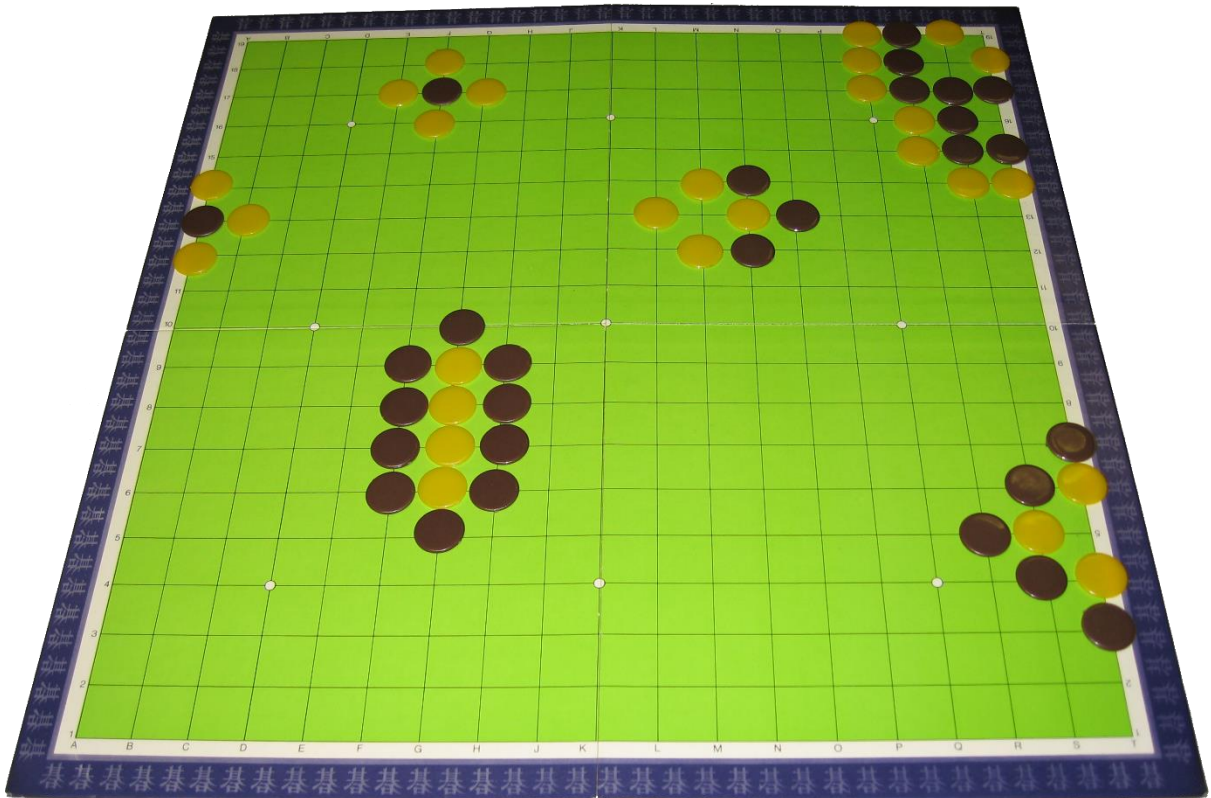


Go



Inleiding

Go geldt als het meest gespeelde bordspel van de wereld. Zoals van de meeste klassieke spelen kent men de ouderdom en de herkomst niet. Vermoedelijk is het in China uitgevonden waar het sedert tenminste 4000 jaar onder de naam „Wei-chi" enthousiast beoefend wordt. Van daar uit zou de Japanse gezant Kibi No Makibi het in 735 na Chr. naar zijn land hebben gebracht en het als Go ingevoerd hebben. Pas tegen het einde van de 19e eeuw treffen wij in Europa de eerste Go-spelers aan. Woe Ts'ah Tsjoe, de Chinese wijsgeer schrijft: „dat er onder de spellen geen ander bestaat dat meer afleiding biedt. Voor mannen is het een even grote verleiding als vrouwen en wijn. Als men denkt dat het moeilijk is kunnen eenvoudige dorpsjongens het zelfs spelen; maar als men denkt dat het eenvoudig is kunnen de wijste en intelligentste mensen het nooit precies leren."

Het bord en de stukken

Het wordt gespeeld door twee personen op een bord met 19x19 lijnen. Eén van de spelers neemt de zwarte stenen, zijn tegenstrever de witte. Bij het begin van het spel is het bord leeg. Zwart begint en zet een steen op één van de kruispunten op het bord. Daarna zet wit een steen op een ander leeg kruispunt, en zo wordt er om de beurt gezet. De stenen op het bord mogen niet verplaatst worden. De bedoeling is dat beide spelers gebieden van lege kruispunten afbakenen met stenen van hun eigen kleur. De randen van het bord vormen een natuurlijke grens en moeten niet bezet worden. Een steen, of een keten van stenen, wordt geslagen en van het bord genomen wanneer zijn laatste vrijheid wordt bezet. De partij is gedaan wanneer beide spelers passen. De speler met het grootste aantal punten (gebied + gevangen) wint.

Voor beginnende spelers verdient het aanbeveling eerst op het verkleinde speelveld van 13 x 13 lijnen te spelen.

De Spelregels en het spelverloop

Go-regel 1

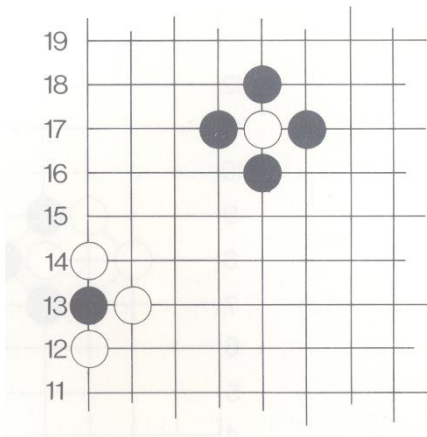
Om beurten worden de kruispunten door bruin of geel bezet. Ook de punten op de randlijnen en de hoeken kunnen bezet worden. Bruin begint. Waar de stenen gezet zijn blijven ze staan, als ze tenminste niet door de tegenpartij gevangen genomen worden.

Go-regel 2

Wie een of meer stenen van de tegenstander volledig insluit heeft deze daarmee „gedood" en neemt ze van het bord af. Er kunnen ook meerdere, met elkaar verbonden stenen omsingeld en daardoor „gedood" worden. Men is echter niet verplicht om te slaan.

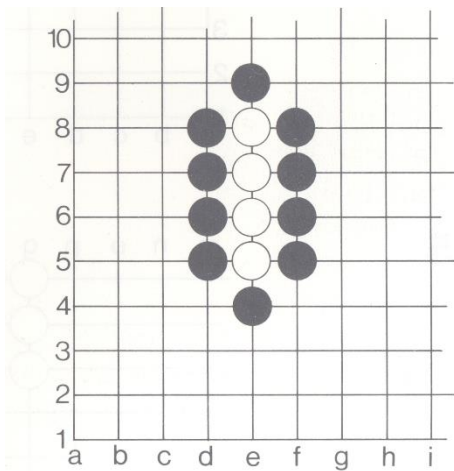
Uit deze regels volgt een groot aantal stellingen, die het verloop van het spel bepalen. De belangrijkste situaties en begrippen van het spel zijn:

Voorbeeld 1



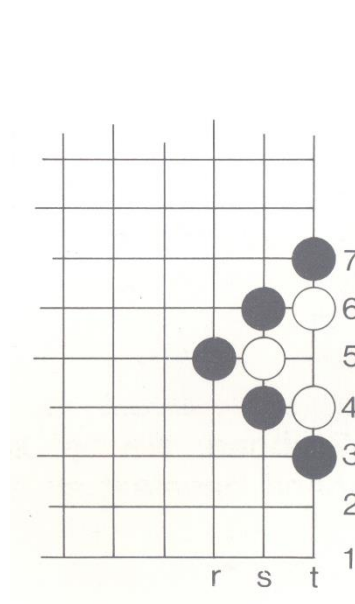
Boven is de gele steen volledig door vier bruine stenen ingesloten en hij wordt dus door bruin gevangen genomen. Links is de bruine steen door drie gele stenen omsingeld. Dat is voldoende voor gevangenneming omdat bruin op de randlijn staat.

Voorbeeld 2



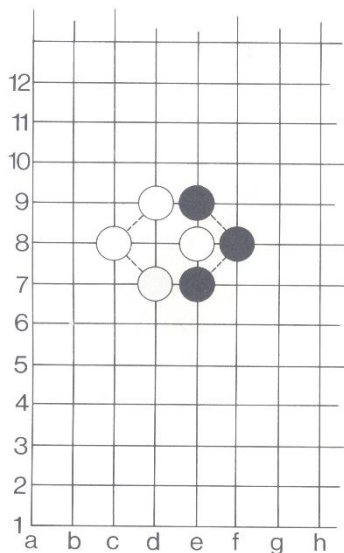
Er kunnen gelijktijdig meerdere stenen gevangen genomen worden, zoals hier, als ze in een „ketting” staan.

Voorbeeld 3



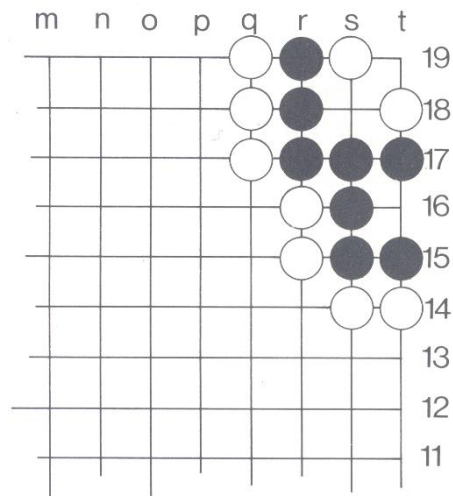
Hier kan geel niet op t 5 zetten. Dat is verboden. Het zou bovendien „zelfmoord” zijn. Bruin kan echter wel t 5 bezetten en daardoor de gele stenen op s 5, t 4 en t 6 doden

Voorbeeld 4 „Ko”



Deze stelling (de zeven stenen rond d 8) noemt men „Ko”. Bruin kan door d 8 te zetten e 8 doden. Geel kan echter op zijn beurt door e 8 opnieuw te bezetten bruin gevangen nemen. Dat zou zo steeds herhaald kunnen worden en daarom geldt hier de ko-regel: een steen, die een enkele steen van de tegenspeler gedood heeft, mag als enkele steen in de volgende zet niet gedood worden.

Voorbeeld 5 „Seki”



De afbeelding toont een typische seki-situatie. De drie kruispunten kunnen niet door bruin en niet door geel bezet worden.

Verloop van het spel

Het verdient aanbeveling om bij het begin van het spel de hoeken te bezetten of de derde horizontale of verticale lijn te kiezen. Daar kunnen de stenen moeilijker aangevallen worden dan in het midden. Steeds goed vooruit denken hoe de tegenpartij op een zet zal reageren. Voor iedere zet de tijd nemen, iedere strategie doet dat ook. Het is niet zo erg een steen of een ketting van stenen te verliezen als men daarmee de tegenstander in een situatie brengt waardoor hij nog grotere verliezen lijdt. Direct al bij het begin van het spel ontstaat een groot aantal mogelijkheden, zodat de afloop tot kort voor het einde van het spel nog onzeker blijft. Dus, de gaten in de eigen stellingen zo snel mogelijk afsluiten. Daardoor worden de grenzen van het gebied van de tegenstander teruggedrongen.

Einde van het spel

Het spel wordt zolang voortgezet totdat alle vrije kruispunten binnen de kettingen van de ene of de andere partij gekomen zijn. Tussen beide partijen mag geen onbezet gebied meer over zijn. Bijna altijd ontstaan aan het einde van een partij „wilde stenen". Dat zijn stenen, die binnen het vijandelijk gebied niet verdedigd zijn omdat ze toch niet meer tot een houdbare stelling uitgebouwd kunnen worden. Deze stenen mogen nu door de tegenstander aan het eind van het spel weggenomen worden. Ze gelden als door hem gedood. Tegen het einde van het spel elkaar de tijd laten! Er is geen regel voor de tijdsruimte tussen twee zetten.

De afrekening

Tegen het einde van het spel worden de eigen posities steeds meer zeker gesteld. Gaten in de eigen gelederen worden gesloten en de grenzen van het vijandelijk gebied zoveel mogelijk teruggedrongen. Beide partijen proberen het eens te worden over de „wilde stenen". Als dat niet mogelijk blijkt moet er doorgespeeld worden tot door het doden of redden van twijfelachtige stenen de zaak duidelijk geworden is. In de praktijk verandert dit echter meestal niets aan de uitkomst van het spel. De gewonnen gebieden en de gevangen stenen worden geteld. Tot de gevangen stenen worden ook „wilde stenen" gerekend. Wie het hoogste aantal stenen heeft is winnaar.

Wat iedere Go-speler behoort te weten: Oost-aziatische hoffelijkheid geldt ook voor Go; of U wint of verliest, staat U nooit van de speeltafel op zonder uw tegenspeler te bedanken! De beginnende speler zal het spoedig ervaren — bij het Go-spel bestaan geen „slechte verliezers".

Verwijzing naar de officiële spelregels

Ervaren spelers geven hun tegenstanders een voorgift. De zwakkere speler speelt met bruin. Twee tot negen stenen kunnen door bruin op het bord gezet worden op de met witte punten aangegeven kruisingen. Dan pas zet geel zijn eerste steen. De overwinning wordt daardoor natuurlijk niet beïnvloed.

Gobang

Een goede oefening om Go te leren is Gobang. Heel eenvoudig. Om beurten zet men een steen op de kruisingen van de velden. Eenmaal geplaatste stenen mogen niet meer verplaatst worden. Beide spelers proberen vijf stenen van hun eigen kleur naast elkaar op een rij te leggen, wat de tegenpartij probeert te verhinderen. Er mag zowel horizontaal, verticaal als diagonaal gezet worden. Wie als eerste er vijf op een rij heeft is winnaar.

Internetinfo:

<https://www.gofed.be/>

<https://www.schaakengo.nl/>