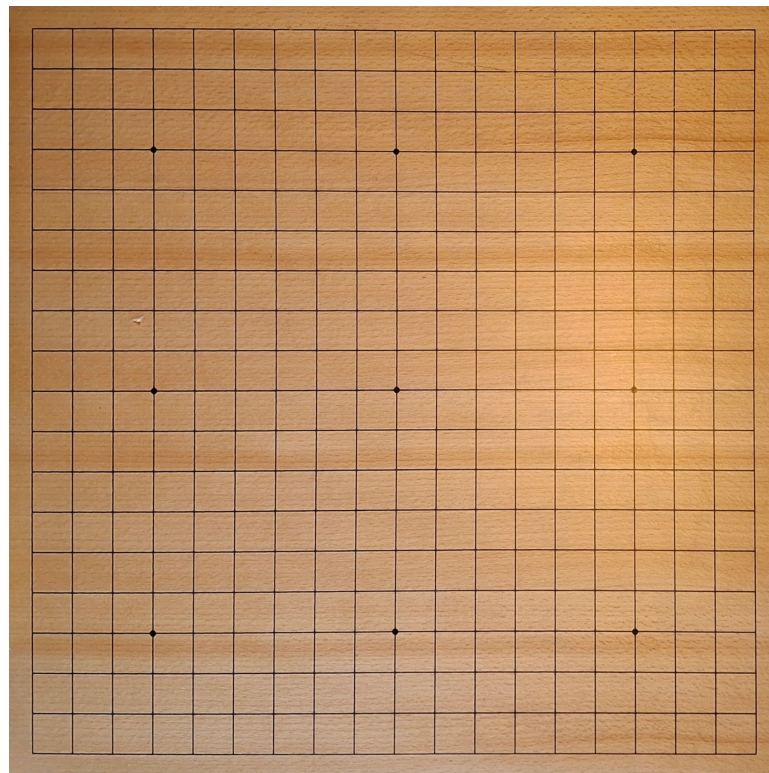


Go – Pelin kulku

Demonstraatio tavanomaisesta pelistä

Pelilauta

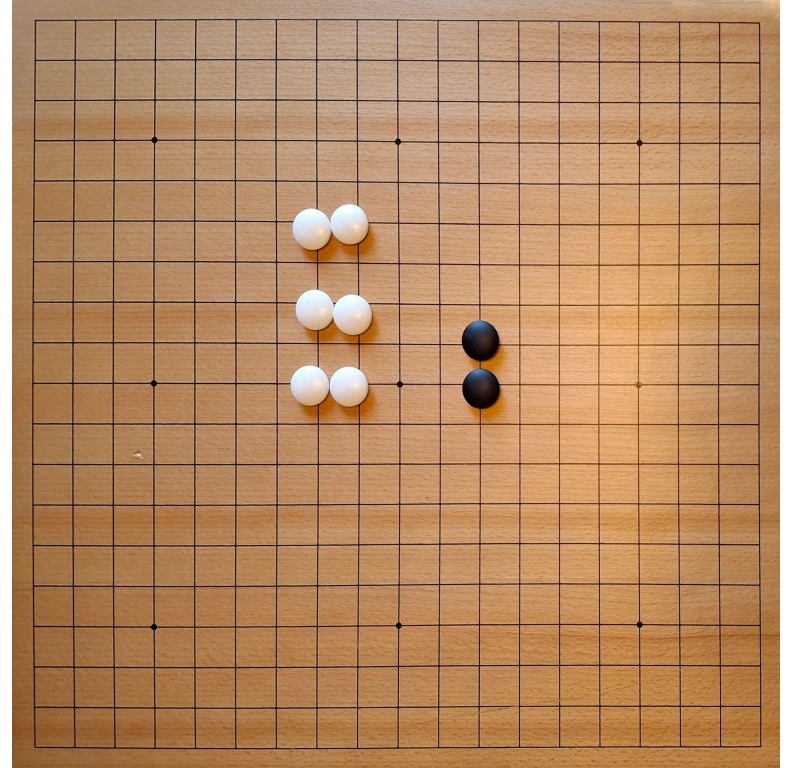
Peli tapahtuu 19×19 laudalla.



Aloitusvuoron määrittäminen eli nigiri

Yksi pelaaja ottaa kourallisen pelinappuloita, ja toinen yrittää arvata onko määrä parillinen vai pariton. Oikein arvattuaan saa pelata ensimmäisen siirron.

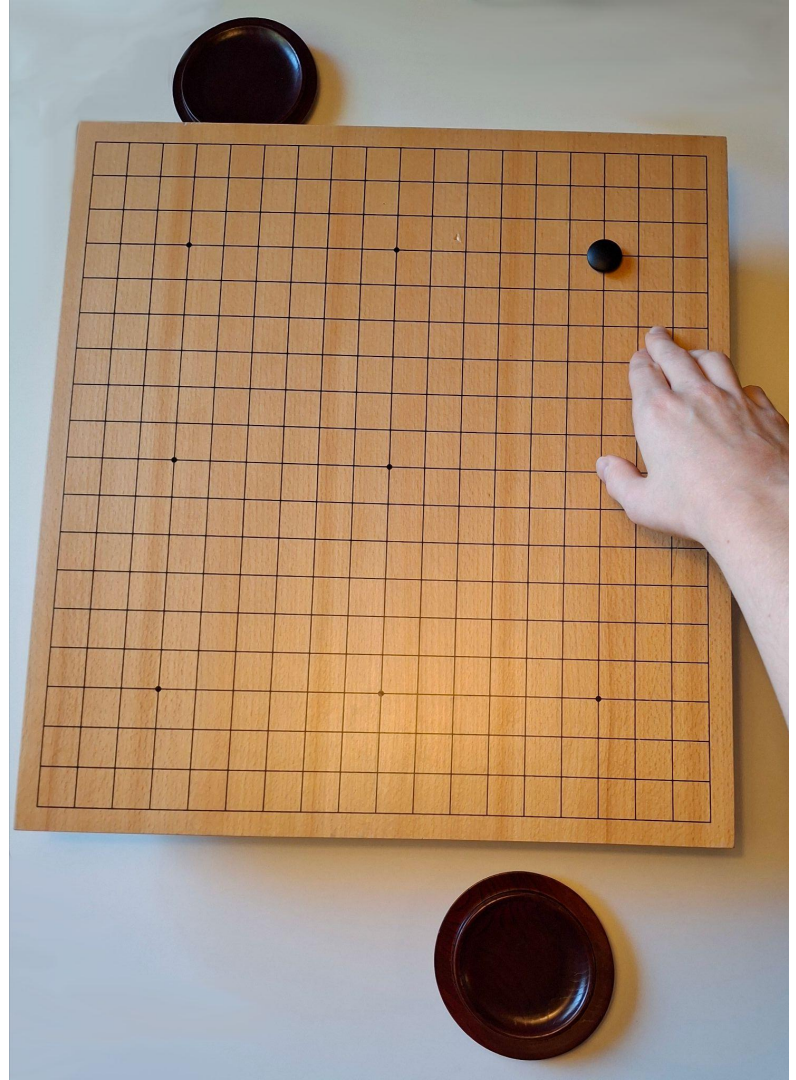
(Väärästä arvauksesta joutuu aloittamaan toisena.)



Ensimmäinen siirto

Musta aloittaa. Pelinappulat (kivet) pelataan ruudukon risteyskohtiin.

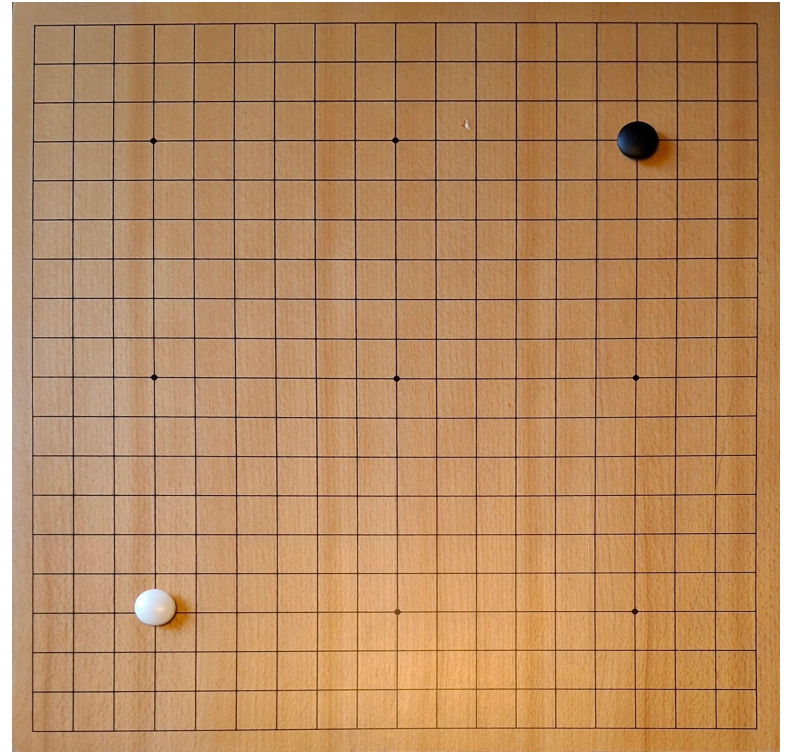
(Pelin aikana vangitut kivet kerätään astioihin.)



Toinen siirto

Valkea pelaa toisen siirron.

Musta ja valkea pelaavat vuorotellen.

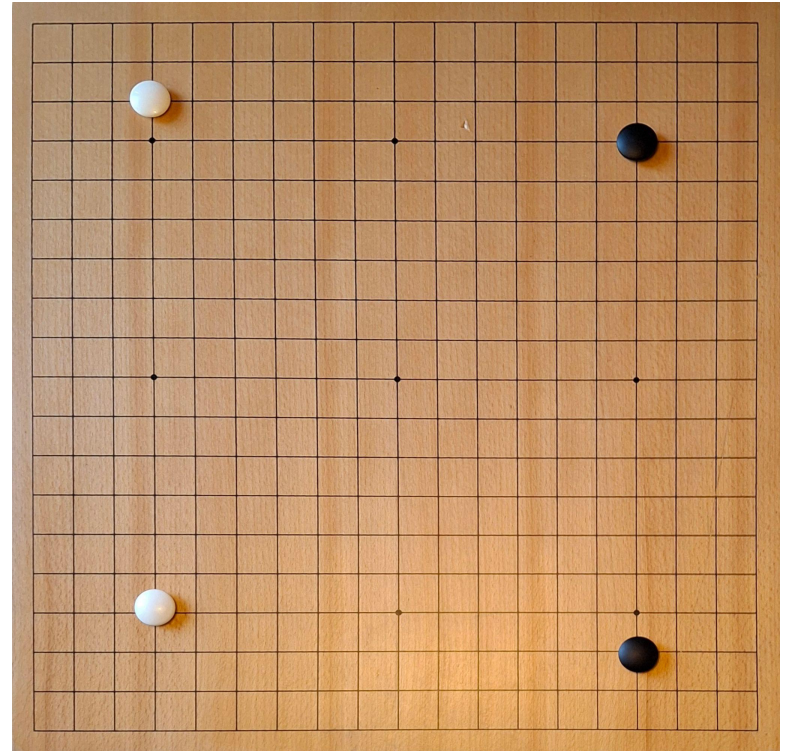


Alkupeli eli fuseki

Alussa on tärkeää luoda vaikutusvaltaa mahdollisimman tehokkaasti.

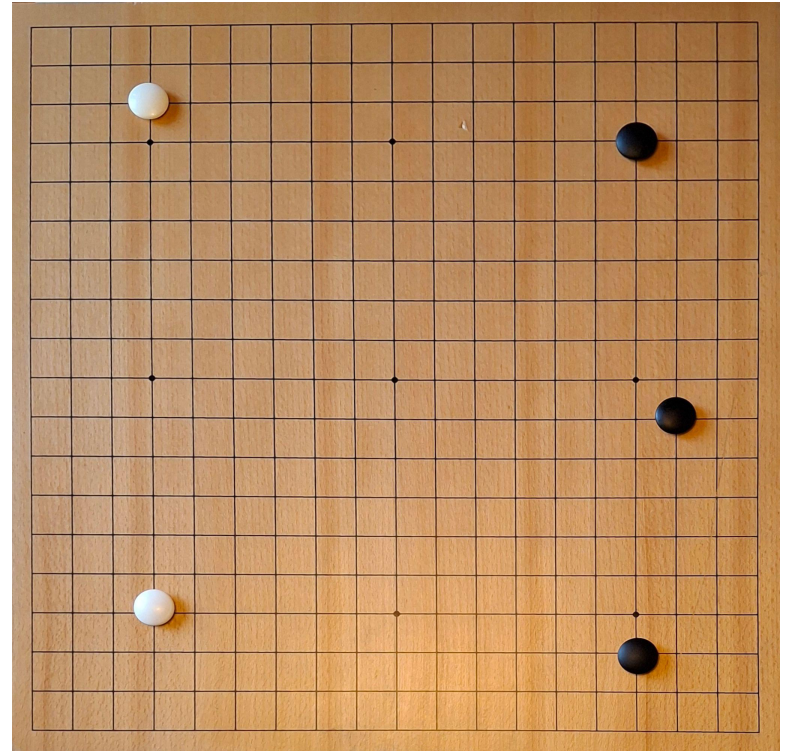
Pelaamalla nurkkaan tarvitsee tehdä vain kaksi seinää lisää luodakseen aluetta.

(Vertaa pelaamista laudan keskelle, jossa pisteitä tekevä alue vaatisi sen sulkemista neljästä ilmansuunnasta.)



Kirja-avaukset

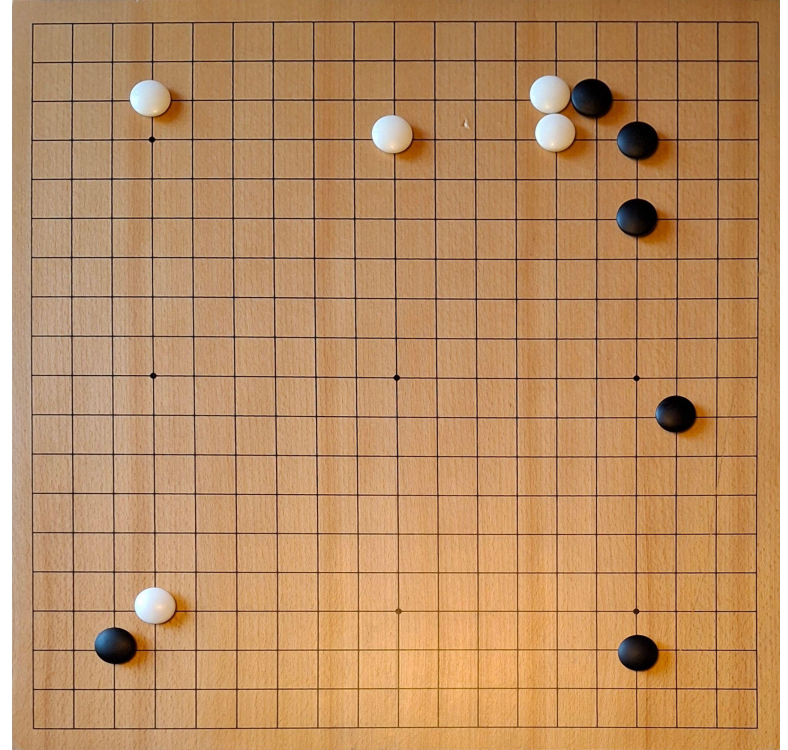
Shakkiin verrattuna teoreettisia avauksia on vähemmän. Tämä kolmen mustan kiven kuvio tunnetaan nimellä *matala kiinalainen avaus*.



Nurkkasekvenssi eli joseki

Jokaiseen nurkaan pelataan yleensä optimaalinen (tai vähintäänkin trendikäs) siirtojen sarja, jonka tulos on molemmille pelaajille tasapuolinen.

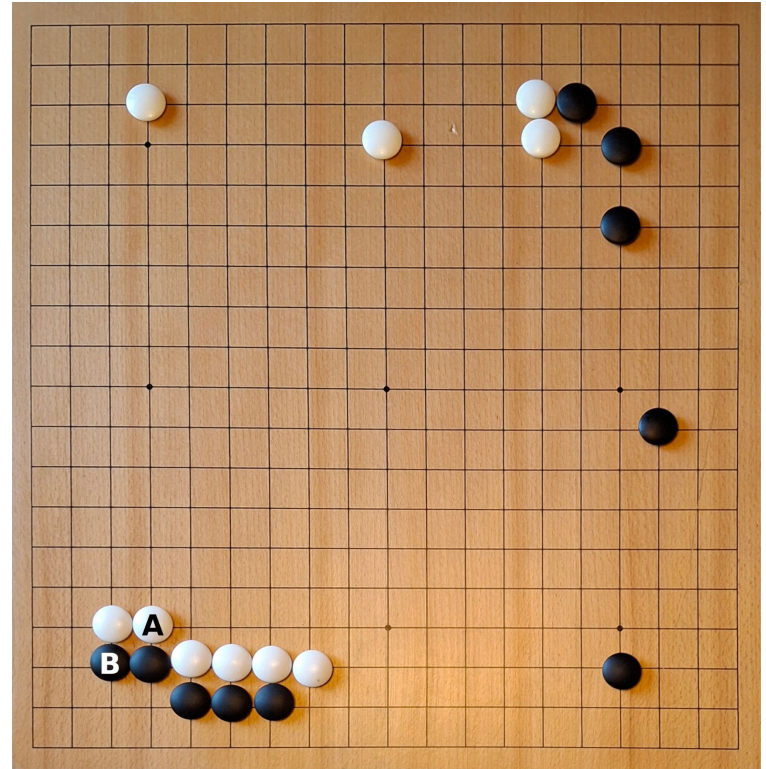
(Toki aina voi kokeilla onneaan/kykyjään ja pelata intuitiolla, mutta varo vain! Taitava vastustaja osaa rangaista yleisimmistä virheistä.)



Invaasio

Kun vastustajalla on kivi 4-4-pisteessä (A) johtaa pelaaminen 3-3-pisteeseen (B) tavanomaisesti nurkan valtaamiseen.

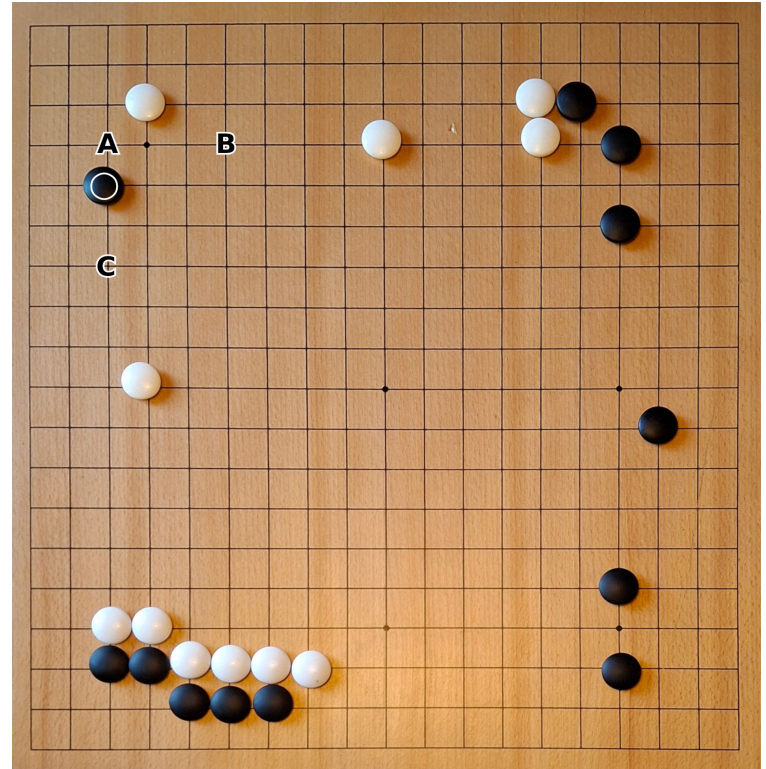
Kompensaatioksi menetetystä alueesta valkea saa vaikutusvaltaa, joka auttaa tulevissa taisteluissa vallatun nurkan lähetyvillä.



Nurkan lähestyminen eli kakari

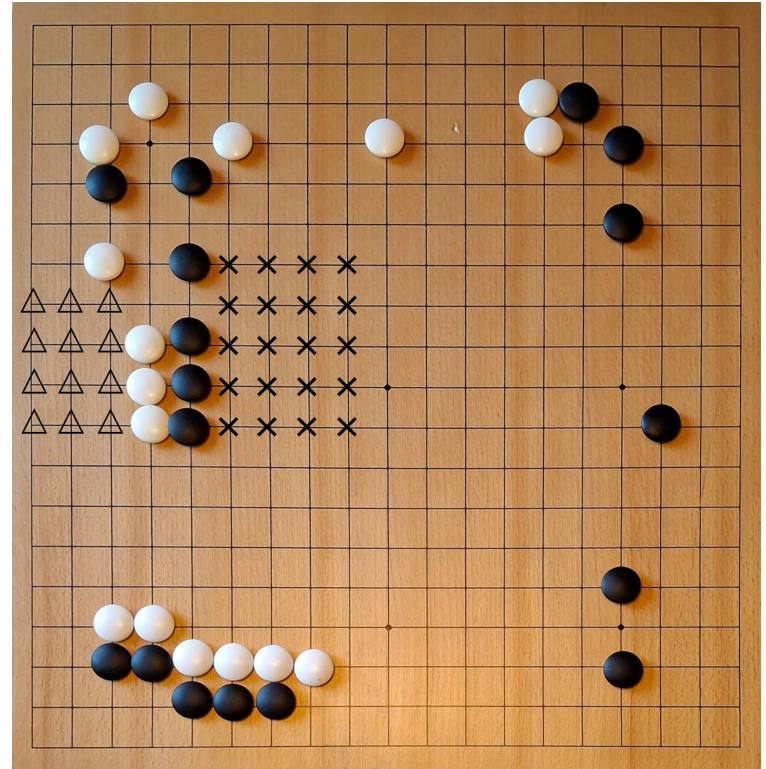
Monet josekit alkavat nurkan lähestymisestä.

Vastustaja voi puolustaa nurkkaa (A), laajentaa poispäin lähestyvistä kivistä (B) tai hyökätä välittömästi lähestyvän kiven kimppuun (C).



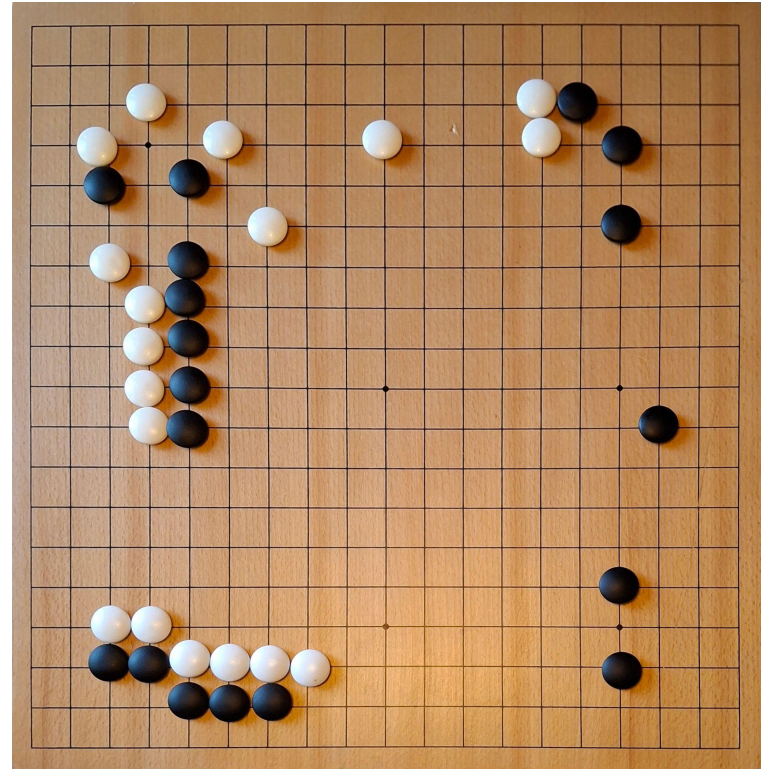
Alue vastaan vaikutusvalta

Takaa-ajon seurauksena valkea teki aluetta (Δ) ja musta sai kompensaa tioksi vaikutusvaltaa (\times).



Vaikutusvallan neutralointi

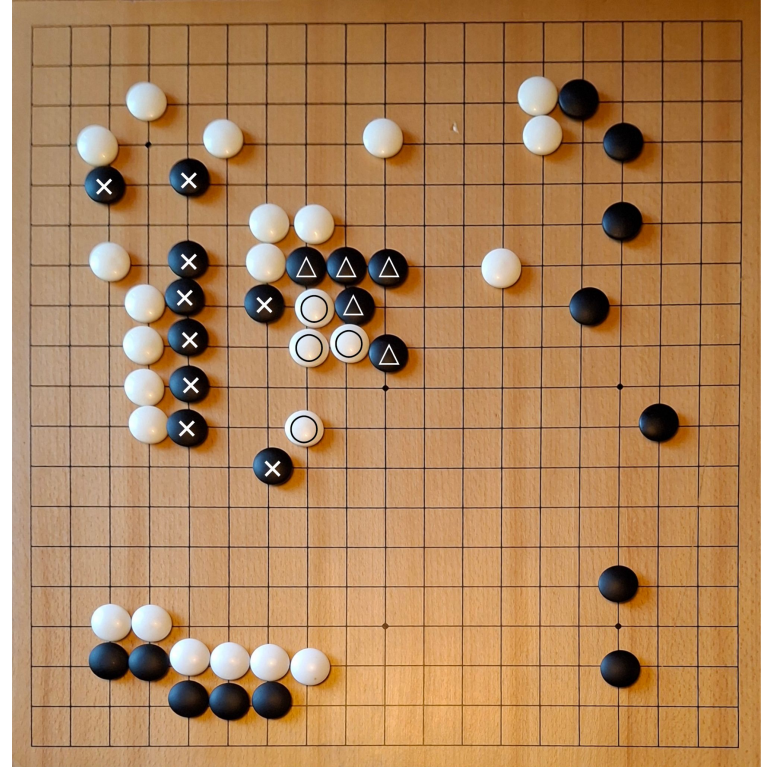
Valkea pyrkii neutraloimaan mustan seinän vaikutusta pelaamalla sen lähelle, mutta kuitenkin pysytellen lähellä omia kiviä.



Leikkaantuminen

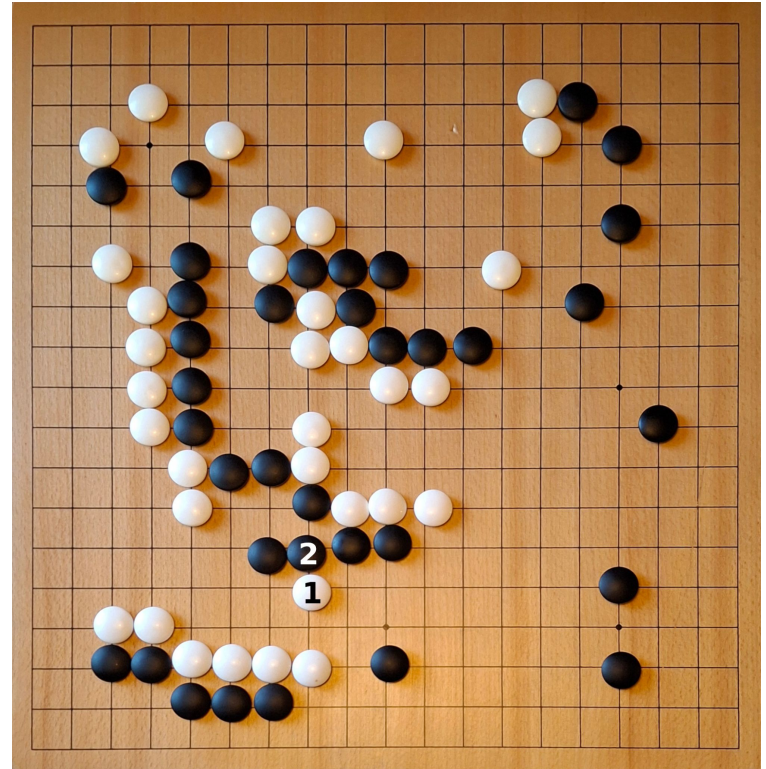
Mustan ryhmät (× ja △) ovat leikkautuneet erilleen. Valkean ryhmällä (○) ei ole hätää sillä mustan ryhmät ovat vielä liian heikkoja vangitakseen leikkaavat kivet.

Huom. vangitseminen tapahtuu ympäröimällä kiviryhmä täydellisesti.



Kurkistus eli peep

Monille kivimuodostelmilla ja siirtosarjoilla on annettu nimi. Valkea *kurkisti* (1) ja musta vastasi *kytkemällä leikkauskohdan* (2).



Vihdoin turvassa

Mustan “lohikäärme” pääsi pakoon.

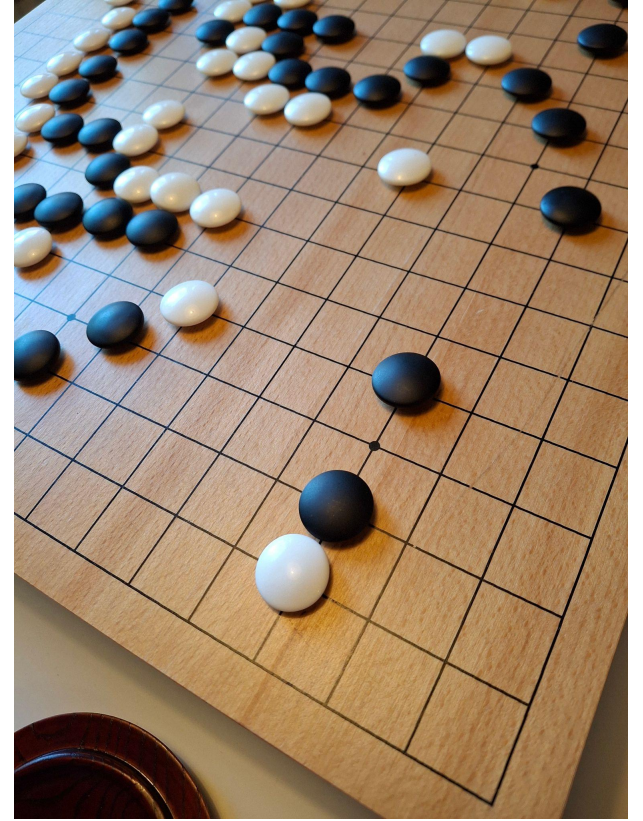
Kytkentä elävään ryhmään (A) tai perustan rakentaminen (B) ovat *miai* eli vastustaja ei voi estää pelaajaa saamasta jompaakumpaa.

Valkean ei tarvinnut tappaa mustan ryhmää. Eläminen keskellä lautaa riitti tekemään mustan suunnitelmat tyhjiksi.



Kysyvä siirto

Valkea pyrkii selvittämään pelin suunnan ennen jatkotoimenpiteitä.



Ko-taistelu

Kumpikin pelaajista haluaisi pelata siirrot (A) ja (B), mutta vastustaja pystyy pelaamaan toisen vastauksena yhteen.

Ko-sääntö kieltää pelitilanteen toistamisen, josta seuraa että muun laudan tilanne määrää kumpi pelaajista saa lopulta pelata (A) ja (B).



Ko-uhat

Kaikki siirtoparit (A & B), (C & D), (E & F), (G & H) sekä (I & J) ovat ko-uhkia ja niiden vastauksia.



Ko-taistelusta perääntyminen

Musta ei löytänyt riittävän isoja ko-uhkia jatkaakseen taistelua, joten hän perääntyy välttyäkseen täydeltä romahdukselta.



Loppupeli eli yose

Kaikki suurimmat kiviryhmittymät ovat elossa. Toiminta laudalla keskittyy oman alueen laajentamiseen ja vastustajan alueen pienentämiseen.



Loppupeli jatkuu

Lokaalit siirrot pyritään pelaamaan suuruusjärjestyksessä.

Pistemäärällisesti pienen siirron voi pelata *sentessä* eli aloitteella, jos se uhkaa suurta jatkosiirtoa. Vastustaja joutuu silloin vastaamaan passiivisesti eli pelaamaan *gotessa*.



Nollapistesiirrot eli damet

Pelin voi päättää, kun laudalle ei ole enää pisteitä tekeviä siirtoja.

Modernit pisteytysalgoritmit osaavat olla antamatta pisteitä kolmiolla merkityistä paikoista (Δ).



Pisteidenlasku

Fyysisellä laudalla pelatessa on selkeintä täyttää damet. Peli on virallisesti ohi, kun kumpikin pelaaja passaa t.s. luopuu pelivuorostaan perätysten.

Irtonaiset vastustajan kivet (Δ) omalla alueella lisätään vankeihin.

Pisteitä saa jokaisesta laudan risteyskohdasta omien kiven ympäröimällä alueella. Lisäksi jokainen vangittu vastustajan kivi on pisteen arvoinen. Valkea saa myös 6,5 pistettä kompensatiota (*komi*) mustan aloitusvuorosta.



Pisteidenlaskun helpottaminen

Vangitut kivet kannattaa ripotella vastustajan alueen sisälle ja alueet järjestellä vitosiksi, kympeiksi tai suorakulmioiksi yhteenlaskun helpottamiseksi.

Mustalla: 57 pistettä aluetta + 7 vankia = 64 pistettä

Valkealla: 75 pistettä aluetta + 9 vankia + komi 6,5 = 90,5 pistettä

Tulos: Valkea voittaa 26,5 pisteellä.

