

Le regole del Go

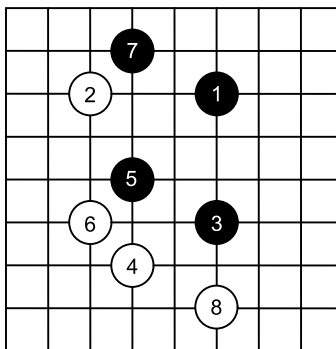


Qui troverete le semplici regole di questo avvincente gioco. Tra pochi istanti sarete pronti per la prima partita.

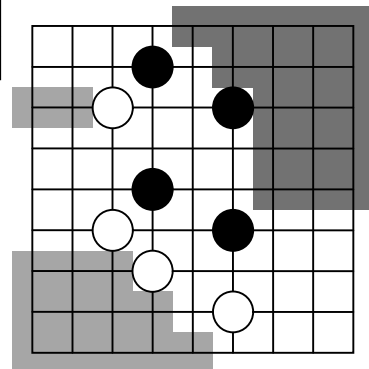


Scopo del gioco

1



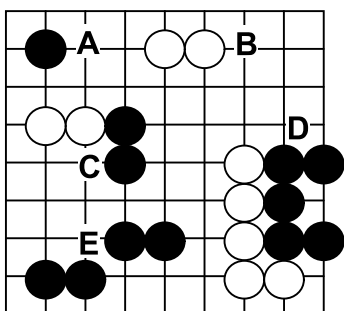
Nero e bianco giocano una mossa a turno posando le pedine, dette "pietre", sugli incroci del tavoliere, detto "goban".
Lo scopo del gioco è delimitare aree del goban circondandole con le proprie pietre.
Qui a sinistra sono mostrate le prime otto mosse di una partita.



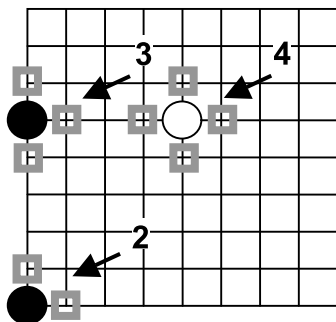
Con queste mosse nero e bianco hanno abbozzato i confini delle zone ombreggiate nella figura a destra.
Durante lo svolgimento della partita i confini possono modificarsi più volte, via via che i giocatori si contendono il territorio disponibile.

Gruppi e libertà

2



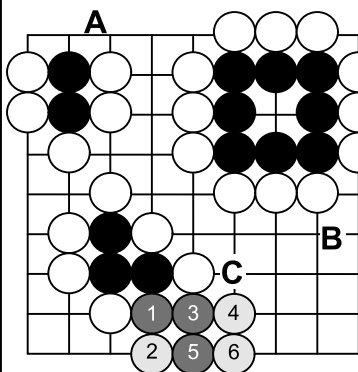
Il numero di incroci liberi adiacenti a delle pedine si dice "libertà".
Nella figura, la pietra in A possiede 4 libertà, mentre il gruppo di pietre in B ne ha 6. I due gruppi in C ne hanno 5 ciascuno. Il gruppo nero in D ha 4 libertà e quello bianco 8 ne ha 8.



Le pietre in centro al goban hanno 4 incroci adiacenti e quindi 4 libertà. Le pietre sui lati ne hanno 3, e quelle negli angoli hanno solo 2 libertà. Le libertà sono importanti perché quando un gruppo non ha più libertà... viene catturato

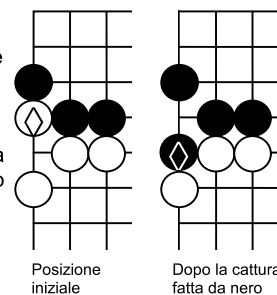
La regola della cattura

3



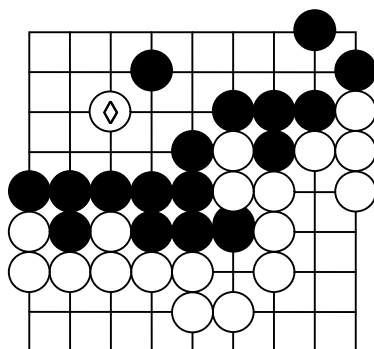
Un giocatore può circondare con le proprie pietre un gruppo avversario riducendo le sue libertà. Quando un gruppo non ha più libertà residue è catturato e viene rimosso dal tavoliere. I gruppi neri in A e B verranno catturati appena bianco occuperà la loro ultima libertà. Quando un gruppo ha una sola libertà si dice che è in "atari". Anche il gruppo nero in C è catturato. Se nero tenta di sfuggire alla cattura, bianco lo mantiene in atari con la sequenza mostrata dalle pietre numerate. Questo tipo di cattura si dice "scala".

Se nero cattura la pietra bianca segnata (◇) nella figura a destra, bianco potrebbe catturare a sua volta tornando alla posizione iniziale e così via. Questa situazione si chiama "ko" (pronunciato "co"). Per evitare un possibile stallo della partita esiste una regola per cui a bianco è vietato ricatturare subito: bianco deve prima giocare una mossa su un altro incrocio, dando a nero la possibilità di salvare la sua pietra. Se nero non lo fa poi bianco potrà catturare a sua volta.



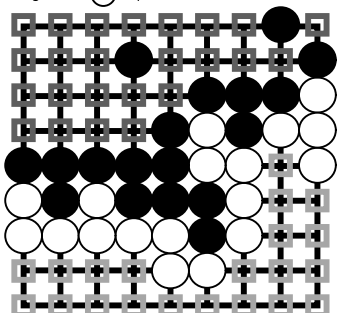
Il risultato della partita

4



Ecco com'è proseguita la partita che avevamo iniziato al numero 1. Bianco non può più ingrandire i propri territori, non può ridurre quello nero, né può impedire la cattura della sua pietra (◇). Anche per Nero non ci sono mosse sensate quindi i giocatori passano e la partita finisce per comune accordo. Ora giocare nei territori avversari è inutile, perché le pietre giocate sarebbero perse.

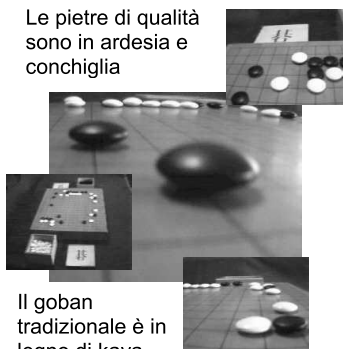
Prigionieri: ○ 1 pietra bianca



I territori sono indicati a destra.
Dato che nero ha avuto il vantaggio della prima mossa bianco riceve 6 punti e mezzo per compensazione. Il mezzo punto fa sì che una partita non possa concludersi in parità.
Bianco: 21 punti di territorio + 6,5 di compensazione - 1 prigioniero = 26,5 punti
Nero: 24 punti di territorio, nessun prigioniero = 24 punti
Bianco ha vinto di 2 punti e mezzo.

Per giocare

Le pietre di qualità sono in ardesia e conchiglia



Il goban tradizionale è in legno di kaya

All'inizio è preferibile utilizzare un goban 9 x 9, come quello sul retro: le partite risultano più rapide e il gioco meno complesso. Acquisite le prime nozioni si potrà poi passare al tavoliere "classico" da 19 x 19. Vi invitiamo a contattare il Go Club Milano per poter visionare ed utilizzare i materiali da gioco regolamentari ed approfondire la conoscenza del Go..

Go Club Milano
Via Sant'Uguccione 8
20145 Milano
(MM1 Villa S. Giovanni)

<http://www.goclubmilano.org>
info@goclubmilano.org
