

Regler för brädspellet Go

Spellet go kommer ursprungligen från Kina men har kommit till Sverige via Japan. I Sverige spelar vi därför oftast med Japanska regler. Det finns andra regler som används i t.ex. Kina, men skillnaderna är mycket små. För mer information om Go i Sverige, besök Svenska Goförbundets hemsida på <http://goforbundet.se>.

Spelets mål

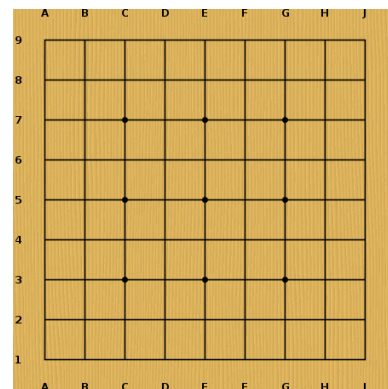
Spellet go kan spelas på två olika sätt: en förenklad version (som är bra för nybörjare), och en mer avancerad version. Om du inte spelat tidigare så är det bra att börja med den förenklade versionen.

I den förenklade versionen så är målet att omringa motspelarens pjäser. Den spelare som först omringar någon av motspelarens pjäser har vunnit och partiet är då slut.

I den avancerade versionen så är målet att samla mest poäng. Poäng fås dels genom att omringa motspelarens pjäser, men också genom att omringa tomma områden på spelplanen. Vinner gör den spelare som har flest poäng när partiet är slut. Ett parti tar slut när spelarna är överens om att ingen kan få fler poäng genom att placera pjäser på spelplanen.

Spelplan och spelpjäser

För att spela go så behövs en spelplan och pjäser i två färger. Som spelplan används vanligen ett trästycke, kallat *bräde*, med 9x9, 13x13 eller 19x19 linjer. Spelplanen bildar därmed ett rutnät med 81, 169 eller 361 *skärningspunkter*, se Dia. 1. De små bräderna används oftast av nybörjare, med avancerade regler så är det vanligast att spela på 19x19. Som pjäser används vanligen svarta och vita så kallade *stenar*. Vid spel med avancerade regler så kan handikapp användas, då placeras stenar på skärningspunkter som markerats, t.ex. C3 och E3 i Dia. 1. Det är i övrigt inget speciellt med de markerade punkterna och vid spel med enkla regler så kan man helt strunta i dessa markeringar.



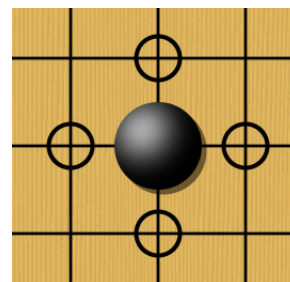
Dia 1: Ett 9x9 bräde.

Att lägga stenar

Go spelas av två spelare som använder stenar av varsin färg. Spelarna turas om att lägga stenar på lediga skärningspunkter (inte i rutorna) på brädet, alltså även i hörnen där de yttersta linjerna möts. Varje spelare lägger en sten åt gången, alltså; svart, vit, svart, vit, o.s.v. En lagd sten flyttas inte utan ligger kvar på samma skärningspunkt (tills den eventuellt fångas, se nedan).

Friheter

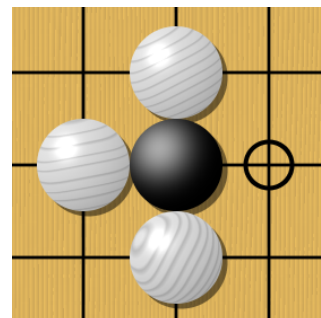
En sten som spelas mitt på brädet är omgiven av åtta tomma skärningspunkter. Från fyra av dessa går linjer till stenen. Dessa fyra skärningspunkter kallas stenens *friheter*. En sten som spelas i mitten av ett tomt bräde har alltså *fyra* friheter, se Dia. 2. På samma sätt så har en sten som spelas på en kant *tre* friheter, och en sten som spelas i ett av hörnen har endast *två* friheter.



Dia. 2: Friheter.
Denna svarta sten har fyra friheter, här markerade med cirklar.

Att fånga en sten

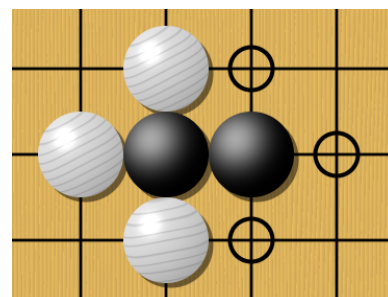
Om en sten omringas av motspelaren så att alla dess friheter är upptagna av stenar av annan färg så *fångas* (eller ”dör”) stenen, se Dia. 3. **Vid spel med förenklade regler** så vinner nu den spelare som fångade stenen. **Vid spel med avancerade regler** så tas den omringade stenen av brädet och räknas som *fånge*. Om t.ex. vit omringar en svart sten så tas den av brädet av vit och blir vits fånge. Fångar brukar placeras på bordet närmast den spelare som fångat stenarna och sparas till spelets slut då varje fångad sten räknas som en poäng.



Dia 3: Att fånga en sten. Svart har endast en frihet. Vit kan fånga svart genom att spela på skärningspunkten markerad med en cirkel.

Grupper

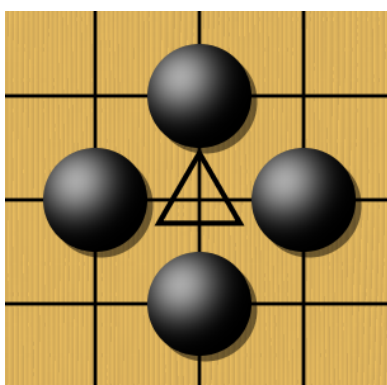
En eller flera sammankopplade stenar av samma färg kallas för en *grupp*. En grupp har gemensamma friheter, d.v.s. gruppens friheter är summan av friheterna hos alla ingående stenar, se t.ex. Dia. 4. För att omringa en grupp så krävs att motspelaren täcker alla gruppens friheter med sina stenar. Då fångas hela gruppen och alla stenar i den infångade gruppen tas av brädet och räknas som fångar. En grupp är alltså svårare att fånga än en ensam sten.



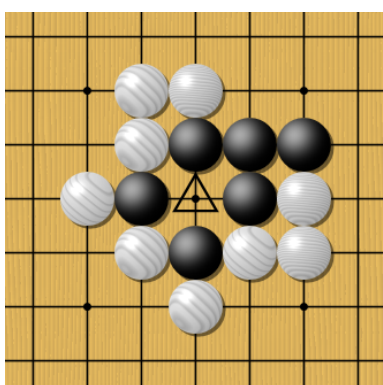
Dia 4: Grupper. En svart grupp med tre friheter, här markerade med cirkel.

Att omringa sig själv

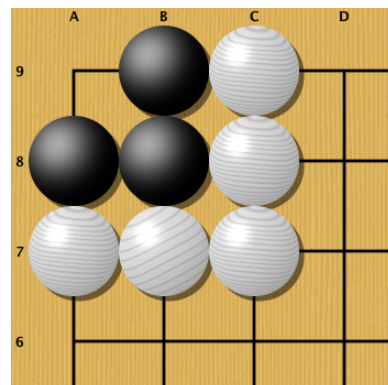
Det är förbjudet att placera en sten så att den saknar friheter (d.v.s. ”självmord” är inte tillåtet), såvida draget inte fångar motståndarens angränsande stenar. Ett exempel på ett förbjudet drag kan ses i Dia. 5. Två exempel på situationer där vit får spela eftersom vit samtidigt fångar svart kan ses i Dia 6. och Dia 7. Med andra ord: ”att fånga går före att fångas”.



Dia 5: Förbjudet för vit. Vit får inte spela på triangeln, det vore självmord. Svart får däremot spela här och koppla ihop sina stenar till en grupp.



Dia 6: Tillåtet för båda. Vit får lägga på triangeln eftersom vit fångar två svarta stenar. Svart får också spela här och koppla ihop sina stenar.



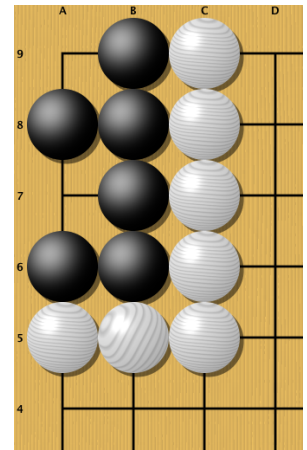
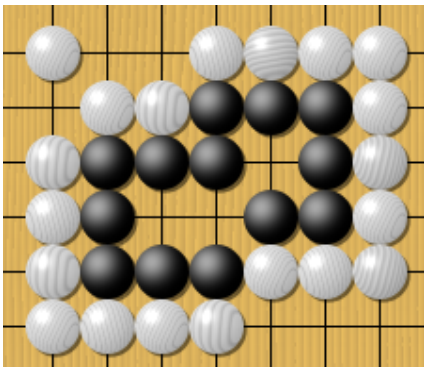
Dia 7: Förbjudet för svart. Vit får spela i hörnet eftersom vit fångar tre svarta stenar. Men, svart får inte spela i hörnet eftersom det vore självmord för svart.

Avancerade regler

Om du bara vill spela den förenklade versionen (se stycket *Spelets mål*) så är reglerna ovan tillräckliga. Nedan följer resten av de regler som behövs för den avancerade versionen.

Odödliga grupper: två ögon

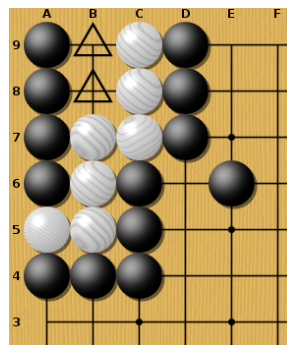
Det faktum att man "inte får omringa sig själv utan att fånga något" innebär att man kan skapa *odödliga* grupper. En sådan grupp har två "hål" i sig, något som brukar kallas för två *ögon*, se t.ex. Dia. 8. Här får vit inte lägga på någon av svarts två friheter eftersom vit då omringar sig själv utan att fånga den svarta gruppen. En grupp med två eller flera ögon är alltså odödlig. Observera att ögon kan bestå av en eller flera skärningspunkter, se t.ex. Dia. 9.



Dia. 8: Den svarta gruppen har två ögon och är odödlig.

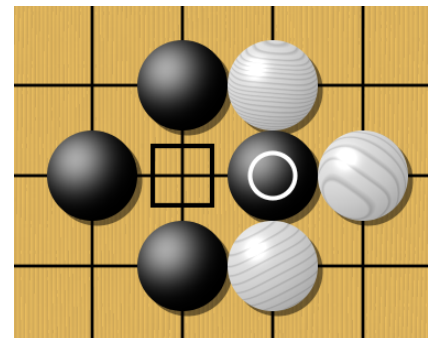
Odödliga grupper: seki

Det finns ännu ett sätt att skapa odödliga grupper, nämligen ömsesidigt liv, eller *seki* på japanska. Detta innebär att ingen av spelarna vill lägga eftersom de isåfall kommer att fångas i nästa drag. Men, så länge ingen spelar så kan de inte fångas, alltså kan två grupper leva utan att ha två ögon eftersom de aldrig kan fånga varandra, se t.ex. Dia 10. Seki är dock ganska ovanligt, det är mycket vanligare att skapa två ögon.



Ko-regeln

Ibland kan en situation uppkomma där spelarna kan fånga varandra i all evighet, se t.ex. i Dia. 11. För att undvika detta så finns en regel som kallas för ko-regeln. Det är nämligen förbjudet att spela ett drag som gör att brädet återgår till en tidigare position. I Dia. 11 så har svart just startat en ko [uttalas "kå"] genom att fånga en vit sten på punkten markerad med en fyrkant. Om vit direkt skulle ta den svarta stenen så blir brädet precis likadant som det var innan svart fångade vit. Vit får alltså inte ta svart här, men däremot så kan vit spela på någon annan punkt på brädet. Vit kan t.ex. hota med att fånga många svarta stenar någon annanstans. Om svart då väljer att rädda sina andra stenar, så kan vit därefter "ta ko:n" eftersom brädet nu ser annorlunda ut. Nu måste svart spela någon annanstans o.s.v.



Dia 11: Ko. Svart har precis fångat en vit sten genom att spela draget markerat med en cirkel. Vit får nu inte spela direkt på punkten markerad med en kvadrat, utan måste först spela någon annanstans.

Färg och komi

Om båda spelarna är lika bra så bestäms färgerna genom lottning. Svart börjar alltid, och därför så får vit vanligtvis 6,5 extra poäng, kallade komi, redan från start. Detta anses kompensera för den fördel som svart har genom spela först. Om spelarna är olika duktiga så bör den bästa spelaren välja vit och får då bara 0.5 poäng i komi. Den halva poängen innebär att ett parti aldrig kan sluta oavgjort på poäng. Om det är stor skillnad i skicklighet mellan spelarna så kan handikapp användas, se nedan.

Att passa

Om en spelare inte ser någon möjlighet att förbättra sin situation genom att lägga en sten så kan spelaren välja att passa. Om båda spelarna passar så är spelet slut och det är dags att räkna poäng.

Att räkna poäng

I Dia. 12 visas hur ett färdigt parti kan se ut när det är dags att räkna poäng. Varken svart eller vit tror att de kan få mer poäng genom att spela på motspelarens område, de riskerar bara att bli infångade. Och, de vill inte spela på sitt eget område eftersom de då tar bort sina egna poäng.

Neutrala punkter

Vissa punkter räknas inte som poäng för någon spelare, t.ex. punkten E4 i Dia. 12.

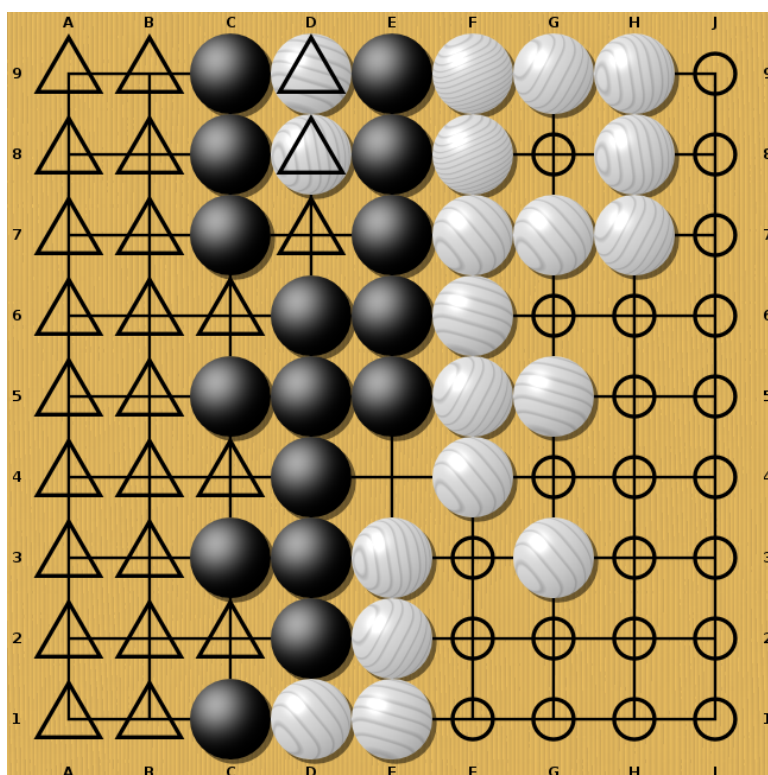
Fångade stenar

På brädet i Dia. 12 så finns två vita stenar inne i svarts område. Dessa stenar kan aldrig skapa två ögon. Eftersom stenarna aldrig kan leva så räknas de som fångade, även om svart aldrig spelar på D7. De lämnas kvar under partiet och tas av brädet i slutet när båda spelarna passer. Det innebär att punkterna D9 och D8, där de två infångade vita stenarna ligger, är värda dels en poäng vardera som omringat område för svart, men också en poäng vardera som fångar.

På brädet så har alltså vit 23 poäng (markerade med cirklar) och svart 26 poäng (markerade med trianglar, där D8 och D9 ger två extra poäng för de fångade stenarna). Till dessa poäng räknas också de stenar som fångats och tagits av brädet under partiets gång (en poäng per sten) för varje spelare. Till sist adderas komi för vit. Den spelare som har flest poäng totalt vinner.

Gradering och handikapp

Om det är stor skillnad i spelstyrka mellan spelarna så kan handikapp användas. Den svagare spelaren är svart och börjar med att placera ut 1-9 stenar på brädet, beroende på skillnad i styrka. Varje sten motsvarar en grads skillnad i spelstyrka, mer info om gradering finns på <http://goforbundet.se>. Handikappstenar placeras på de skärningspunkter som markerats på brädet, t.ex. C3 och E3 i Dia. 1. Vit får 0.5 poäng komi i alla partier där svart får handikapp.



Dia. 12: Att räkna poäng. Här har svarts poäng markerats med trianglar och vits poäng med cirklar. Svart har 26 poäng och vit 23 poäng. E6 är neutral och räknas inte som poäng för någon spelare. D8 och D9 är svarts fångar.