

Jogo Go

Regras do Jogo

Também pode ser jogado em tamanhos menores 13x13 linhas ou 9x9 linhas para iniciantes.

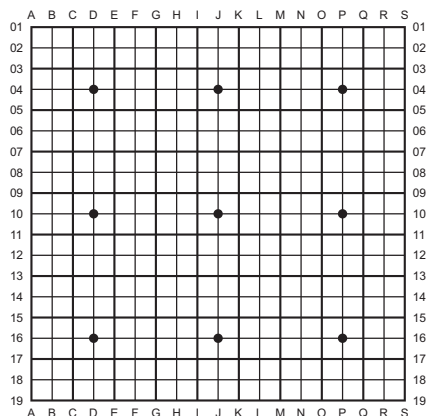
O GO tem nove (9) regras básicas:

- 1- Go é jogado entre dois participantes.
- 2- Um dos Participante usa as peças brancas e o outro as pretas. (Os participantes se revezam colocando as pedras no tabuleiro, uma a uma. O primeiro movimento, isto é, a colocação da primeira peça no tabuleiro, é feito pelas Pretas. Num jogo com "handicap", entretanto, Brancas jogam primeiro), (regra número 9).
- 3- A pedra deve ser colocada em um dos cruzamentos.
- 4- A peça, uma vez colocada, não pode ser retirada (exceto quando se aplica a regra número 6).
- 5- O participante que obtém mais território ganha o jogo.
- 6- As peças que perderem suas liberdades, ou "espaço para respirar", são retiradas do tabuleiro.
- 7- Nenhuma peça pode ser colocada num cruzamento onde não tenha liberdade.
- 8- Há restrições especiais nos movimentos de um participante, na situação chamada Ko (jogada infinita).
- 9- Regra referente ao jogo com "handicap" ou vantagem.

O Go, também conhecido como Weiqi, é um dos mais antigos jogos do mundo. Nasceu na China antiga entre 2000 AC e 200 AC. Joga-se num tabuleiro de 19x19 linhas (361 cruzamentos) com dois conjuntos de peças - 181 pretas e 180 brancas (totalizando 361 peças).

Posição inicial e Objetivo do jogo:

O jogo começa num tabuleiro vazio (exceto quando há handicap regra 9). As interseções são usadas para colocar peças:



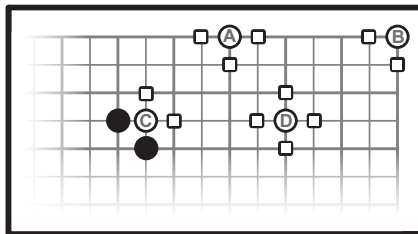
O objetivo do jogo é controlar mais território do que o adversário. Efetivamente, o vencedor determina-se contando os pontos de ambos os participantes e o número final de pontos depende de vários critérios (descritos mais à frente).

Como jogar

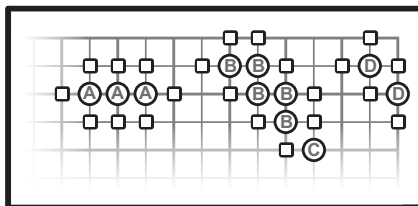
As pretas começam o jogo (exceto quando há handicap regra 9) colocando uma peça em qualquer interseção vazia. As brancas colocam uma peça em outra interseção, etc. Há várias regras a levar em conta:

As peças têm de ter graus de liberdade (pontos adjacentes vazios) para continuar no tabuleiro. Na imagem a seguir a peça branca 'A' está em uma lateral e tem 3 liberdades. A peça 'B' está em um canto e tem 2 liberdades. A peça 'C' está

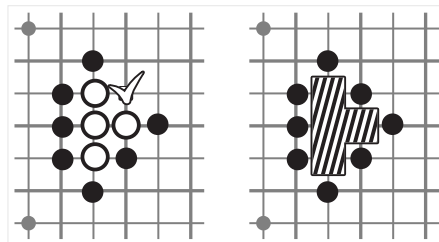
cercada por 2 peças adversárias e tem 2 liberdades. A peça 'D' tem 4 liberdades.



Peças ligadas por linhas a outras peças chamam-se cadeias (ou grupos) e partilham os seus graus de liberdade. Peças próximas na diagonal não formam cadeias. Na imagem a seguir as peças 'A' formam uma cadeia e isso faz com que aumente suas liberdades em relação a uma peça isolada, nesse caso são 8 liberdades. As peças 'B' também estão em sequência (escada), mas a peça 'C' embora esteja próxima a elas não está ligada em linha por isso está isolada da mesma forma que as peças 'D'.



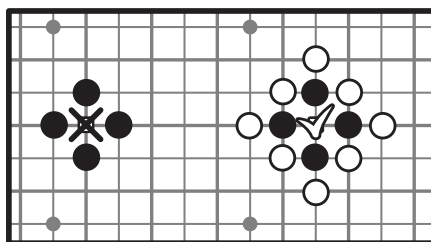
Quando uma peça ou cadeia é cercada por peças adversárias, de forma a ficar sem graus de liberdade (zero liberdades), é capturada e removida do tabuleiro de jogo. A figura seguinte mostra uma cadeia de peças brancas antes e depois de ser capturada pelas pretas:



Atari Go:

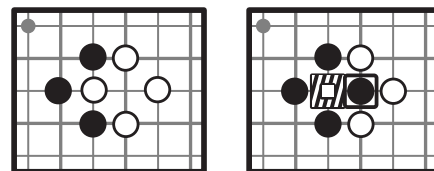
No Jogo Go, quando uma peça tem apenas uma liberdade, chama-se 'Atari' (equivalente ao cheque do Xadrez), mas o adversário não precisa ser avisado sobre o Atari e o participante não precisa necessariamente concluir a jogada, podendo concluí-la mais tarde.

Uma peça não pode ser colocada numa interseção onde não teria qualquer grau de liberdade. No entanto, se com essa jogada capturar uma ou mais peças adversárias, então já pode fazê-lo. A figura seguinte mostra um grupo preto, à esquerda (onde uma peça branca não pode ser colocada) e outro grupo à direita (onde pode ser jogada uma peça branca, capturando o grupo das pretas).



Uma peça não pode ser colocada numa posição tal que levasse à repetição da posição de jogo da sua vez anterior. Chama-se a isto a regra de 'Ko'. A imagem seguinte ilustra uma posição desse gênero, as pretas capturam a peça branca mas as brancas não podem capturar a peça preta na jogada imediatamente a seguir (para

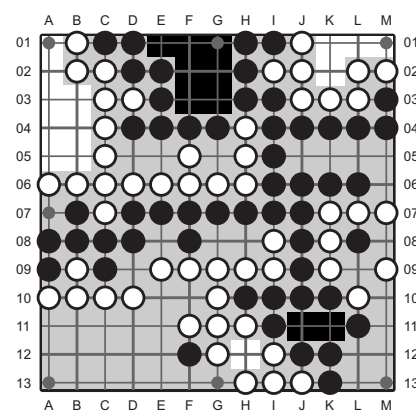
evitar uma repetição infinita). No entanto, pode ser feito mais tarde.



Quando um participante não quer colocar uma peça, pode "Passar a vez". Quando ambos os participantes passam a vez um a seguir ao outro, o jogo termina e os pontos são calculados (ver abaixo).

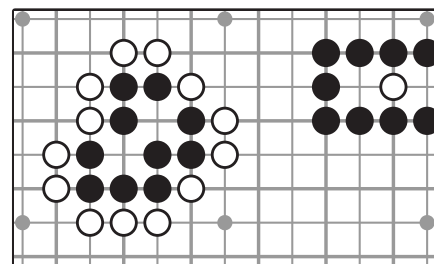
Como terminar o jogo

Assim que ambos os participantes decidirem que não querem colocar mais peças e passam a sua vez, o jogo termina e os territórios de cada um são evidenciados. A figura seguinte exemplifica um jogo terminado (nesse caso foi usado um tabuleiro de 13x13 linhas).



Para contar os pontos é preciso reconhecer as peças condenadas.

Uma peça (ou uma cadeia de peças) diz-se condenada se não pode ser salva de ser capturada pelo seu adversário. Caso contrário, se um grupo não pode ser capturado, diz-se um grupo vivo. A figura seguinte mostra um grupo vivo preto (à esquerda) e um grupo condenado branco (à direita).



O grupo da esquerda não pode ser capturado porque contém dois olhos (uma interseção vazia sem graus de liberdade) e não é possível enchê-los a ambos sem quebrar as regras. O grupo da direita está condenado porque as pretas podem capturar o grupo preenchendo o espaço vago com peças pretas, independentemente das brancas adicionarem mais peças ao grupo ou não.

Contagem dos pontos:

A contagem de pontos de cada território é feita assim:

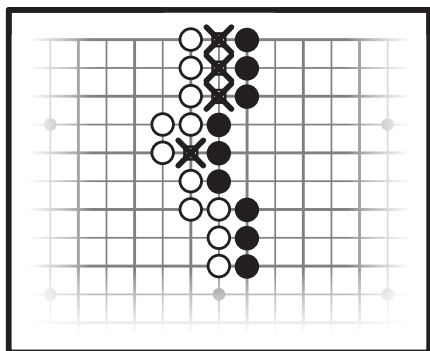
É só somar os territórios vazios cercados (cada interseção) + peças capturas ou consideradas mortas (que não tem forma de sobreviver).

Já que o preto começa, ele da uma compensação de 6.5 pontos para as brancas, ou seja, as brancas começam o jogo já com 6,5 pontos, esta regra é



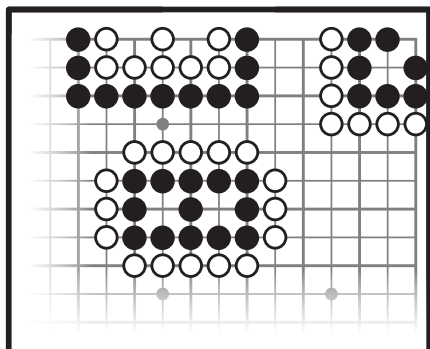
chamada de Komi.

O participante que possuir mais pontos ganha. Existem territórios que não possuem dono, como vemos na figura abaixo os territórios marcados com X não possuem dono.

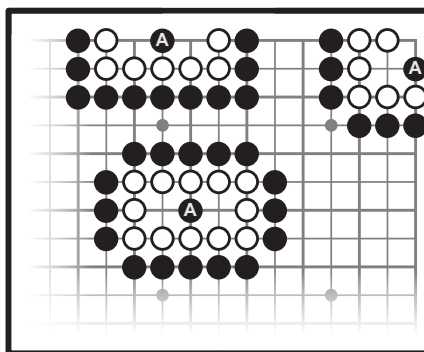


Dois Olhos:

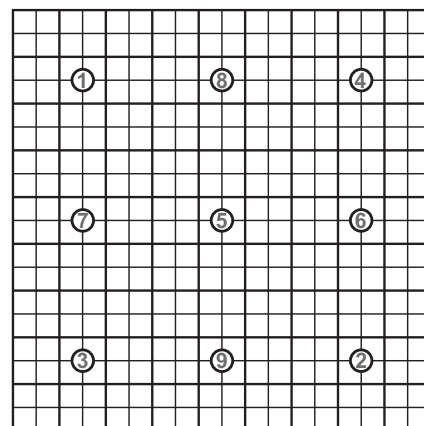
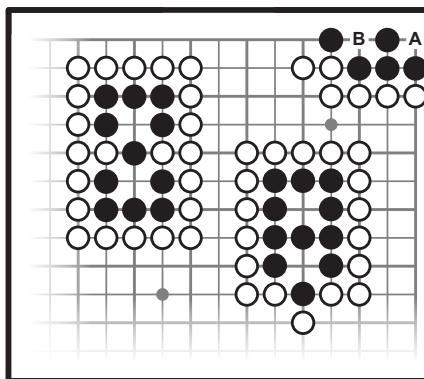
Um grupo de peças pode ser considerado invencível, ou seja, não pode ser capturado, quando possui dois olhos. Basicamente é a situação onde na regra 7, você só pode jogar uma peça onde não tem liberdades para poder capturar o oponente, mas se o grupo do inimigo possuir duas liberdades separadas (olhos), então você não poderia jogar em nenhuma das duas liberdades por ser suicídio e não capturar nenhuma peça. Veja os exemplos:



Mas perceba o que aconteceria se fosse a vez das pretas abaixo.



Olhos Falsos: Parecem 2 olhos mas não são:



“Handicap” ou Vantagem (Regra número 9). Se pessoas de níveis, pode-se usar o recurso de “handicap”. Quanto maior a diferença de habilidade, mais pedras se colocam para equilibrar o jogo. Se a diferença for de “um grau” o participante mais fraco joga com as Pretas e coloca apenas duas pedras no “handicap”. Se for dois graus, três pedras e assim por diante. A cima, você pode ver um diagrama que mostra a colocação de 9 pedras: Para um “handicap” de 6 pedras, retiram-se as pedras 5, 8 e 9; Para um “handicap” de 7 pedras, retiram-se as pedras 8 e 9; Para um “handicap” de 8 pedras, retira-se a pedra 5; Para todos os outros níveis segue-se a ordem.



Boa sorte?

carimbras.com.br/ind/jogogo

