

Noțiunile de bază ale jocului oriental de Go

*Publicație distribuită gratuit de Asociația Americană de Go
Traducere în limba română de Adrian Ghiță*

The Way To Go

by
Karl Baker

Noțiunile de bază ale jocului oriental de Go

Editor:

The American Go Association
Box 397 Old Chelsea Station
New York, NY 10113
<http://www.usgo.org>



Titlul în original

The Way To Go

by
Karl Baker

Dedicated to Ann

INSPIRED
BY HUNDREDS
OF BAFFLED STUDENTS

Copyright 1986, 1998
American Go Association

- First Print Edition -
by American Go Foundation February 1986

- Second Print Edition -
by Ishi Press International February 1988

- Third Print Edition -
by American Go Association January 1997

- First Electronic Edition -
by The American Go Association September 1998

Print production edited and managed by
Roger B. White
with valuable assistance
from many go enthusiasts

Electronic production by
Bob Felice

CUPRINS

Prefață	4
Introducere	4
Despre joc	5
Capitolul unu - Procedura de joc	6
Capitolul doi - Viață și moarte	12
Capitolul trei - Încheierea unei partide	16
Capitolul patru - Regula de Ko	19
Capitolul cinci - Proverbe pentru începători	20
Vocabular	22

Legal Note: "The Way To Go" is a copyrighted work. Permission is granted to make copies for personal use. Copies may be distributed freely to others either in print or electronic form, provided no fee is charged for distribution and all copies contain this copyright notice.

*”La vremea potrivită se va ivi punctul culminant
care îți va aduce gloria,
dar mai întâi e nevoie de o temelie,
adâncă și solidă...”*

Winfred Ernest Garrison

PREFAȚĂ

Jocul de GO reprezintă esența simplității și superlativul complexității în același timp. E studiat în școlile de ofițeri din Orient, ca un exercițiu de strategie militară. Se studiază de asemenea în instituțiile de învățământ cu profil filozofic din Occident, ca un mijloc de înțelegere a interconexiunii dintre intelect și intuiție.

A învăța GO-ul e foarte ușor. A-l stăpâni însă, este o provocare minunată, fără sfârșit.

În această mică broșură, Karl Baker a creat o capodoperă de simplitate și claritate, o lucrare ideală pentru începătorul interesat de acest joc. Cu toată simplitatea lor, regulile GO-ului pot părea ciudate unui neinițiat. Începătorul va descoperi că acest manual îl va ajuta să înțeleagă pas cu pas principiile de bază astfel încât, în scurt timp, va putea trece la plăcerea jocului.

Această broșură se va dovedi neprețuită ca material de inițiere și de pregătire a jucătorului pentru prima sa partidă. Este excelentă pentru elev și profesor în același timp.

Roger B. White
American Go Association

INTRODUCERE

GO-ul e un joc de strategie. Doi adversari se întrec în a câștiga teritoriu, punând pe rând piese pe o tablă de joc din lemn cu un carioaj simplu, de obicei de 19 x 19 linii. Ambii jucători urmăresc să înconjoare teritoriu cu piesele proprii, la fel cum se împarte un teren cu ajutorul gardurilor. În plus, piesele adversarului pot fi capturate. Scopul jocului este de a înconjura cât mai mult teritoriu, un obiectiv simplu care conduce la această elegantă și fascinantă complexitate a GO-ului.

DESPRE JOC

GO-ul a apărut în China, acum aproximativ 4000 de ani. Mai apoi a fost adoptat în Japonia în jurul anului 800 A.D. În decursul timpului jucătorii din estul Asiei au excelat în acest joc. GO-ul a ajuns în emisfera vestică spre sfârșitul secolului XIX. Conceput ca un joc complet logic, GO-ul a trecut testul timpului. Astăzi el se regăsește în forma originală și este recunoscut ca fiind cel mai vechi joc din lume.

GO-ul este un joc de aptitudine și nu implică nici un element de hazard. Ambii jucători caută să controleze și să captureze teritoriu mai mare decât al adversarului. Rezultatul partidei este determinat întotdeauna de nivelul general al calității deciziilor. Toate mutările sunt vizibile pe tablă. Jocul începe cu tabla goală, exceptând partidele cu handicap (jucătorul mai puțin experimentat primește un avans de câteva piese). Jocul este plin de acțiune și pasionant, trecând de la un front de luptă la altul pe măsură ce fiecare jucător urmărește un avantaj de poziție.

Începând cu prima mutare, se construiesc forme unice pe tablă. Explicarea individuală poate fi atât de vastă încât probabil că nu s-au jucat vreodată două partide identice. Se presupune că există peste 10^{200} de forme posibile pe tablă, ceea ce depășește cu mult numărul estimat de atomi din întregul univers.

O partidă de GO poate atinge o complexitate elegantă, născută din creativitatea individului și din semnificația formelor pe care acesta le creează pe tabla de joc. GO-ul reprezintă o aventură estetică a cărei importanță o depășește pe cea a victoriei sau a înfrângerii. Însă la orice partidă, fiecare jucător câștigă într-o oarecare măsură și inevitabil pierde într-o anumită măsură, yin și yang. Cel care dorește să progreseze va găsi în majoritatea partidelor jucate o frântură de împlinire.

Acțiunea care se desfășoară pe o tablă de GO reflectă efortul individului de a-și menține un echilibru și o armonie interioară, un ideal spiritual dar și practic. Succesul în joc este determinat de succesul în această încercare lăuntrică. În mod inevitabil GO-ul provoacă și perfecționează puterea de concentrare a jucătorului. Dinamica irezistibilă a jocului tinde să captiveze complet mintea.

Situațiile care se pot crea ca urmare a acestor simple obiective ale jocului sunt atât de complexe încât au zădărnicit toate încercările specialiștilor de a programa un computer care să joace GO competitiv. Opinia generală este că nici un computer nu va fi în

stare prea curând (sau poate niciodată) să pună la încercare abilitățile unui jucător profesionist de GO. Strategia jocului are o subtilitate sublimă. De exemplu un jucător poate atrage adversarul într-o serie de mici victorii, asigurându-și prin această strategie un câștig mai puțin evident dar decisiv în final. Lăcomia și agresivitatea impulsivă conduc de regulă la declin. O soluție ușoară poate fi un succes pe moment dar se poate dovedi un dezastru mai târziu. O greșală este foarte rar decisivă; succesul depinde mai degrabă de o revenire eficientă după o luptă pierdută, voință și un spirit de luptă. Abilitatea de a combina judecata și gândirea în ansamblu, necesară în partidele la nivele mari, se dovedește a fi factorul care reduce la neputință orice computer sau program în fața unui jucător uman experimentat*.

O partidă de GO este o acțiune cooperativă. Jucătorii au nevoie unul de altul pentru a avea satisfacția unui joc interesant. Dacă adversarul nu-ți oferă o provocare suficientă, calitatea jocului va avea de suferit; nu riști amărăciunea înfrângerii, dar nici nu ai satisfacția completă a victoriei. În mod tradițional, jucătorii de GO își prețuiesc adversarii; un spirit de respect și politețe acompaniază orice partidă.

Poate mai important decât toate, GO-ul este un mijloc de comunicare între doi oameni, o dezbatere amicală, pro și contra. Fiecare piesă pusă pe tablă este o afirmație, cea mai coerentă afirmație pe care o poate face jucătorul și, în același timp, o reacție la dezbateră în ansamblul ei. Fiecare mutare poate reprezenta un răspuns simplu sau subtil, o completare a altor afirmații sau un început de explorare a unui nou subiect.

GO-ul poate oferi satisfacții oricărui jucător de orice nivel. Doi începători care joacă împreună pot trăi aceeași aventură ca doi veterani. O partidă poate naște în fiecare jucător o gamă uimitoare de senzații. Fără îndoială, promisiunea aventurii este motivația de a parcurge aceste prime capitole din drumul spre GO.

* *Scena tradițională a jocului de GO o reprezintă tabla de joc cu două persoane față în față. Astăzi însă, programatorii oferă o nouă formă de GO: programe de calculator care joacă unul împotriva altuia, computer contra computer.*

“GO-ul este un balet de forme complementare care se întrepătrund pe suprafața tablei”

CAPITOLUL UNU

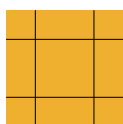
PROCEDURA DE JOC

Aceste capitole prezintă întrebări puse spre exemplificare, în scopul înțelegerii cu ușurință a GO-ului. Folosiți o coală de hârtie deasupra fiecărei pagini și parcurgeți materialul descoperind pe rând răspunsul la fiecare problemă în parte. Încercați să răspundeți cât mai corect la fiecare întrebare. Citiți explicația respectivă dacă răspunsul dvs a fost incorect. Parcurgeți capitolele într-un ritm potrivit, astfel încât materialul să fie interesant și să rămână clar.

Pentru început

Doi jucători încep o *întrecere* guvernată de procedura de joc descrisă în continuare. Câmpul de întrecere constă în linii orizontale și verticale care se intersectează. La fiecare intersecție de linii se formează câte un *punct*. O tablă de GO de mărime normală conține 361 de puncte.

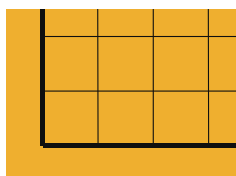
Întrebare: Câte puncte apar în exemplele de mai jos? (Observați că unele ilustrații prezintă și marginea tablei, altele nu).



Dia. 1

Răspuns:

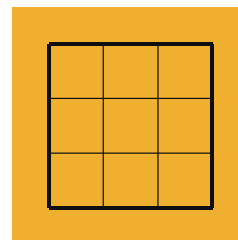
Patru e corect.



Dia. 2

Răspuns:

Doisprezece. Nu uitați să numărați și punctul din colț.



Dia. 3

Răspuns:

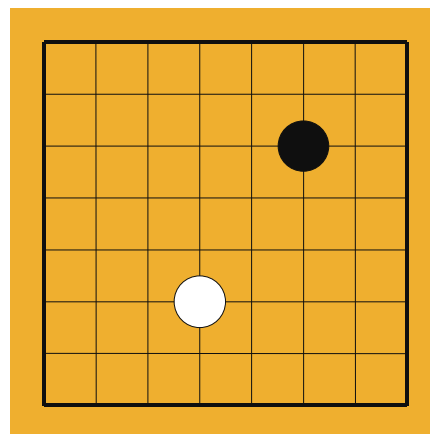
Șaisprezece.

În jocul de GO, la fel ca în aceste exemple, ignorați spațiile și acordați atenție *punctelor*.

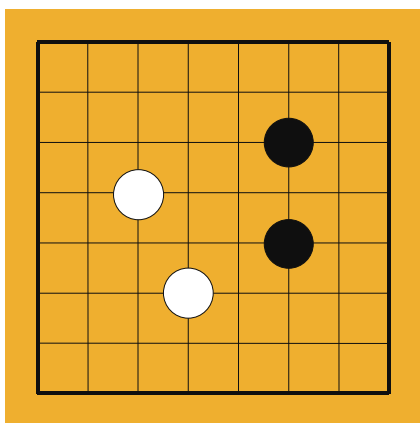
Jocul începe cu tabla goală, fără nici o piesă. Fiecare punct este o bucată prețioasă de teritoriu. Scopul jocului este de a împrejmuți (înconjura) complet mai multe puncte de teritoriu decât adversarul. Piesele de joc se numesc *pietre*, un set de pietre negre și unul de pietre albe. Negrul joacă primul.

Jucătorii “mută” alternativ prin plasarea unei pietre, construindu-și pe tablă pozițiile cu câte o piatră la fiecare mutare. Pietrele se așează pe puncte. Odată plasată, o piatră *nu se deplasează niciodată* în alt punct.

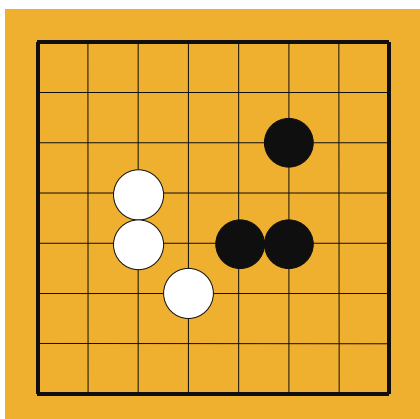
În continuare veți parcurge trei diagrame care prezintă o partidă în curs, prin șase mutări: negru, alb, negru, alb, etc.



Dia. 4



Dia. 5



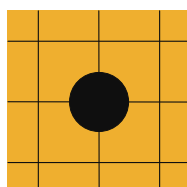
Dia. 6

Observați că pietrele încep să se combine, construindu-se formațiuni. E încă prea devreme în această partidă ca să existe puncte înconjurate, dar se poate spune că negrul urmărește să formeze un teritoriu în partea dreaptă a tablei, în timp ce albul urmărește același lucru în partea stângă. Secvența continuă de aici până la încheierea partidei (ilustrată în Capitolul 3).

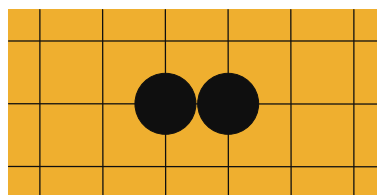
Mecanica

De la fiecare punct de pe tablă pornesc linii. Punctul imediat următor de-a lungul unei linii este un *punct adiacent*. Punctele sunt adiacente numai de-a lungul liniilor. Punctele aflate în diagonală nu sunt adiacente. Fiecare punct liber adiacent unei pietre este o *libertate*.

Întrebare: Câte libertăți are fiecare din pietrele următoare?



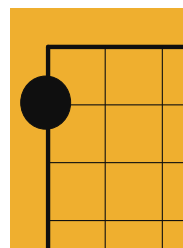
Dia. 7



Dia. 10

Răspuns:

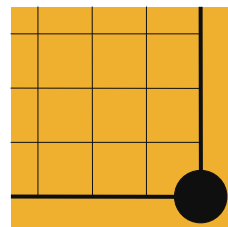
Patru. Citiți din nou paragraful anterior dacă nu v-ați lămurit.



Dia. 8

Răspuns:

Trei.



Dia. 9

Răspuns:

Două. Observați că pietrele plasate pe margini și în colțurile tablei au mai puține libertăți.

Libertățile sunt la fel de importante în GO precum aerul pentru viață. În continuare ne vom ocupa în detaliu de libertăți.

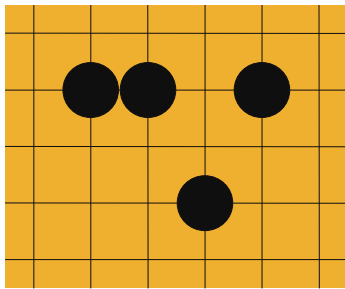
FORMAREA LEGĂTURILOR

Odată plasată pe tablă, o piatră nu se deplasează niciodată în alt punct. Dacă o altă piatră de aceeași culoare este plasată pe un punct adiacent, cele două pietre sunt *legate*. Odată legate, pietrele formează un *grup* inseparabil. Un grup poate fi format dintr-o singură piatră sau din mai multe pietre legate.

Întrebare: Câte grupuri sunt prezentate în fiecare din diagramele următoare?

Răspuns:

Un grup.

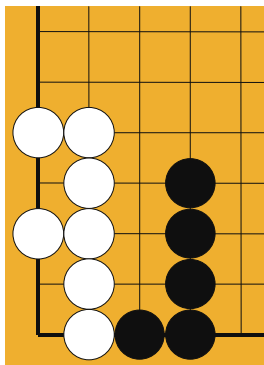


Dia. 11

Răspuns:

Trei grupuri.

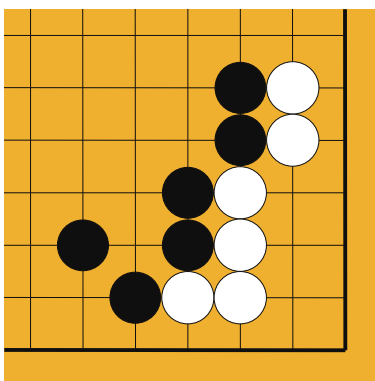
Remarcați faptul că pietrele de aceeași culoare formează un grup atunci când se ating. Pentru a observa cu ușurință pietrele legate pe tablă, uitați-vă după pietre care se ating. Un spațiu liber între pietre înseamnă grupuri separate.



Dia. 12

Răspuns:

Două grupuri, unul alb și unul negru.

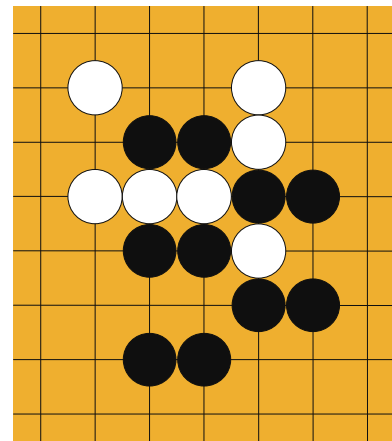


Dia. 13

Răspuns:

Șase grupuri, două albe și patru negre.

Nu uitați că pietrele sunt legate numai de-a lungul liniilor, nu și în diagonală.



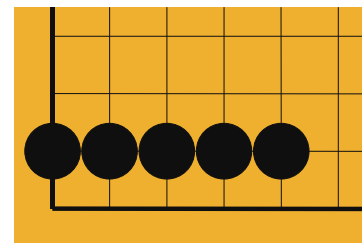
Dia. 14

Răspuns:

Nouă grupuri, patru albe și cinci negre.

Grupurile de pietre au atâtea libertăți câte puncte libere sunt adiacente întregului grup.

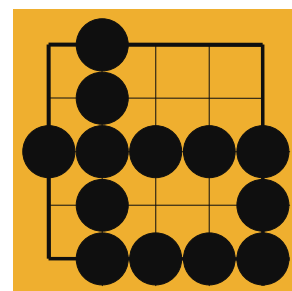
Întrebare: Câte libertăți are fiecare grup prezentat în diagramele următoare?



Dia. 15

Răspuns:

Unsprezece.



Dia. 16

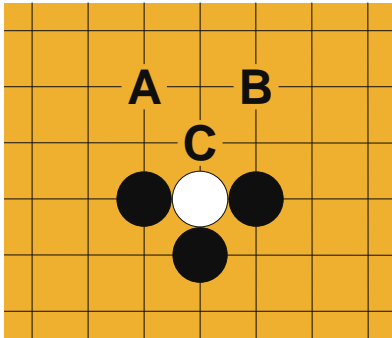
Răspuns:

Zece. Citiți din nou explicațiile dacă nu e clar.

Capturile

Plasarea pietrelor astfel încât să ocupe toate libertățile unui grup advers rezultă în *capturarea* aceluia grup. Pietrele capturate sunt îndepărtate de pe tablă imediat și păstrate ca *prizonieri* de cel care le-a capturat.

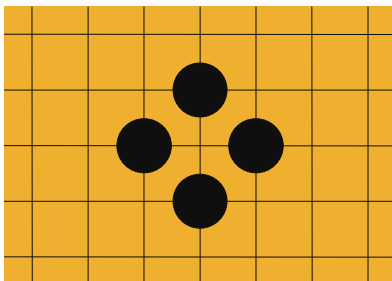
Întrebare: În ce punct trebuie să plaseze negrul o piatră pentru a captura albul și a îndepărta piatra respectivă de pe tablă?



Dia. 17

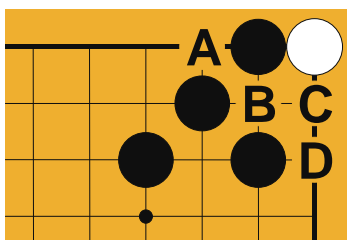
Răspuns:

C. Gândiți-vă la libertăți ca la spații de respirat. Fără spațiu de respirat, pietrele "se sufocă" și mor. O piesă neagră în punctul C va conduce la următoarea situație:



Dia. 18

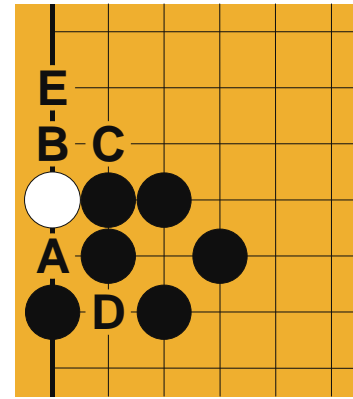
un prizonier.



Dia. 19

Răspuns:

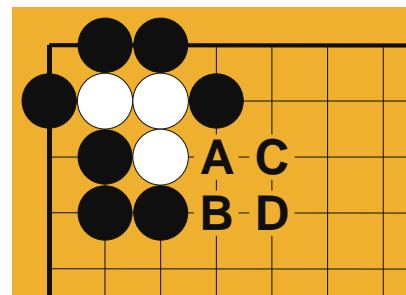
C.



Dia. 20

Răspuns:

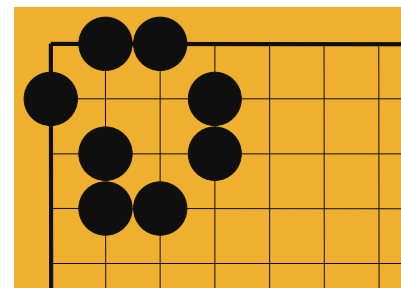
A și B. În acest exemplu, pentru a captura piatra albă trebuie ocupate două libertăți.



Dia. 21

Răspuns:

A. Diagrama care urmează prezintă poziția după mutarea negrului la A. Observați că prin această captură, grupurile negre și-au mărit numărul de libertăți.



Dia. 22

trei prizonieri.

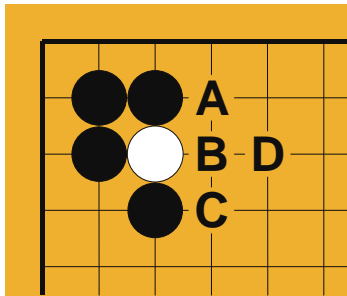
Atunci când un grup de pietre legate își pierde ultima libertate, toate sunt capturate.

Indiferent din câte pietre e constituit un grup, *cu cât are mai multe libertăți cu atât e mai puternic și în siguranță*. În diagrama 22, negrul a obținut libertăți

prin capturarea albului. Un alt mod de a obține libertăți pentru un grup este *extinderea*.

Întrebare: În ce punct trebuie să joace albul pentru a-și mări numărul de libertăți pentru grupurile prezentate în diagramele următoare?

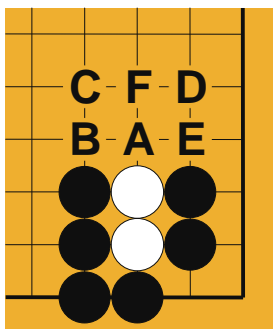
Sugestie: Numărați libertățile înainte și după adăugarea unei pietre.



Dia. 23

Răspuns:

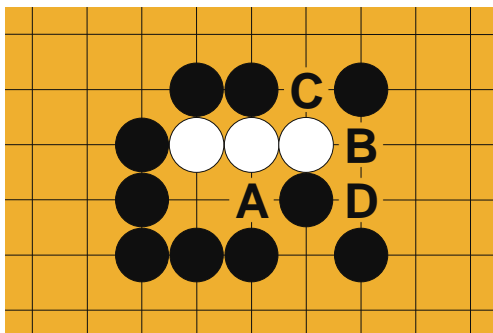
B. Albul are o singură libertate acum; o piatră albă la **B** va mări numărul de libertăți la trei: **A**, **C** și **D**.



Dia. 24

Răspuns:

A. Albul are o singură libertate la **A**; o piatră albă adăugată acolo va mări numărul de libertăți la trei: **B**, **F** și **E**.

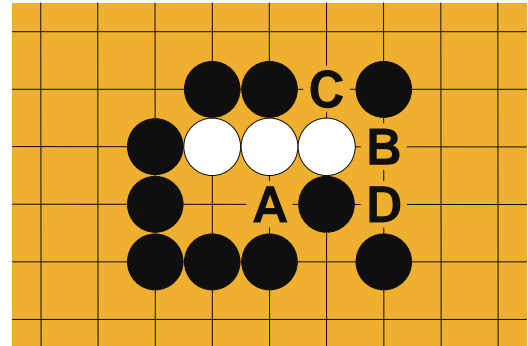


Dia. 25

Răspuns:

B. Adăugând o piatră albă la **B**, numărul de libertăți pentru alb crește de la doi la patru. Observați că o piatră albă la **D** nu va mări numărul de libertăți.

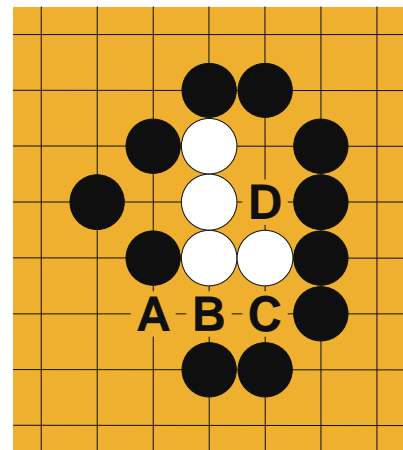
Următoarea poziție e mai complicată; numărați cu atenție.



Dia. 26

Răspuns:

B. Astfel se mărește numărul de libertăți de la patru la cinci.



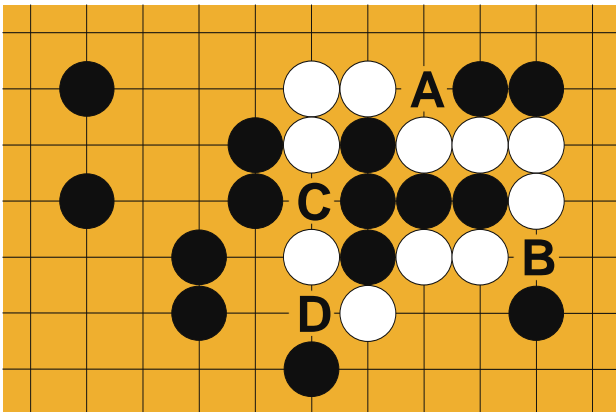
Dia. 27

Răspuns:

Nici una dintre aceste mutări nu va mări numărul de libertăți.

Pentru a evita capturarea, jucătorii mută adeseori pentru a se extinde. O piatră adăugată la grup poate obține ea însăși mai multe libertăți, sau poate lega grupul respectiv de un altul.

Întrebare: Unde trebuie să joace negrul pentru a salva grupul de cinci pietre negre din diagrama următoare?



Dia. 28

Răspuns:

Grupul negru amenințat poate fi salvat și întărit dacă negrul se leagă la **C**. Astfel va dobândi patru libertăți (cu acces chiar la mai multe).

Atunci când un grup de pietre a rămas cu *o singură libertate*, el se află în *atari* (a-tá-ri).

Întrebare: Uitați-vă din nou la cele șase diagrame prezentate anterior. În care din ele sunt grupuri în atari?

Răspuns:

Diagramele 23, 24 și 28.

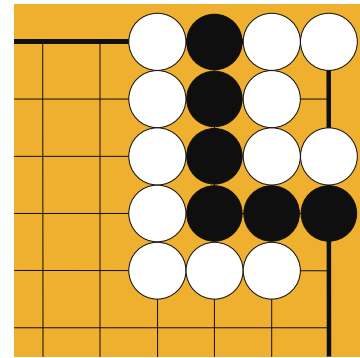
Jucătorul căruia tocmai i-a fost pus un grup în atari *nu este obligat* să-și apere grupul respectiv. Nici celălalt jucător nu e obligat să captureze. Pietrele pot rămâne în atari la nesfârșit.

În timp ce jucați GO, e util și politic să avertizați adversarul atunci când îi puneți un grup în atari. Cuvântul *atari* înseamnă în GO ceea ce cuvântul *șah* reprezintă în jocul de șah. Faptul că spuneți "atari" înseamnă: "În poziția actuală, pot să capturez acest grup la următoarea mutare".

CURSA PENTRU CAPTURARE

În orice partidă, ambii jucători încearcă adeseori să găsească o cale de evadare pentru pietrele proprii și să închidă căile de evadare pentru adversar. Punctele aflate sub pietrele capturate sunt teritoriul celui care le-a capturat. De aceea problema capturii și a evadării este de importanță vitală.

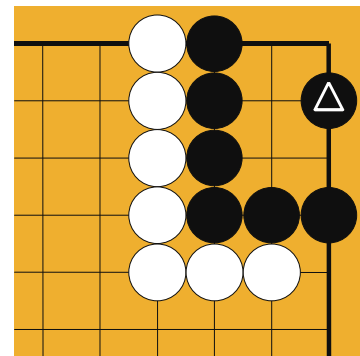
Întrebare: Unde va juca negrul în următoarea situație?



Dia. 29

Răspuns:

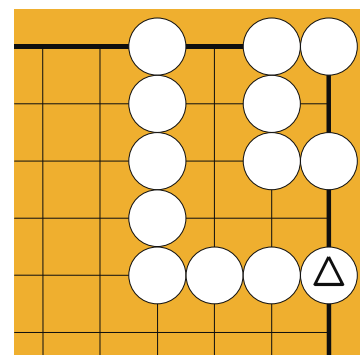
Negrul va ocupa ultima libertate a grupului alb din colț, capturându-l și îndepărtând pietrele albe de pe tablă. Astfel, se obțin noi libertăți pentru grupul negru aflat în pericol.



Dia. 30

cinci prizonieri albi.

Dacă albul ar fi la mutare, el ar ocupa ultima libertate a grupului negru, capturându-l și salvând astfel pietrele albe din colț.



Dia. 31

șase prizonieri negri.

“Puterea pietrelor se măsoară **întotdeauna** după numărul de libertăți pe care le au”.

CAPITOLUL DOI

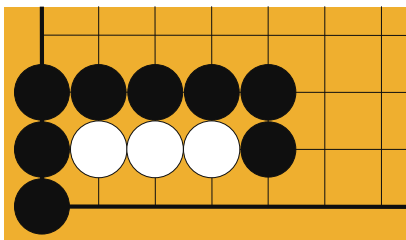
VIAȚĂ ȘI MOARTE

În acest capitol vom examina unele grupuri sigure și altele nesigure.

În GO, jucătorii încearcă în permanență să înconjoare teritoriu, adesea urmărind același teritoriu în același timp. Mai devreme sau mai târziu, pietrele adverse încep să se întâlnească și să se împingă unele în altele. Libertățile apar și dispar cu fiecare mutare. Jucătorul conștient urmărește siguranța fiecărui grup implicat într-o luptă.

Din moment ce un grup poate fi capturat numai dacă toate libertățile lui sunt ocupate de pietre adverse, rezultă că un grup *nu poate* fi capturat dacă pietrele adverse nu pot ocupa toate libertățile. Pentru ca libertățile unui grup să fie în siguranță, trebuie ca acestea să fie în interiorul grupului.

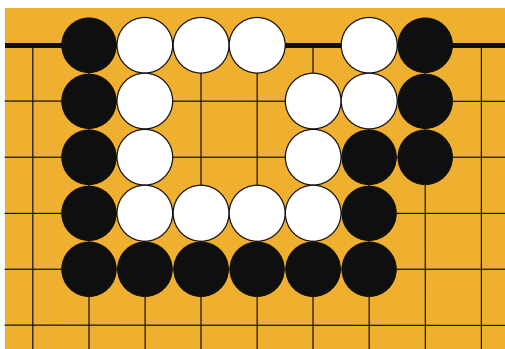
Întrebare: Este posibil ca negrul să ocupe toate libertățile albului în diagramele de mai jos?



Dia. 1

Răspuns:

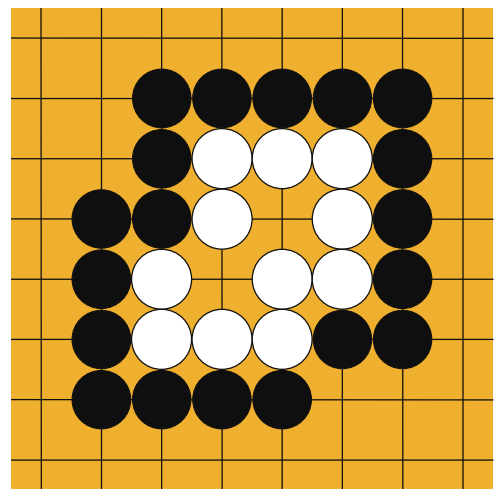
Da. Albul nu a reușit să înconjoare teritoriu și astfel nu are libertăți sigure.



Dia. 2

Răspuns:

Nu. Albul a reușit să înconjoare teritoriu. Imaginați-vă că negrul începe să pună pietre în interiorul albului. Observați că pietrele negre invadatoare vor rămâne fără libertăți înaintea celor albe. Astfel, albul nu poate fi capturat.



Dia. 3

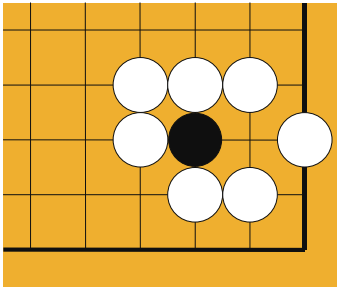
Răspuns:

Nu. Albul a înconjurat complet două libertăți separate. Dacă negrul ar încerca să joace în oricare din cele două puncte libere din interiorul grupului alb, piatra lui nu ar avea *nici o libertate*, pe când grupul alb ar rămâne cu una. Piatra neagră ar fi moartă în momentul în care atinge tabla. Pietrele albe nu pot fi înconjurate complet (pe exterior și pe interior) pentru că negrul nu poate ocupa libertățile interioare.

A evada sau a nu evada...

Grupurile care au una sau mai multe libertăți dar fără nici o șansă de a menține aceste libertăți până la sfârșit, se spune că sunt *moarte pe tablă* sau *moarte*. Pietrele moarte rămân pe tablă atâta timp cât mai au cel puțin o libertate (până la sfârșitul partidei, când pietrele moarte se îndepărtează de pe tablă ca prizonieri).

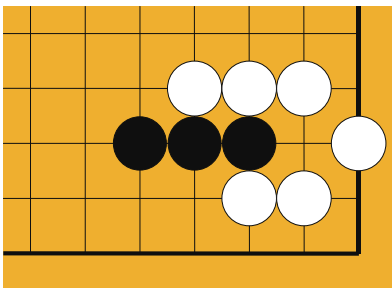
Întrebare: Grupurile negre din diagramele următoare par a fi moarte?



Dia. 4

Răspuns:

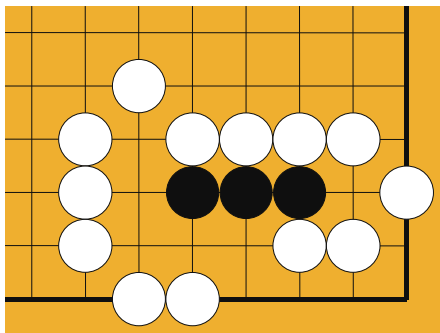
Da. Nu există scăpare pentru piatra neagră, dar încă rămâne pe tablă fiindcă mai are o libertate.



Dia. 5

Răspuns:

Nu. Negrul poate adăuga alte pietre la grupul amenințat, pentru a se extinde spre partea liberă a tablei, unde ar putea înconjura teritoriu. (La rândul lui, albul ar putea încerca să blocheze accesul negrului spre libertăți noi).



Dia. 6

Răspuns:

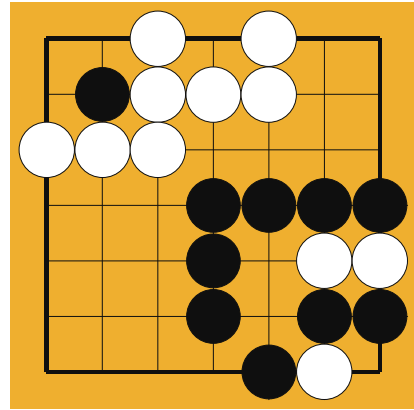
Da. Cele trei pietre negre sunt încadrate foarte bine. Negrul nu are loc să înconjoare puncte și nici nu poate captura vreo piatră albă. În același timp, albul poate ocupa cele patru libertăți ale grupului negru fără a-și pune în pericol nici o piatră.

Astfel, observăm că un grup poate muri chiar dacă nu e înconjurat complet. Un grup este considerat

mort atunci când toate libertățile lui *pot fi ocupate*, indiferent dacă ele vor fi ocupate imediat sau nu.

Întrebare: Câte pietre negre par a fi moarte în următoarele diagrame? (Diagramele reprezintă toată tabla de joc, de dimensiuni reduse)

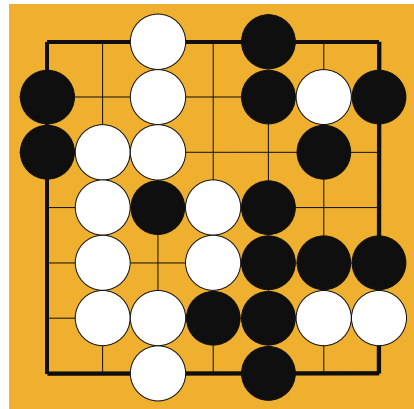
Sugestie: Numărați libertățile fiecărui grup implicat. Grupul cu cele mai multe libertăți e mai puternic decât celelalte.



Dia. 7

Răspuns:

Una. Piatra neagră din colțul din stânga sus e înconjurată și albul o poate captura din două mutări. Chiar dacă ar mai adăuga o piatră, negrul nu poate obține mai multe libertăți și nici nu poate evada.



Dia. 8

Răspuns:

Trei. Cele două pietre negre din stânga sus nu au nici o șansă de a scăpa sau de a înconjura teritoriu. De asemenea, piatra neagră din apropiere de centrul tablei are o singură libertate, pe când cele două pietre albe care o înconjoară au două libertăți.

Întrebare: În cele două diagrame prezentate mai sus, câte pietre albe sunt moarte?

Răspuns, diagrama 7:

Trei. Piatra albă din colțul dreapta jos are o singură libertate. Grupul de două pietre albe din dreapta jos are de asemenea o libertate. Fiecare din grupurile negre are mai mult de o libertate.

Răspuns, diagrama 8:

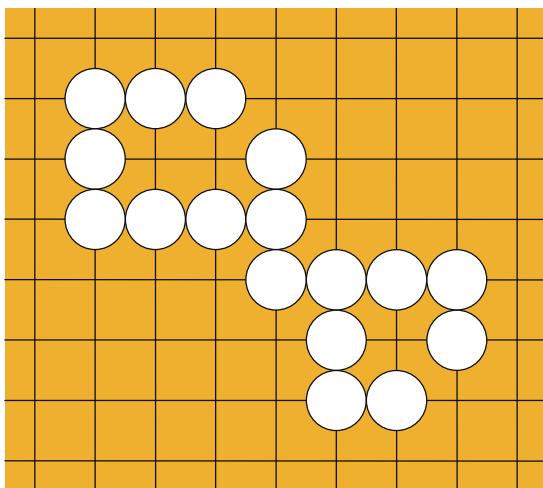
Trei. Libertățile negrului sunt mai multe decât cele ale albului în dreapta jos și în dreapta sus. Albul nu poate evada și nici nu poate înconjura libertăți.

Doi ochi

Un punct înconjurat complet de pietre de aceeași culoare se numește *ochi*. Mai multe puncte înconjurate de pietre de aceeași culoare formează de asemenea un ochi. Pietrele supraviețuiesc întotdeauna dacă formează un grup care să cuprindă *doi ochi*; pietrele care formează un singur ochi sau nici unul vor ajunge până la urmă în atari. Grupurile care au înconjurat doi ochi au întotdeauna două libertăți și astfel nu pot fi capturate.

Exemplele care urmează prezintă unele forme cu doi ochi și unele fără.

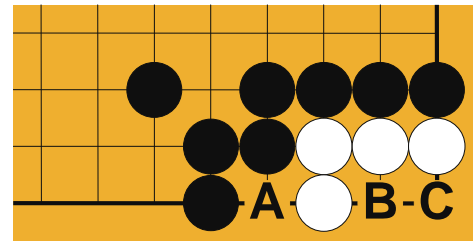
Întrebare: În cazurile de mai jos albul este viu sau mort?



Dia. 9

Răspuns:

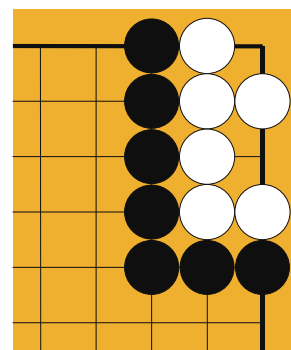
Este viu. Grupul are doi ochi, unul format din două puncte înconjurate, iar celălalt dintr-un punct înconjurat în dreapta jos.



Dia. 10

Răspuns:

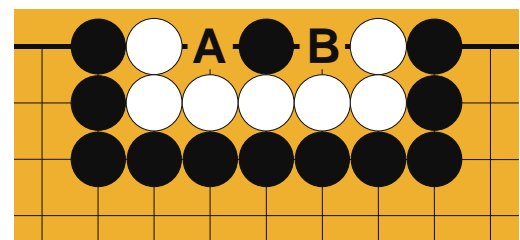
Albul e mort. Grupul alb are un singur ochi și nici o cale de evadare. Dacă va fi necesar, negrul poate ocupa libertățile de la **A**, **B** și **C**, capturând pietrele albe.



Dia. 11

Răspuns:

Albul e viu. Are doi ochi, iar negrul nu poate ocupa nici una din libertățile albului fără a pune o piatră care ar fi ea însăși *fără libertăți*.

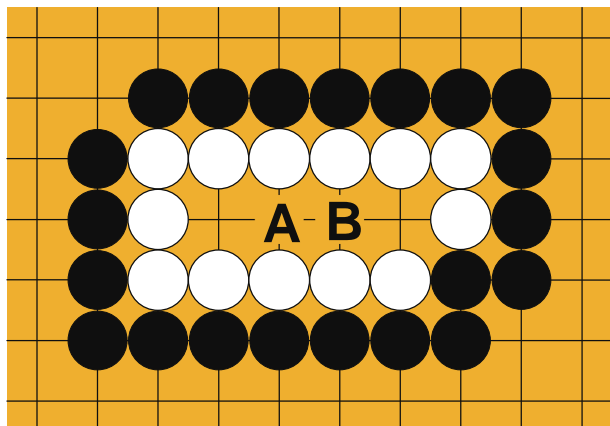


Dia. 12

Răspuns:

Albul e mort. Negrul a jucat inteligent prin plasarea unei pietre în interiorul ochiului alb, ocupând singurul punct prin care albul putea să despartă zona înconjurată și să formeze doi ochi. Dacă albul mută acum la **A** sau **B**, își va lăsa grupul cu o singură libertate, în atari. Observați că negrul poate pune grupul alb în atari, jucând la **A** sau **B**. Dacă albul capturează cele două pietre negre, o simplă mutare a negrului în interiorul ochiului alb ar pune tot grupul în atari, fără șanse de scăpare.

Desigur, dacă albul ar fi jucat primul pe punctul ocupat de piatra neagră, atunci grupul alb ar fi trăit, având doi ochi.

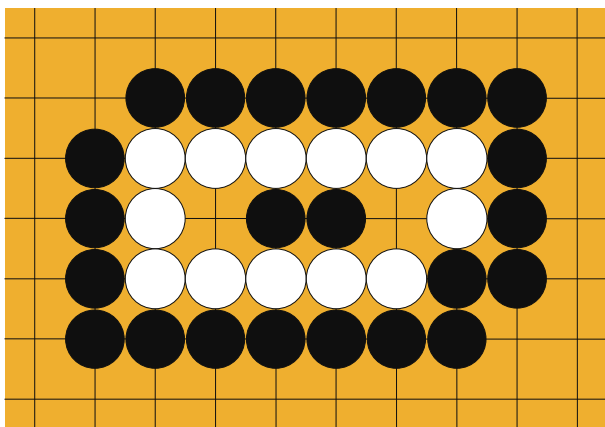


Dia. 13

Răspuns:

Albul e viu. Dacă zona înconjurată e destul de mare, atunci ea poate fi despărțită oricând în doi ochi, dacă va fi nevoie. În acest caz, albul a înconjurat o singură zonă din care se pot forma doi ochi, cu o piatră albă la **A** sau la **B**. Dacă negrul ar ocupa unul din aceste puncte iar albul pe celălalt, atunci negrul nu ar mai putea pune încă o piatră în interiorul grupului alb din cauza lipsei de libertăți.

Dacă, însă, albul i-ar permite negrului să ocupe ambele puncte **A** și **B**, atunci grupul alb nu ar mai putea să formeze doi ochi și ar muri:



Dia. 14

În cazul în care albul ar încerca să captureze cele două pietre negre, observați că acesta și-ar pune propriul grup în atari. Negrul poate pune oricând grupul alb în atari, adăugând o singură piatră și lăsându-l pe alb să captureze trei pietre negre, după care va ocupa punctul vital al albului, ca în diagrama 12.

Așadar remarcăm faptul că, pentru a asigura libertăți unui grup, un jucător trebuie să formeze cel

puțin doi ochi *sau* să înconjoare o zonă suficient de mare care să poată fi despărțită în doi ochi, în ciuda eforturilor adversarului. Pe măsură ce veți juca, noțiunea de ochi va deveni tot mai clară.

Felicitări! Tocmai ați învățat în aceste capitole alfabetul GO-ului. Principiul libertăților stă la baza întregului joc.

“Dacă vei înconjura suficient teritoriul, atunci ochii își vor purta singuri de grijă.”

CAPITOLUL TREI

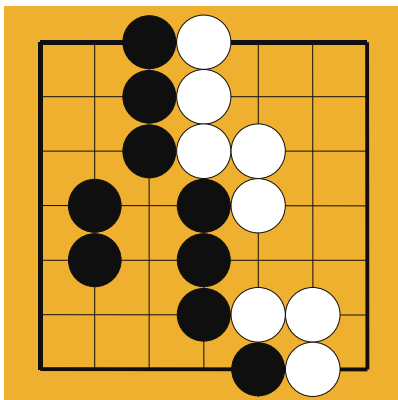
ÎNCHEIEREA UNEI PARTIDE

Jucătorul de GO are patru obiective: (1) să înconjoare teritoriul, (2) să diminueze teritoriul adversarului, (3) să captureze pietrele adversarului și (4) să-și apere propriile pietre. Întotdeauna cel care învinge dovedește că a reușit să realizeze, în mod echilibrat, aceste obiective mai eficient decât adversarul său.

Consolidarea fisurilor

Partida se încheie după două mutări “pas” consecutive. Spunând “pas”, jucătorul se referă la faptul că nu vede nici o posibilitate de a mai avansa în realizarea vreunui obiectiv din cele patru menționate mai sus. O mutare “pas” presupune ca toate teritoriile să fie înconjurate complet (toate secțiunile din “zid” să fie la locul lor) și nici o piatră să nu fie în atari de-a lungul graniței comune.

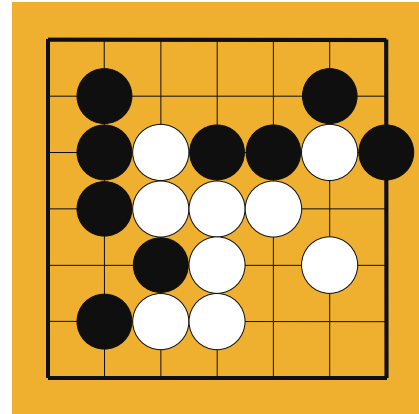
Întrebare: Negrul e pregătit să spună “pas” în diagramele următoare?



Dia. 1

Răspuns:

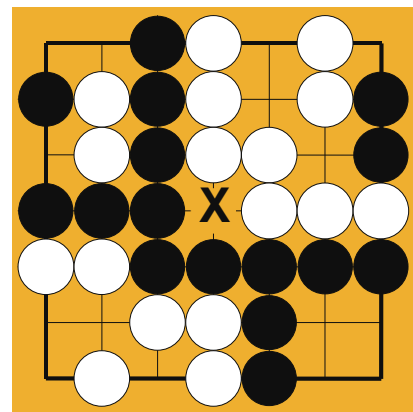
Nu. Zidul alb e incomplet. Negrul poate forța intrarea în teritoriul albului prin fisura din zid. De asemenea, piatra neagră de pe latura de jos a tablei este în atari; negrul o poate salva de la capturare prin legarea ei de pietrele negre vecine. Acum negrul trebuie să decidă care din aceste două mutări e mai valoroasă.



Dia. 2

Răspuns:

Nu. Două pietre sunt în atari, una albă și una neagră, iar zidurile sunt incomplete.



Dia. 3

Răspuns:

Da. Această situație poate părea complicată la prima vedere, deoarece implică toate noțiunile pe care le-am învățat până acum. Dar o vom simplifica, analizând-o pas cu pas.

Observați cele două pietre albe din colțul stânga sus. Ele au două libertăți, dar nu au nici un ochi și nici o șansă de a captura vreo piatră neagră, deci sunt moarte.

În continuare, priviți cele două pietre negre din dreapta sus. La fel, au două libertăți, dar nici un ochi și nici o posibilitate de a captura albul.

Pietrele vii ale negrului sunt legate între ele prin mijlocul tablei. Negrul are o zonă de ochi în colțul din dreapta jos și alta în stânga sus.

Observați că albul are două zone de teritoriu distincte: una în dreapta sus și una în stânga jos. Acestea *nu* sunt legate între ele prin mijlocul tablei. Remarcați faptul că albul are doi ochi formați în fiecare din aceste zone. În dreapta sus are un ochi în porțiunea care cuprinde cele două pietre negre și un ochi de două puncte imediat în stânga. În colțul din stânga jos, acea piatră albă solitară împarte zona în doi ochi.

Observați că nici o piatră nu este în atari de-a lungul granițelor teritoriale. Toate zidurile sunt complete, blocând pietrele inamice.

Întrebare: În cele trei diagrame prezentate anterior albul e pregătit să spună “pas”?

Răspuns:

Diagramele 1 și 2: Nu.

Diagrama 3?

Da. Partida din diagrama 3 e încheiată. Dacă vreunul din jucători decide să-și mai consolideze zidurile, nu va face altceva decât să-și ocupe punctele din teritoriu cu propriile pietre, reducându-și astfel punctajul final.

Pe măsură ce partida avansează, libertățile exterioare devin tot mai puțin importante în timp ce punctele înconjurate sunt hotărâtoare. Adeseori între grupurile inamice rămân puncte libere, pe care nici unul dintre jucători nu le poate înconjura. Acestea sunt numite *puncte neutre* sau *dame* (dă-me) și nu aparțin nici unuia. Cei doi jucători continuă să umple punctele neutre pe rând, până ce toate punctele rămase pe tablă sunt complet înconjurate de granițe.

Întrebare: Câte puncte neutre găsiți în diagrama 3?

Răspuns:

Unul singur. Punctul notat cu **X** nu poate fi înconjurat complet de nici unul din jucători.

Ajungerea la un acord

După ce unul dintre jucători spune “pas”, celălalt poate continua să mute, caz în care partida con-

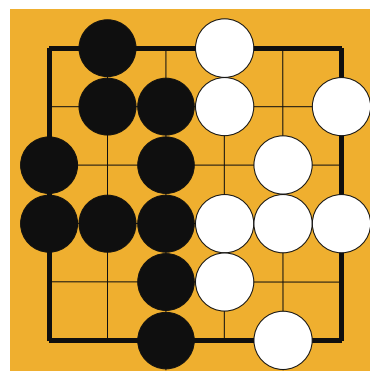
tinuă până se ajunge la două pasuri consecutive. După aceasta, cei doi trebuie să cadă de acord asupra statutului fiecărui grup de pe tablă (dacă e viu sau mort). Dacă nu cad de acord, jocul se reia și va continua până ce situația devine clară pentru ambii. În toate împrejurările continuarea jocului va rezolva orice nelămurire, prin mutările alternative care vor reduce numărul de libertăți. În final, fiecare grup de pe tablă ori își va pierde toate libertățile, ori va înconjura numai puncte sigure.

O altă modalitate de încheiere a unei partide este prin abandon. De obicei, un jucător va abandona o partidă care a devenit dezechilibrată și deci neinteresantă pentru adversarul său. Dacă pierdeți prea multe pietre, pur și simplu abandonați și începeți altă partidă.

Scorul

Verificați dacă s-au acoperit toate punctele neutre (cu pietre nefolosite, *nu* cu prizonieri). Pentru a număra scorul, îndepărtați de pe tablă toate grupurile moarte și adăugați-le la colecțiile de prizonieri. După care numărați fiecare punct liber ca *un punct* pentru cel care l-a înconjurat. Scădeți numărul de prizonieri negri din punctajul negrului și numărul de prizonieri albi din punctajul albului. Câștigă cel care are mai multe puncte.

Întrebare: Câte puncte neutre găsiți în următoarele partide încheiate?

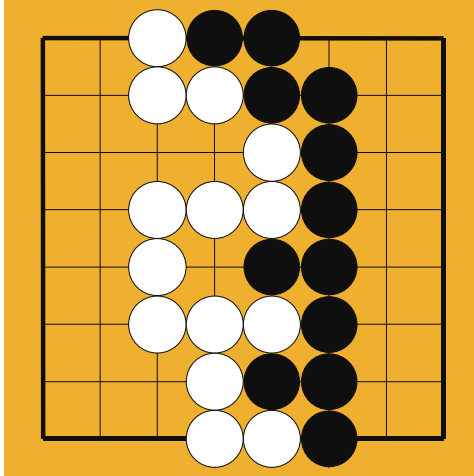


Dia. 4

un prizonier alb.

Răspuns:

Trei. Observați că atât negrul cât și albul pot juca în aceste puncte neutre fără a influența numărul de puncte din teritoriile formate.



Dia. 5

un prizonier alb.
doi prizonieri negri.

(Notă: începutul acestei partide în pag. 6)

Răspuns:

Un punct neutru.

Întrebare: Care este scorul final în fiecare din cele două partide prezentate în diagramele anterioare?

Răspuns, diagrama 4:

Negru 7 - Alb 6. Negrul câștigă cu un punct.

Răspuns, diagrama 5:

Negru 15 - Alb 19. Albul câștigă cu 4 puncte.

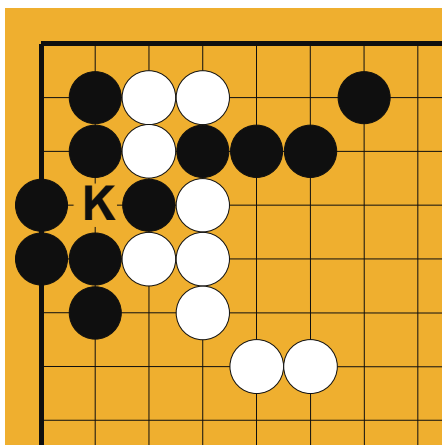
Acum e mai ușor să înțelegeți de ce sunt atât de importante punctele înconjurate: ele întrețin viața pietrelor și, mai ales, *determină scorul final*.

“Acțiunea pe o tablă de GO se poate desfășura oriunde în orice moment.
Elementul surpriză joacă un rol important.”

CAPITOLUL PATRU

REGULA DE KO

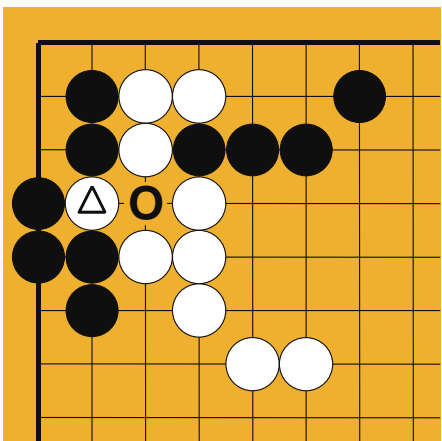
Cuvântul **ko** înseamnă *eternitate*. În jocul de GO, termenul ko se referă la o poziție des întâlnită, care ar duce la o serie nesfârșită de mutări inutile dacă nu ar exista o regulă pentru asta. Exemplul de mai jos prezintă poziția de ko.



Dia. 1

Observați că piatra neagră care desparte grupul alb de sus de cel de jos este în atari. Această situație are o importanță majoră pentru ambele părți. Pietrele albe de sus sunt moarte dacă nu se leagă de grupul de jos. Dacă însă albul reușește să se lege, negrul pierde trei prizonieri albi și punctele pe care aceștia le ocupă.

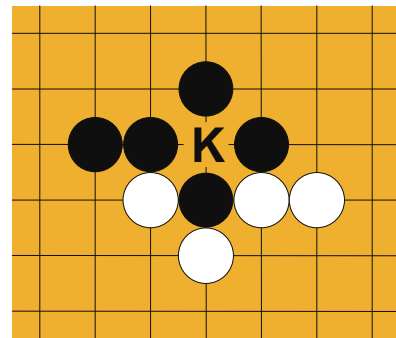
Albul poate captura acea piatră neagră dacă mută la punctul **K**, ocupându-i ultima libertate.



Dia. 2

Acum piatra albă e în atari și e rândul negrului la mutare. S-ar părea că negrul poate captura piatra albă jucând imediat la **O**. Apoi albul ar captura din nou, jucând la **K** (prima diagramă). Negrul ar captura din nou, apoi albul și din nou negrul și așa mai departe. Pentru a preveni această serie de mutări inutile, *un jucător poate recaptura în ko numai după ce a făcut cel puțin o mutare în altă parte*. După ce a jucat în alt punct de pe tablă, poate muta, atunci când îi vine rândul, în punctul de ko. Această regulă simplă exclude posibilitatea blocării jocului.

În diagrama de mai jos, să presupunem că negrul tocmai a capturat o piatră albă din punctul **K**.



Dia. 3

Întrebare: Poate albul să recaptureze cu mutarea care urmează?

Răspuns:
Nu.

Întrebare: Unde trebuie să joace albul?

Răspuns:
În alt punct de pe tablă.

Întrebare: Ce s-ar întâmpla dacă nu ar exista regula de ko?

Răspuns:
Jocul nu ar putea continua dacă ambii jucători ar insista să captureze și să recaptureze.

Noțiunea de ko va deveni tot mai clară pe măsură ce veți juca. Acum sunteți pregătit să aplicați cunoștințele dvs de GO într-o partidă adevărată.

Succes !

“Jucătorul de GO trebuie să se lupte mai puțin cu adversarul și mai mult cu propriile sale impulsuri și sentimente contradictorii”

CAPITOLUL CINCI

PROVERBE DE GO PENTRU ÎNCEPĂTORI: FRAZE MEMORABILE

Proverbele de GO exprimă principii generale, sfaturi care să vă ajute în clipele inevitabile de confuzie și incertitudine. Proverbele acestea vă prezintă unele concepte elementare de strategie și tactică ale GO-ului. Adesea, unul sau altul din ele vor oferi sfaturi excelente pentru situațiile cu care vă confrunțați, însă câteodată vor fi complet inadecvate. În aplicarea proverbelor, la fel ca la orice decizie în GO, folosiți propria judecată.

“Cel care numără câștigă”

Fiecare mutare aduce importante modificări numărului de libertăți ale grupurilor vecine, prietene sau dușmane. Exersați în numărarea libertăților fiecărui grup implicat după fiecare mutare. Pe măsură ce dobândeți experiență, veți putea număra libertățile în doar câteva secunde.

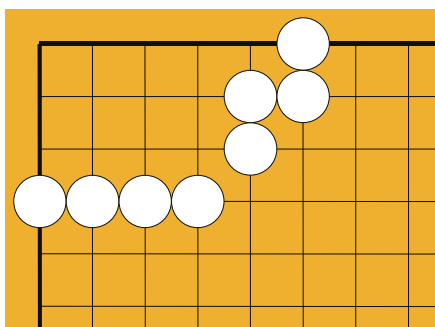
Corolar:

“Cel care nu numără libertățile va pierde sigur”

“Pretenția la teritoriu cere riscuri”

Schițați conturul teritoriului pe care vreți să-l înconjuțați. Începeți cu colțurile și continuați pe margini. În colțuri, laturile tablei vă oferă două ziduri gata formate. Marginile oferă numai unul.

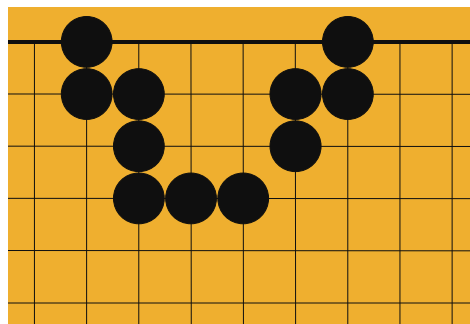
Teritoriu în colț:



Dia. 1

Observați că au fost necesare doar 8 pietre pentru a înconjuța 13 puncte în acest colț. Comparați rezultatul cu următoarea diagramă.

Teritoriu pe margine:



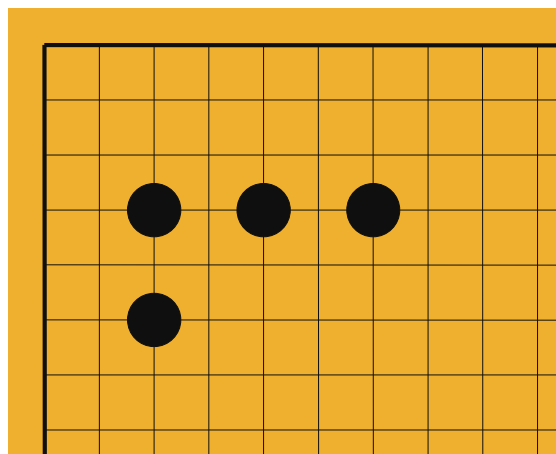
Dia. 2

Observați că un număr mai mare de pietre, care înseamnă mai multe mutări, au înconjurat mai puține puncte pe margine.

Mijlocul tablei nu oferă nici un zid; e nevoie de un număr mare de pietre pentru a înconjuța un mic teritoriu în mijloc.

“Săritura de un punct nu dă greș niciodată”

În loc să se lege imediat, negrul joacă mai eficient extinzându-se la distanță de un punct (adesea chiar mai multe) de la pietrele lui.



Dia. 3

“Dezbină și stăpânește”

Folosiți câteva pietre pentru a împiedica adversarul să-și lege grupurile. Grupurile mai mici pot fi hăituite și înconjurate mai ușor.

Dacă o încercare de a tăia pietrele adversarului eșuează, atunci aplicați următorul proverb:

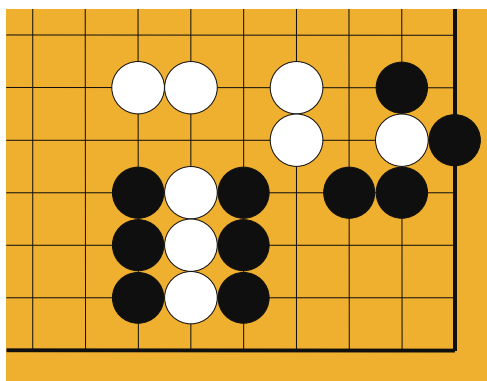
“Nu arunca pietre bune după altele rele”

Abandonați pietrele care par a duce o luptă pierdută. Acestea pot fi utile mai târziu în timpul partidei, dar vor fi în mod cert pierdute dacă forțați adversarul să le înconjoare și să le îndepărteze de pe tablă imediat. Pietrele moarte pe tablă, în mod ironic, au un statut mai bun decât prizonierii. Pietrele moarte sunt adesea folositoare, uneori chiar evadează și reușesc să trăiască. Prizonierii sunt pierduți pentru vecie.

“Joacă pe punctele mari”

Pe măsură ce tabla se umple de pietre, jocul trece de la disputele de teritorii și capturi mari la altele mai mici, până când nu mai rămân puncte neînconjurabile.

În diagrama de mai jos e rândul negrului la mutare. Ce credeți, negrul va bloca și va omorî cele trei pietre albe din partea de jos sau va captura piatra din marginea dreaptă?



Dia. 4

“Păstrează legătura între pietre”

A ține pietrele legate înseamnă a muta la o distanță care să permită legarea lor în orice moment. Chiar dacă pietrele nu se ating efectiv, ele sunt considerate legate *dacă nu pot fi împiedicate să se lege*.

Dacă li s-au blocat căile de legătură, pietrele vor fi în pericol de a fi înconjurate și capturate.

În diagrama anterioară, albul nu a reușit să păstreze legătura între pietrele sale și astfel va pierde grupul din partea de jos. Bineînțeles că negrul va pune în atari cele trei pietre, lăsând piatra din partea dreaptă să se lege, și nu invers.

“O piatră nouă face un joc nou”

Fiecare piatră radiază putere și are o influență, într-o măsură mai mare sau mai mică, asupra celorlalte. Respectați puterea pietrelor inamice, gândiți-vă că ultima mutare a adversarului tocmai a schimbat situația pe tablă. Presupuneți tot timpul că adversarul își folosește toată puterea (la fel ca dvs) pentru a face cea mai bună mutare.

“Jocul rapid aduce experiență”

Mențineți un ritm adecvat în timpul jocului. Experiența se dobândește învățând din greșelile făcute și văzând urmările acestora. Începătorii progresează foarte mult jucând rapid și, mai ales, jucând multe partide. În plus, e nepolitic să țineți adversarul în așteptare. Majoritatea partidelor amicale se desfășoară într-un ritm alert și constant.

“Dacă tabla de GO te doboară, ridică-te din nou”

Perseverența e cel mai bun prieten al dvs. Greșelile sunt absolut normale. Ca începător, bucurați-vă de privilegiul de a face greșeli; cu cât faceți mai multe, cu atât mai repede veți progresa.

VOCABULAR

adiacent – punctul următor pe tablă de-a lungul unei linii

atari – situație în care un grup de pietre a rămas cu o singură libertate

captură – ocuparea tuturor libertăților unui grup și îndepărtarea lui de pe tablă

doi ochi – două puncte separate înconjurate de un grup de pietre

extindere – o piatră adăugată unui grup pentru a obține mai multe libertăți

grup – una sau mai multe pietre legate

ko – situație în care se poate captura și recaptura

legătură – pietre de aceeași culoare plasate pe puncte adiacente; unirea unui grup cu altul

libertate – punct neocupat, adiacent unui grup

mort – grup de pietre care nu poate forma doi ochi și nici nu poate fi legat de altul viu

neutru – punct liber care nu poate fi înconjurat de nici unul din jucători

ochi – unul sau mai multe puncte complet înconjurate de pietre de aceeași culoare

pas – mutare neefectuată de unul dintre jucători

piatră – piesă de joc, albă sau neagră

prizonier – piatră care a fost îndepărtată de pe tablă ca urmare a unei capturi

punct – loc în care două linii se ating pe tablă; unitate de măsură pentru scor

teritoriu – punctele de pe tabla de GO; puncte înconjurate complet de unul dintre jucători

viu – grup de pietre care a reușit să înconjoare doi ochi