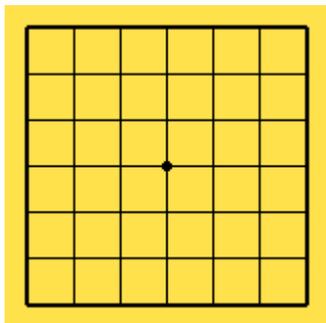
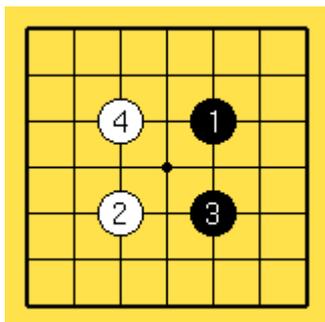


## O Tabuleiro de Go



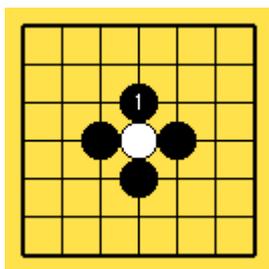
O Go joga-se num tabuleiro quadrado que contém um número qualquer de linhas perpendiculares. Os tamanhos normais são 9x9, 13x13 ou 19x19 linhas, sendo este último o tamanho oficial para torneios. Para explicar as regras do jogo, utilizar-se-á um tabuleiro 7x7, uma vez que é mais do que suficiente para este propósito. O jogo começa com o tabuleiro vazio (ver, no entanto, a secção [handicap](#)). O ponto preto no meio do tabuleiro é útil para orientação, mas também é utilizado como ponto de referência (novamente, ver a secção [handicap](#)).

## Jogadas Legais



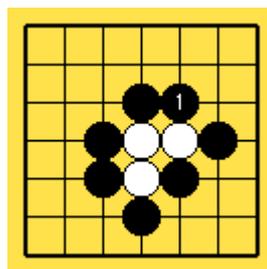
No Go, as pedras jogam-se na intersecção das linhas, ao contrário do que é costume noutros jogos, como as Damas ou o Xadrez. Na figura podem ver-se as primeiras quatro jogadas de uma [partida de demonstração](#). As pedras estão numeradas para indicar a ordem em que foram jogadas. Exactamente, no Go as pretas jogam primeiro! Outra jogada legal, difícil de mostrar numa figura, é passar. Quando ambos os jogadores passam, o jogo termina.

## Capturar Pedras

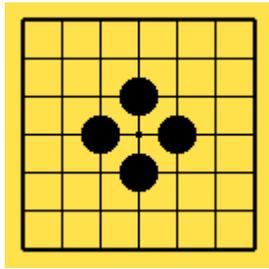


*Dia 1-1: As Pretas jogam 1*

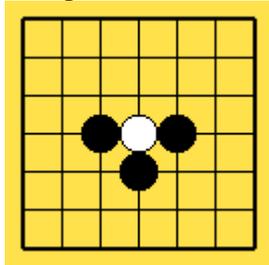
Durante um jogo de Go, uma ou mais pedras podem ser capturadas se forem completamente rodeadas, isto é, se forem preenchidos todos os pontos vazios em seu redor.



*Dia 2-1: As Pretas jogam 1*

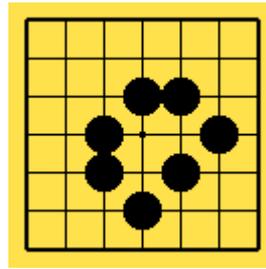


*Dia 1-2: e capturam uma pedra*

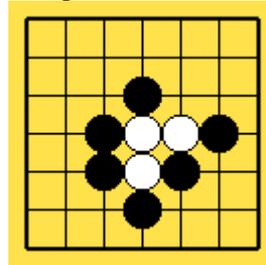


*Dia 1-3: Capturando uma pedra...*

Mostram-se dois exemplos, a captura de uma pedra, à esquerda, e a captura de três pedras, à direita. Após as Pretas jogarem 1, as pedras brancas capturadas são retiradas do tabuleiro, ficando este como se pode ver nos segundos diagramas.



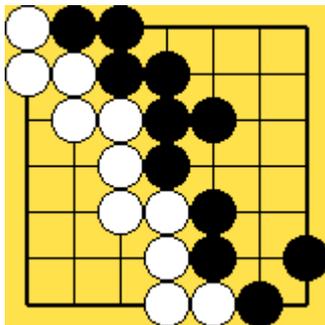
*Dia 2-2: e capturam três pedras!*



*Dia 2-3: Capturando três pedras...*

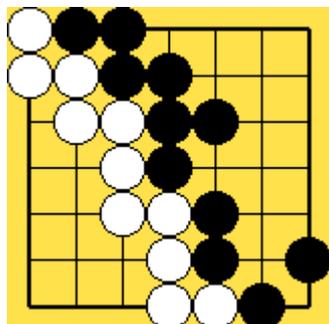
Nota 1: Escusado será dizer que deixar que se capturem pedras é normalmente mau. No entanto, existem várias situações onde se poderão sacrificar uma ou várias pedras com o intuito de ganhar vantagem noutra ponto do tabuleiro.

### Objectivo do Jogo



O objectivo do Go é conquistar uma área do tabuleiro maior do que a conquistada pelo adversário. A parte conquistada consiste das pedras colocadas no tabuleiro mais das pedras que poderiam ser adicionadas em segurança, isto é, dentro das próprias paredes. A figura mostra uma posição final. O resultado deste jogo seria: as Pretas têm 11 pedras no tabuleiro, e poderiam adicionar 16 pedras dentro das suas paredes, as Brancas têm 11 pedras, e poderiam juntar 11 pedras dentro do seu território. A Pontuação é portanto  $(11+16) - (11+11) = 5$  pontos para as Pretas. As Pretas ganharam este jogo.

### Komi

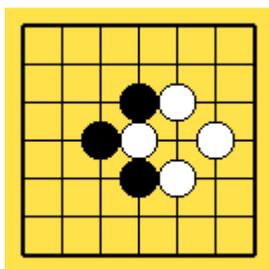


Poder-se-á dizer que não é justo que as Pretas tenham ganho esta [partida de demonstração](#), uma vez que tiveram a vantagem de jogar primeiro. E é verdade! É por isso que as Brancas recebem uma compensação por jogarem em segundo lugar. Esta compensação chama-se **komi** (Japonês). Curiosamente, o komi quase não depende do tamanho do tabuleiro. De acordo com os jogadores profissionais de Go japoneses, o komi deverá ser de  $5\frac{1}{2}$  pontos para os tabuleiros 9x9, 13x13 e 19x19. Na [partida de demonstração](#) jogou-se num tabuleiro 7x7. Se se assumir que o komi seria ainda assim  $5\frac{1}{2}$  pontos, então as brancas teriam ganho o jogo por  $\frac{1}{2}$  ponto, a menor margem possível.

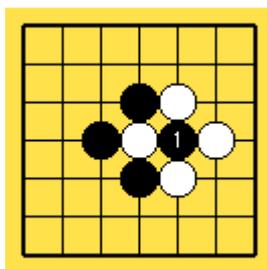
Nota 1: O valor do komi pode variar de país para país. Pode até variar de torneio para torneio. Essencialmente, está ao critério de cada organizador definir qual será o komi com que se disputarão as partidas.

Nota 2: O facto de o komi ter sempre meio ponto ( $5\frac{1}{2}$ ) assegura que o jogo não se poderá saldar por um empate.

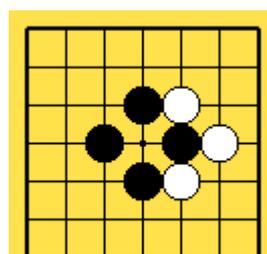
### A Regra do Ko



*Dia 1: As Pretas jogam nesta posição...*

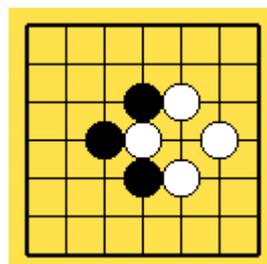
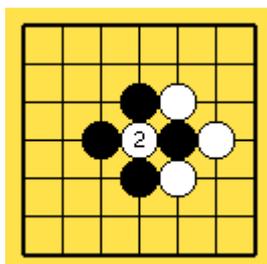


*Dia 2: Se decidirem tomar a pedra branca...*



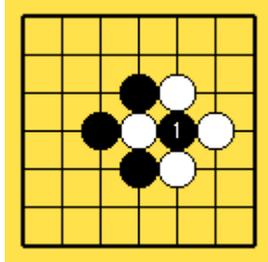
*Dia 3: Obtém-se a esta posição...*

Mas agora é a vez das Brancas...



*Dia 4: As Brancas poderiam decidir capturar uma pedra...*

*Dia 5: Originando novamente a posição do Dia. 1...*



*Dia 6: E assim sucessivamente...*

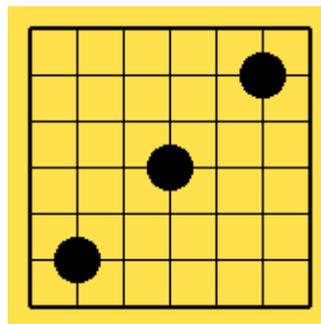
É fácil perceber que este processo se poderia repetir indefinidamente. Para evitar isto, o jogo tem uma regra especial, a regra do **ko** (Japonês). A regra do ko proíbe a mesma posição (isto é, todo o tabuleiro!) de se repetir.

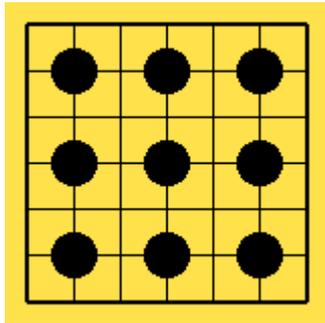
Nota 1: Sendo assim, no diagrama acima a jogada Brancas 2 é proibida por causa da regra do ko.

Nota 2: Não é permitida a repetição da mesma "posição do tabuleiro"; assim, quando uma (ou mais) pedra(s) forem jogadas algures no tabuleiro, é novamente permitido tomar o ko. Quando é importante capturar (e ganhar) o ko, estas "jogadas algures" ameaçam normalmente algo (por exemplo, matar um grupo do adversário), para que o adversário se veja obrigado a responder, e não lhe permitindo portanto ligar o ko. Estas jogadas chamam-se "ameaças de ko".

### **Handicap**

Uma das (muitas) virtudes do Go é que não é necessário um adversário com igual força/experiência para se jogar uma partida interessante. O Go permite que se equilibrem as hipóteses de ambos os jogadores ganharem, adicionando algumas pedras iniciais ao tabuleiro. Quanto maior a diferença de força, mais pedras se adicionam.





Estas pedras chamam-se pedras de *handicap*. As pedras de *handicap* são normalmente colocadas em pontos predefinidos, indicados por pontos no tabuleiro.

Mostram-se dois exemplos: um jogo com 3 pedras de *handicap* e um jogo com 9 pedras de *handicap*. Este último é normalmente considerado o máximo para Go 19x19 e (como se pode ver na figura) é bem mais do que o razoável para 7x7.