

GO

碁



Go jest starożytną, orientalną grą strategiczną. Na Dalekim Wschodzie gra ta ma dużo wyższy status niż szachy czy brydż w kulturze europejskiej. Pomimo bardzo prostych zasad, których nawet dziecko może nauczyć się w przeciągu kilkunastu minut, jest najbardziej skomplikowaną grą strategiczną świata, rozwija zdolność logicznego myślenia, ale i kreatywność oraz zmysł estetyczny.

Klub Japoński i Polskie Stowarzyszenie Go – spotkania z go i innymi grami japońskimi

Spotykamy się wspólnie w każdy poniedziałek od 18:00 do 23:00 w kawiarni „Południk Zero” (ul. Wilcza 25). Zapraszamy wszystkich zainteresowanych!

Raz w miesiącu spotkania Klubu poświęcone jest jakiemuś tematowi związanemu z Japonią.

Samouczek

Kurs <http://go.art.pl/kurs> to obowiązkowa lektura dla wszystkich początkujących graczy. W bardzo przystępny sposób pozwala w kilkanaście minut zapoznać się ze wszystkimi zasadami, na bieżąco sprawdzając ich rozumienie przez czytelnika.

Gdzie grać w Internecie?

Najbardziej popularnym wśród polskich goistów serwerem jest KGS [www.gokgs.com]. W Polskim Pokoju zawsze znajdzie się ktoś, kto chętnie poświęci trochę czasu i pomoże początkującym.

Zagrać można również na kurnik.pl lub na serwerach korespondencyjnych LittleGolem.net czy DragonGoServer.net. Na wszystkich można spotkać sporo Polaków a także graczy zawodowych.

Sklep internetowy

E-go [<http://www.e-go.pl>] - w sklepie można znaleźć sporo książek, traktujących o grze, a także zestawy: począwszy od tanich zestawów dla początkujących po luksusowe komplety.



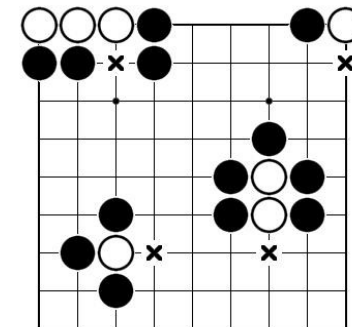
go.art.pl

Klub  Japoński

www.klubjaponski.pl

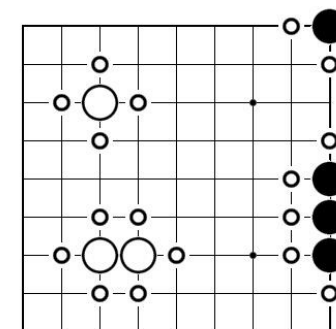
Zasady gry

1. Go to gra dla dwóch graczy grających czarnymi i białymi kamieniami. Zaczynając od pustej planszy (siatki o rozmiarach 19x19, 13x13 lub 9x9) gracze na zmianę stawiają swoje kamienie na przecięciach linii lub pasują. Pierwszy kamień stawiają Czarne.



2. Raz postawionego kamienia nie można przesunąć, można go jednak zbić otaczając go kamieniami przeciwnego koloru na wszystkich sąsiadujących z nim (połączonych liniami) polach. Póki pola te są wolne nazywamy je *oddechami*. Kamienie tego samego koloru tworzą *grupę*, jeśli stoją na sąsiednich przecięciach.

3. Grupę można zbić jedynie w całości: zabierając jej wszystkie oddechy. Jeśli zagranie pozbawia oddechów zarówno naszą grupę jak i grupę przeciwnika, zbijamy jego grupę. Kamienie, które nie mogą uniknąć zbitcia są *martwe*. Nie trzeba wypełniać wszystkich ich oddechów: pod koniec gry zdejmujemy się je bez walki. Pozostałe kamienie są *żywe*.



4. Aby uniknąć zapętlenia powtórzenie pozycji (układu czarnych i białych kamieni na planszy) jest zabronione – jest to *zasada ko*.

5. Dwa kolejne pasy graczy zatrzymują grę. Jeśli gracze zgadzają się co do życia i śmierci wszystkich grup zdejmują te, które uznali za martwe i przechodzą do liczenia wyniku. Jeśli nie, gra zostaje wznowiona. Wynik jest liczony przy założeniu, że wszystkie grupy pozostałe na planszy są żywe. Wygrywa gracz, który otoczył przez swoje kamienie więcej pustych skrzyżowań.

