő alakzatok is a foglyotáborba kerülnek—közös megegyezéssel), területpontjait és a különbség adja az eredményt.

Megjegyzés: döntetlen azért nincs, mert az elején a fehér fekete kezdesének ellensúlyozására általában a 19 • 19-es pályán 4,5 pontot kap



Ajánlott oldalak:

goszovetseg.hu
gokgs.com
flyordie.hu