

# Johdatus go-peliin

25. joulukuuta 2011

Tämän dokumentin tarkoitus on toimia johdatuksena go-lautapeliin. Lähestymistapamme poikkeaa tavallisista go-johdatuksista, koska tässä dokumentissa neuvotaan ensin go-peli kiinalaisella pisteenlaskulla, ja yleisesti länsimaissa käytössä oleva japanilainen pisteenlasku kerrotaan edistyneemmille pelaajille dokumentin lopussa.

Tämä poikkeaa tavallisesta opetustavasta, jossa ensin selitetään harjoituspeli atari-go, ja sen jälkeen japanilainen pisteenlasku. Toivomme, että meidän valitsemamme tapa on selkeämpi, koska japanilaisen pisteenlaskutavan vaikea sääntö ”kuolleet kivet saa poistaa pelin lopussa laudalta, jos ne saisi vangittua, yrittäpä vastustaja puolustaa niitä miten tahansa” esitellään vasta siinä vaiheessa, kun pelaajilla on kunnolliset valmiudet soveltaa kyseistä sääntöä.

## 1 Oppitunti 1: Go:n kiinalaiset säännöt

Go-peliä pelataan ruudukolla, jonka koko on joko  $8 \times 8$ ,  $12 \times 12$  tai  $18 \times 18$  ruutua. Go-kiviä ei pelata ruutujen keskelle, vaan ruutuja rajaavien viivojen leikkauspisteisiin (myös laudan reunoilla ja kulmissa olevat leikkauspisteet ovat sallittuja), joita on  $9 \times 9$ ,  $13 \times 13$  tai  $19 \times 19$ . Näistä  $19 \times 19$  on virallinen go-lauta.  $9 \times 9$ -lauta soveltuu aloittelijoille, koska pelit ovat lyhyempiä ja helpommin hahmotelttavia, mutta myös kokeneet pelaajat käyttävät silloin tällöin vaihtelun vuoksi  $9 \times 9$ -lautaa.  $13 \times 13$ -lauta sopii aloitteleville pelaajille, jotka ovat jo keränneet jonkun verran kokemusta  $9 \times 9$ -laudalla, mutteivät ole vielä valmiita siirtymään  $19 \times 19$ -laudalle.

Aloitamme gon sääntöjen opettamisen opettamalla muutaman tärkeää käsitteen.

## 1.1 Ryhmä

Samansävyiset kivet muodostavat ryhmiä. Kaksi mustaa [valkeaa] kiveä kuuluu samaan ryhmään, jos on olemassa jono vierekkäisiä mustia [valkeita] kiviä (vaaka- tai pystysuuntaan, muttei viistoon) ensimmäisestä kivistä toiseen kiveen.

Ryhmä voi olla yhden tai useamman kiven kokoinen.

## 1.2 Vapaus

Ryhmän vapaus tarkoittaa jonkun ryhmän kiven vieressä (vaaka- tai pystysuuntaan) olevaa tyhjää pistettä.

## 1.3 Vangitseminen

Musta [valkea] vangitsee valkean [mustan] ryhmän pelaamalle kiven jokaiseen ryhmän vapauteen.

## 1.4 Alue

Mustan [valkean] alue tarkoittaa mustan [valkean] kokonaan ympäröimiä tyhjiä pelilaudan pisteitä. Toisin sanoen tyhjä piste on mustan [valkean] aluetta, jos jokainen kyseisestä pisteestä alkava jono vierekkäisiä tyhjiä pisteitä (vaaka- tai pystysuoraan, muttei diagonaalisesti) päättyy lopulta mustaan [valkeaan] kiveen.

## 1.5 Säännöt

Musta aloittaa. Kumpikin pelaaja pelaa vuorollaan oman värisensä kiven johonkin pelilaudan vapaaseen pisteeseen. Jos pelaaja saa vangittua vastustajan kiviä, vangitut kivet poistetaan laudalta, ja ne voidaan palauttaa vastustajan kuppiin. Kivien asettamista rajoittavat seuraavat säännöt:

- Pelaaja ei saa asettaa kiveään niin, että syntyisi oma ryhmä, jolla on nolla vapautta. Tämä on kuitenkin sallittua, jos samalla saa vangittua vastustajan kiviä (jolloin nollan vapauden ryhmälle syntyy väistämättä vangitsemisen myötä vapauksia).
- Pelaaja ei saa asettaa kiveä niin, että syntyisi sama koko laudan tilanne, joka on jo syntynyt aiemmin samassa pelissä.

Näin jatketaan, kunnes peli loppuu, kuten alla on selitetty.

Pelaaja saa vuorollaan kiven pelaamisen sijaan passata. Peli loppuu, kun kumpikin pelaaja passaa vuorollaan peräkkäin. Passaaminen kannattaa vasta siinä vaiheessa, kun pelaaja uskoo, ettei kumpikaan pelaaja voi parantaa tilannettaan peliä jatkamalla.

Tämän jälkeen lasketaan pisteet. Pelaaja saa yhden pisteen jokaisesta laudalla olevasta omanvärisestään kivistä. Lisäksi jokaisesta pelilaudan tyhjästä pisteestä, joka kuuluu pelaajan ympäröimään alueeseen, saa yhden pisteen. Se pelaaja voittaa, jonka pistemäärä on korkeampi.

## 1.6 Tehtävä

Nyt tiedät go:n säännöt. Tässä välissä kannattaakin hankkia kunnolla pelikokemusta pelaamalla ylläolevin säännöin  $9 \times 9$ -laudalla.

## 2 Oppitunti 2

Kun pelaajat pelaavat gota fiksusti ylläesitettyjen sääntöjen mukaan, peli jakautuu seuraaviin vaiheisiin.

1. Ensin ratkaistaan, kummalle pelaajalle kukin laudan piste tulee lopussa kuulumaan. (Piste kuuluu pelaajalle, jos siinä on joko hänen kivensä tai jos se on tyhjä piste, joka on hänen aluettaan.)
2. Pelaajat vangitsevat heidän alueidensa sisäpuolelle jääneet vastustajan kivet.
3. Pelaajat passaavat, ja peli päättyy.

4. Pisteet lasketaan.

(Jos teidän pelinne ei noudata tätä rakennetta, on syytä palata oppitunnin 1 tehtävään ja hankkia lisää pelikokemusta.)

Kun pelaajien go-hahmotuskyky on riittävän kehittynyt, vaiheen 2 pelaaminen muuttuu tylsäksi ja mekaaniseksi. Näin ollen kokeneemmat pelaajat noudattavatkin yleensä seuraavaa rakennetta.

1. Ensin ratkaistaan, kummalle pelaajalle kukin laudan piste tulee lopussa kuulumaan.
2. Pelaajat passaavat, ja peli päättyy.
3. Laudalla oleva vastustajan ryhmä on kuollut, jos pelin jatkuessa pelaaja saisi sen vangittua, yrittäpä vastustaja puolustaa sitä miten tahansa. Tässä vaiheessa kuolleet ryhmät poistetaan laudalta.
4. Kun kuolleet ryhmät on poistettu laudalta, määräytyvät pelaajien alueet ja pisteet lasketaan.

Koska aloittaja on edullisemmassa asemassa, on tapana antaa toisena pelaavalle pelaajalle 6,5 hyvityspistettä.

## 2.1 Harjoitus

Pelatkaa  $13 \times 13$ -laudalla käyttäen alempaa rakennetta. Jos teille tulee kiistaa siitä, mitkä kivet ovat kuolleita, ratkaikaa asia jatkamalla peliä.

Tätä harjoitusta on syytä jatkaa ainakin niin kauan, että opitte näkemään, mitkä kivet ovat kuolleita, ja pääsette säännöllisesti loppuun ilman, että asiassa tulee kiistaa.

## 3 Japanilaiset säännöt

Japanilaisia sääntöjä käytetään länsimaissa kerhoilla ja turnauksissa. Ne ovat käsitteellisesti hiukan vaikeammat kuin kiinalaiset säännöt, mutta pistelasku on niillä helpompaa. Peleissä, joissa pelin lopettavat kaksi passausta

ovat pelin ainoat passaukset, pelaajien piste-erotuksessa on kiinalaisten ja japanilaisten sääntöjen välillä korkeintaan yhden pisteen ero. (Jos kumpikin pelaaja pelaa yhtä monta kiveä, piste-erotus on täsmälleen sama.)

Ero kiinalaisten ja japanilaisten sääntöjen välillä on ainoastaan pelin päättämisen ja pisteenlaskussa. Japanilaisissa säännöissä vangeista saa pisteitä, joten pelin aikana kumpikin pelaaja säilyttää itsellään vangiksi saamansa vastustajan kivet.

Japanilaisten sääntöjen mukaan peli loppuu seuraavasti:

1. Peli pelataan, kunnes kumpikin pelaaja passaa vuorollaan peräkkäin.
2. Kumpikin pelaaja poistaa kuolleet vastustajan kivet laudalta ja lisää ne vankeihinsa.
3. Ratkaistaan, mikä alue kuuluu kummalle pelaajalle ja lasketaan pisteet. Pelaaja saa yhden pisteen jokaisesta pelilaudan tyhjistä pisteistä, joka kuuluu hänen alueeseensa sekä yhden pisteen jokaisesta vangiksi saamastaan vastustajan kivistä (mukaanlukien edellisessä pykälässä lisätyt kivet). Enemmän pisteitä saanut pelaaja voittaa pelin.

Myös japanilaisessa pisteenlaskussa toisena pelaava saa 6,5 hyvityspistettä.

Pisteenlasku on tapana hoitaa niin, että kumpikin pelaaja asettaa vangiksi saamansa kivet vastustajan alueelle. Tämä ei vaikuta piste-erotukseen, koska jokaisen vangin asettamisessa asettava pelaaja menettää yhden vankipisteen ja toinen pelaaja yhden aluepisteen. Jäljelle jäävien alueiden koot määräävät pelaajan pistemäärän, enemmän pisteitä saanut pelaaja voittaa pelin. Myös jäljelle jääneitä alueita kannattaa uudelleenmuotoilla niin, että ne ovat kauniita kymmenen monikertoja. Pitäkää vain huolta siitä, että uudelleenmuotoilu ei vaikuta alueiden kokoon.

Kiinalaisissa säännöissä kuolleiden kivien poistaminen lopussa laudalta on pelkästään peliä nopeuttava mukavuustekijä. Japanilaisissa säännöissä se on sitä vastoin olennainen sääntö: Jos pelaaja joutuisi jatkamaan peliä oikeasti vangitsemalla ne, hän joutuisi pelaamaan oman alueensa sisään ja pienentämään aluettaan.

### **3.1 Harjoitus**

Pelatkaa  $19 \times 19$ -laudalla käyttäen japanilaisia sääntöjä.