

Cuprins

<i>Prefață</i>	5
<i>Cuvântul autorului</i>	9
<i>Ce este goul?</i>	13
<i>Lecția 1 - Materialul de joc</i>	14
<i>Lecția 2 – Primele mutări</i>	19
<i>Lecția 3 – Libertăți</i>	28
<i>Lecția 4 – Capturarea pieselor</i>	39
<i>Lecția 5 – Extinderea (nobi)</i>	46
<i>Lecția 6 – Obținerea de libertăți prin conectare</i>	54
<i>Lecția 7 – Obținerea de libertăți prin capturare</i>	61
<i>Lecția 8 – Sinuciderea</i>	68
<i>Lecția 9 – Ko</i>	75
<i>Lecția 10 – Teritoriu</i>	83
<i>Lecția 11 – Mutări la începutul jocului</i>	93
<i>Lecția 12 – Schițarea teritoriilor</i>	102
<i>Lecția 13 – Partidă demonstrativă</i>	112
<i>Lecția 14 – Lipsa de libertăți (damezumari)</i>	124

<i>Lecția 15 – Revenirea (uttegaishi)</i>	132
<i>Lecția 16 – Cum dăm atari?.....</i>	139
<i>Lecția 17 – Protejarea teritoriilor</i>	149
<i>Lecția 18 – Scara</i>	162
<i>Lecția 19 – Rețeaua (geta)</i>	171
<i>Lecția 20 – Ochi falși - ochi viabili.....</i>	179
<i>Lecția 21 – Grupuri vii - grupuri moarte</i>	188
<i>Lecția 22 – Nakade - partea I</i>	197
<i>Lecția 23 – Nakade - partea a II-a</i>	206
<i>Lecția 24 – Seki.....</i>	214
<i>Lecția 25 – Tipuri de mutări.....</i>	223
<i>Lecția 26 – Jocul la colțurile tablei.....</i>	231
<i>Lecția 27 – Jocul la marginea tablei</i>	240
<i>Lecția 28 – Conectarea pieselor.....</i>	248
<i>Lecția 29 – Yose.....</i>	257
<i>Lecția 30 – Semeai</i>	270
<i>Lecția 31 – Ranguri, handicap și komi</i>	278
<i>Dicționar cu termeni specifici</i>	288

Cuprins

<i>Prima mea mutare</i>	5
<i>Rezolvarea problemelor. Lecția 3</i>	7
<i>Rezolvarea problemelor. Lecția 4</i>	9
<i>Rezolvarea problemelor. Lecția 5</i>	11
<i>Rezolvarea problemelor. Lecția 6</i>	14
<i>Rezolvarea problemelor. Lecția 7</i>	17
<i>Rezolvarea problemelor. Lecția 8</i>	20
<i>Rezolvarea problemelor. Lecția 9</i>	23
<i>Rezolvarea problemelor. Lecția 10</i>	27
<i>Rezolvarea problemelor. Lecția 11</i>	31
<i>Rezolvarea problemelor. Lecția 12</i>	40
<i>Rezolvarea problemelor. Lecția 14</i>	48
<i>Rezolvarea problemelor. Lecția 15</i>	56
<i>Rezolvarea problemelor. Lecția 16</i>	63
<i>Rezolvarea problemelor. Lecția 17</i>	73
<i>Rezolvarea problemelor. Lecția 18</i>	81
<i>Rezolvarea problemelor. Lecția 19</i>	88

<i>Rezolvarea problemelor. Lecția 20</i>	97
<i>Rezolvarea problemelor. Lecția 21</i>	102
<i>Rezolvarea problemelor. Lecția 22</i>	110
<i>Rezolvarea problemelor. Lecția 23</i>	117
<i>Rezolvarea problemelor. Lecția 24</i>	123
<i>Rezolvarea problemelor. Lecția 25</i>	127
<i>Rezolvarea problemelor. Lecția 26</i>	134
<i>Rezolvarea problemelor. Lecția 27</i>	140
<i>Rezolvarea problemelor. Lecția 28</i>	146
<i>Rezolvarea problemelor. Lecția 29</i>	152
<i>Rezolvarea problemelor. Lecția 30</i>	157

CE ESTE GOUL?

*„...dacă afirmi despre go că nu are valoare,
nu are câtuși de puțin, iar dacă spui că are,
atunci are o valoare absolută!”*

NAOKI SANJUGO

În traducere liberă, „go” înseamnă încercuire. Se încercuiesc piesele adversarului, se încercuiesc teritoriile. Goul, ca oricare alt joc de gândire, presupune talent. Regulile jocului se pot învăța în câteva minute și sunt atât de naturale încât goul este considerat **o descoperire** și nu o invenție. Istoria goului începe cu mai mult de 4000 ani în urmă, iar regulile sale au rămas de atunci, practic, neschimbate.

Singurul joc ce poate rivaliza cu goul este șahul, dar între aceste două jocuri există diferențe majore care dau superioritate goului. Șahul poate fi privit ca o luptă medievală între două armate, jocul de go trebuie privit ca o campanie militară modernă. O partidă de go are o serie de lupte locale, dar care influențează situația de pe întreaga tablă de joc, lupte care sunt guvernate de principii tactice și strategice asemănătoare cu principiile și strategiile militare sau economice moderne.

LECȚIA 2 - PRIMELE MUTĂRI

În jocul de go, toate piesele au aceeași formă și aceeași valoare pe tabla de joc. Culoarele pieselor sunt, de regulă, alb și negru. Negrul va face prima mutare pe tabla de joc. Dar cine joacă cu piesele de culoare neagră?

Stabilirea culorilor se face la început, printr-o tragere la sorți, specifică jocului de go. Iată cum se procedează:

1. un jucător ascunde în mână mai multe piese albe;
2. adversarul trebuie să ghicească dacă piesele albe ascunse sunt cu soț (pare) sau fără soț (impar);
3. răspunsul adversarului se face prin plasarea pe tabla de joc a unei piese negre, dacă vrea să răspundă „fără soț (impar)”, sau a două piese negre, dacă vrea să răspundă „cu soț (par)”;
4. jucătorul care a ascuns piesele albe le pune pe tabla de joc și se stabilește dacă sunt în număr par sau impar;
5. dacă răspunsul dat este corect, cel care a ghicit primește piesele negre, iar în cazul în care răspunsul nu este corect, el primește piesele albe.

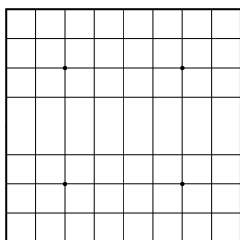
Cel mai ușor mod de stabilire dacă piesele albe ascunse sunt în număr par sau impar constă în aranjarea lor pe perechi:

- dacă toate perechile sunt complete, avem număr par;
- dacă există o pereche incompletă, numărul e impar.

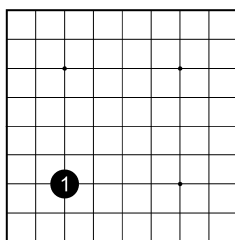
În acest mod nu este necesară numărarea pieselor albe ascunse, numărul lor nu este important. Important este doar

dacă ele sunt în număr par sau impar! Această modalitate de stabilire a culorilor de joc se numește, în japoneză, **nigiri**.

Vom folosi o tablă 9X9. La începutul partidei de go, tabla de joc este goală ca în dia.2.1. Piesele se pot plasa în orice intersecție liberă a tablei, inclusiv la colțuri sau pe marginile tablei.

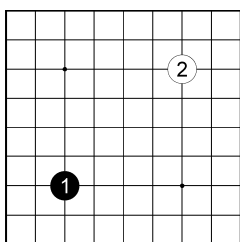


dia.2.1

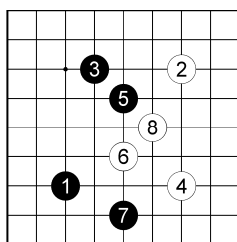


dia.2.2

Piesele pe tablă se plasează alternativ. Negrul pune prima piasă într-o intersecție liberă a tablei, fapt ilustrat în dia.2.2. Urmează la mutare albul care va plasa pe tablă o piasă, într-o altă intersecție liberă, ca în dia.2.3 Jocul continuă cu negrul și albul mutând alternativ. Câteva mutări sunt ilustrate în dia.2.4.



dia.2.3



dia.2.4

Pentru identificarea mutărilor și a ordinii acestora, mutările se numerează cu cifre plasate pe piesele mutate. O piasă plasată pe tabla de joc nu mai poate fi mutată în altă parte a tablei. Jucătorii se pot abține de la a muta spunând

„PAS”. Când un jucător spune „PAS”, el pierde dreptul de a muta pe moment, dar poate juca în continuare, după ce adversarul a mutat. Nu se spune „PAS” când adversarul e la mutare. Un jucător nu poate muta de mai multe ori la rând, decât dacă adversarul spune „PAS”.

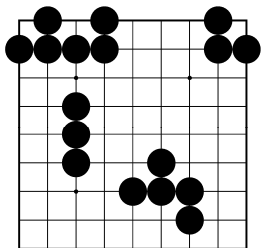
Dacă ambii jucători spun „PAS”, consecutiv, jocul se termină în acel moment! Nu este recomandat să se spună „PAS”, decât la finalul partidei.

Până acum s-au plasat pe tabla de go piese care nu vin în contact unele cu altele. Ce se întâmplă dacă mai multe piese de aceeași culoare vin în contact între ele?

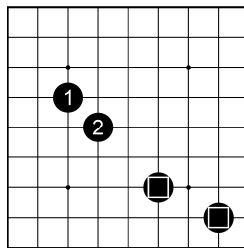
Piesele de aceeași culoare aflate în contact între ele formează un lanț de piese.

În dia.2.5 sunt prezentate patru lanțuri de piese. Lanțurile pot avea forme diferite sau număr diferit de piese și pot apărea oriunde pe tabla de joc.

În dia.2.6 sunt ilustrate situații în care piesele nu fac parte dintr-un lanț de piese pentru că nu sunt în contact. Piesele 1 și 2 sau piesele marcate cu pătrățel nu au linie dreaptă între ele și, ca urmare, nu fac parte din același lanț de piese.



dia.2.5



dia.2.6

Piesele care nu fac parte dintr-un lanț de piese sunt tratate separat.

Deseori, un lanț de piese se mai numește și grup de piese. Între aceste două concepte există unele deosebiri subtile, pe care nu le vom analiza acum.

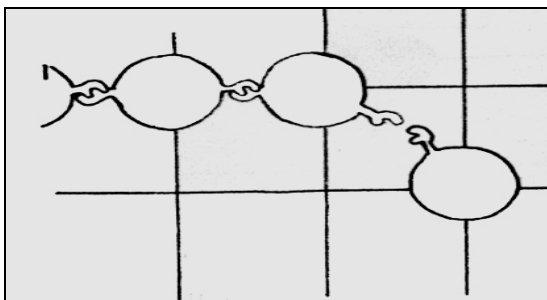
În urma acestei lecții, putem desprinde următoarele concluzii:

1. stabilirea culorilor se face prin nigiri;
2. mutare înseamnă plasarea unei piese într-o intersecție liberă de pe tablă;
3. jucătorii mută alternativ câte o piesă;
4. piesele plasate pe tabla de joc nu se mai mută;
5. se consideră mutare și dacă se spune „PAS”;
6. toate piesele de aceeași culoare, aflate în contact între ele, formează un lanț de piese.



Dicționar

nigiri – modul de stabilire a culorilor de joc



Piesele de go nu sunt conectate și pe diagonală.



Întrebarea 1.

Cum se numește procedeul de stabilire a culorilor de joc?

Răspunsul 1:

.....

Întrebarea 2.

Când se face stabilirea culorilor de joc?

Răspunsul 2:

.....

Întrebarea 3.

Ce culoare au piesele ascunse la nigiri?

Răspunsul 3:

.....

.....

Întrebarea 4.

Cine va juca utilizând piesele negre?

Răspunsul 4:

.....

.....

Întrebarea 5.

Cine va juca utilizând piesele albe?

Răspunsul 5:

.....

.....

Întrebarea 6.

Ce înseamnă dacă un jucător a spus „PAS”?

Răspunsul 6:

.....
.....

Întrebarea 7.

Poate un jucător muta de două ori consecutiv?

Răspunsul 7:

.....
.....

Întrebarea 8.

Ce se întâmplă dacă ambii jucători spun „PAS”, consecutiv?

Răspunsul 8:

.....
.....

Întrebarea 9.

Când două piese fac parte dintr-un lanț de piese?

Răspunsul 9:

.....
.....

Întrebarea 10.

Câte lanțuri de piese negre sunt în dia.2.5?

Răspunsul 10:

.....
.....

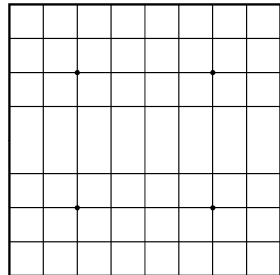
Teme



Desenați cerculețe pline, în cazul pieselor negre, și cerculețe goale, în cazul pieselor albe. Reprezentați astfel de cerculețe pe fiecare diagramă, pentru a rezolva temele date.

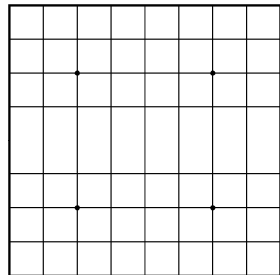
Tema 1:

Desenați o piesă neagră la un colț al tablei, una albă pe una dintre marginile tablei și o piesă neagră la centrul tablei.



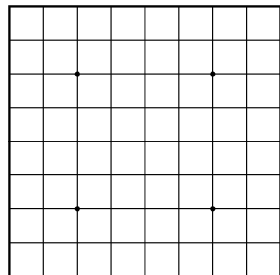
Tema 2:

Construiți pe tabla de go trei lanțuri de piese diferite: două albe și unul negru, formate fiecare din câte cinci piese.



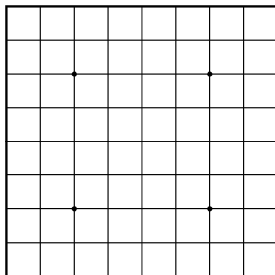
Tema 3:

Construiți trei lanțuri de piese albe care, în total, să aibă opt piese.

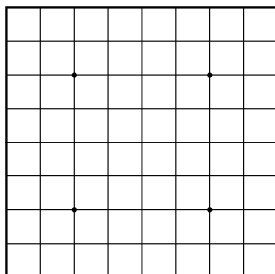


Tema 4:

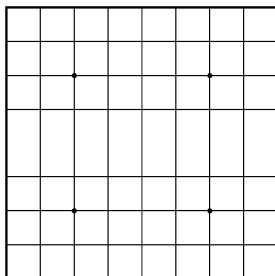
Desenați pe tabla de go șase piese negre, dar care să nu formeze niciun lanț de piese.

**Tema 5:**

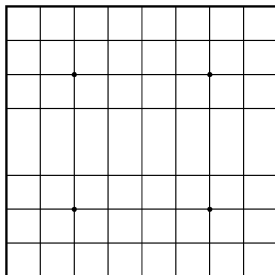
Desenați pe tabla de go șase piese albe care să formeze două lanțuri de piese.

**Tema 6:**

Construiți pe tabla de go câte un lanț de cinci piese albe și opt piese negre, astfel încât câte trei piese de culori diferite să fie în contact între ele.

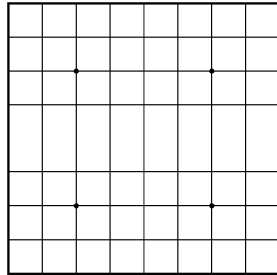
**Tema 7:**

Construiți un lanț de piese albe care să înconjoare patru intersecții.

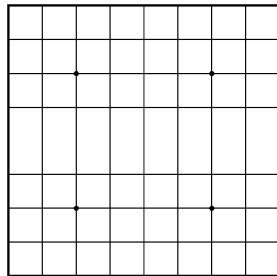


Tema 8:

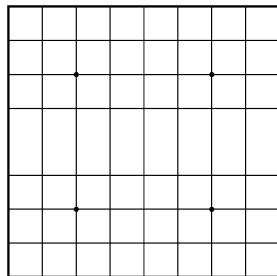
Construiți un lanț de piese albe care să înconjoare cinci intersecții.

**Tema 9:**

Construiți un lanț de piese albe care să înconjoare trei intersecții și un lanț de piese negre care să înconjoare complet lanțul de piese albe.

**Tema 10:**

Construiți un lanț de piese albe care să înconjoare trei intersecții și un lanț de piese negre care să înconjoare lanțul alb, dar nu toate piesele negre să se afle în contact cu piesele albe.

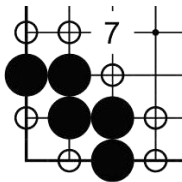


Rezolvarea problemelor.

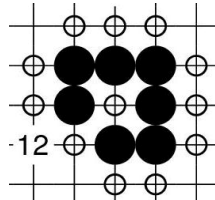
Lecția 3



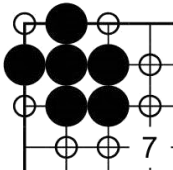
Libertățile fiecărui grup de piese sunt marcate cu ceruțele, iar numărul de libertăți este scris într-o intersecție alăturată.



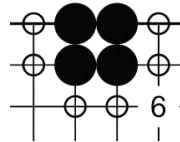
Rezolvarea problemei 3.1



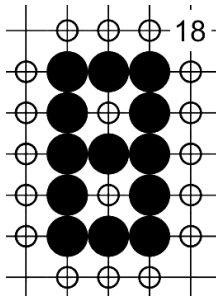
Rezolvarea problemei 3.2



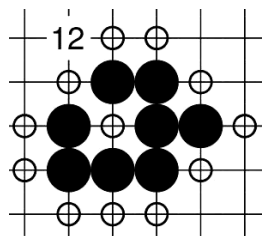
Rezolvarea problemei 3.3



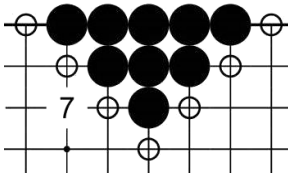
Rezolvarea problemei 3.4



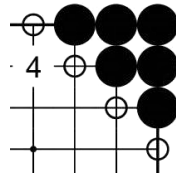
Rezolvarea problemei 3.5



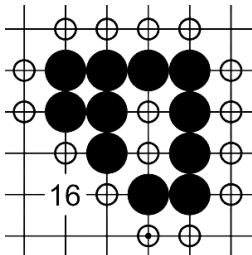
Rezolvarea problemei 3.6



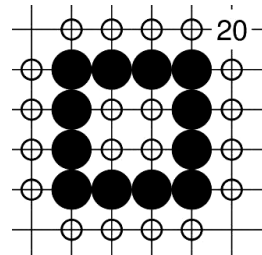
Rezolvarea problemei 3.7



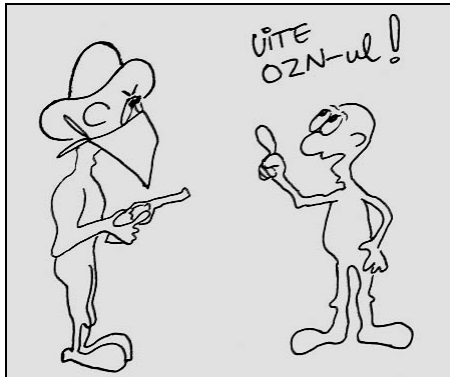
Rezolvarea problemei 3.8



Rezolvarea problemei 3.9



Rezolvarea problemei 3.10



Joacă întâi mutările urgente apoi pe cele mari!