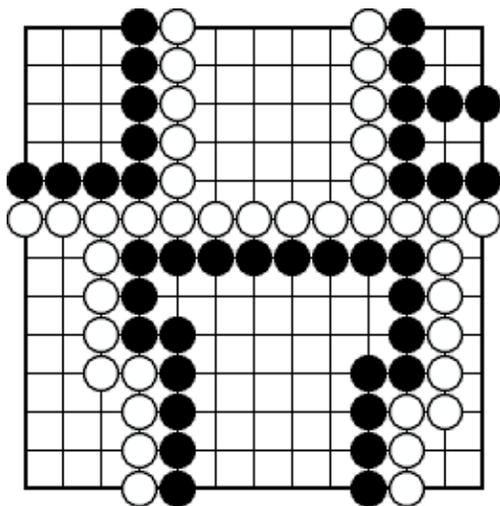
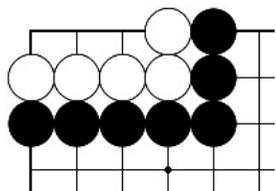


Nell'ultimo esempio vediamo come si contano i punti, nel nostro caso abbiamo usato un goban di dimensione 13 per 13 con risultato , per nero di 45 punti, per bianco 46 punti a cui sommiamo il komi (6,5) per un totale di 52,5 punti, vince bianco.

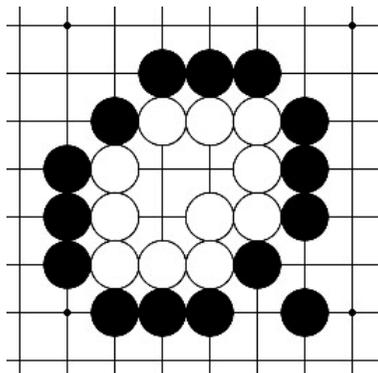


Proviamo a risolvere due problemi, l'obiettivo è impedire all'avversario di fare due occhi.

Problema 1 : nero muove e cattura.



Problema 2 : nero muove e cattura.



CENNI STORICI E RIFERIMENTI

Il Go (Weiqi in Cinese, Baduk in Coreano) è

probabilmente il più antico gioco di strategia che sia mai stato realizzato.

Si suppone che la sua creazione possa essere datata

intorno al 2000 A.C. nella zona compresa tra la

Cina e il Tibet. Successivamente, con l'espandersi dell'impero raggiunge la Corea e nell'ottavo secolo D.C. raggiunge il Giappone che lo renderà famoso nel mondo. Nelle culture occidentali questo gioco vanta appena un secolo di storia, con ancora pochi praticanti, anche se il numero è in continua crescita. Attualmente nel mondo è uno degli sport della mente più praticati, con diversi milioni di giocatori sparsi per il mondo e molteplici tornei nazionali ed internazionali.

In Italia sono presenti numerose associazioni e club locali che promuovono il gioco attraverso manifestazioni in piazza e ritrovi locali.

Sono presenti, inoltre, numerosi server su internet (kgs per esempio) nei quali si può giocare gratuitamente e conoscere nuovi amici che potrete ritrovare nei club o nei tornei.

Lucca Comics & Games

www.luccacomicsandgames.com

Ochacaffè Italia Giappone

www.cultura-giapponese.it

Venetogo

www.venetogo.it

Go club Pisa

<http://goclubpisa.altervista.org/>



**Lucca Comics
& Games**

**Ochacaffè
Italia Giappone**



Venetogo

Go club Pisa



IL GIOCO DEL GO

REGOLE

Il Go è un gioco per almeno due persone, in alcune situazioni, può diventare anche un gioco di gruppo o squadra.

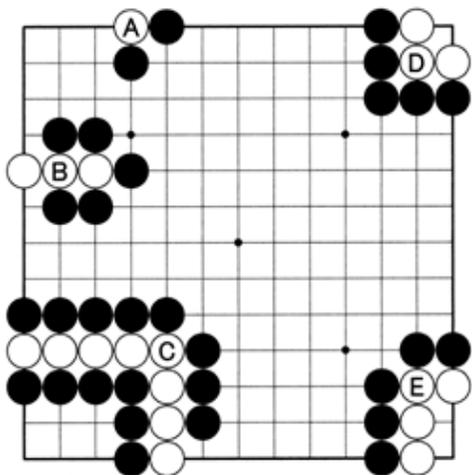
Sono presenti per giocare 181 pietre nere e 180 pietre bianche. Si gioca una mossa a testa, e comincia il nero, che di solito è il giocatore più debole, in compenso il bianco ha diritto ad un supplemento di 6.5 punti, detto komi, per non subire troppo questo svantaggio.

Lo scopo del gioco consiste nel circondare dei territori, giocando nelle intersezioni; chi ne ha di più, vince. Si possono posizionare le pietre ovunque, senza particolari restrizioni.

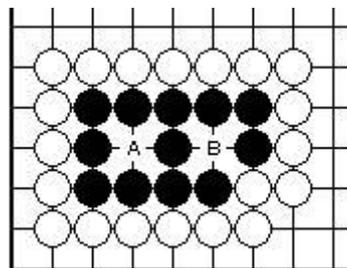
Regola 1 - si gioca uno alla volta e solo sulle intersezioni.

Regola 2 - non si possono spostare le pietre dalla loro posizione.

Regola 3 - se una o più pietre vengono completamente circondate (all'esterno e all'interno) da quelle dell'avversario vengono rimosse dal piano di gioco e valgono un punto; ne consegue che se un gruppo di pietre non può essere catturato è "vivo" e dà punteggio (nell'immagine gruppi catturabili da nero).



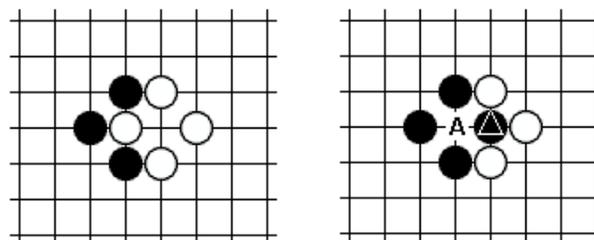
Per non essere catturato quindi un gruppo deve poter formare due "occhi", cioè due posizioni nelle quale l'avversario dovrebbe giocare contemporaneamente per poter uccidere (si può fare una sola mossa alla volta), non potendo farlo il gruppo è vivo e dà punti.



(nell'immagine un gruppo con due occhi).

Esistono solo due eccezioni, il Ko e il Seki.

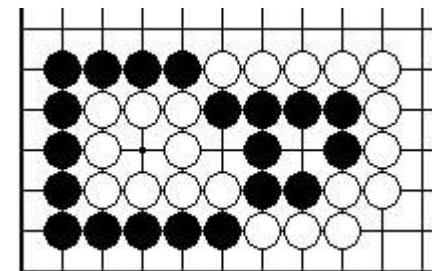
Il ko è una situazione che si può ripetere all'infinito, vediamo un esempio.



In queste due posizioni bianco e nero non potrebbero mai finire la partita. Esiste allora un'altra regola, che risolve questa situazione la quale si presenta con una certa regolarità nelle partite.

Regola 4 - in un ko, per poter rimangiare la pietra avversaria e riportare la situazione nella forma iniziale bisogna prima giocare altrove.

Chiaro? forse no, per intenderci meglio è come avere due bambini che litigano per lo stesso giocattolo, bisogna creare una distrazione per risolvere il problema. Nello specifico, trovandoci in una situazione di ko, andremo a giocare altrove, ampliando il territorio, minacciando una cattura, ecc. se il nostro avversario risponde alla nuova mossa, potremo riprenderci il ko.



L'altra situazione particolare è il seki. Se ogni uno dei contendenti provasse a giocare in mezzo per minacciare la cattura del gruppo avversario, si metterebbe a sua volta in condizione di poter essere mangiato. Si dice che i due gruppi sono vivi in seki ma non danno punti; in quanto, i punti sono di entrambi i giocatori.

Nell'esempio una partita su goban 19 per 19 :

