

hasiberrientzako GO eskuliburua



Go orain dela 3.000 edo 4.000 urte inguru Txinan sortutako joko bat da.

Txinan *Wai Qi*, Korean *Baduk* eta Japonen *Igo* deitzen diote. Internazionalki Go esaten zaio. Asian bereziki popularra da eta azken hamarkadetan Amerika eta Europan ere zabaltzen ari da.

Jokoaren helburua aurkakoa baino lurralde gehiago kontrolatzea da.

Herrialdeen arteko erlazioen metafora gisa ulertzen da, eta estrategia militarra irakasteko erabili zen Japonen Shogunen garaian. Arauak oso errezak dira eta momentuan ikasten dira, baina goi mailako jokalaria izateko profesionalak bizitza osoa ematen dute.

Jolasteko 19x19 lerro horizontal eta bertikalez osatutako taula, 181 harri beltz eta 180 harri zuri behar ditugu. Taula txigiagoetan ere jolastu daiteke, neurri erabilienak 19x19, 13x13 eta 9x9 direlarik.

GO zaleen txokoa (www.gozoro.org)

Euskal Herriko Go Elkarte (www.ehgo.eu)

Copyright © 2005-2007 GOzoro, GFDL lizentziapean
http://www.librezale.org/lizentziak/fdl_eu.txt

Go-ren helburua aurkakoa baino *lurralde* gehiago kontrolatzea da. Honetarako, harri multzoen bitartez taulan zonaldeak inguratzen ditugu.

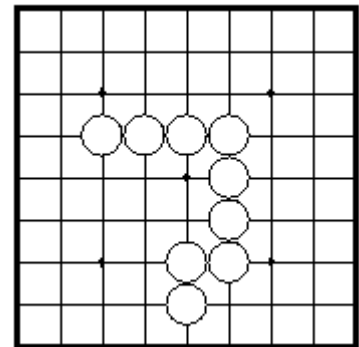
Oinarrizko Arauak

1. Partida hasiera. Hasterakoan hutsik dagoen taula daukagu. Bi jokalarik (zuria eta beltza) parte hartzen dute eta bakoitzak txandaka bere koloreko harri bat jarri behar du taula gainean. Lehen harria beltzak jarriko du.

2. Harriak non jarri. Harriak lerro bertikal eta horizontalen arteko elkargunetan jarri behar dira. Elkargune hauei *puntuak* deitzen zaie.

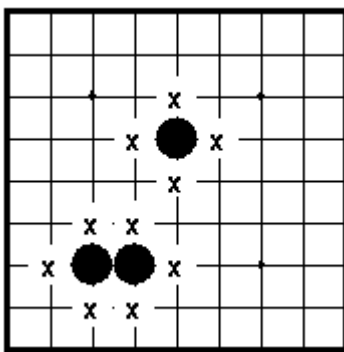
3. Jarritako harriak. Behin harri bat jarri denean, ezin da mugitu ... hori bai, zenbait baldintzapean kendu (harrapatu) ahal izango dugu.

4. Harri multzoak. Gure harriak elkarrekin lotzen ditugunean, *harri multzoak* sortzen ditugu. Bi harri lotuta egoteko, horizontalki edo bertikalki, bata bestearen ondoan egon behar dute.

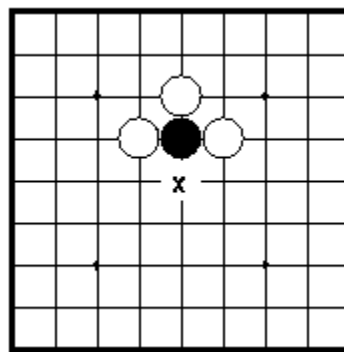


1. irudia

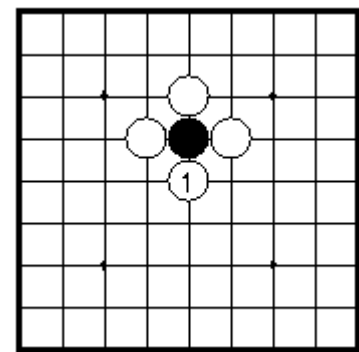
5. Harriak nola harrapatu. Harri multzo bat askatasun punturik gabe gelditzen denean hiltzen da.



2. irudia



3. irudia



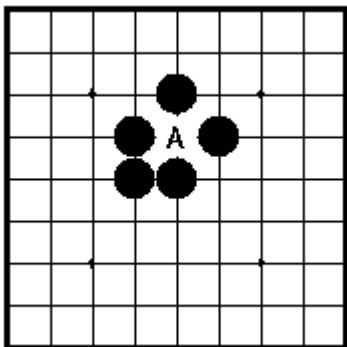
4. irudia

2. irudian, goiko harriak **X** ikurrarekin markatutako lau askatasun edo arnas-puntu ditu eta beheko harri multzoak sei arnas-puntu ditu.

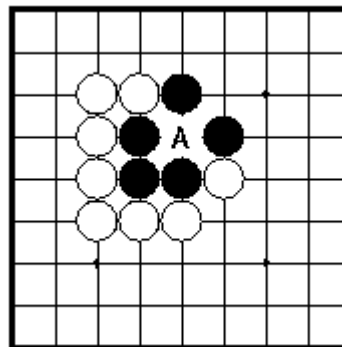
3. irudian harri beltzak askatasun bakarra dauka. Egoera horretan dauden harri multzoak **Atarian** daudela esaten dugu. Zuriak beste harri bat jartzen badu (4. irudia) harri beltza guztiz inguratuta geldituko da eta taulatik kenduko dugu.

Harrapatutako harriak prisionero gisa gordeko ditugu partida bukatu arte. Hauetariko harri bakoitzak puntu bat balio izango du partidaren amaieran.

6. Debekatutako posizioak. Harri bat jartzerakoan gure harri multzo baten azken askatasuna kentzea debekatuta dago. Salbuespen bakar batekin; harri horrekin aurkakoaren harri bat edo gehiago harrapatzen dugunean.



5. irudia

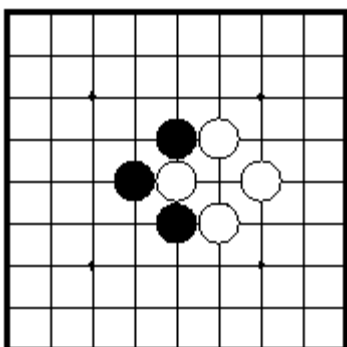


6. irudia

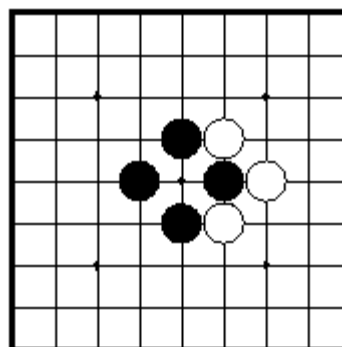
5. irudian **A** batekin markatutako posizioan zuriak ezin du bere harria jarri (beltzak bai). Zuriak posizio horretan jarriko balu, harri beltzez inguratuta geldituko litzateke eta bere buruaz beste egingo luke.

6. irudian (**salbuespena**) zuriak **A** posizioan jarri dezake. Kasu honetan hiru harri beltzak osatzen duten multzoa harrapatuko luke.

7. Ko egoera. Demagun jokalaria beltzak harri bat jartzerakoan (ikusi 7. irudia) zuriaren harri bat harrapatzen duela. Jarraieran, zuriak harri hori harrapatzeko aukera baldin badu (ikusi 8. irudia) eta taula jatorrizko egoerara itzultzen bada, egoera honi **Ko** deitzen zaio.



7. irudia



8. irudia

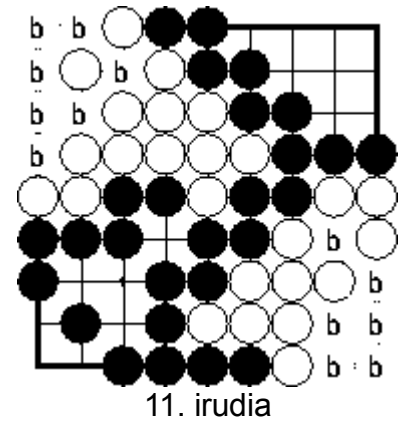
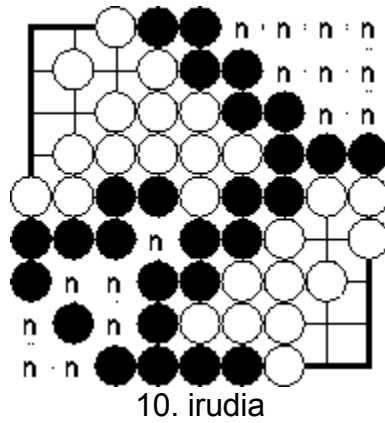
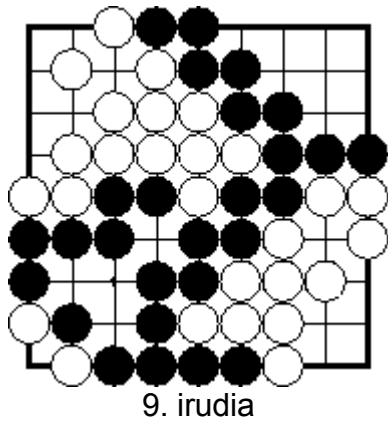
Zuriak harri beltza bueltan harrapatzen badu taula hasierako egoera berdinerara itzuliko litzateke. Bi jokalaria ziklo bukaezin batean sartu ahal dira.

Hau ekiditzeko, aurreko egoera berdinerara eramaten gaituzten mugimenduak debekatuta daude. Harri hori harrapatzeko hurrengo txanda batera itxaron behar dugu.

8. Paso egin. Jokalaria batek harri bat non jartzerik ez duenean, edo jarri nahi ez duenean, paso egin dezake (bere txanda saltatu). Bi jokalaria jarraian paso egiten dutenean, partida bukatutzat ematen da.

9. Partida bukaera. Behin partida bukatu denean, jokalaria bakoitzaren puntuak zenbatuko ditugu. Jokalaria bakoitzaren lurraldean dauden aurkakoaren harriak kendu egiten dira, eta beste prisioneroekin gordetzen dira. Orduan, jokalaria baten lurraldean dagoen hutsune bakoitzeko puntu bat zenbatzen da, eta harrapatutako prisionero bakoitzeko beste puntu bat. Puntu gehien daukanak partida irabazten du (ikusi 9-11. irudiak)

10. Komi. Beltzak partidaren lehen harria jartzen duenez, abantaila txiki bat dauka. Abantaila hau orekatzeko batzutan partidaren bukaeran zuriari oreka puntu batzuk ematen zaizkio. Puntu hauei Komi deitzen zaie.



9. irudiko taula bukatutako partida bat da. Partidan zehar beltzak 3 harri zuri harrapatu ditu eta zuriak harri beltz bakarra harrapatu du.

Behe-ezkerreko bi harri zuriak taulatik kenduko ditugu beltzaren lurraldean daudelako. Honela beltzak bi prisionero gehiago izango ditu (guztira 5).

10. irudian **n** ikurrearekin markatutako puntuak beltzaren lurralde-puntuak dira (16). Hauei harrapatutako 5 prisioneroak gehitzen diegu. Beltzak guztira 21 puntu lortu ditu.

11. irudian **b** ikurrearekin markatutako puntuak zuriaren lurralde-puntuak dira (13). Hauei harrapatutako prisioneroa gehitzen diegu. Zuriak guztira 14 puntu lortu ditu.

Partida honen hasieran, 2.5 puntutako komiarekin jolastea adostu zuten bi jokalaria, beraz zuriari 2.5 puntu gehitu behar dizkiogu.

Guztira, zuriak 16.5 eta beltzak 21 puntu ... beltza da irabazle !!



GO zaleen txokoa (www.gozoro.org)
Euskal Herriko Go Elkarte (www.ehgo.eu)

Copyright © 2005-2007 GOzoro, GFDL lizentziapean
http://www.librezale.org/lizentziak/fdl_eu.txt