

# Il gioco del Go



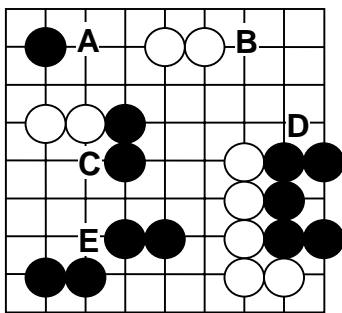
Il Go è nato in Cina 4000 anni fa e da lì si è diffuso nel resto del mondo.

Qui vi spieghiamo le semplici regole di questo affascinante gioco. La tavola per giocare è sul retro.



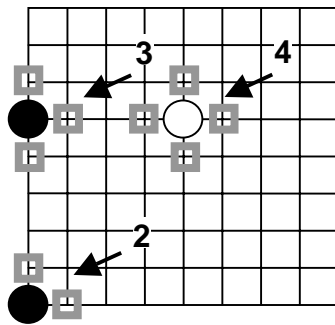
## Gruppi e libertà

2



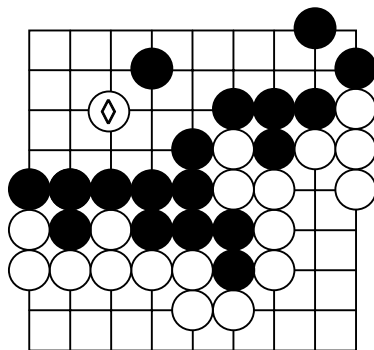
Il numero di incroci liberi adiacenti a delle pietre si dice "libertà". Nella figura, la pietra in A possiede 4 libertà, mentre il gruppo di pietre in B ne ha 6. I due gruppi in C ne hanno 5 ciascuno. Il gruppo nero in D ha 4 libertà e quello bianco ne ha 3.

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.



## Il risultato della partita

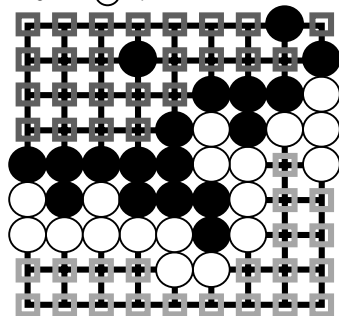
4



Ecco com'è proseguita la partita che avevamo iniziato al numero 1. 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.

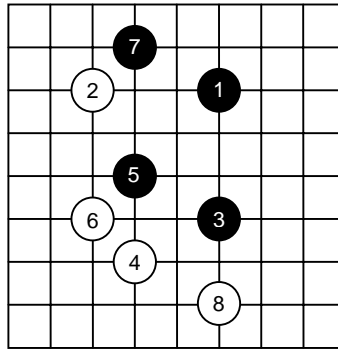
Prigionieri: ◊ 1 pietra bianca

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 - 1 prigioniero = 25,5 punti  
Nero: 24 punti di territorio, nessun prigioniero = 24 punti



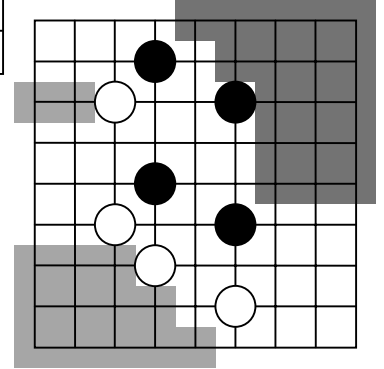
## Scopo del gioco

1



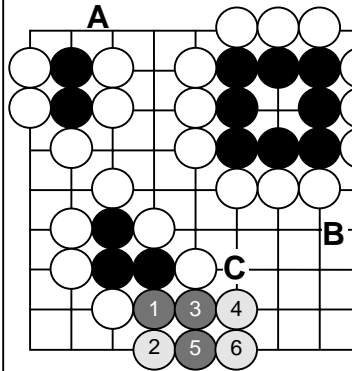
Nero e bianco giocano una mossa a turno deponendo le pedine, dette "pietre", sugli incroci del tavoliere. Lo scopo del gioco è delimitare aree del tavoliere racchiudendole con le proprie pietre. Qui a sinistra sono mostrate le prime otto mosse di una partita.

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.



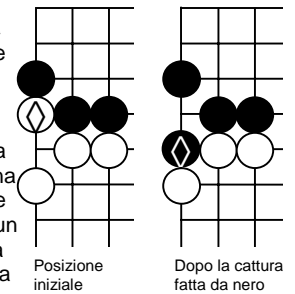
## La regola della cattura

3



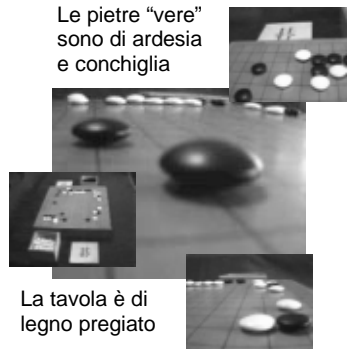
Un giocatore può circondare con le proprie pietre un gruppo avversario riducendo a zero le sue libertà. Quando un gruppo non ha più libertà è catturato e viene rimosso dal tavoliere. I gruppi neri in A e B saranno catturati appena bianco riempirà la loro ultima libertà. Quando un gruppo ha una sola libertà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

Se nero cattura la pietra bianca segnata (◊) nella figura a destra, bianco potrebbe catturare a sua volta tornando alla posizione iniziale. Questa situazione si chiama "ko" (pronunciato "co"). Se nessuno dei due giocatori cede la partita potrebbe rimanere bloccata. C'è però una regola per cui bianco non può ricattare subito: bianco deve fare una mossa su un altro incrocio, dando a nero la possibilità di salvare la sua pietra. Se nero non lo fa poi bianco potrà catturare a sua volta.



## Per giocare

Le pietre "vere" sono di ardesia e conchiglia



La tavola è di legno pregiato

All'inizio è meglio giocare su un tavoliere 9 per 9, come quello sul retro: le partite sono più rapide e il gioco meno complicato. Dopo un po' vorrete passare al tavoliere normale da 19 per 19. A quel punto contattate la Federazione o il Go Club più vicino.

### Federazione

Tutta la corrispondenza va inviata a Federazione Italiana Giuoco Go c/o Gionata Soletti via Giannone 6, 20154 Milano tel: 0347.32.12.801 fax: 02.3315.648

### Go Club

L'elenco con indirizzi sempre aggiornati è a <http://www.figg.org>



© 2000 FIGG Federazione Italiana Giuoco Go

|  |  |  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|--|--|
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |