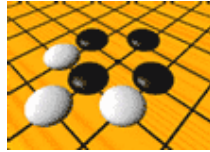


GO, EEN SPEL VOOR IEDEREEN

NEDERLANDSE

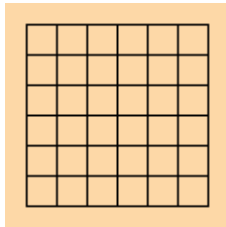


GO BOND

Go is een bordspel voor twee personen. We kunnen go vergelijken met schaken of dammen. Go is mooi, omdat het tegelijkertijd eenvoudig en ingewikkeld is. De regels zijn heel logisch en eenvoudig. Iedereen kan de basisregels leren en dus kan iedereen er plezier aan beleven een partij te spelen. Maar voor wie het spel echter echt goed wil beheersen is er echter een lange weg te gaan met veel boeiende ontdekkingen.

De clubs aangesloten bij de Nederlandse Go Bond organiseren ook beginnerscursussen. Klik [hier](#) voor meer informatie.

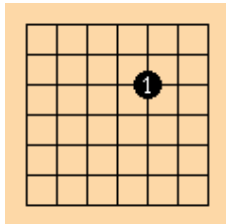
Go spelen we gewoonlijk op een bord van 19x19 lijnen. Speciaal voor de beginnende speler presenteren we het spel hier op een klein bord. Een partij go op een standaardbord kent verbluffend veel mogelijkheden, veel meer dan schaken of dammen. Computers weten er dan ook geen raad mee. Mensen wel. U dus. Veel plezier ermee!



figuur 1

Het materiaal

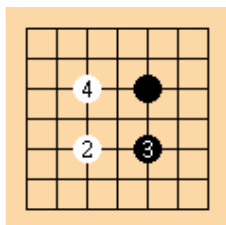
We spelen go op een bord met een gelijk aantal horizontale en verticale lijnen. In **figuur 1** is een bord van 7x7 lijnen afgebeeld. Standaard spelen we go op een bord met 19x19 lijnen. Voor de duidelijkheid gebruiken we bij de uitleg een 7x7-bord. Om in het begin te oefenen is een 7x7-bord ook zeer geschikt. We spelen met witte en zwarte, lensvormige stenen. Het aantal beschikbare stenen is in principe onbeperkt.



figuur 2

Het spelen

We beginnen te spelen op een leeg bord zoals **figuur 1**. We spelen om beurten één steen van de eigen kleur op een van de kruispunten van de lijnen, dus niet in de vakjes. Daarbij tellen ook de randpunten en de hoekpunten mee. Zwart begint. Een eenmaal geplaatste steen mag niet meer worden verschoven. In **figuur 2** zien we hoe zwart de eerste steen op het bord speelt. In **figuur 3** volgen de volgende 3 zetten. Wit antwoordt met 2, vervolgens zwart 3 en verder met wit 4. De figuren geven een partij weer, de diagrammen de



figuur 3

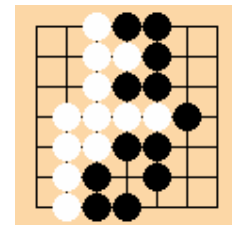


diagram 1

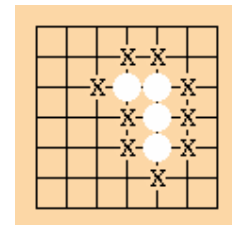


diagram 2

voorbeelden en varianten.

De bedoeling

Het is de bedoeling om aan het eind van het spel een groter deel van het bord te beheersen dan de tegenstander. In **diagram 1** zien we de eindstand van een partij. Beide spelers hebben een gedeelte van het bord afgebakend. Wit heeft de linkerkant van het bord afgebakend en zwart de rechterkant. Wit beheerst dus de linkerhelft en zwart de rechterhelft.

Voor het bepalen van de eindstand tellen we de beheerste lege kruispunten en de gevangen stenen bij elkaar op. Wit beheerst links 10 punten en zwart rechts 15 punten. Zwart heeft dus 5 punten meer dan wit en heeft daarmee gewonnen.

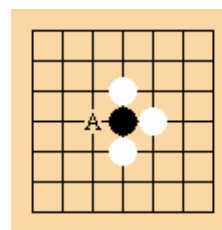


diagram 3

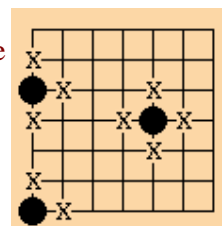
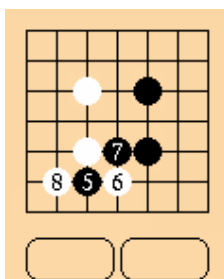


diagram 4



figuur 4

Ketens en vrijheden

Stenen van één kleur die langs de rechte lijnen direct met elkaar verbonden zijn vormen een keten. De 4 witte stenen in **diagram 2** vormen een keten. De 3 witte stenen in **diagram 3** zijn niet met elkaar verbonden. Zij vormen niet samen één keten, maar vormen elk op zich een keten van één steen.

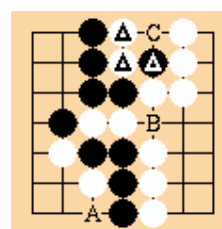
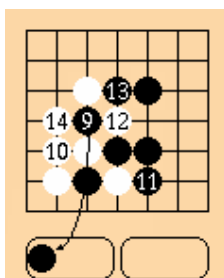


diagram 5



figuur 5

Vrijheden zijn de onbezette punten die direct via de rechte lijnen aan de steen grenzen. Een losse steen ergens in het midden van het bord heeft 4 vrijheden, zoals in **diagram 4**. Een steen aan de rand heeft er 3 en een steen in de hoek maar 2. De met x gemerkte punten geven de vrijheden aan. De keten in **diagram 2** heeft 9 vrijheden.

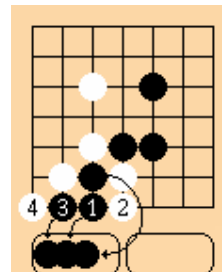


diagram 6

Slaan

De zwarte steen in **diagram 3** heeft nog maar één vrijheid op A. We zeggen: de steen staat *atari*. Wanneer men van een keten van stenen de laatste vrijheid afneemt dan wordt deze onmiddellijk van het bord genomen. Een geslagen steen bewaren we tot aan het eind van het spel. Elke gevangene telt als één punt.

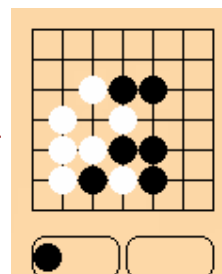
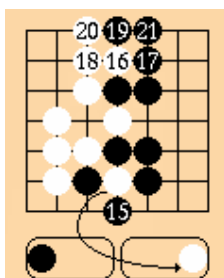
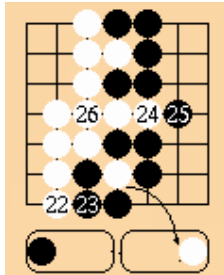


diagram 7



figuur 6

Wanneer wit op a speelt in **diagram 3**, dan wordt de zwarte steen geslagen. Wanneer zwart echter de gelegenheid had gekregen om op A te spelen dan zou er een keten van twee stenen zijn ontstaan, die samen 3 vrijheden heeft. Wanneer wit deze stenen zou willen



figuur 7

slaan dan moeten ook deze 3 vrijheden worden bezet.

In **diagram 5** aan de onderrand kan wit 4 zwarte stenen slaan door op A te spelen (welke?). Zou zwart aan zet zijn, dan kan zwart 2 stenen slaan op B. Aan de bovenrand zien we een gemerkte zwarte steen. Deze steen heeft nog maar één vrijheid op C. Wanneer wit op deze vrijheid speelt dan wordt de zwarte steen geslagen. De gemerkte witte stenen hebben echter ook maar één vrijheid. Was zwart aan zet dan zouden de 2 witte stenen kunnen worden geslagen met een zet op c. Zwart bezet weliswaar de vrijheid van zijn eigen stenen, maar omdat de witte stenen onmiddellijk van het bord verdwijnen creëert zwart 2 nieuwe vrijheden.

Partij

De partij gaat in **figuur 4** verder met de zetten 5 t/m 8. Vanaf **figuur 4** geven we de gevangenen onder het bord weer. Om deze partij goed te kunnen volgen is het raadzaam om er een bord met stenen bij te pakken. Bij gebrek aan bord en stenen is het ook mogelijk om potlood, gum en ruitjespapier te gebruiken.

Steen 5 heeft na zwart 8 nog maar één vrijheid (waar?). Zwart kan deze steen niet meer redden. Probeert zwart bijvoorbeeld met 1 in **diagram 6** de steen te redden, dan speelt wit op 2 en na zwart 3 slaat wit met 4.

Zwart gaat de steen dus niet redden. De partij vervolgt met zwart 9 in **figuur 5**. Zwart dreigt nu een steen te slaan met een zet op 10. Wit speelt daarom zelf op 10. Met zwart 11 valt zwart een steen aan (welke?). Wit antwoordt met een tegenaanval op steen 9. Met wit 14 wordt deze steen geslagen. De zwarte steen verdwijnt van het bord en wordt door wit bewaard tot het einde van de partij. De op het bord resterende stelling is te zien in **diagram 7**.

In **figuur 6** zien we hoe zwart hierna de gelegenheid te baat neemt om de witte steen bij de onderrand te slaan met zwart 15. Wit pakt een zo groot mogelijk deel van de bovenrand met 16, 18 en 20. De laatste grenzen worden afgebakend in **figuur 7**. Hier zien we weer de stelling van **diagram 1**.

Passen

Na wit 26 is zwart aan zet. Zwart kan nu kiezen tussen een zet in eigen gebied en een zet in wit's gebied. Een

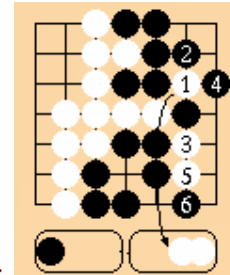


diagram 8

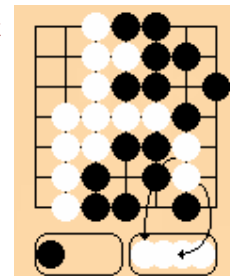


diagram 9

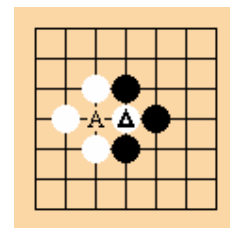


diagram 10

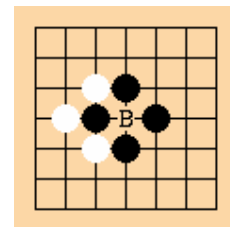


diagram 11

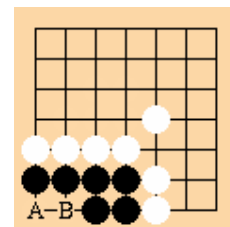


diagram 12

zet in eigen gebied kost een punt, omdat er dan een leeg punt minder over blijft. Een zet in wit's gebied is te overwegen, maar de witte stelling is tegen vrijwel elke invasie bestand. Zwart laat de beurt daarom voorbij gaan. Zwart past. Voor wit geldt hetzelfde. Wit past ook en de partij is daarmee ten einde.

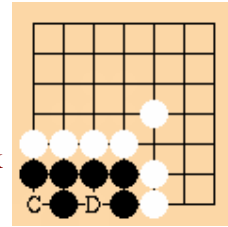


diagram 13

Wit had ook mogen antwoorden. Bijvoorbeeld door in het zwarte gebied te invaderen met bijvoorbeeld wit 1 in **diagram 8**. Zwart moet nu zorgvuldig antwoorden. Een kleine misstap kan kostbaar zijn. Na zwart 6 is de zwarte stelling echter veilig. Zoek dat zelf maar eens uit.

Het einde van de partij

Ook de stelling in **diagram 9** kunnen we beschouwen als een eindstand van een partij. Wit en zwart hebben beide gepast. Er liggen echter nog twee witte stenen in het zwarte gebied. Deze stenen zijn reddeloos verloren. We noemen zulke stenen dood. Dode stenen worden van het bord genomen aan het einde van de partij, wanneer beide spelers hebben gepast. Ze hoeven dus niet meer te worden geslagen. De dode stenen worden bij de gevangenen gevoegd. De vrijkomende lege punten tellen gewoon mee bij de eindtelling.

Mocht er onenigheid zijn over het al dan niet dood zijn van stenen, dan kan dit worden opgelost door verder te spelen tot het duidelijk is. Om het eerlijk te houden kun je afspreken dat je vanaf het moment van onenigheid beide evenveel zetten speelt.

De eindtelling

Bij de telling van deze eindstand heeft zwart 4 gevangenen en 12 gebiedspunten. Samen 16 punten. Wit heeft nog steeds één gevangene en 10 gebiedspunten. Samen 11 punten. Het verschil blijft dus 5 punten in het voordeel van zwart. Wit is niets opgeschoten met de invasie in het zwarte gebied.

Herhaling van zetten: *ko*

Slaat zwart op A in **diagram 10**, dan verdwijnt de gemarkeerde steen. Zo ontstaat **diagram 11**. Wit aan zet kan echter onmiddellijk de gespeelde steen weer terugslaan door op b te spelen. Dit zou zo eeuwig door kunnen gaan als de ko-regel niet bestond. Om herhaling

van zetten te voorkomen is bepaald dat een herhaling van een stelling op het bord verboden is. Na zwart A mag wit niet onmiddellijk terugslaan, maar moet eerst elders spelen of passen. Later mag wit zo mogelijk wel weer terugslaan.

Levende stenen

Om misverstanden te voorkomen laten we zien waaraan je eenvoudig kunt herkennen of een groep stenen al dan niet meer kan worden gevangen.

In **diagram 12** zien we een zwarte groep die is omsingeld door witte stenen. Wit zou deze groep willen slaan. Daarom begint wit een vrijheid op te vullen met een zet op A. Zwart kan uiteraard deze steen slaan, maar dan slaat wit alle stenen door terug te komen op B. Antwoordt zwart niet, dan kan wit vervolgens zelf op B slaan. De zwarte groep was reddeloos verloren. We zeggen de zwarte groep is *dood*. Wit beheerst een groot aantal punten in de hoek.

In **diagram 13** vinden we een groep waarin wit niet mag spelen op C of D, want dat zou zelfmoord zijn. Er zou een steen zonder vrijheden op het bord worden gelegd. Die kan zo weer het gevangenenbakje in. De groep leeft. Aan de rand beheerst zwart 2 punten gebied.

En nu aan de slag

Dat was het tot dusver. Je hebt de regels leren kennen, maar er ligt nog veel achter de horizon. Het beste wat je kunt doen is spelen tegen een tegenstander van je eigen niveau. Liefst lekker vlot op een klein bord, zodat je snel het spel in zoveel mogelijk facetten van begin tot eind leert kennen. Veel plezier!!!

Literatuur

Verkrijgbaar in elke goede boekhandel: *Go, stap voor stap* door Frank Janssen.

Voor meer go-literatuur en spelmateriaal kun je terecht bij Schaak- en Go-winkel Het Paard, Haarlemmerdijk 147, Amsterdam.