

REGUŁY GO

Z przykładami, zadaniami i odpowiedziami.

Opracowano na podstawie:

Frank Janssen "Learning go step by step. A beginners booklet."

Wyd. The European Go Centre.

Tłum. Emilia Grudzińska

Reguła 1.

Na początku gry plansza jest pusta. Czarny wykonuje pierwszy ruch. Gracze wykonują ruchy na zmianę. Ruch polega na postawieniu kamienia na pustym skrzyżowaniu linii. Raz postawiony kamień nie zmienia położenia.

(Szczegóły patrz str. 2)

Reguła 2.

Jeśli gracz wykona ruch pozbawiający grupę przeciwnika ostatniego oddechu, zdejmuje ją z planszy i zatrzymuje kamienie do końca gry jako jeńców.

(Szczegóły patrz str. 3 – 7)

Reguła 3.

Nie wolno wykonywać ruchów, które pozbawiają własną grupę ostatniego oddechu chyba, że ten ruch zbija jeden lub więcej kamieni przeciwnika.

(Szczegóły patrz str. 8 – 9)

Reguła 4.

Jeśli jeden z graczy zbija kamień powodując ko (sytuację, w której można by kamienie odbijać w nieskończoność) drugiemu nie wolno odbić tego kamienia w następnym ruchu. Musi wykonać najpierw inny ruch.

(Szczegóły patrz str. 12 – 13)

Reguła 5.

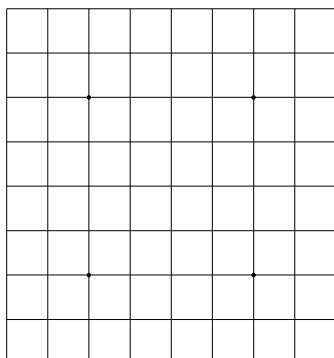
Zamiast postawienia kamienia na planszy gracz może wstrzymać się od ruchu – czyli pasować. Gdy obaj gracze pasują bezpośrednio po sobie gra jest zakończona.

(Szczegóły patrz str. 14)

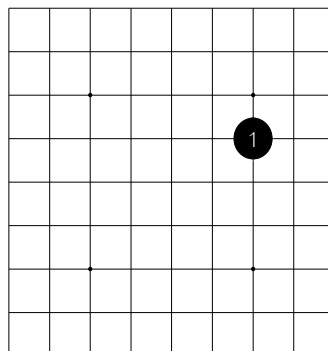
Reguła 6.

Po zakończeniu gry wszystkie martwe kamienie usuwa się z planszy i dodaje do jeńców. Każdy z graczy otrzymuje po jednym punkcie za każde puste skrzyżowanie wewnątrz swojego terytorium (**patrz str. 14**). Do tego dodaje się liczbę jeńców. Ten, kto zdobył więcej punktów wygrywa. Gdy obaj gracze mają tyle samo punktów, gra kończy się remisem. (**Szczegóły patrz str. 17 – 20**)

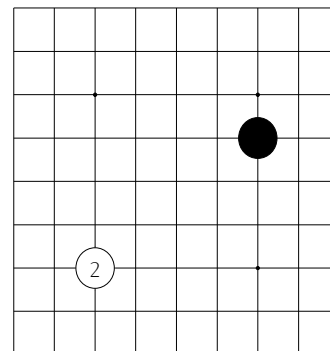
Wstęp



1

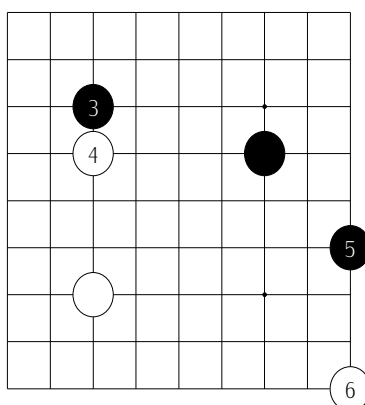


2



3

1. – Na początku gry plansza jest pusta. Gracz, który gra czarnymi kamieniami (nazywany odtąd Czarnym) rozpoczyna grę.
2. – Ruch polega na postawieniu kamienia na pustym skrzyżowaniu linii.
3. – Następnie ruch wykonuje Biały.

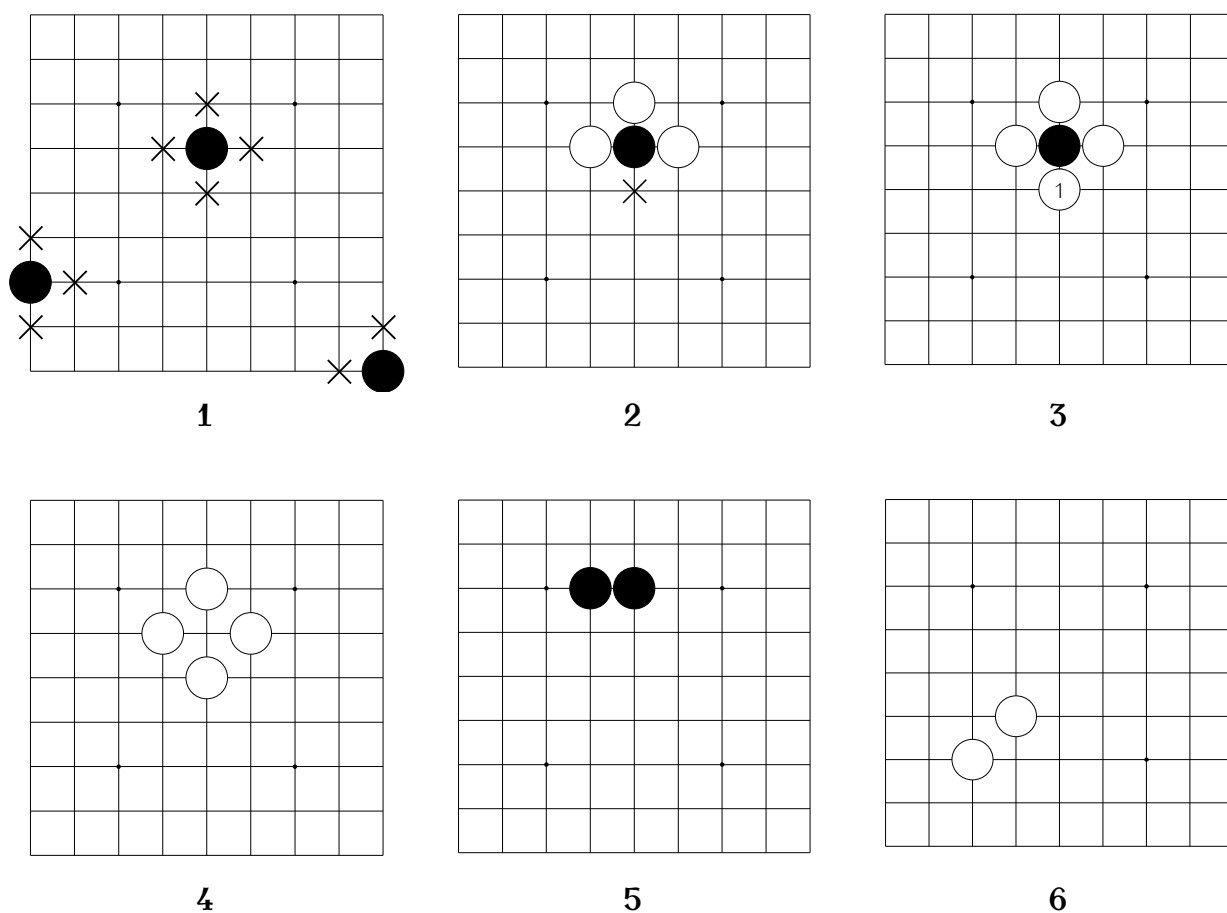


4

4. – Czarne i Białe grają na zmianę. W zasadzie kamień można postawić w dowolnym niezajętym punkcie planszy (skrzyżowaniu linii). Sytuacje, kiedy tego nie wolno zostaną wyjaśnione później. Kamienie można stawiać również na brzegu i w rogach planszy. Raz postawiony kamień nie zmienia położenia.

LEKCJA 1 – ZBIJANIE, ŁĄCZENIE, RUCHY SAMOBÓJCZE

Są dwa sposoby zdobywania punktów. Pierwszy to zbijanie kamieni przeciwnika, drugi to otoczenie terytorium. Na początku wyjaśnimy jak zbijać kamienie przeciwnika.



1. – Kamienie mają oddechy – są to wolne punkty, które bezpośrednio przylegają do kamieni. Kamień w środku planszy ma cztery oddechy, na brzegu trzy, zaś w rogu tylko dwa oddechy.

2. – Czarny kamień ma tylko jeden oddech zaznaczony x. Jeśli kamień ma tylko jeden oddech to znaczy, że jest w **atari**. Innymi słowy atari to sytuacja, w której kamieniowi grozi zabicie.

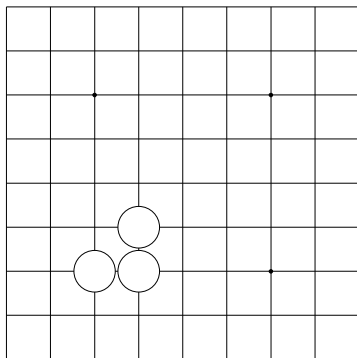
3. – Biały grając 1 pozbawia czarny kamień ostatniego oddechu czyli zbija go.

4. – Tak wygląda sytuacja na planszy po wykonaniu ruchu przez Białego. Biały ściąga kamień z planszy i zatrzymuje go do końca gry.

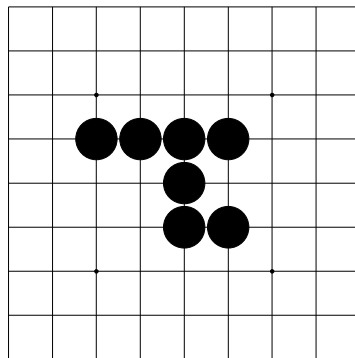
Za chwilę pokażemy jak zbijać więcej kamieni jednocześnie i jak łączyć kamienie.

5. – Te dwa kamienie są połączone, ponieważ bezpośrednio sąsiadują ze sobą. Takie kamienie nazywamy *łańcuchem*, ten łańcuch składa się z dwóch kamieni.

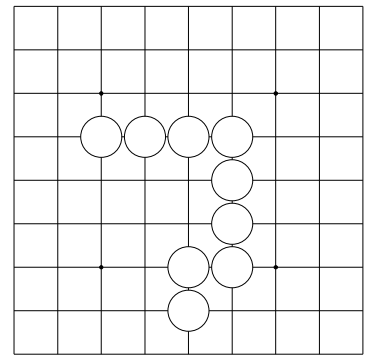
6. – Te dwa kamienie nie są połączone, ponieważ nie są bezpośrednimi sąsiadami.



7



8



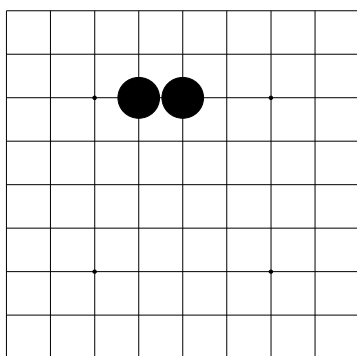
9

7. – Jeśli dodamy jeszcze jeden kamień, to wszystkie kamienie będą połączone i powstanie łańcuch.

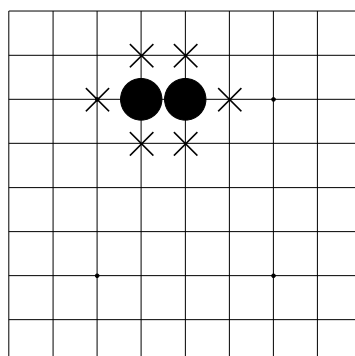
8. – Łańcuchy mogą być dowolnej długości. Ten składa się z siedmiu czarnych kamieni.

9. – Ten łańcuch składa się z dziewięciu białych kamieni.

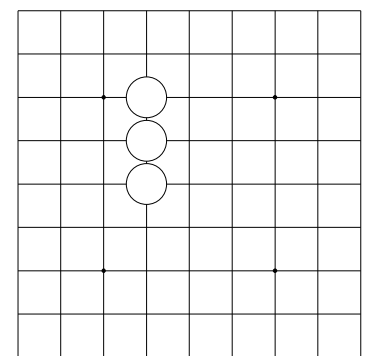
Uwaga – Pojedynczy kamień również tworzy łańcuch.



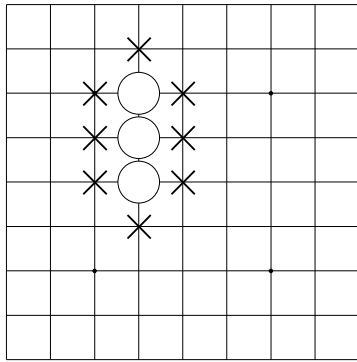
10



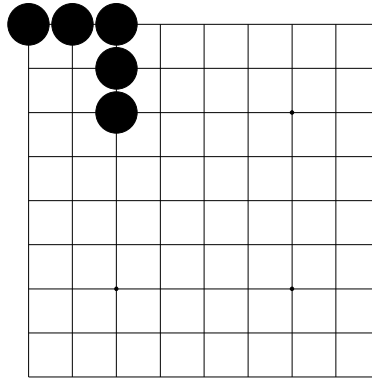
11



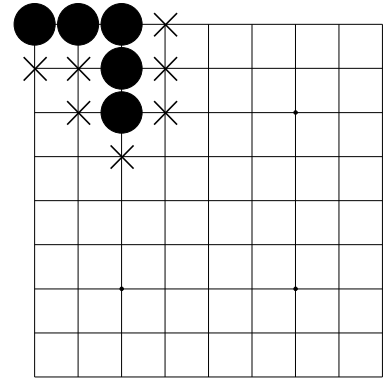
12



13



14



15

Oddechy łańcuchów.

Oddechy łańcucha liczymy podobnie jak oddechy pojedynczego kamienia. Oddechem jest puste skrzyżowanie bezpośrednio sąsiadujące z łańcuchem.

10. – Kamienie na tym diagramie tworzą łańcuch – ile on ma oddechów?

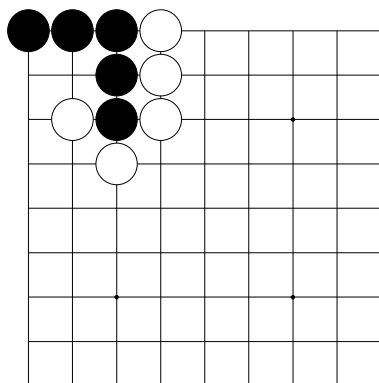
11. – Ma sześć oddechów zaznaczonych na diagramie.

12. – A ten łańcuch ile ma oddechów?

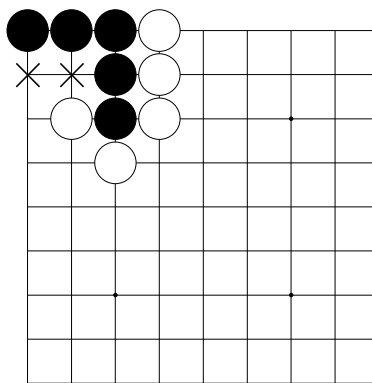
13. – Ma osiem oddechów.

14. – A ten łańcuch ile ma oddechów?

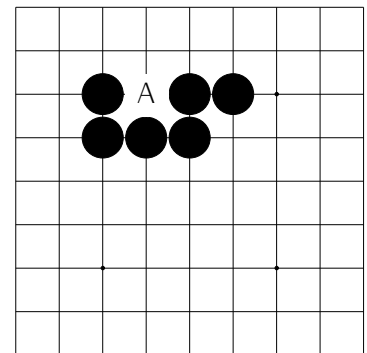
15. – Ma siedem oddechów. Wszystkie zaznaczono na diagramie.



16



17



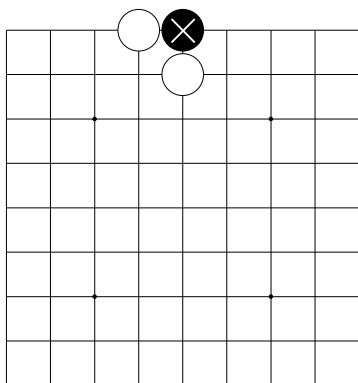
18

16. – Skrzyżowania przylegające do łańcucha zajęte przez kamienie przeciwnika nie są oddechami. Ile zatem oddechów ma na tym diagramie czarny łańcuch?

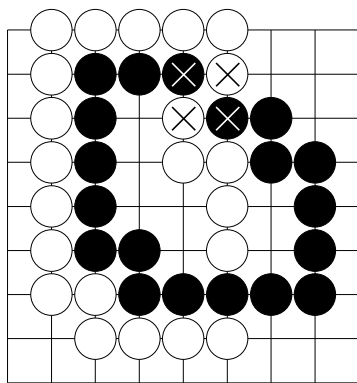
17. – Czarny łańcuch ma tylko dwa oddechy.

18. – Każde puste skrzyżowanie liczy się tylko jako jeden oddech, chociaż może być połączone z łańcuchem więcej niż jedną linią. Punkt „A” liczy się tylko jako jeden oddech, choć łączy go z łańcuchem trzy linie.

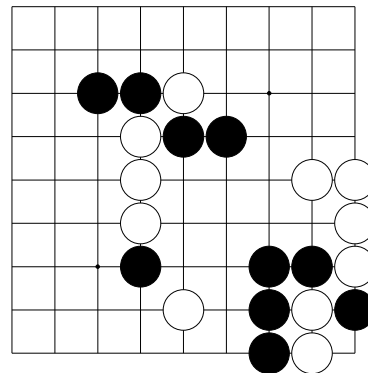
Zadania:



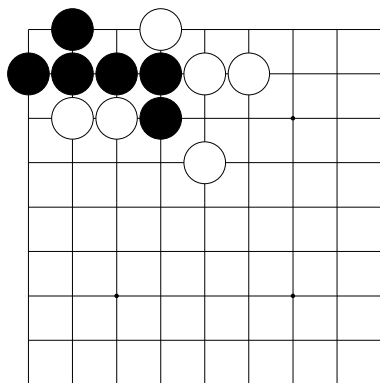
1. Jaki ruch Białych zbija czarny kamień?



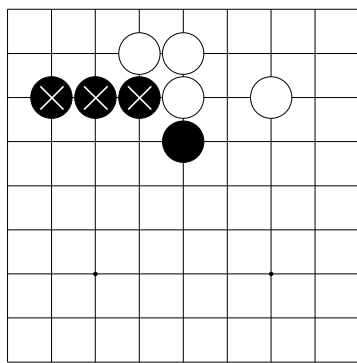
2. Czy zaznaczone czarne kamienie są połączone? Czy zaznaczone białe kamienie są połączone?



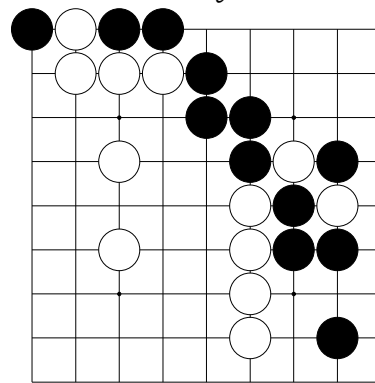
3. Ile różnych łańcuchów jest na planszy? Pojedynczy kamień również tworzy łańcuch.



4. Ile oddechów ma czarny łańcuch?



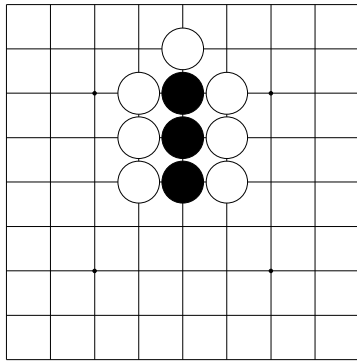
5. Ile oddechów ma zaznaczony czarny łańcuch?



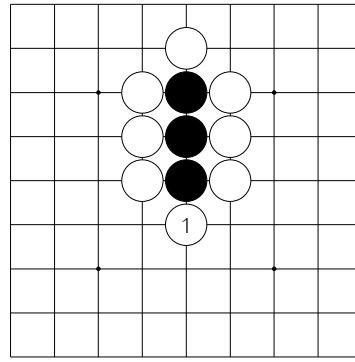
6. Znajdź wszystkie łańcuchy, które mają tylko jeden oddech.

Zbijanie łańcuchów.

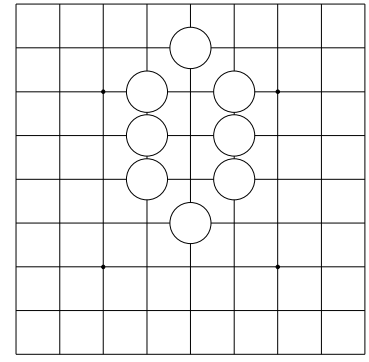
Łańcuchy zbija się podobnie jak pojedyncze kamienie. Gdy wszystkie oddechy łańcucha zostaną zajęte przez kamienie przeciwnika, łańcuch zostaje zdjęty z planszy. Kamienie zatrzymujemy do końca gry; za każdy zdobyty kamień dostajemy punkt.



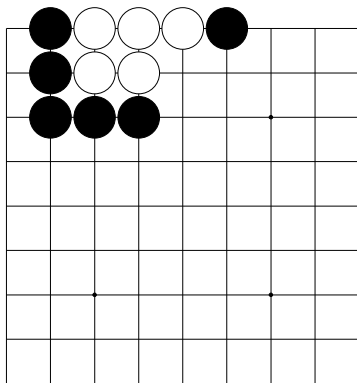
19



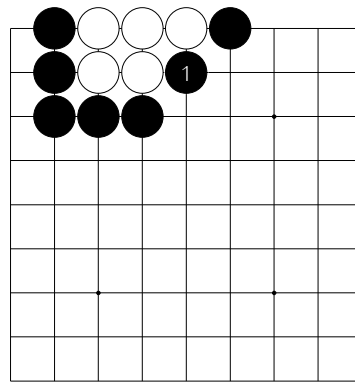
20



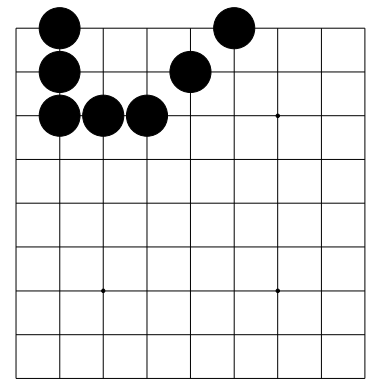
21



22



23



24

19. – Czarny łańcuch ma tylko jeden oddech, czyli jest w **atari**.

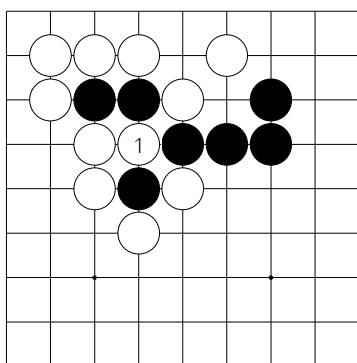
20. – Białe mogą zagrać 1 zabierając ostatni oddech, po tym zagranie Białe zdejmują z planszy trzy czarne kamienie.

21. – Tak wygląda sytuacja po wykonaniu ruchu.

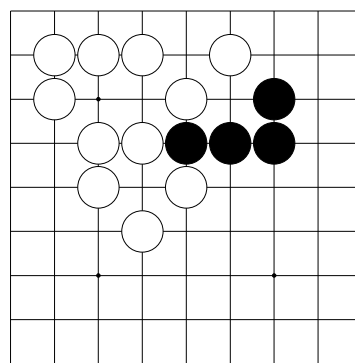
22. – Pięć białych kamieni jest w atari, czyli pod biciem.

23. – Czarne mogą zbić białe kamienie grając 1.

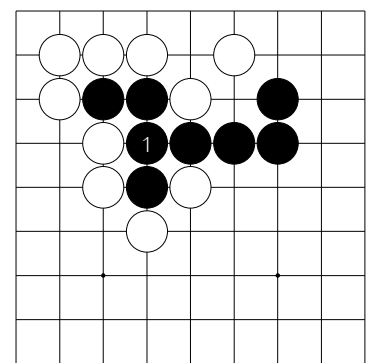
24. – Po zdjęciu białego łańcucha otrzymuje my taka sytuację.



25



26



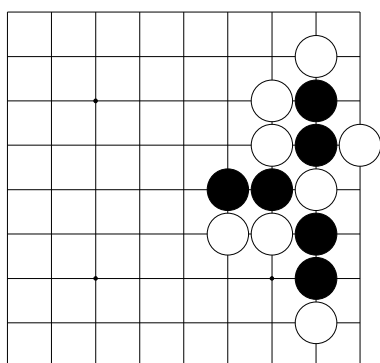
27

25. – Można zbić więcej niż jedną grupę jednym ruchem. W tym przykładzie Białe grając 1 zbijają jeden łańcuch złożony z dwóch kamieni oraz drugi złożony z jednego kamienia.

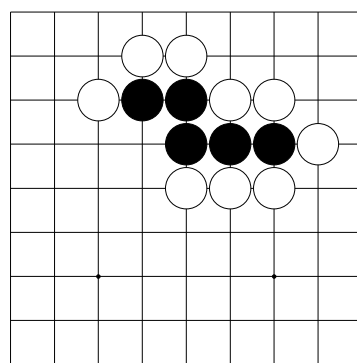
26. – Po zdjęciu trzech kamieni otrzymujemy następującą sytuację.

27. – Gdyby Czarny mógł zagrać jako pierwszy wówczas mógłby uratować swoje kamienie przed zbiciem grając 1. W ten sposób łączy zagrożone kamienie w łańcuch, który ma teraz sześć oddechów.

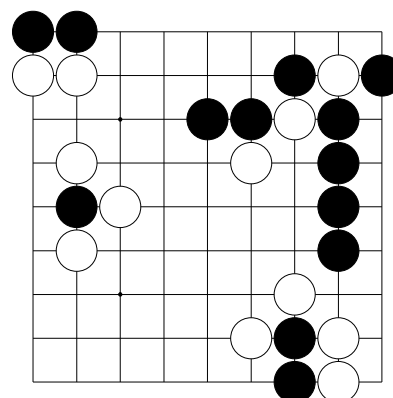
Zadania:



7. Jakim ruchem Białe mogą zbić dwa czarne kamienie?

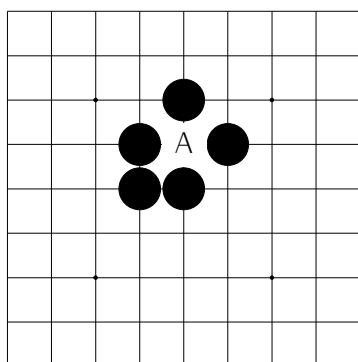


8. Jakim ruchem Białe mogą zbić czarne kamienie?

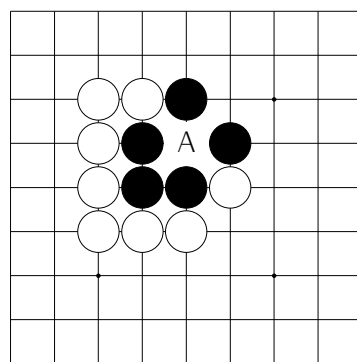


9. W ilu miejscach Białe mogą zbić czarne kamienie? Ile kamieni w każdym przypadku?

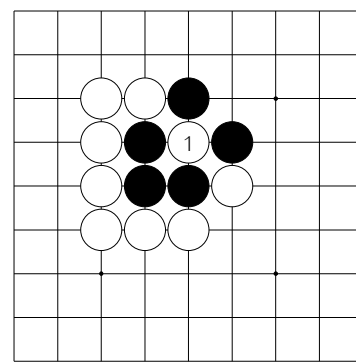
Zakaz wykonywania ruchu samobójczego.



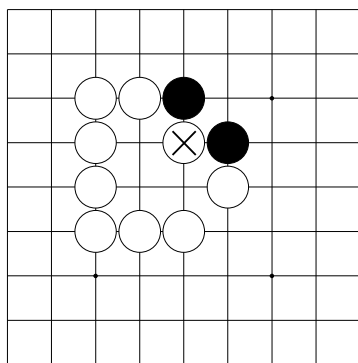
28



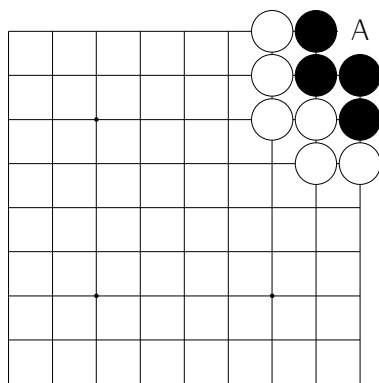
29



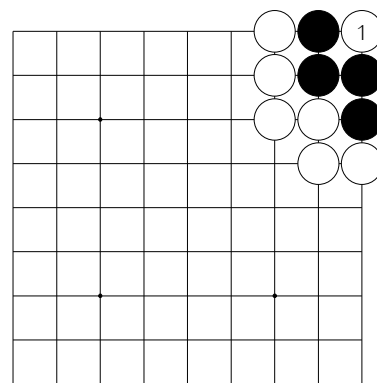
30



31



32



33

28. – Jest jedna sytuacja, która wymaga specjalnej uwagi. Jeśli Biały zagra w A, to jego kamień nie będzie miał ani jednego oddechu. Sam zbiłby swój kamień. Taki ruch jest zabroniony.

Samobójstwo, czyli ruch, w którym odbieramy sobie ostatni oddech, jest zabronione. Wyjątkiem od tej zasady jest ruch, który jednocześnie zbija kamienie przeciwnika.

29. – W tej sytuacji Biały grając w A pozbawia się ostatniego oddechu, ale jest to również ostatni oddech trzech czarnych kamieni.

30. – W tej sytuacji Biały może zagrać w 1, bo jednocześnie zbija trzy czarne kamienie.

31. – W rezultacie biały zaznaczony kamień ma teraz dwa oddechy i pozostaje na planszy.

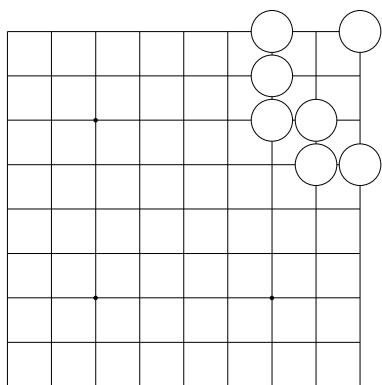
32. – W tej sytuacji czarna grupa ma tylko jeden oddech w punkcie A. Czy Biały może zagrać w punkt A?

33. – Tak, może, ponieważ tym ruchem odbiera Czarnemu ostatni oddech i w rezultacie ściąga cztery czarne kamienie z planszy.

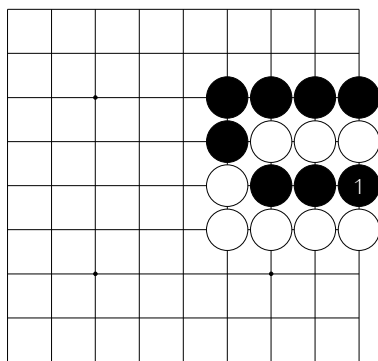
34. – To jest wynik zbijania czterech czarnych kamieni.

35. – Ruch czarnego w 1 co prawda pozbawia jego własny łańcuch ostatniego oddechu, ale nie jest to ruch samobójczy, ponieważ jednocześnie zbija trzy białe kamienie.

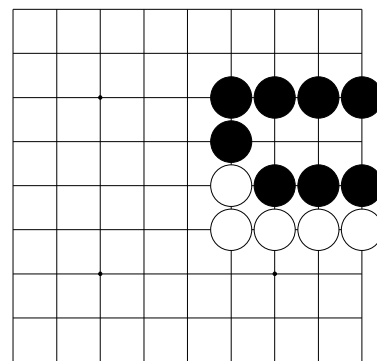
36. – Po zdjęciu zбитych kamieni otrzymujemy taki rezultat.



34

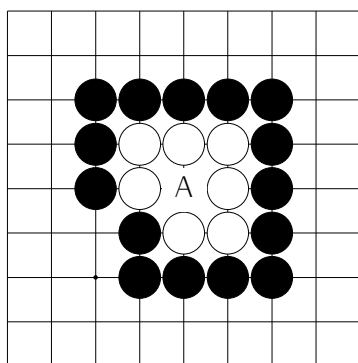


35

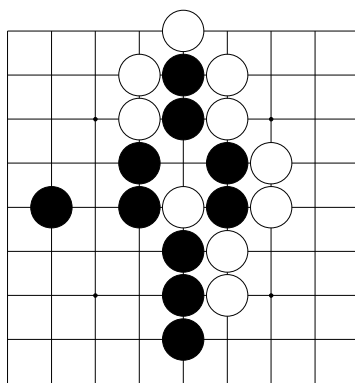


36

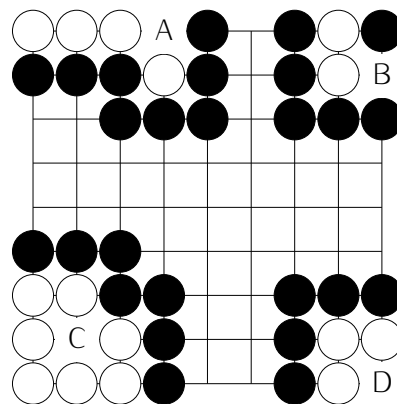
Zadania:



10. Czy Biały może zagrać w A? Czy Czarny może zagrać w A?

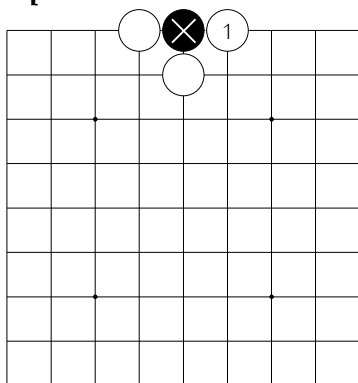


11. Jakim ruchem Biały zbija czarne kamienie? Ile kamieni zostanie zbitych?

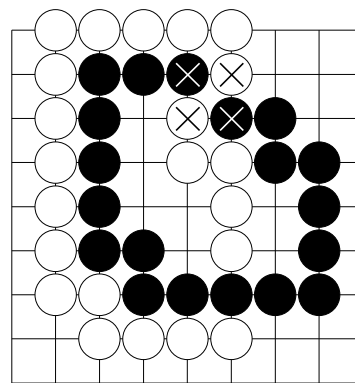


12. Biały może zagrać tylko w jeden z punktów: A, B, C lub D, który?

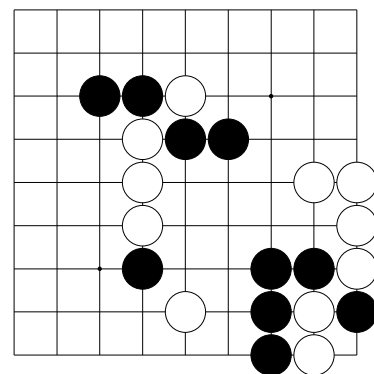
Odpowiedzi:



Odp. 1.



Odp. 2.

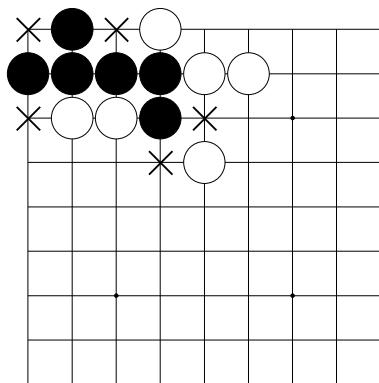


Odp. 3.

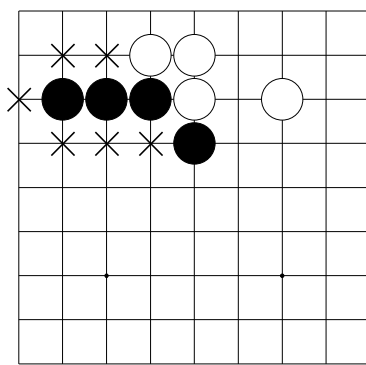
Odp. 1. Biały może zagrać 1 i zabrać zaznaczony kamień z planszy.

Odp. 2. Zaznaczone czarne kamienie są częścią długiego łańcucha, więc są połączone. Zaznaczone białe kamienie nie są połączone.

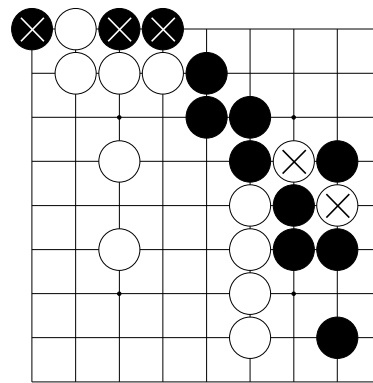
Odp. 3. Na planszy jest pięć białych i pięć czarnych łańcuchów.



Odp. 4.



Odp. 5.

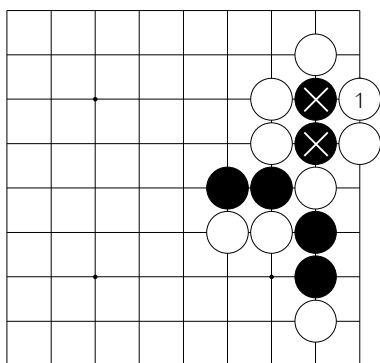


Odp. 6.

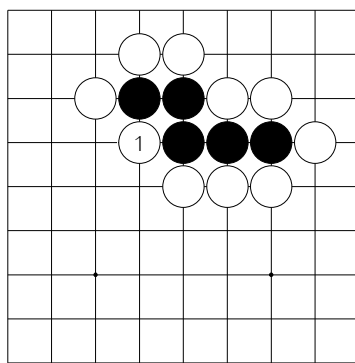
Odp. 4. Czarny łańcuch ma pięć oddechów zaznaczonych x.

Odp. 5. Czarny łańcuch ma sześć oddechów zaznaczonych x. Czarny kamień zaznaczony kwadratem nie jest częścią łańcucha, bo po przekątnej nie ma połączeń.

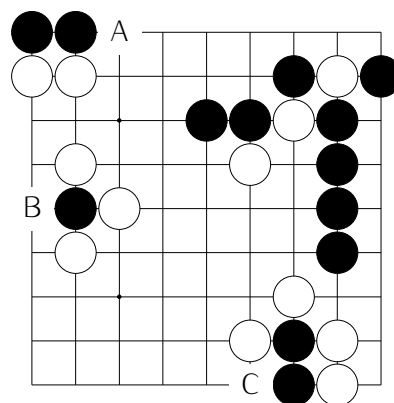
Odp. 6. Cztery zaznaczone łańcuchy mają po jednym oddechu.



Odp. 7.



Odp. 8.

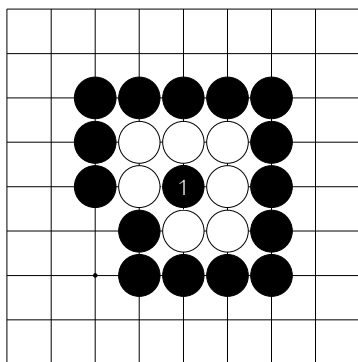


Odp. 9.

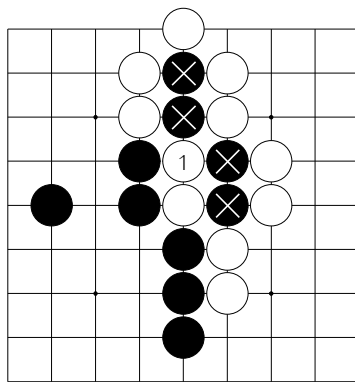
Odp. 7. Grając 1 Biały zbija dwa zaznaczone czarne kamienie.

Odp. 8. Grając 1 Biały zbija pięć czarnych kamieni.

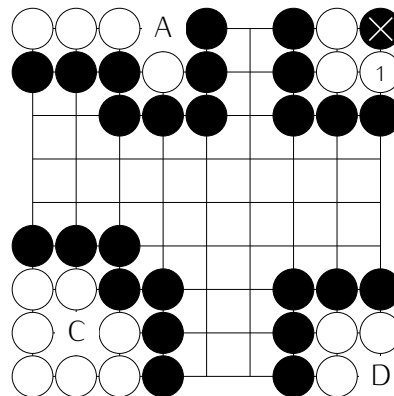
Odp. 9. Biały może zbić w trzech miejscach: miejscach: A – dwa kamienie, B – jeden kamień i C – jeden kamień.



Odp. 10.



Odp. 11.



Odp. 12.

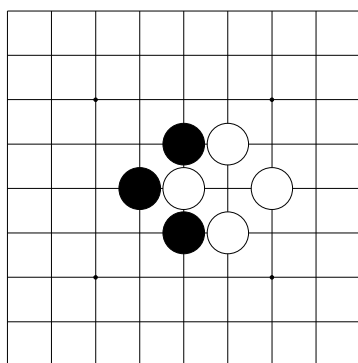
Odp. 10. Biały nie może zagrać 1, bo zabrałby swojej grupie ostatni oddech, a to jest zabronione. Czarny może zagrać 1, ponieważ zbija tym ruchem siedem białych kamieni.

Odp. 11. Biały grając 1 zbija cztery czarne zaznaczone kamienie.

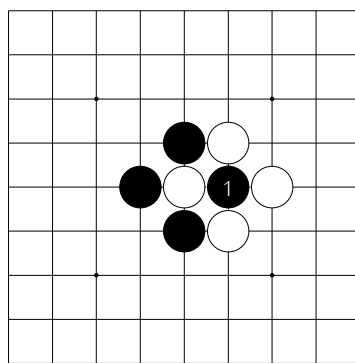
Odp. 12. Biały może zagrać jedynie 1, ten ruch zbija zaznaczony czarny kamień. Pozostałe ruchy są samobójcze, czyli zakazane.

LEKCJA 2 – KO I TERYTORIUM

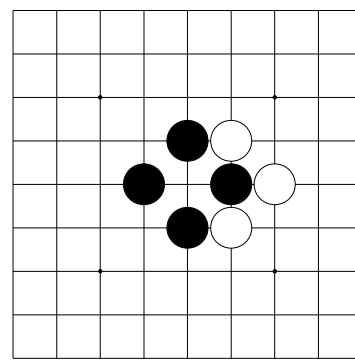
W poprzedniej lekcji nauczyliśmy się zbijać kamienie, zaś w tej poznamy bardzo ważną regułę „ko” i nauczymy się liczyć terytorium.



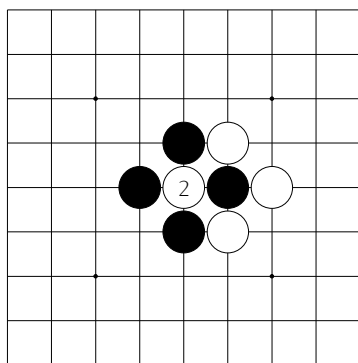
1.



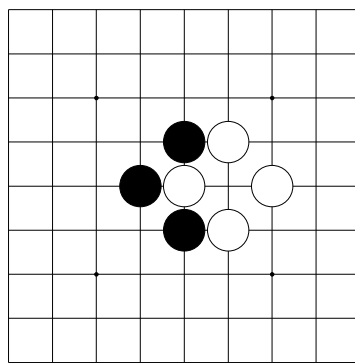
2.



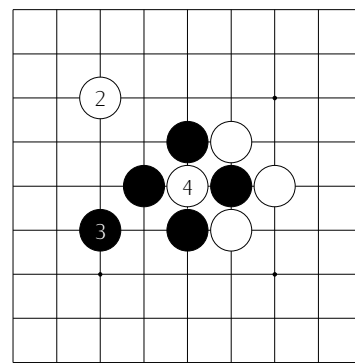
3.



4.



5.

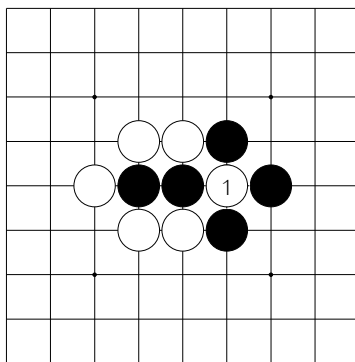


6.

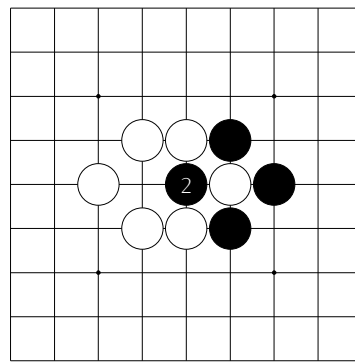
1. – Przyjrzyjmy się sytuacji na planszy. Biały kamień w centrum ma tylko jeden oddech.
2. – Zatem czarny może go zbić grając 1.
3. – Po zбиciu białego czarny kamień też ma tylko jeden oddech.
4. – Gdyby Biały mógł teraz zbić grając 2 ...
5. – otrzymalibyśmy pozycję wyjściową. Czarny mógłby teraz zbić białego itd. Taką sytuację nazywamy *ko*, co po japońsku znaczy nieskończoność.

Reguła ko zabrania graczom natychmiastowego odbijania pojedynczego kamienia przeciwnika, po stracie własnego pojedynczego kamienia (innymi słowy zabrania odbijanki kamień za kamień). Z tej reguły wynika, że ruch 2 z diagramu 4. jest zabroniony.

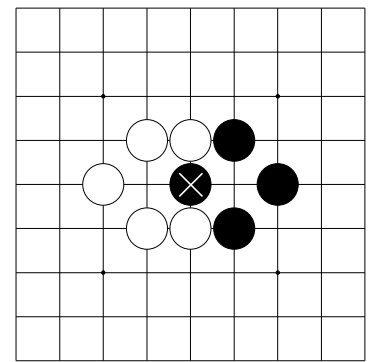
6. – Zakaz ten obowiązuje tylko przez jeden ruch. Biały musi zagrać 2 gdzie indziej. Jeśli Czarny też zagra gdzie indziej (zamiast połączenia w 4) np. 3, to Biały może teraz zbić ruchem w 4. Teraz reguła ko zabrania Czarnemu natychmiastowego odbicia.



7.



8.



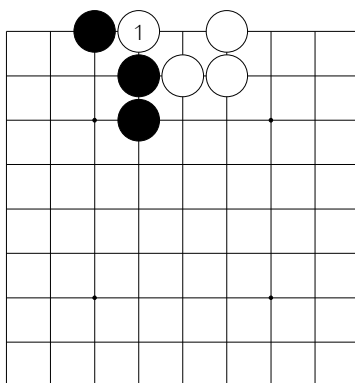
9.

7. – Ta reguła obowiązuje jedynie, gdy zbijamy i odbijamy tylko jeden kamień. Biały może zbić dwa kamienie grając 1.

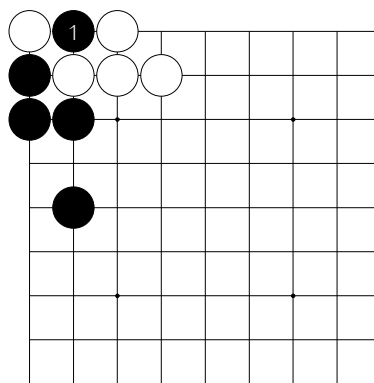
8. – To nie jest sytuacja ko, ponieważ Biały zbił więcej niż jeden kamień, zatem Czarnemu wolno zbić kamień grając w 2.

9. – W rezultacie zaznaczony czarny kamień ma dwa oddechy i nie może zostać zbity od razu.

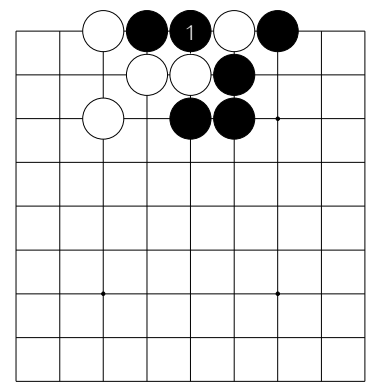
Zadania:



1. Biały zagrał 1. Czy Czarny może zbić ten kamień?



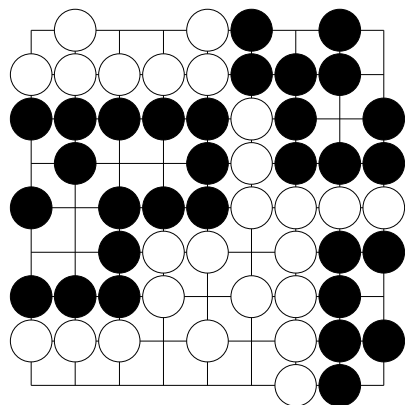
2. Czarny zbił jeden kamień ruchem 1. Czy Biały może go odbić?



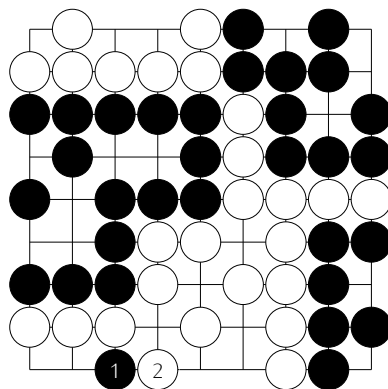
3. Czarny grając 1 zbija jeden kamień. Czy Biały może zbić w następnym ruchu?

Terytorium.

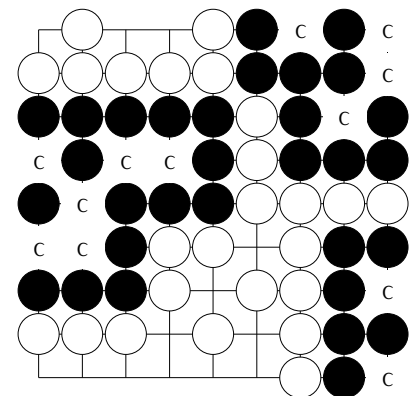
Zbijanie kamieni to tylko jedna składowa go. Druga to otaczanie terytorium. Gdy gra jest zakończona (za chwilę wyjaśnimy warunek zakończenia gry) gracze otrzymują punkty za zbite kamienie oraz terytoria, które otoczyli. Terytorium tworzą puste przecięcia, które są otoczone przez kamienie jednego koloru. Gracz otrzymuje jeden punkt za każde puste przecięcie wewnątrz jego terytorium.



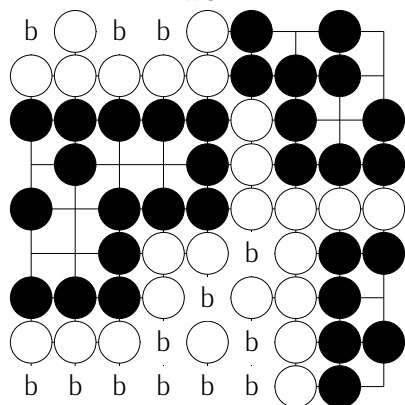
10.



11.



12.



13.

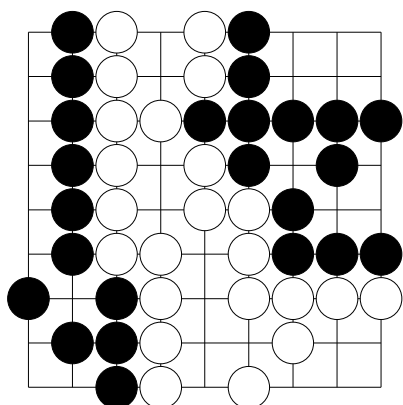
10. – To jest plansza po zakończonej grze. Czarny zbił trzy kamienie, Biały jednego.

11. – Czarny nie widzi już sensu dalszego grania. Gdyby zagrał np. 1, to Biały może zagrać np. w 2 i Czarny nie ma dokąd uciec. Czarny uważa grę za skończoną i mówi *pas*. Również Biały nie widzi żadnego efektywnego ruchu, dlatego też mówi *pas*. *Pas* – oznacza wstrzymanie się od ruchu, czyli „oddanie kolejki” przeciwnikowi. Oczywiście później na ruch przeciwnika można odpowiedzieć. Gdy gracze spaszują bezpośrednio po sobie to gra się kończy.

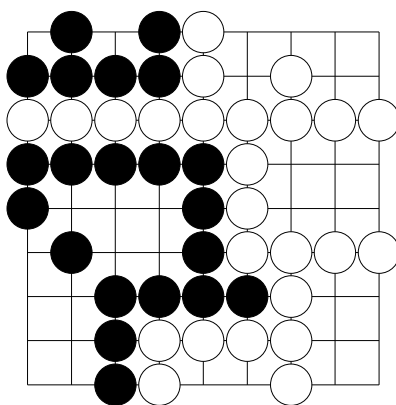
12. – Czarny ma 12 punktów terytorium i 3 zbite kamienie – razem 15 punktów.

13. – Biały ma 13 punktów i jeden zbity kamień – razem 14 punktów. Zatem wygrał Czarny jednym punktem.

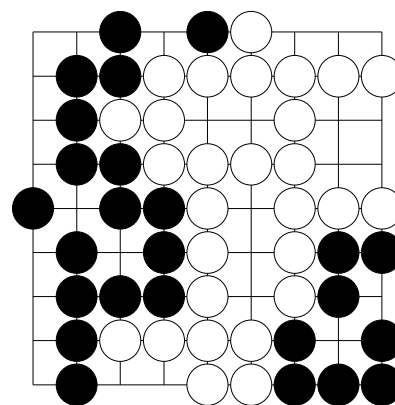
Zadania:



4. Gra jest zakończona. Czarny zbił jeden biały kamień, Biały cztery czarne kamienie. Kto wygrał i o ile punktów?

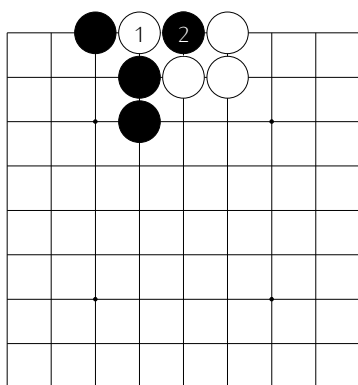


5. Gra jest zakończona. Czarny zbił pięć białych kamieni, Biały ani jednego. Kto wygrał i o ile punktów?

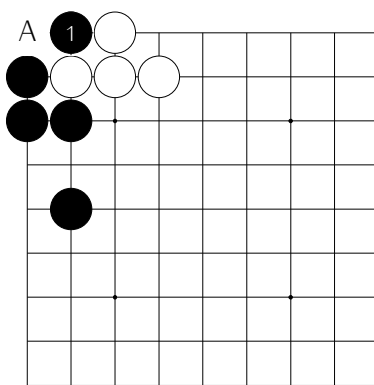


6. Gra jeszcze nie jest zakończona. Nikt nie zbił żadnego kamienia. Ruch Czarnego. Gdzie powinien teraz zagrać? Gdzie potem powinien odpowiedzieć Biały? Jakim wynikiem zakończy się gra przy najlepszych ruchach obu graczy?

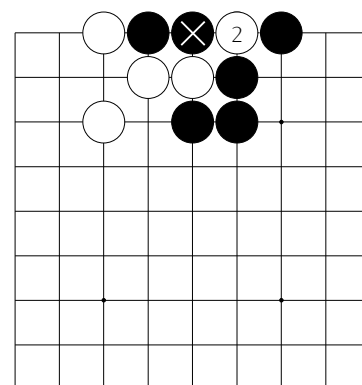
Odpowiedzi:



Odp. 1.



Odp. 2.

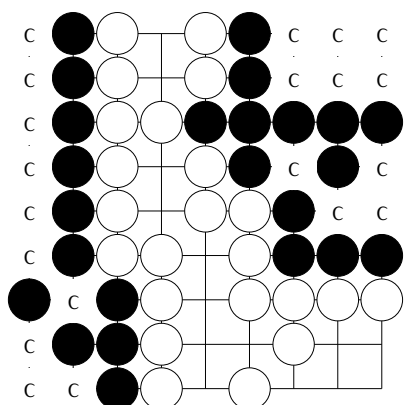


Odp. 3.

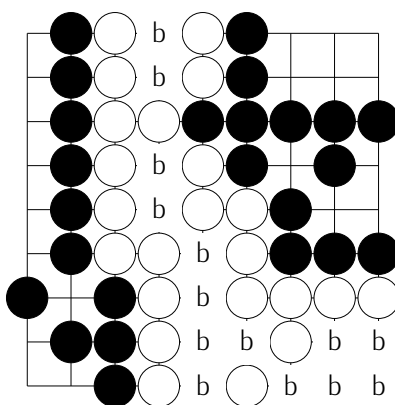
Odp. 1. Czarny może zagrać 2 i zbić zaznaczony kamień. W następnym ruchu Biały nie może odbić ze względu na ko.

Odp. 2. Biały nie może zagrać w A. To jest ko a Czarny właśnie zbił kamień.

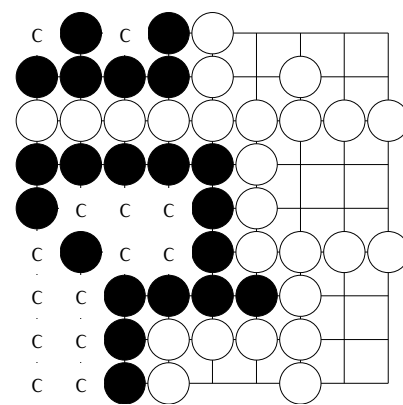
Odp. 3. Biały może zagrać w 2 i zbić dwa czarne kamienie. Czarny następnie może zbić biały kamień grając w zaznaczony punkt. To nie jest ko, ponieważ w poprzednim ruchu zbito dwa kamienie.



Odp. 4A.



Odp. 4B.

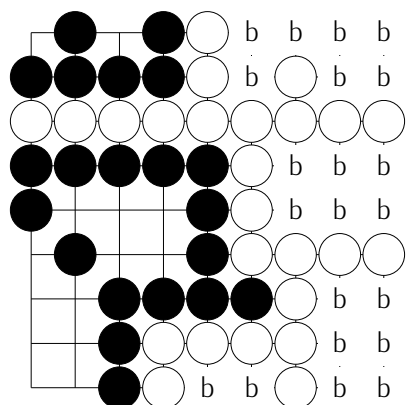


Odp. 5A.

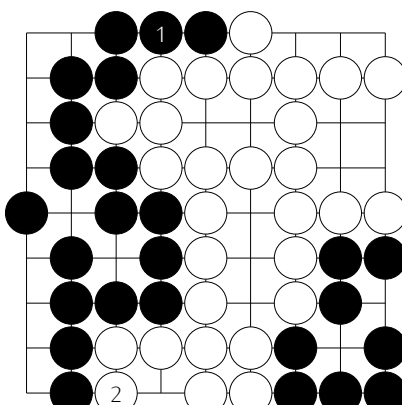
Odp. 4A. Czarny ma 20 punktów terytorium plus jednego jeńca. Razem 21.

Odp. 4B. Biały ma 14 punktów za teren plus cztery zbite kamienie, razem 18 punktów. Czarny wygrał trzema punktami (21-18).

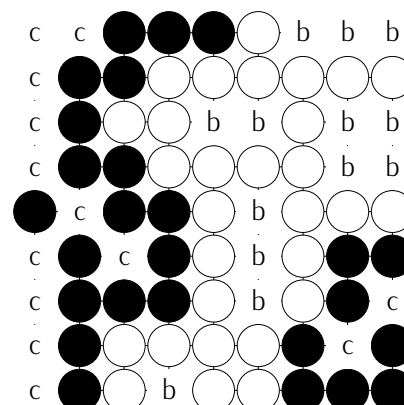
Odp. 5A. Czarny ma 14 punktów terytorium plus pięciu jeńców, razem 19 punktów.



Odp. 5B.



Odp. 6A.



Odp. 6B.

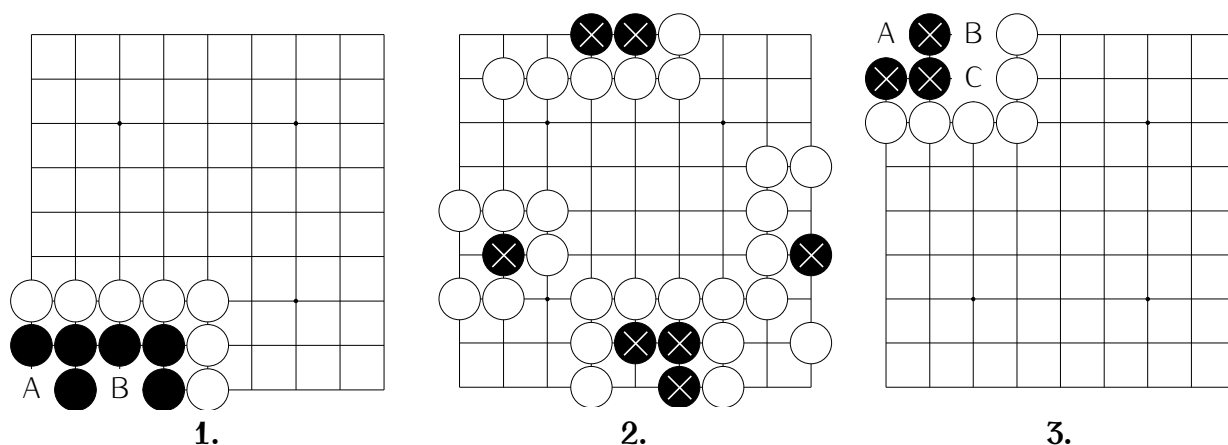
Odp. 5B. Biały ma 21 punktów za teren i ani jednego jeńca. Zatem Biały wygrał dwoma punktami. (21-19).

Odp. 6A. Czarny powinien zagrać 1, aby uratować zagrożony kamień. Gdyby tego nie zrobił, to Biały zdobyłby dwa punkty (jeden za zbity kamień, drugi za teren pod tym kamieniem) Teraz Biały gra 2 i zdobywa jeden punkt terytorium.

Odp. 6B. Czarny ma 13 punktów terytorium. Biały też 13 punktów. Nikt nie wziął jeńców. Gra kończy się remisem. Gdyby Czarny zagrał najpierw w 2, to przegrałby jednym punktem, gdyż co prawda tym ruchem nie pozwoliłby Białemu wziąć jednego punktu, ale wtedy Biały ruchem w 1 zdobyłby dwa punkty.

LEKCJA 3 – ŻYWE I MARTWE KAMIENIE

Ten rozdział wyjaśni bardzo ważne zagadnienie: życie i śmierć grup. To uzupełni wszystkie reguły gry.



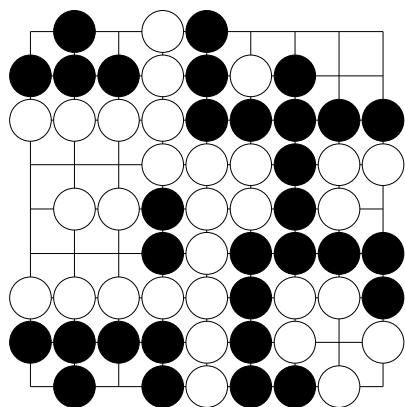
1. – Grupa żyje jeśli nie można jej zbić grając ruchy zgodne z regułami gry. Oto przykład. Biały nie może zagrać ani w A ani w B, ponieważ każdy z tych ruchów jest samobójczy, nie może również zagrać tych ruchów jednocześnie. Te punkty (A i B) nazywamy oczami lub okami grupy. Grupy, która ma co najmniej dwoje oczu, nie da się zbić.

2. – Martwa grupa to grupa, która nie może uniknąć zbicia. Oznaczone kamienie są tego jasnym przykładem. Biały może zbić te kamienie, a Czarny nie może temu zapobiec.

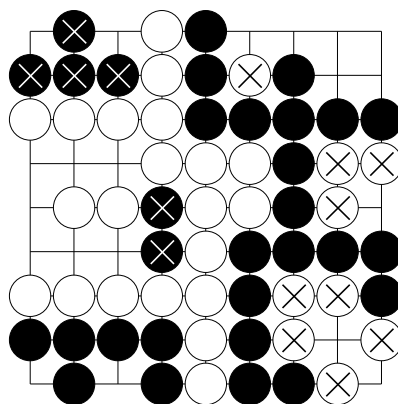
3. – Zaznaczona czarna grupa jest martwa. Biały może zagrać w B i C, i zbić czarne kamienie ruchem w A. Jeśli Czarny zagra w B lub C to tylko ułatwi zadanie Białemu. Punkt A jest tylko jednym okiem. Jedno oko to za mało, żeby grupa była żywa.

Ostatnia reguła przed ustaleniem wyniku.

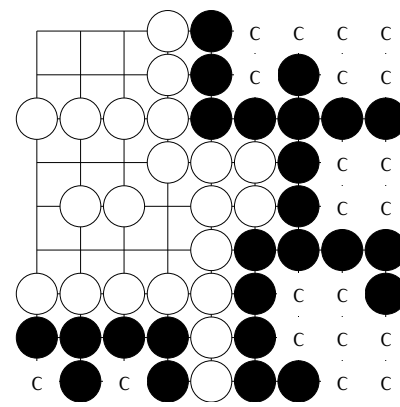
Gdy obaj gracze pasują czyli kończą grę, wszystkie martwe kamienie zdejmują z planszy i dołączają je do zbitych kamieni bez konieczności dobijania (gdyż i tak nie uniknęłyby zbicia).



4.



5.

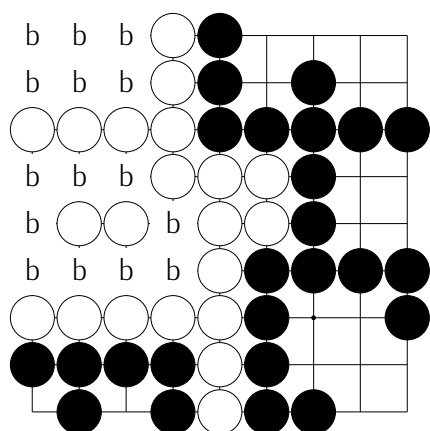


6.

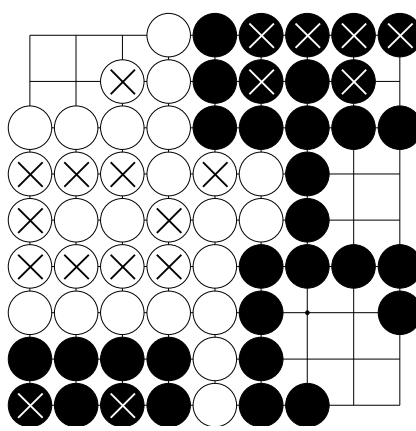
4. – Gra jest zakończona. Obaj gracze pasowali, gdyż nie widzieli możliwości zdobycia punktów. Biały ma dwóch jeńców, Czarny jednego. **Które kamienie są martwe? Jaki jest wynik gry?**

5. – Wszystkie zaznaczone kamienie są martwe. Przeciwnik mógłby je zbić w dowolnym momencie. **Uwaga! Nie musimy dobijać martwych kamieni przed zdjęciem ich z planszy.**

6. – Czarny ma 20 punktów terenu i 10 jeńców. Razem 30 punktów.



7.

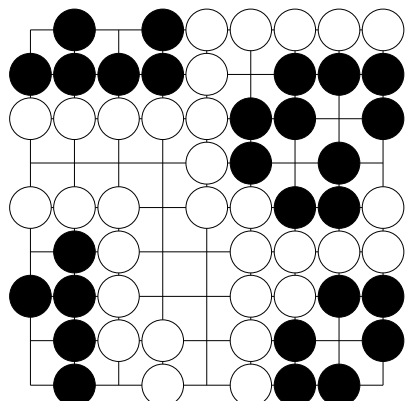


8.

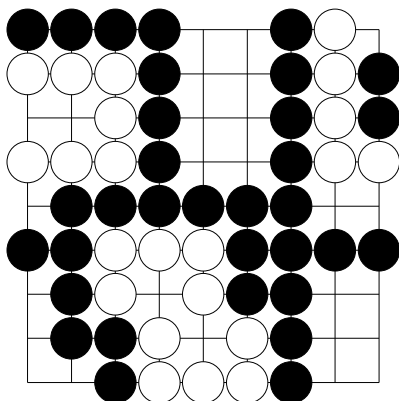
7. – Biały ma 15 punktów terenu i 8 jeńców, razem 23 punkty. Czarny wygrywa siedzioma punktami.

8. – Dla ułatwienia obliczenia wyniku białe kamienie, które zbił Czarny umieszczamy w terytorium Białego. W ten sposób obaj tracą tyle samo punktów. Czarny ma o 10 jeńców mniej, zaś Biały terytorium o 10 punktów mniejsze. To samo robimy z ośmioma jeńcami Białego. Łatwo teraz policzyć, że Czarny wygrywa siedzioma punktami (12 minus 5).

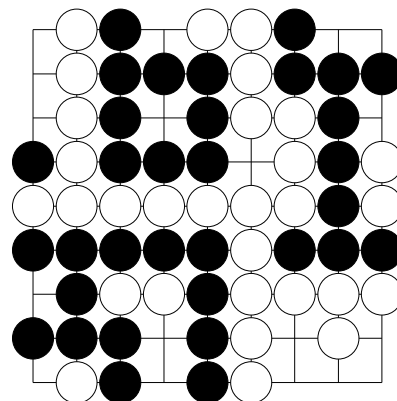
Zadania:



1. Jedna czarna grupa jest martwa. Która?

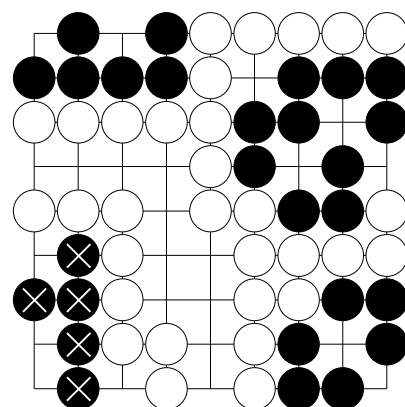


2. Które białe kamienie są martwe?

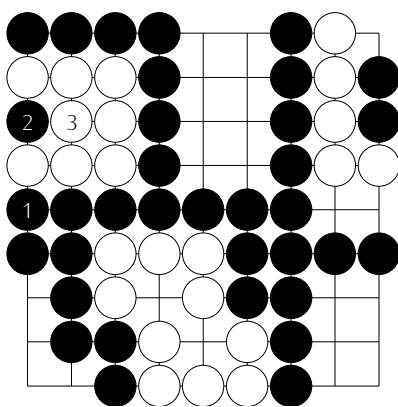


3. Gra jest zakończona. Czarne mają dwóch jeńców, Białe ani jednego. Kto wygrał? Iloma punktami?

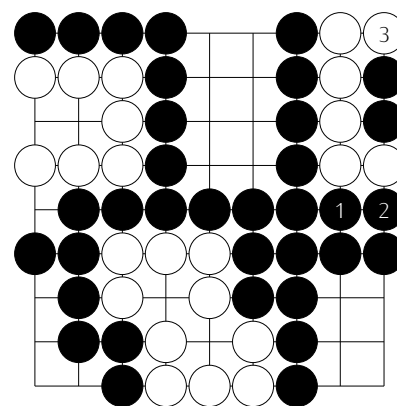
Odpowiedzi:



Odp. 1.



Odp. 2A.

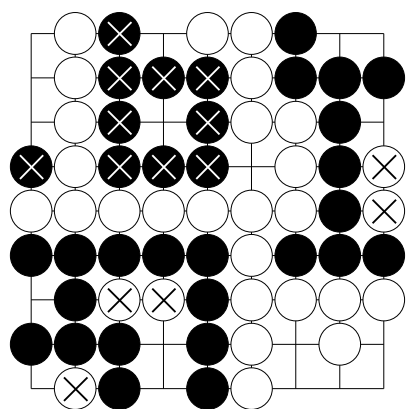


Odp. 2B.

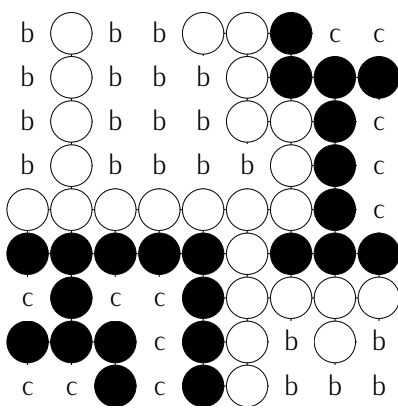
Odp. 1. Tylko zaznaczona czarna grupa jest martwa. Pozostałe mają dwoje oczu.

Odp. 2A. Tylko białą grupą na dole planszy jest żywa, zaś pozostałe dwie są martwe. Na tym diagramie pokazano jak Czarny może zabić tę grupę. Po ruchu Białego w 3, ma on tylko jeden oddech i Czarny dobije białe grając 4 w miejsce 2.

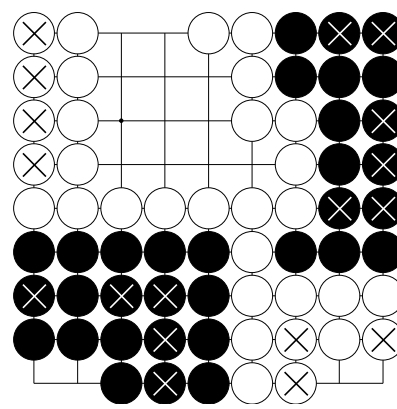
Odp. 2B. Biała grupa po prawej stronie planszy również jest martwa. Czarny gra 1 i 2, na to Biały bije ruchem w 4 dwa czarne kamienie. Niestety to daje mu tylko jedno oko, a jak już wiemy jedno oko to za mało, żeby przeżyć.



Odp. 3A.



Odp. 3B.



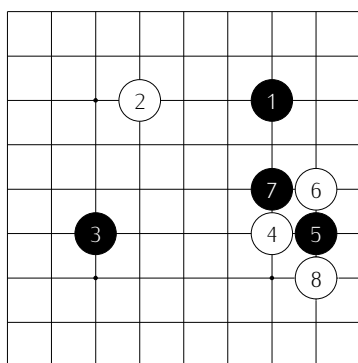
Odp. 3C.

Odp. 3A. Wszystkie zaznaczone kamienie są martwe (10 czarnych i 5 białych). W sumie Czarny ma siedmiu jeńców, gdyż dwóch zbił podczas gry, a Biały wciąż ma pięciu.

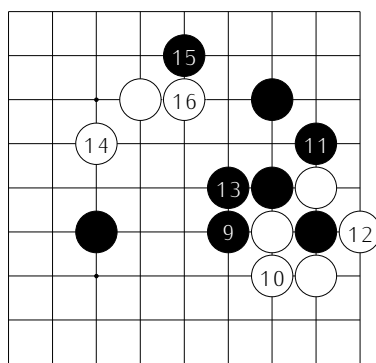
Odp. 3B. Czarny ma 12 punktów terenu plus 7 jeńców, razem 19 punktów. Biały ma 21 punktów terytorium plus 10 jeńców, razem 31 punktów. Zatem wygrywa Biały 12 punktami (31 – 19).

Odp. 3C. Na tym diagramie pokazaliśmy jak wygląda plansza po wstawieniu jeńców. Teraz wyraźnie widać, że wygrał Biały o 12 punktów.

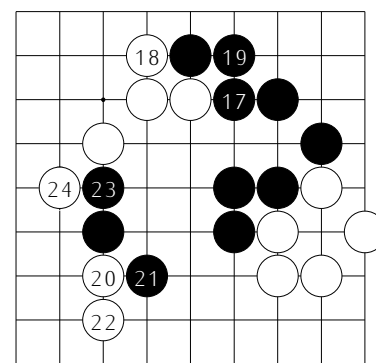
GRA PRZYKŁADOWA



Pozycja 1. Ruchy 1 – 8.



Pozycja 2. Ruchy 9 – 16.

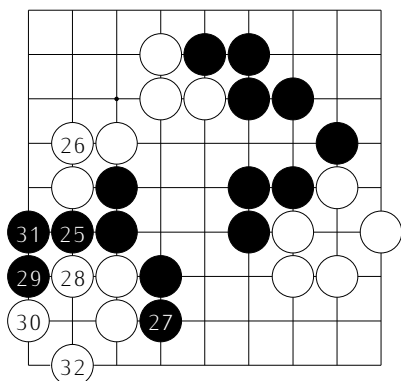


Pozycja 3. Ruchy 17 – 24.

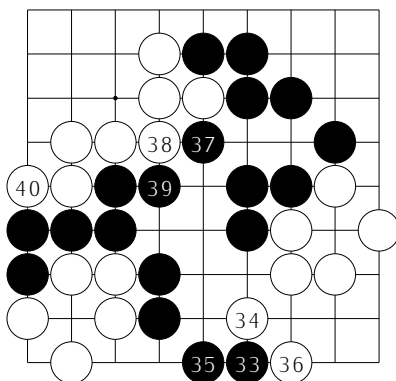
Pozycja 1. Obaj gracze rozpoczęli od zajęcia pozycji w rogach ruchami 1 do 4. Ruch 5 rozpoczyna bezpośrednią walkę. Niech Czytelnik samodzielnie sprawdzi, że po ruchu Białego w 8 nie uda się uratować czarnego kamienia w 5.

Pozycja 2. Biały musi zbić ruchem 12, bo w inaczej sam straciłby kamień.

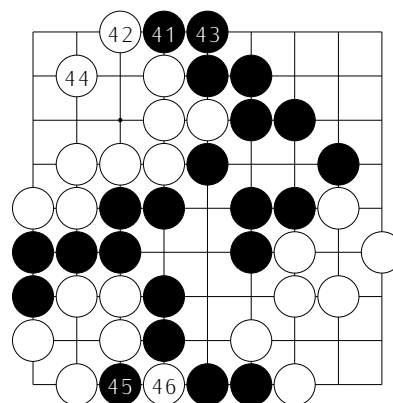
Pozycja 3. Ruch w 19 jest konieczny, aby uratować kamień obok 19. Ruch Białego w 20 rozpoczyna nową walkę.



Pozycja 4. Ruchy 25 – 32.



Pozycja 5. Ruchy 33 – 40.

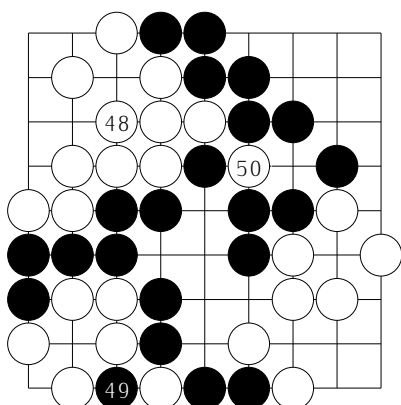


Pozycja 6. Ruchy 41 – 46.

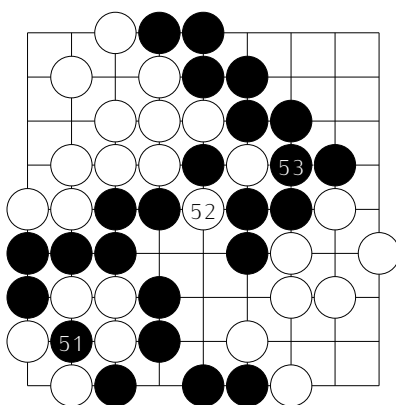
Pozycja 4. Czarnego 25 to dobry ruch; rozdziela Białego na dwie grupy. Biała grupa w lewym dolnym rogu jest w wielkim niebezpieczeństwie. Jednak dzięki sekwencji ruchów do 32 chwilowo jest bezpieczna.

Pozycja 5. Ruchy Czarnego 33 i 35 redukują terytorium Białego w prawym dolnym rogu. Dodatkowo ruch 35 wciąż umożliwia atak na białą grupę w lewym dolnym rogu, co stanie się na następnym diagramie.

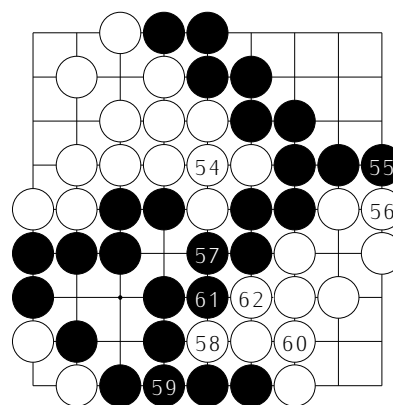
Pozycja 6. Sekwencja od 41 do 44 zmniejsza w tempie teren Białego. Ruch Czarnego 45 jest realizacją ataku, o którym wspominaliśmy w poprzednim diagramie. Biały oczywiście zbija ruchem 46 i rozpoczyna ko (Czarny nie może odbić), ale...



Pozycja 7. Ruchy 47 – 50.



Pozycja 8. Ruchy 51 – 53.



Pozycja 9. Ruchy 54 – 62.

Pozycja 7. Czarnego 47 grozi zbiciem białego 42. Biały decyduje się odpowiedzieć i zbija ruchem 48. Teraz Czarny może odbić ko i oczywiście robi to ruchem 49, teraz Biały nie może od razu odbić. Biały ruchem 50 grozi zbiciem czarnego kamienia obok.

Pozycja 8. Czarny jedna stwierdza, że bicie w 51 jest dużo cenniejsze niż ratowanie jednego kamienia. Biały zbija grając 52. Czarny gra 53 i grozi zbiciem.

Pozycja 9. Biały łączy w 54 i następuje walka o ostatnie punkty na planszy. Ustalanie granic kończy się ruchem 62. Po tym ruchu obaj pasują. Gra jest zakończona. Następuje liczenie punktów.

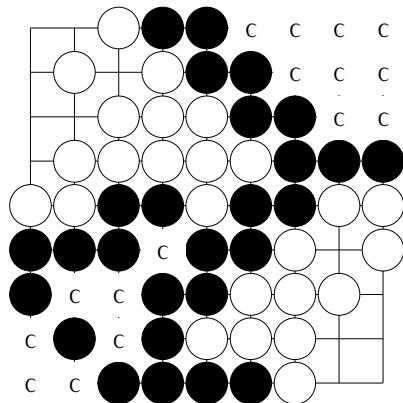


Diagram 1.

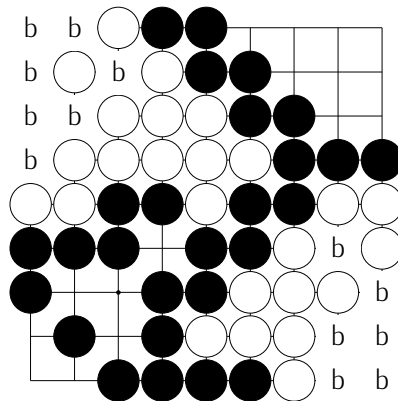


Diagram 2.

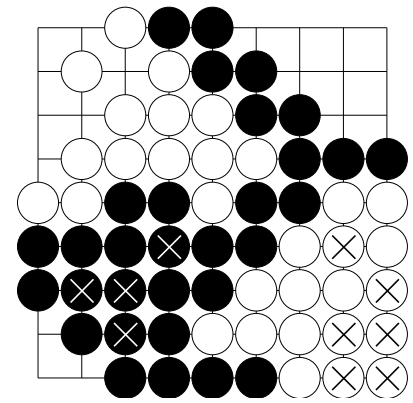


Diagram 3.

Diagram 1. Czarny ma 16 punktów terytorium i 6 jeńców. Razem 22 punkty.

Diagram 2. Biały ma 13 punktów terytorium i 4 jeńców. Razem 17 punktów. Zatem wygrał Czarny o pięć punktów (22-17).

Diagram 3. Inną, szybszą metodą policzenia wyniku jest umieszczenie zdobytych jeńców w terytorium przeciwnika. Różnica wielkości terytoriów, które w ten sposób pozostały wyznacza wynik. Jak łatwo zauważyć Czarny wygrywa o pięć punktów (12 punktów terenu Czarnego minus 7 punktów terenu Białego).