

## Kratko o istoriji Go-a

Postoji više verzija o nastanku Go-a – od dosta poznate tvrdnje da ga je izmislio car da bi sina naučio mudrosti i maštovitosti, preko raznih legendi, do dosta smelih pretpostavki, da zbog oblika figura i ploče dolazi ravno iz kosmosa. Bez obzira na svoj nastanak, Go je vekovima privlačio jednostavnim pravilima, maštom, dubinom i dinamikom kakvu nema ni jedna poznata misaona igra. Kompjuterska era donela je još jednu potvrdu vrednosti Go-a; iako su već izrasli u vrsne šahiste, elektronski mozgovi su slabiji od početnika u Go-u.

Nijedna misaona igra nema tako bogatu tradiciju kao što je ima Go. To je svakako nastarija misaona igra. Stari kineski izvori navode da je Go nastao 2250. godine pre nove ere, za vreme vladavine cara Čuna. U literaturi ga prvi put pominje Konfučije koji ga je preporučivao uglednim ljudima za vežbanje inteligencije (oko 500. godine p.n.e.), a prvi zapisi odigranih partija potiču iz prvog veka pre nove ere.

U sedmom veku Go se preko Koreje proširio na Japan, gde je vremenom postao nacionalna igra. Zapad je upoznao Go pre nešto više od 100 godina, kada su se zemlje dalekog istoka otvorile prema svetu. Tajanstvena misaona igra uzbudila je maštu prvih posetilaca: diplomata, naučnika, pomoraca... Narodi dalekog istoka dugo su Go, pored slikarstva i muzike, smatrali umetnošću. Tek od skoro počeli su ga tretirati kao misaoni sport, što je veoma pomoglo popularizaciji

u ostalom svetu. Danas je Go igra sa najviše registrovanih igrača na svetu, i igra se na svim kontinentima. Samo u Japanu ima 10 miliona igrača među kojima oko hiljadu profesionalnih majstora, koji, kako bar oni tvrde, „ne žive od Go-a, već za Go“. Najbolji godišnje zarađuju preko milion dolara.

Zanimljivo je da je prvi Go klub u Evropi osnovan na našim prostorima. Još pre prvog svetskog rata, u pomorskom klubu Austro-Ugarske mornarice u Puli, Go su igrali pomorci koji su tu igru naučili na svojim plovidbama po dalekom Istoku. Prvi svetski rat prekinuo je tu aktivnost. Tek posle pola veka kapetan Ervin Fink je 1961. ponovo probudio interes za Go među omladinom, osnivanjem Go kluba u Ljubljani, čime je započela šira popularizacija Go-a. Pobedivši predrasude i odbojnost prema nepoznatom i „novom“, Go je sticao sve više pristalica.

Svake godine organizuje se veći broj takmičenja, od gradskih do državnih. Dva najvažnija su ekipno i pojedinačno prvenstvo Srbije, koja se igraju od 1978. u organizaciji Go Saveza Srbije. Veliki broj klubova postoji na našim prostorima, a zainteresovani mogu da se jave kako bi im oni pomogli u garnituru i stručnoj literaturi.



Go klub "C22" N. Beograd  
ul. Narodnih heroja 7 (kod "Fontane"),  
tel: 061 6105361 e-mail:klubc22@gmail.com  
Klub radi svakog dana od 17-23h

Korisni linkovi: [www.goss.rs](http://www.goss.rs); [www.eurogofed.org](http://www.eurogofed.org)

## Kako se igra Go

Go je strateško kombinatorna igra u kojoj učestvuju dva igrača. Igra se na tabli pomoću figura koje se nazivaju kamenovi.

Go tabla ima 19 horizontalnih i 19 vertikalnih linija koje se međusobno seku u 361 tački ili preseku. Kamenovi se stavljaju na preseke. Osim na ovoj tabli, Go može da se igra i na manjim tablama sa 13x13 ili 9x9 linija na kojim partija kraće traje i lakše se prati, pa je zato pogodna da na njoj igraju početnici.

Jedan igrač igra crnim, a drugi belim kamenovima. Svi kamenovi su jednake vrednosti i imaju oblik sočiva. Svaki igrač ima po 180 kamenova.

Igrači počinju igru na praznoj tabli. Prvi igra crni, a dalje se potezi smenjuju naizmenično. Potez se sastoji od stavljanja jednog kamena na jedan od slobodnih preseka. Kamen se može staviti na bilo koji slobodan presek, pri čemu i preseki na ivici ta-

ble učestvuju u igri. Jednom stavljen na neki od preseka, kamen se više ne pomera do kraja partije (osim u slučaju zarobljavanja).

### Cilj igre

Cilj igre je pobediti. Partija se dobija osvajanjem poena. Kao poeni se računaju osvojena teritorija i zarobljeni protivnici.

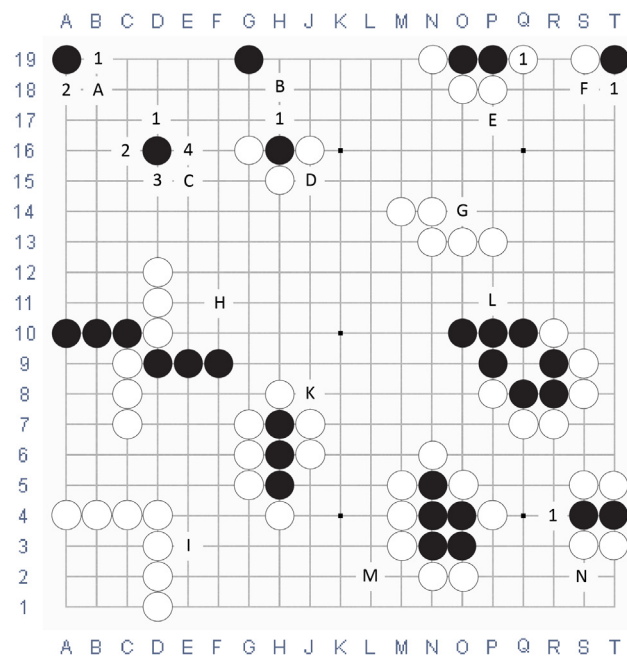
Kao teritorija se računaju sve prazne presečne tačke okružene kamenovima jedne boje. Svaki prazan presek vredi jedan poen. Ako se osvaja teritorija uz ivicu table, dovoljno ju je okružiti sa tri strane, a u uglu samo sa dve (sl. 1-I).

Kamen na tabli ima četiri susedna preseka koji su sa njim povezana linijama (sl. 1-C). Takvi preseki se nazivaju slobode. Kamen na ivici table ima tri slobode (1-B) a u uglu samo dve (sl. 1-A). Ako se dva ili više kamenova jedne boje nalaze na susednim presecima oni su međusobno povezani u grupu.



Na slici 1-G je prikazano pet povezanih belih kamenova. Na slici 1-H su prikazane dve bele i dve crne grupe koje nisu povezane.

Zarobljavanje protivničkih kamenova se postiže kada se sve slobode jednog kamena ili grupe kamenova zauzmu kamenovima suprotne boje. Tada se takvi zarobljeni kamenovi sklanjaju sa table i svaki se računa po jedan poen. Ako beli na slici 1-D, E, F, K, L, M, N stavi svoj kamen na presek 1, zarobiće crne kamenove i može ih skloniti sa table. Zabranjeno je odigrati potez kojim se svom kamenu ili grupi kamenova oduzima poslednja sloboda. Takav potez se naziva samoubistvo. Tako



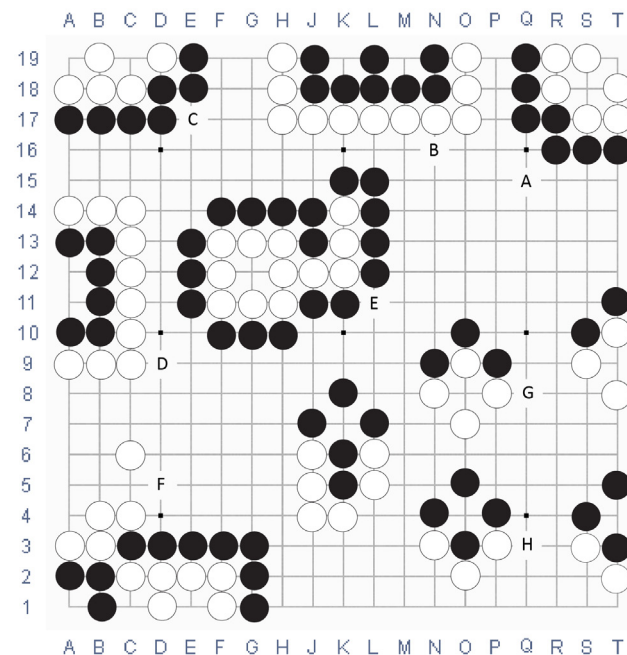
na slici 2-B beli ne sme da igra na K19 a na slici 2-A na T19 i S18. Međutim, dozvoljeno je odigrati takav potez ako se time zarobljava jedan ili više protivničkih kamenova. Tako na slici 2-E crni sme da stavi svoj kamen na G13 jer time zarobljava belu grupu i njenim sklanjanjem sa table stvara sebi nove slobode.

## Žive grupe

Postoje grupe kamenova koje se ne mogu zarobiti. Takve grupe se nazivaju žive grupe. Jedna takva grupa je crna grupa na slici 2-B. Beli je opkolio crnu grupu sa spoljašnje strane i crnome su ostale još samo dve slobode unutar njegovih kamenova. Da bi ga beli zarobio, morao bi da stavi svoje kamenove i na ta dva preseka. Ali, ako beli stavi svoj kamen na bilo koji od ta dva preseka, crna grupa ima još jednu slobodu, a beli kamen nema ni jednu, pa bi takav potez bio samoubistvo, što je zabranjeno. Zbog toga beli ne može da zarobi grupu na slici. Znači, da bi neka grupa bila živa, potrebno je da ima najmanje dva odvojena slobodna preseka u svom sastavu. Takvi preseki se nazivaju oči. Živa grupa je i bela na slici 2-A, ali ne i na slici 2-D, jer preseki nisu odvojeni. Na slici 2-C izgleda kao da beli ima dva oka i da je živ ali presek C19 nije oko. Crni može da odigra na taj presek i time zarobljava jedan kamen. U sledećem potezu crni može da odigra i na presek A19 i da zarobi i ostale kamenove. Presek C19 se naziva lažno oko.

## Posebna pravila

U Go-u postoje dve izuzetne pozicije. Prva od njih je ko. Na slici 2-G crni je na potezu i on može da zarobi jedan beli kamen. Ako to uradi nastaje situacija na slici 2-H. Sada crni kamen ima samo jednu slobodu i izgleda kao da ga beli može zarobiti, čime bi opet nastala slika 2-G. Tako bi ove dve pozicije mogle da se ponavljaju beskonačno. Zbog toga je uvedeno ograničenje koje glasi: ako smo svojim poslednjim potezom zarobili jedan protivnikov kamen, protivnik ne sme zarobiti upravo



odigrani kamen dok ne odigra jedan potez. Zato na slici 2-H beli ne može odmah da zarobi crni kamen, već mora da igra na drugom delu table. Ako crni ne spoji svoj napadnuti kamen, beli ga u sledećem potezu može uzeti. Ako se zarobljava više od jednog kamena pozicija nije ko (slika 2-I).

Druga izuzetna pozicija je seki. To je pozicija u kojoj nijedan igrač ne želi da odigra potez jer njime gubi poene. Takva je pozicija na slici 2-F. Ako bi beli hteo da zarobi crnu grupu, morao bi da odigra svoj kamen na C1. Ali time bi bela grupa ostala samo sa jednom slobodom i crni bi je zarobio igrajući na E1. Ako crni prvi igra na C1, beli ga zarobljava na A1. Zbog toga u takvim pozicijama ne igra nijedan igrač, a slobodni preseki se ne računaju ni jednom ni drugom.

## Kraj partije

Partija je završena kada je prostor podeljen među igračima a grupe njihovih kamenova se graniče među so-

bom. U takvoj poziciji nijedan igrač više ne može da poveća svoj prostor, smanji protivnikov ili zarobi neki kamen, pa bi dalje igranje bilo na njegovu štetu. Igrač na potezu pasira, to jest prepušta protivniku potez. Protivnik pasira i partija je gotova kao na slici 3.

Tada se sa table uklanjaju svi kamenovi koji ne mogu da izbegnu zarobljavanje, odnosno da naprave dva oka, i to bez popunjavanja preostalih sloboda (na slici 3 kamenovi sa trouglovima). Takvi kamenovi se računaju kao zarobljenici. Onda se pristupa brojanju – sabiraju se osvojene teritorije i zarobljenici. Svako osvojeno polje i svaki zarobljeni protivnikov kamen vrede po jedan poen. Igrač koji ima više poena je pobednik.

