



Fédération Belge de Go  
Belgische Go Federatie

## Het spel Go

*Het spel Go is een paar duizend jaar geleden ontstaan in China, en werd pas recent ontdekt in het westen.*

*Het doel van het spel is om gebied te maken gebruikmakend van zeer eenvoudige hulpmiddelen: een bord met een rooster van punten en stenen die men om beurt op het bord mag zetten.*

*De regels leert men gemakkelijk in enkele minuten en laten ook de beginnende speler toe om boeiende partijen te spelen. Of men nu een hevig gevecht wil beginnen, of eerder verkennend wil spelen, door zijn onuitputtelijke subtiliteit gaat het spel Go u nooit vervelen...*

## Regels

Go wordt gespeeld door twee spelers op een go-bord (rooster van 19x19 lijnen). Een van de spelers neemt de witte stenen, en de andere de zwarte.

In het begin is het rooster leeg. Zwart begint en om beurt zetten de spelers een steen op een vrij kruispunt. De stenen worden niet verplaatst.

Het doel van het spel is voor elk van de spelers om gebied te maken (gebieden van lege kruispunten omgeven door stenen van dezelfde kleur). De randen van het bord vormen natuurlijke grenzen.

Een steen of een keten van stenen (door horizontale of verticale lijnen verbonden) wordt verwijderd wanneer de laatste van zijn vrijheden (zie verder) bezet wordt.

De partij is afgelopen wanneer beide spelers passen.

De speler die het meeste punten (gebied + gevangen stenen) maakt is de winnaar.

## Vrijheden

De vrijheden van een steen zijn de vrije kruispunten die er aan raken.

De steen in diagram 1 heeft vier vrijheden. Als een steen van hetzelfde kleur een van die vrijheden bezet, dan zijn de twee stenen verbonden en vormen ze een keten. De vrijheden van een keten zijn alle aangrenzende vrije kruispunten (8 voor de drie stenen in diagram 2).



Diagram 1



Diagram 2

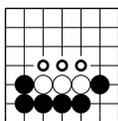
Als een steen van de andere kleur op een aangrenzend kruispunt gezet wordt, gaat dus een vrijheid verloren.

Na de witte zet heeft de zwarte steen in diagram 3 nog maar drie vrijheden.

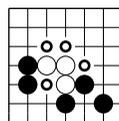


Diagram 3

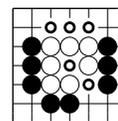
*Voorbeelden* : voor de witte ketens in onderstaande diagrammen zijn het aantal vrijheden aangegeven.



3 vrijheden



4 vrijheden



5 vrijheden



## Het vangen van stenen

Wanneer men de laatste vrijheid van een steen of keten bezet, dan wordt deze gevangen en van het bord genomen.

Dus, als wit op A speelt in diagram 4, slaat hij de twee zwarte stenen.

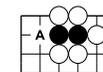


Diagram 4

Elke steen of keten die slechts over een vrijheid beschikt is dus bedreigd en kan gevangen worden.

In diagramme 5 zijn alle witte stenen bedreigd, en als zwart bijvoorbeeld op B speelt, dan slaat hij drie witte stenen in de hoek.

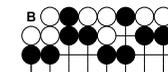


Diagram 5

De gevangen stenen worden bewaard tot het einde van het spel (zie «einde van het spel»).

Het is niet toegelaten om een steen te zetten die nadien geen vrijheid heeft (zelfmoord mag niet), behalve indien men hiermee stenen van de tegenstander slaat en op die manier vrijheden krijgt.

Dus, in diagram 6 kan zwart niet op A spelen, en ook niet op B. Hij kan wel op C spelen omdat hij dan vijf stenen slaat.

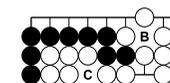


Diagram 6

Ko-regel: als wit een zwarte steen slaat op A of B in diagram 7, is het verboden voor zwart om onmiddellijk terug te slaan. Men zou namelijk op die manier oneindig lang door kunnen gaan en daarom verbiedt de ko-regel (« eeuwigheid » in het Japans) het herhalen van een situatie. Als zwart en wit daarentegen eerst ergens anders spelen, dan mag zwart wel terugslaan (de situatie is nu verschillend).

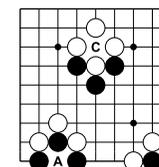


Diagram 7

## Einde van de partij

De partij is afgelopen wanneer beide spelers menen dat ze geen punten meer kunnen maken en daarom passen.

Daarna moeten de punten nog geteld worden.

*Eerste fase: de « neutrale » punten opvullen.*

Het gaat om punten tussen een wit en een zwart gebied. Wie er ook speelt, de score verandert niet. A en B in diagram 8 zijn dergelijke punten.

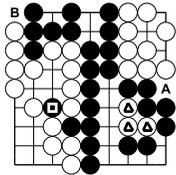


Diagram 8

*Tweede fase : verwijderen van de dode stenen.*

Het gaat om stenen die nog op het bord staan maar die op geen enkele wijze meer kunnen ontsnappen. Ze worden toegevoegd aan de gevangenen. Dit is het geval voor de 4 gemarkeerde stenen in diagram 8.

*Derde fase : het eigenlijke tellen van punten.*

Om gemakkelijker te tellen, legt men de gevangenen in het gebied van hun kleur (bv. de vier gemarkeerde stenen in diagram 9).

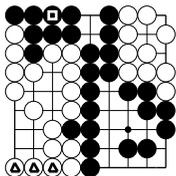


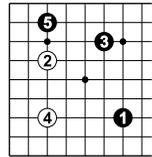
Diagram 9

Vervolgens worden de overblijvende kruispunten geteld. Vaak verschuift men daarbij de stenen tot gemakkelijker telbare rechthoekjes.

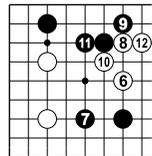
In diagram 9 wit zwart met 14 punten tegen 12 voor wit.

## Becommentarieerde mini-partij (9x9)

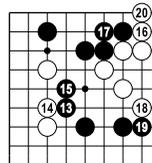
In het begin bouwen de beide spelers elk een eigen invloedssfeer. Zwart heeft hierbij het voordeel omdat hij de eerste zet mocht doen (wat een grotere invloedssfeer oplevert).



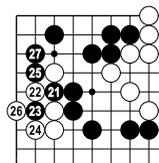
Met 6 valt wit de zwarte stelling binnen. In de loop van de zettenreeks die volgt, verstevigen beide spelers zich.



De linkerkant bedreigend gaat zwart nu wit in twee groepen scheiden (13-15). Wit moet zich verdedigen om niet gevangen te worden. Hiervoor vergroot hij zijn groep met 16 tot 20.

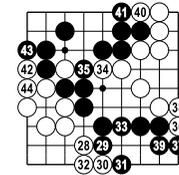


Zwart benut nu de zwakheid in de witte stelling aan de linkerkant door 21 te spelen, en wit houdt hem tegen met 22. Waarom speelt zwart 23? Wel, omdat wit deze steen zal vangen kan zwart van de gelegenheid gebruik maken om gebied te maken linksboven (23 is dus een handig offer).



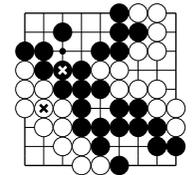
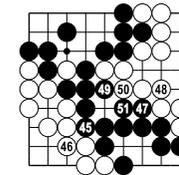
Nu worden de meeste zetten op de eerste en tweede lijn gespeeld om de grenzen tussen de gebieden verder af te

bakken (hoewel er nog zetten in het centrum zijn zoals 34-35). Wit leidt met een aantal dwangzetten en elke verbindingszet is verplicht.



Na 42, is wit verplicht om met 44 te verdedigen (om niet geslagen te worden) en nu krijgt zwart het initiatief voor de laatste zetten. Zwart en wit verdelen nog het centrale gebied en na 51 is de partij afgelopen.

De dode stenen worden verwijderd (zet 2), en worden net zoals de gevangenen (de steen uit zet 23) in een gebied van hun kleur gelegd.



Zwart wint met 17 punten tegen 13.

## Praktische informatie

Voor alle inlichtingen, bezoek de website van de Belgische Go Federatie :

[www.gofed.be](http://www.gofed.be)

of email naar :

[info@gofed.be](mailto:info@gofed.be)