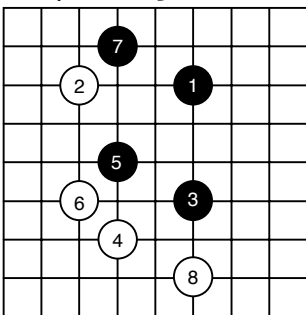


L'origine del gioco

Go è il nome giapponese di un antico gioco asiatico conosciuto in Cina col nome di Weiqi ed in Corea come Baduk.

Due giocatori creano sulla tavola strutture viventi che consentano il controllo del territorio. È quindi un gioco di strategia, ma soprattutto una sfida intellettuale ed una sorgente di piacere estetico: pur vantando infatti una storia millenaria il gioco non è stato ancora completamente esplorato a causa della sua complessità e consente grande libertà e creatività.

Scopo del gioco



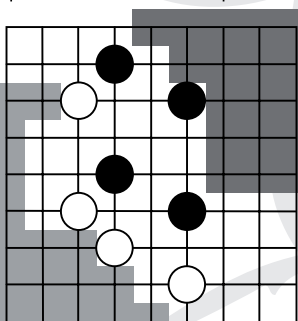
Con queste mosse nero e bianco hanno abbozzato i confini delle zone ombreggiate nella figura a destra.

Nel corso della partita i confini possono cambiare più volte, mano a mano che i giocatori si disputano il territorio disponibile.

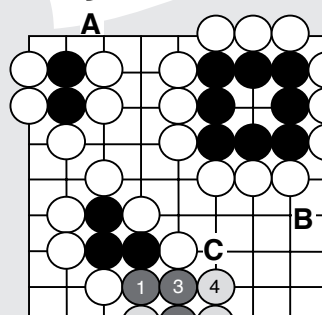
Nero e bianco giocano una mossa a turno deponendo le pedine, dette pietre, sugli incroci del tavoliere.

Lo scopo del gioco è delimitare aree del tavoliere racchiudendole con le proprie pietre.

Qui a sinistra sono mostrate le prime otto mosse di una partita.

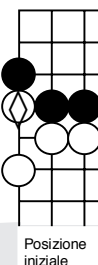


La regola della cattura

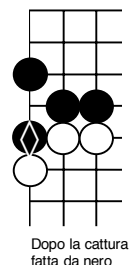


Un giocatore può circondare con le proprie pietre un gruppo avversario riducendo a zero le sue libertà. Quando un gruppo non ha più libertà è catturato e viene rimosso. I gruppi neri in A e B saranno catturati appena bianco riempirà la loro ultima libertà. Quando un gruppo ha una sola libertà si dice che è in *atari*. Se il gruppo nero in C cerca di sfuggire alla cattura, bianco gioca tenendolo in atari con la sequenza mostrata dalle pietre numerate.

Se nero cattura la pietra bianca segnata con ① nella figura a destra, bianco potrebbe catturare a sua volta tornando alla posizione iniziale. Questa situazione si chiama *ko*. La partita in questo modo sarebbe bloccata. C'è però una regola che impedisce a bianco di ricatturare subito: non si può giocare una pietra che ricevi la posizione precedente all'ultima mossa.

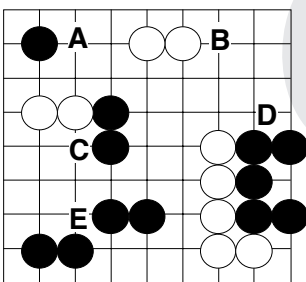


Posizione iniziale



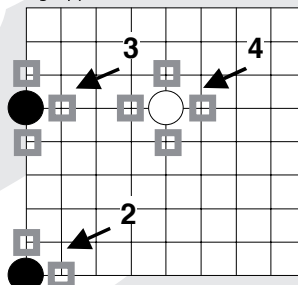
Dopo la cattura fatta da nero

Gruppi e libertà

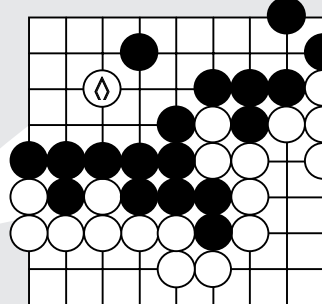


Il numero di incroci liberi adiacenti alle pietre si dice libertà. Nella figura, la pietra in A possiede 4 libertà, mentre il gruppo di pietre in B ne ha 6. I due gruppi in C ne hanno 5 ciascuno. Il gruppo nero in D ha 4 libertà e quello bianco ne ha ben 8. Più pietre formano un gruppo solo se sono collegate lungo le linee orizzontali e verticali, così le pietre nere in E appartengono a due gruppi diversi.

Le pietre in centro al tavoliere hanno 4 incroci adiacenti e quindi hanno 4 libertà. Le pietre sui lati ne hanno solo 3 e quelle negli angoli ne hanno solo 2. Le libertà sono importanti perché quando un gruppo non ha più libertà... viene fatto prigioniero!



Il risultato della partita



I territori sono mostrati a destra. Poiché nero ha il vantaggio della prima mossa bianco riceve 5 punti e mezzo per compensazione. Il mezzo punto fa sì che una partita non possa concludersi in parità.

Bianco: 21 punti di territorio + 5,5 di compensazione = 25,5 punti

Nero: 24 punti di territorio, nessun prigioniero = 24 punti

Bianco ha vinto di 1 punto e mezzo.

Ecco com'è proseguita la partita. Bianco non può più ingrandire i propri territori, non può ridurre quello nero, né può impedire la cattura della sua pietra. Anche per Nero non ci sono mosse sensate quindi i giocatori passano e la partita finisce per comune accordo. Infatti ora giocare nei territori avversari è inutile, perché le pietre giocate sarebbero perse.

Prigionieri: ○ 1 pietra bianca

