



## **Jijbent.nl: spelregels Go**

Vincent de Boer  
Copyright 2022 Jijbent.nl

# Inhoud

<b>Spelregels Go</b> .....	<b>1</b>
Inleiding en doel van het spel.....	1
Vrijheden.....	1
Slaan.....	1
Zelfmoord.....	2
Ogen.....	2
Vals oog.....	2
Ko.....	3
Passen.....	3
Score.....	3
Dode groepen.....	4
Ingesloten gebieden.....	4
Seki.....	5
Go leren?.....	5

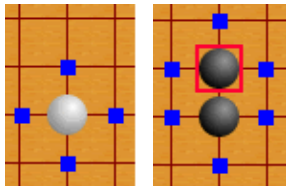
# Spelregels Go

## Inleiding en doel van het spel

Go is een klassiek oosters bordspel, waarin het doel is om een zo groot mogelijk deel van het bord te bezetten door dit te omsingelen met de eigen stenen. Het spel kan zich wat betreft aantal beoefenaars goed meten met het schaakspel en is dus een van de meest gespeelde spellen ter wereld. Waar bij schaken de individuele kwaliteiten van de verschillende stukken van groot belang zijn, verlenen de go-stenen hun kracht uit aantallen en samenwerking.

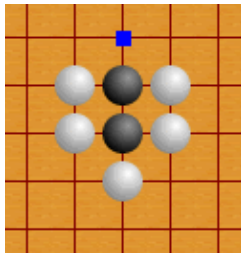
## Vrijheden

Beide spelers zetten om de beurt 1 steen op een kruispunt van lijnen. Een belangrijk concept bij go zijn "vrijheden". Een losse steen zonder burens heeft 4 vrijheden, dit zijn lege velden die vanaf deze steen via de lijntjes bereikbaar zijn (niet diagonaal dus, maar vertikaal en horizontaal wel). Als 2 stenen van dezelfde kleur via een lijntje verbonden zijn dan vormen ze samen een "keten". Ketens delen hun vrijheden en zijn voor de rest van het spel met elkaar verbonden. 2 verbonden stenen zonder burens hebben dan dus 6 vrijheden.



## Slaan

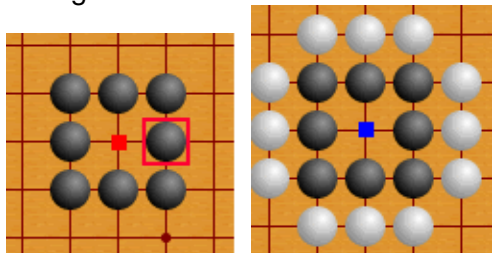
Stenen en ketens van de tegenstander kunnen geslagen worden door alle vrijheden van deze keten af te nemen. Je neemt een vrijheid van een keten af door je eigen stenen op de lege velden naast deze keten te zetten en ze zo in feite met jouw stenen te omsingelen. Omdat een keten de vrijheden van al z'n stenen deelt kunnen ketens dus alleen in hun geheel geslagen worden als geen enkele steen in de keten meer vrijheden heeft.



*De zwarte stenen kunnen in 1 zet worden geslagen*

## Zelfmoord

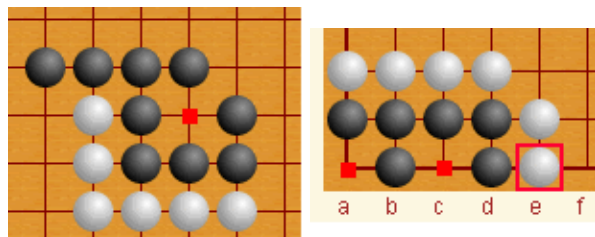
Het is niet toegestaan een steen te zetten op een plek waar deze geen vrijheden meer heeft als hij daarmee geen groep van de tegenstander slaat. Je mag dus deze zet wel doen om een keten van de tegenstander te doden.



*Wit: op het rode punt zetten is zelfmoord, op het blauwe punt wordt de zwarte groep gedood.*

## Ogen

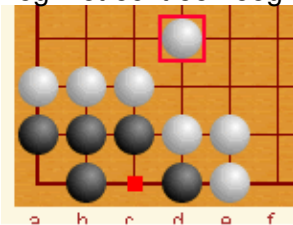
Ogen zijn gebieden die door een keten omsloten zijn waar de tegenstander niet in zal kunnen zetten zonder dat hij meteen dood zal gaan. Zo'n oog garandeert dus eigenlijk een vrijheid voor die keten. Door de zelfmoord-regel kan je een groep met 1 oog wel doden door met je steen in het oog de laatste vrijheid van de keten af te nemen. Heeft een groep echter 2 ogen dan kun je in geen van beide ogen zetten omdat geen van beide de laatste kan zijn. Een groep met 2 ogen kan dus nooit meer van het bord afgenomen worden, hoeveel zetten de tegenstander ook achter elkaar mag doen. Zo'n groep wordt 'levend' genoemd. Dit is erg belangrijk, omdat je er nu van alles aan vast kan maken wat vervolgens ook levend is (ketens kunnen alleen in hun geheel geslagen worden).



*Zwart heeft 1 oog. De zwarte groep heeft 2 ogen, en leeft.*

## Vals oog

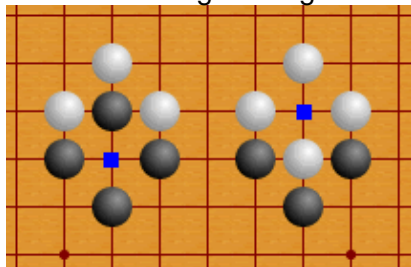
Soms lijkt een positie een oog omdat het veld is omsloten door stenen van 1 kleur, maar kan de ander dat oog altijd nog verpesten doordat het niet is omsloten door 1 enkele keten. Dan is het dus nog niet echt een oog.



*Het rode punt is geen "echt" oog. Zwart heeft dus maar 1 oog, en leeft niet.*

## Ko

De "ko" regel voorkomt eindeloze herhaling van zetten. Het is niet toegestaan om precies één steen te slaan die de vorige zet precies één steen van jou heeft geslagen. Deze regel wordt op jibent automatisch afgedwongen.



*Voorbeeld van een ko-situatie. Wit mag zwart niet meteen terugslaan.*

Omdat je na een andere zet wel mag terugslaan als de ander de ko niet heeft dichtgezet kan het handig zijn om zetten op te sparen waar de ander verplicht op moet reageren. Reageert hij namelijk op jouw zet ergens anders op het bord dan kan je de ko weer slaan en mag de ander niet meteen terugslaan.

## Passen

Als je geen zinnige zet meer denkt te kunnen/moeten doen omdat alle gebieden begrensd zijn dan kun je passen. Als beide spelers gepast hebben dan is het spel in principe afgelopen en begint de telfase, waarin de uitslag van de partij bepaald wordt. Bij go is dit niet altijd even makkelijk.

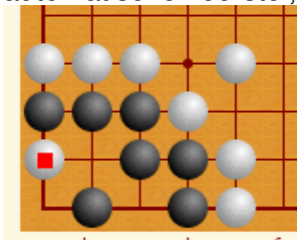
## Score

Jouw score wordt gegeven door: aantal ingesloten punten gebied + aantal gevangen stenen van de tegenstander + aantal stenen van de tegenstander die nog op het bord staan maar ten alle tijde gedood kunnen worden ("dode stenen"). Dit wordt verderop uitgelegd. Wit krijgt bovendien een bonus om het beginvoordeel van zwart te compenseren. Die bonus (Komi) is 6,5 punten.

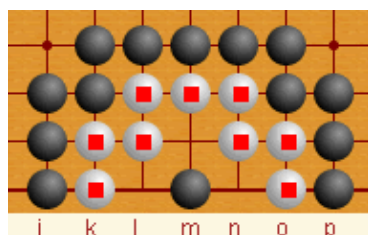
## Dode groepen

Dode groepen (ketens) zijn stenen die nog op het bord staan, maar die ten alle tijde geslagen kunnen worden, omdat ze nooit 2 ogen kunnen maken. Zulke stenen hoeven tijdens het spel niet geslagen te worden omdat ze na afloop automatisch worden gevangen. Sla ze ook niet als het niet echt moet, want om ze te slaan moet je stenen in je eigen gebied zetten wat je juist punten kost. Bovendien zijn deze zetten volkomen nutteloos.

In principe worden dode groepen op jibent automatisch gedetecteerd. Omdat er echter oneindig veel hele ingewikkelde situaties te bedenken zijn kan het zijn dat de automatische detectering een fout maakt. In dat geval is het mogelijk dit handmatig te corrigeren. Als je het concept van dode stenen nog niet helemaal goed begrijpt is het aangeraden om gewoon accoord te gaan met het automatische voorstel, dit zal in 95% van de gevallen wel goed zijn.



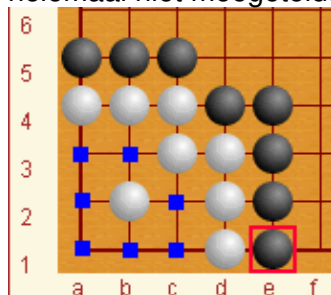
*De rood gemerkte steen zal aan het eind van het spel verwijderd worden. De zwarte groep heeft dan 2 ogen en leeft.*



*De witte stenen zijn dood, de zwarte steen in het midden maakt het voor wit onmogelijk 2 ogen te maken.*

## Ingesloten gebieden

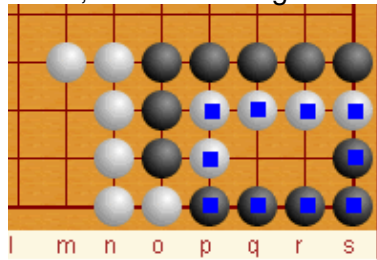
Nadat dode stenen verwijderd zijn worden de gebiedspunten geteld. Een gebied wordt voor jou geteld als het geheel is omsloten door de eigen stenen. Alleen lege velden worden geteld, jouw stenen tellen niet als punten. Zet daarom geen stenen in gebied dat toch al van jou is, omdat jouw gebied daardoor kleiner wordt en het je dus punten kost. Let ook op dat je niet te vroeg past, want als je een heel groot gebied hebt ingesloten met een klein gaatje in de muur dan wordt het dus helemaal niet meegeteld!



*Wit heeft hier 7 punten gebied ingesloten.*

## Seki

Het is denkbaar dat er een situatie optreedt waarin groepen geen 2 ogen hebben, maar elkaar toch niet kunnen doden zonder zelf dood te gaan. In het onderstaande voorbeeld zal degene die als eerst in een van de 2 middenvelden zet zelf zijn groep kwijtraken. Beide groepen blijven daarom staan, het omsloten gebied is neutraal.



*De blauw gemarkeerde stenen "leven in seki".*

## Go leren?

Wil je Go leren, dan is er een speciale website van de Nederlandse Go bond: [321Go](http://321Go.nl).

Auteur: Vincent de Boer (Vinnie).