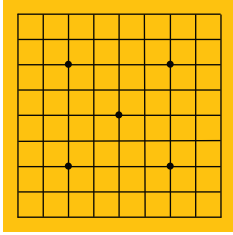


GO spelregels



Het begin

Het spel start met een leeg bord en een voorraad witte en zwarte stenen. Hiernaast zie je een 9x9 bord. Er wordt ook gespeeld op 13x13 en 19x19 formaten.

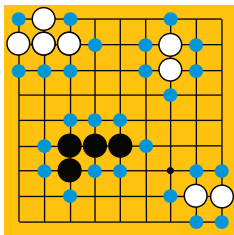
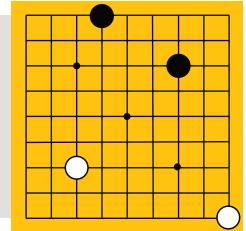
Eén speler speelt met de witte stenen, de andere speler met de zwarte stenen. Zwart begint.

Beide spelers proberen met stenen van hun eigen kleur op het bord gebied te omsingelen. De speler die uiteindelijk het grootste deel van het bord beheerst, wint de partij.

Zetten

De spelers plaatsen om beurten een steen van de eigen kleur op één van de kruispunten op het bord. Dit mag ook aan de rand of in de hoek, zoals in de diagram hiernaast.

Een geplaatste steen wordt niet meer verplaatst.

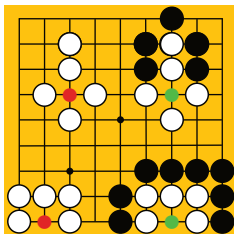
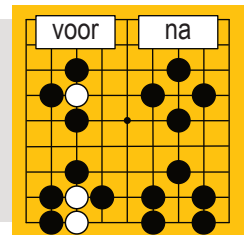


Stenen verbinden en vrijheden

Stenen van één kleur, die via horizontale en/of verticale lijnen direct met elkaar verbonden zijn, vormen een keten. De onbezette kruispunten (●) die direct (door lijnen) aan een keten grenzen, noemen we de vrijheden van die keten. In het diagram heeft de zwarte groep 9 vrijheden.

Stenen slaan

Een steen (of keten van stenen) die door een zet van de tegenstander zijn laatste vrijheid kwijtraakt, wordt geslagen. Deze stenen worden van het bord genomen en worden als gevangen stenen bewaard. Aan het einde van het spel telt elke gevangen steen als één punt voor de speler die deze steen heeft gevangen.



Zelfmoordregel

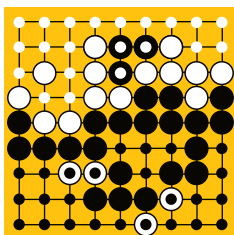
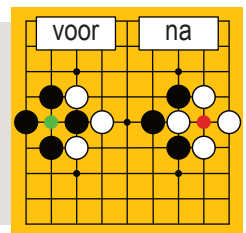
In het diagram mag geen zwarte steen gespeeld worden op ●. De zwarte steen heeft dan namelijk geen vrijheden meer en is meteen gevangen.

Zwart mag wél spelen op ●. Er worden dan direct meerdere witte stenen geslagen. De geslagen stenen worden vervolgens van het bord genomen en daardoor krijgt de gespeelde zwarte steen wel weer vrijheden. Daarom mag zwart deze zet dus wél doen.

Ko-regel

Je mag geen zet doen die direct een herhaling van de situatie op het bord oplevert.

Dus als wit slaat op ● mag zwart niet direct terugslaan op ●. Er moet eerst ergens anders gespeeld worden, voordat de steen mag worden teruggeslagen.



Einde van de partij

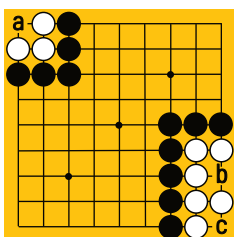
Een partij is afgelopen als één van de spelers opgeeft of beide spelers passen (een zet overslaan). Men zal passen als men geen zet meer ziet die enig voordeel oplevert. Als beide spelers gepast hebben, berekenen men de score.

Bepalen van de winnaar

Stenen die in het gebied van de tegenstander staan en géén eigen gebied maken, zijn door de tegenstander gevangen. Die stenen worden van het bord gehaald en toegevoegd aan eerder gevangen stenen.

De score is gelijk aan het aantal kruispunten dat de speler met de stenen van zijn kleur heeft omsingeld, plus het aantal stenen dat de speler van zijn tegenstander heeft gevangen. In het diagram zijn de punten voor beide spelers met stippen gemarkeerd. Als er eerder geen stenen van het bord zijn geslagen, dan heeft wit heeft 21 kruispunten + 3 zwarte stenen = 24 punten en zwart 25+4=29 punten. Zwart wint met 5 punten.

Extra íno



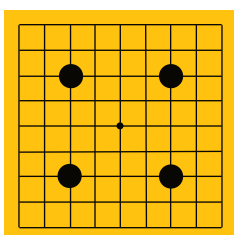
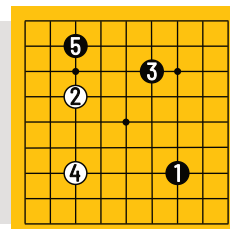
Ogen en leven

De witte groep linksboven heeft één omsingelde ruimte. Zo'n ruimte wordt een oog genoemd. Een groep met één oog noemen we een dode groep. Als zwart op a speelt dan wordt de groep van het bord geslagen.

Zwart mag volgens de zelfmoordregel niet op b of c spelen. Daardoor is de grote witte groep niet meer te vangen door zwart. Zo'n groep met twee of meer ogen noemen we een levende groep. Dus als je een groep veilig wilt stellen, dan probeer je twee ogen in de groep te maken.

Komi

Aan het begin van het spel mag zwart als eerste spelen. Zwart heeft daar voordeel bij. Daarom krijgt wit (meestal) punten ter compensatie. Die compensatie noemen we komi. De komi is meestal 6,5 punt. De halve punt is om gelijk spel te voorkomen.



Handicap

Spelers van verschillende speelsterkte kunnen met veel plezier gelijkwaardig tegen elkaar spelen. De minst ervaren speler speelt met zwart. Afhankelijk van het verschil in speelsterkte en de bordgrootte mag zwart de partij beginnen 2 tot 9 stenen op het bord. Dit heet handicap. De handicap stenen worden op de kruisingen met een zwarte punt gezet. In het diagram krijgt zwart een handicap van 4 stenen. Wit mag nu beginnen.

Go Club Salland

Go Club Salland is een vereniging die elke week op de donderdagavond bijeenkomt om Go te spelen. Naast deze vaste speelavonden organiseren we ook verschillende activiteiten, zoals uitwisselingstoernooien met andere Go-verenigingen.



Speelavonden

Elke week hebben we op donderdagavond een speelavond.

Deze avonden zijn vrij toegankelijk voor iedereen die in het spel geïnteresseerd is, of die eens vrijblijvend kennis wil komen maken. Er is altijd iemand aanwezig die je graag laat zien wat het spel inhoudt.

Waar?

De Fermerie
Muggeplein 9
7411 NW Deventer

Hoe laat?

Vanaf 20:00. Meestal spelen we door tot 22.30-23:00 uur.

Kennismaken

Het is altijd mogelijk eens vrijblijvend langs te komen op een speelavond. Het maakt daarbij niet uit of je een beginnende of gevorderde speler bent, iedereen is welkom. Ook als je nog nooit Go gespeeld hebt, maar wel geïnteresseerd bent om eens rustig en ongedwongen kennis te maken met dit spel, aarzel niet en kom eens langs. Er is altijd iemand aanwezig die je graag te woord staat en de beginselen van het spel laat zien!

www.GoClubSalland.nl