

Enkonduko al Go-ludo

Enkonduko al Go-ludo

Pliaj informfontoj:

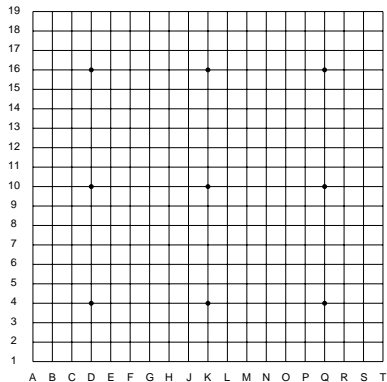
<http://eo.wikipedia.org/wiki/Goo>

<http://playgo.to/interactive/esperanto/index.html>

http://jega.hp.infoseek.co.jp/go_serio/invito_al_go_ludo.htm

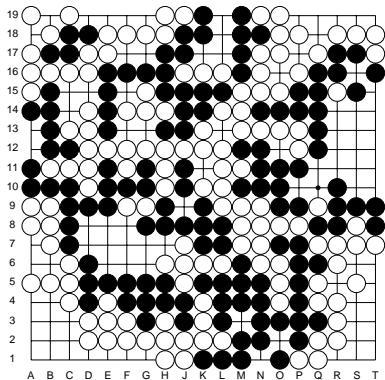
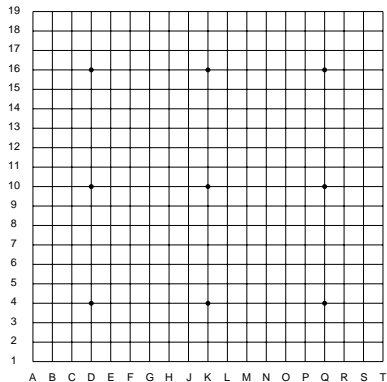
Superrigardo

Goo estas tabulludo ludata sur tabulo kun (kutime) 19×19 linioj, per nigraj kaj blankaj rondaj ŝtonetoj.



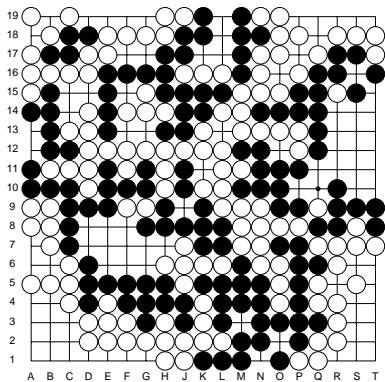
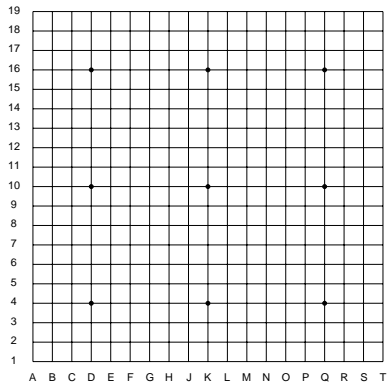
Superrigardo

Goo estas tabulludo ludata sur tabulo kun (kutime) 19×19 linioj, per nigraj kaj blankaj rondaj ŝtonetoj.



Superrigardo

Goo estas tabulludo ludata sur tabulo kun (kutime) 19×19 linioj, per nigraj kaj blankaj rondaj ŝtonetoj.



Goo estas tre malnova ludo, devenas el Ĉinio, kaj disvastiĝis ĉefe en orienta Azio.

Ludmaniero, celo

- Unu el la du ludantoj havas nigrajn ŝtonetojn, kaj la alia havas blankajn.
- Nigro komencas. La ludantoj alterne metas ŝtoneton sur neokupitan krucpunkton de la linioj,
- kaj konkuras por ĉirkaui per la ŝtonetoj pli grandan teritorion ol la kontraŭulo.
- Ŝtonoj ne moviĝas (sed povas esti “kaptitaj”, kaj tial forprenitaj de la tabulo).

Kaptado

Ŝtonĉeno:

aro da ŝtonoj kiuj estas rekte ligitaj per ortogonalaj linioj.

Libero (spirpunkto) de ŝtono aŭ ŝtonĉeno:

neokupita krucpunkto ĝin ortogonale tuŝanta.

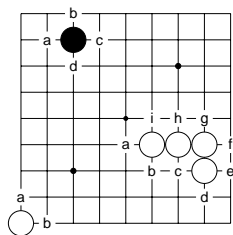
Kaptado

Ŝtonĉeno:

aro da ŝtonoj kiuj estas rekte ligitaj per ortogonalaj linioj.

Libero (spirpunkto) de ŝtono aŭ ŝtonĉeno:

neokupita krucpunkto ĝin ortogonale tuŝanta.



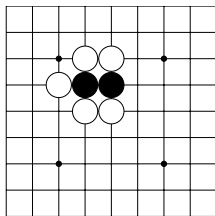
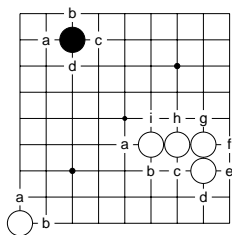
Kaptado

Ŝtonĉeno:

aro da ŝtonoj kiuj estas rekte ligitaj per ortogonalaj linioj.

Libero (spirpunkto) de ŝtono aŭ ŝtonĉeno:

neokupita krucpunkto ĝin ortogonale tuŝanta.



Ŝtono aŭ ŝtonĉeno kies lasta libero estas prenita de malsamkolora ŝtono, kaptiĝas. Ĉiuj kaptitaj ŝtonoj estas forprenitaj de la tabulo.

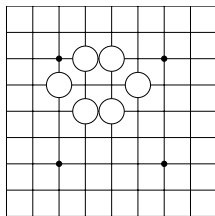
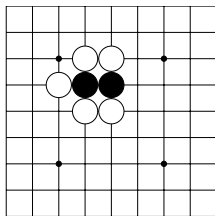
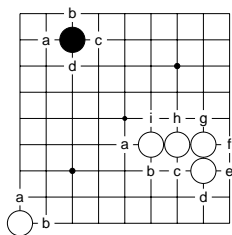
Kaptado

Ŝtonĉeno:

aro da ŝtonoj kiuj estas rekte ligitaj per ortogonalaj linioj.

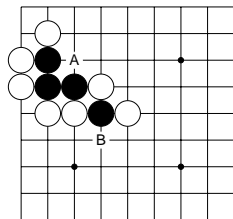
Libero (spirpunkto) de ŝtono aŭ ŝtonĉeno:

neokupita krucpunkto ĝin ortogonale tuŝanta.



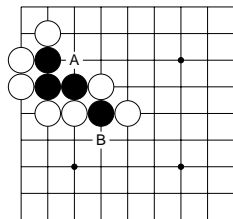
Ŝtono aŭ ŝtonĉeno kies lasta libero estas prenita de malsamkolora ŝtono, kaptiĝas. Ĉiuj kaptitaj ŝtonoj estas forprenitaj de la tabulo.

Kaptado, pliaj ekzemploj

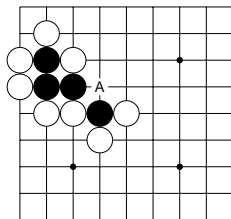


Blanko povas kapti
tri ŝtonojn per A,
aŭ unu ŝtonon per
B.

Kaptado, pliaj ekzemploj

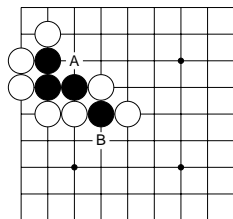


Blanko povas kapti tri ŝtonojn per A, aŭ unu ŝtonon per B.

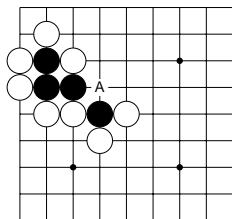


Blanko povas kapti kvar ŝtonojn per A.

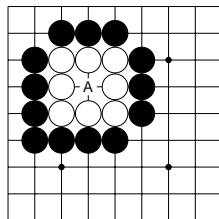
Kaptado, pliaj ekzemploj



Blanko povas kapti tri ŝtonojn per A, aŭ unu ŝtonon per B.



Blanko povas kapti kvar ŝtonojn per A.



Nigro povas kapti la blankan grupon per A. Blanko ne rajtas movi ĉe A.

Mangû-manĝu

Jen simpla varianto de go-ludo: venkas tiu ludanto kiu kiel unua kaptas ŝtonon (aŭ ŝtonojn) de la kontraŭulo.

Mangû-manĝu

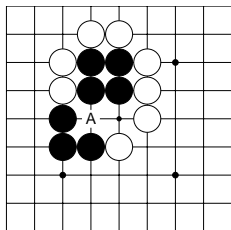
Jen simpla varianto de go-ludo: venkas tiu ludanto kiu kiel unua kaptas ŝtonon (aŭ ŝtonojn) de la kontraŭulo.

Plia varianto: venkas tiu ludanto kiu kiel unua sukcesas kapti minimume 3 ŝtonojn de la kontraŭulo (ne necese samtempe). Tio kondukas al rafinitaj taktikoj:

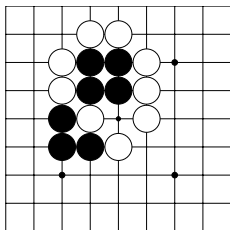
Mangû-manĝu

Jen simpla varianto de go-ludo: venkas tiu ludanto kiu kiel unua kaptas ŝtonon (aŭ ŝtonojn) de la kontraŭulo.

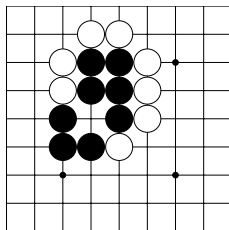
Plia varianto: venkas tiu ludanto kiu kiel unua sukcesas kapti minimume 3 ŝtonojn de la kontraŭulo (ne necese samtempe). Tio kondukas al rafinitaj taktikoj:



Blanko ludas ĉe A.



Nigro povas kapti 1 ŝtonon.



Nun blanko povas kapti 5 ŝtonojn.

Fino de partio

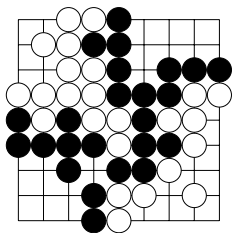
Oni rajtas *rifuzi* la rajton movi, t. e. fordoni la vicon.
Kiam ambaŭ ludantoj rifuzas ludi, la partio finiĝas.

Fino de partio

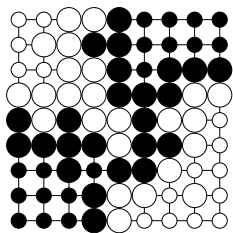
Oni rajtas *rifuzi* la rajton movi, t. e. fordoni la vicon.
Kiam ambaŭ ludantoj rifuzas ludi, la partio finiĝas.

Nombri poentojn (ĉina nombradomaniero):

Ĉiu ludanto ricevas poenton por ĉiu propra ŝtono sur la tabulo, kaj por ĉiu neokupita krucpunkto en sia "teritorio", t. e. ĉirkaŭita nur de ŝtonoj de la propra koloro.



Ambaŭ ludantoj
rifuzas movi.

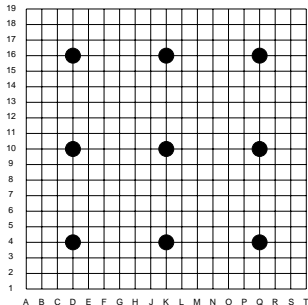
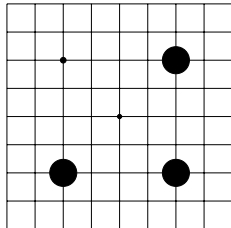


Nigro: 42 poentoj
Blanko: 39 poentoj

Handikapaj ŝtonoj

Se la ludantoj estas malsamfortaj, la pli forta prenas la blankajn ŝtonojn, kaj la malpli forta rajtas meti kelkajn ŝtonojn (depende de la diferenco inter la gradoj de la ludantoj) sur la “stelojn”.

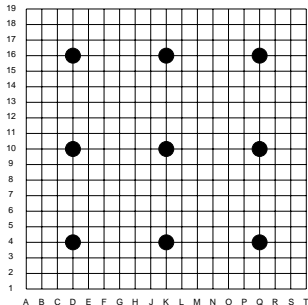
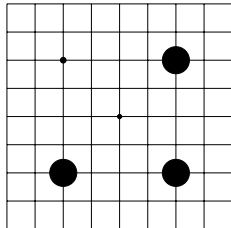
Tiukaze, blanko komencas ludi.



Handikapaj ŝtonoj

Se la ludantoj estas malsamfortaj, la pli forta prenas la blankajn ŝtonojn, kaj la malpli forta rajtas meti kelkajn ŝtonojn (depende de la diferenco inter la gradoj de la ludantoj) sur la “stelojn”.

Tiukaze, blanko komencas ludi.



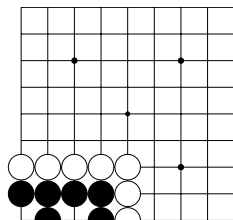
Se la ludantoj estas samfortaj, blanko kutime ricevas kompencon de kelkaj poentoj en la fina kalkulo pro la malavantaĝo movi kiel dua.

Vivo kaj morto

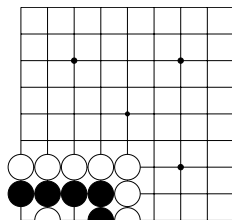
Ŝtongrupo, kiu estas neniel kaptebla, vivas. Grupo kiu ne estas savebla, estas morta.

Por vivi, grupo bezonas du apartajn “okulojn”.

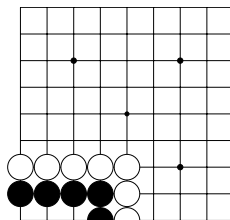
En la subaj ekzemploj, la nigraj grupoj sube maldekstre estas ...



viva



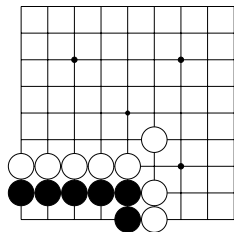
morta



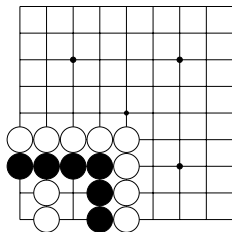
en nedecidita stato

Vivo kaj morto, pliaj ekzemploj

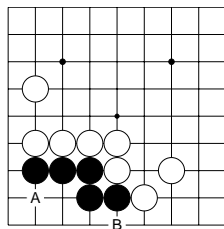
En la subaj ekzemploj, la nigraj grupoj sube maldekstre estas ...



viva



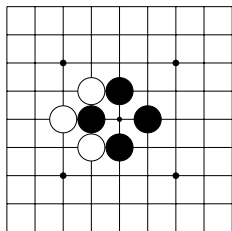
morta



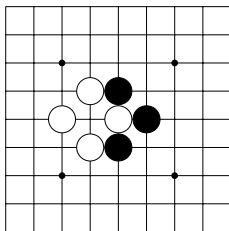
en nedecidita stato
(nigro povas vivi per
movo \hat{c} e A,
blanko povas mortigi
per B)

Koo

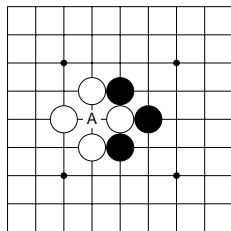
Ludanto ne rajtas movi tiel, ke pozicio, kiu jam aperis antaŭe ekzakte same, ripetigâs.



En ĉi pozicio ...



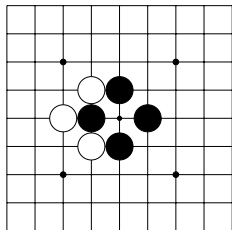
blanko kaptas. Nun ...



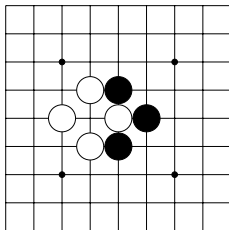
nigro ne rajtas ludi ĉe A

Koo

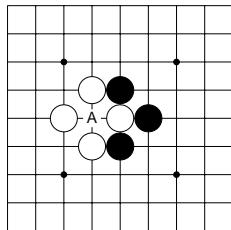
Ludanto ne rajtas movi tiel, ke pozicio, kiu jam aperis antaŭe ekzakte same, ripetiĝas.



En ĉi pozicio ...



blanko kaptas. Nun ...

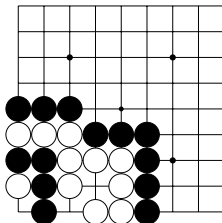
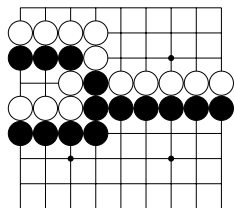


nigro ne rajtas ludi
ĉe A

Se koo aperas, tiu ludanto kiu ne rajtas tuj rekapti, provos ludi aliloke tiel, ke la kontrŭulo devas tie respondi (ko-minaco). Poste, ĉar la pozicio ŝanĝiĝis, eblas rekapti la koon.

Kunvivo

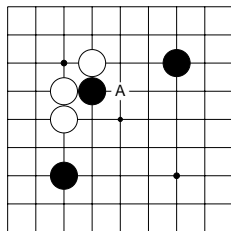
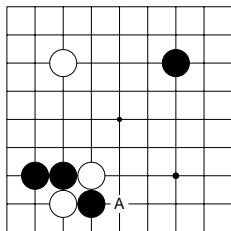
Foje, blanka kaj nigra grupoj kiuj ambaŭ ne estas vivaj, povas kunvivi:



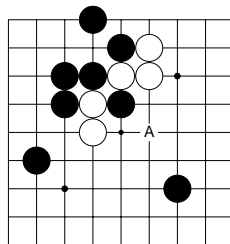
La punktoj kiuj havas ligan kaj al nigraj kaj al blankaj ŝtonoj, estas nenies teritorio, kaj ne donas poentojn al iu ludanto.

Pliaj simplaj taktikoj

En ĉiuj ekzemploj, blanko povas (finfine) kapti nigran ŝtonon per movo ĉe A.



ŝtuparo



reto