

גו (משחק)

מתוך ויקיפדיה, האנציקלופדיה החופשית

גו הוא משחק לוח שמקורו בסין העתיקה.

גו נחשב למשחק הלוח העתיק ביותר בעולם ומשחקים אותו מיליונים בכל רחבי תבל. במזרח נחשב גו למשחק המפתח את ההיגיון ואת יכולת ההפשטה.

למרות פשטות חוקיו, גו הוא משחק חשיבה מורכב ביותר עם מספר וריאציות עצום. למעשה, עד היום אין תוכנת מחשב המסוגלת להתחרות בצורה משמעותית בשחקן גו אנושי, ורוב התוכנות לא מסוגלות להתחרות עם שחקנים מרמה בינונית ומעלה.^[1]

ציוד גו מסורתי כולל לוח עץ מסורתי (עדיף קאיה) המורכב מ19 על 19 קווים ברשת, 361 אבני משחק - 181 אבנים שחורות עשויות לווחה ו180 אבנים לבנות עשויות צדפים וקערות עץ לאבנים.



לוח גו



ציוד גו מסורתי: לוח עם רגליים, קערות עץ ואבני משחק

תוכן עניינים

- 1 סקירה היסטורית
- 2 גו בתרבות
- 3 גו באינטרנט
- 4 חוקי המשחק
 - 4.1 חוקים בסיסיים
 - 4.2 חוקים נוספים
 - 4.3 המנצח
 - 4.4 מערכות חוקים
- 5 מושגים בסיסיים
 - 5.1 ניצחון והפסד
 - 5.2 טריטוריה
 - 5.3 מושגים טקטיים
- 6 דירוג
- 7 אבני יתרון
- 8 עצות לשחקן המתחיל
- 9 קישורים חיצוניים
- 10 הערות שוליים

סקירה היסטורית

גו נחשב למשחק הלוח העתיק ביותר, שהופיע בסין באלף ה-2 לפנה"ס (התרגום המילולי מסינית הוא "משחק הכיתור"). חוקיו השתנו מעט מאוד במהלך ההיסטוריה. האזכור הקדום ביותר שהשתמר מופיע בספרו של קונפוציוס, "המאמרות", ממאה ה-6 לפנה"ס. גו הגיע ליפן במאה ה-7 לספירה, ובמאה ה-8 נהיה פופולרי בחצר המלכות. בתחילת המאה ה-13 המשחק נהיה נפוץ גם בקרב הציבור הרחב.

על אף שהמשחק היה ידוע במערב כבר מסוף המאה ה-16, הוא תואר בפירוט מספיק רק בסוף המאה ה-19. אוסקר קורשלט, מהנדס גרמני שעבד ביפן, למד את המשחק מהונינבו שוסאקו. הוא פרסם מאמר מפורט על המשחק ב-1880, וכמה שנים לאחר מכן פרסם ספר המבוסס על המאמר הנ"ל. כך יצא שכל מונחי הגו (כמו שם המשחק) בעולם המערבי מקורם דווקא ביפן. ב-1978, מנפרד וימר הפך למקצוען המערבי הראשון.

גו בתרבות

ניתן להקביל את ההשפעה התרבותית של גו במזרח הרחוק לזו של שחמט במערב. לפני המהפכה התעשייתית בסין, גו נחשב למשחק אריסטוקטי, והיה אחד מארבע האמנויות של המלומד הסיני, שכללו קליגרפיה, ציור ונגינה על הגוֹצ'ין.

כיום גו מאוד פופולרי בארצות המזרח הרחוק - ערוצי טלוויזיה שלמים מוקדשים לו - ובעל מעמד של מקצוע ממש. רק ארגוני גו מקצועיים יכולים להקנות תואר של שחקן מקצועי, ופרסי תחרויות מקצועיות מגיעים לסדרי גודל של מאות אלפי דולרים. בין התארים החשובים ביפן הם מייג'ין (Honinbo 本因坊), (Meijin 名人), קיסיי (Kisei 棋聖), גוסיי (Gosei 碁聖), ג'ודן (Judan 碇弾), אוזה (Oza 王座) וטנגן (Tengen 天元) שזהו גם שמה של נקודת האמצע בלוח הגו. גו הינו חלק מהעלילה ומהאווירה ברומן משנות השבעים שיבומי.

בשנת 2000, הביאה המאגה (שעובדה בהמשך לסדרת אנימה) **היקארו נו גו** להתעניינות מחודשת במשחק בקרב ילדים ובני נוער ביפן. בישראל, ערוץ הילדים התחיל לשדר את הסדרה בשנת 2006.

גו באינטרנט

בעוד שגו הוא משחק בין אלפי שנים שהפופולריות שלו ידעה עליות וירידות, הוא היה נפוץ בעיקר במזרח הרחוק וכמעט שלא נחשף למערב. ואולם, בעקבות התפתחותן של טכנולוגיות חדשות כגון הטלוויזיה והאינטרנט הצליח הגו לתפוס יותר פופולריות גם במערב. מהפכת האינטרנט תרמה רבות להתפשטות המשחק גם למקומות רחוקים ואפשרה לשחקנים בכל העולם לשחק עם שחקנים אחרים ברמות שונות. זה הוביל לזינוק בפופולריות של הגו בכל העולם, ובשרתי הגו באינטרנט משחקים כל יום אלפי אנשים שאלמלא האינטרנט ייתכן כי לא היו מוצאים עמיתים למשחק בסביבתם או ברמתם.

ישנם מספר שרתי גו בולטים, אך הפופולרי ביותר הוא IGS (ראשי תיבות של Internet Go Server) שנוסד ב-1992 ומאז מארח אלפי שחקנים כל יום. למרות שהוא מכיל את מגוון השחקנים הרב ביותר, הוא מתקדם פחות משרתים אחרים וחדשים יותר.

עוד שרת גו בולט הוא KGS (ראשי תיבות של Kiseido Go Server) שנוסד ב-1999 ומכיל תכונות מתקדמות כמו למשל שמירת משחקים בארכיון לצפייה במועד מאוחר יותר, סטטיסטיקה מפורטת וכלים העוזרים לבצע משחקי לימוד למיניהם. תכונה נוספת של KGS היא חדרי המשחק, אשר מתחלקים לנושאים שונים, למשל בין חדרי הלאומים ישנו גם החדר העברי ששם אפשר למצוא שחקנים ישראלים.

חוקי המשחק

חוקים בסיסיים

בגו שני שחקנים: שחור ולבן. שחור תמיד מתחיל. כל שחקן בתורו מניח אבן על הלוח במקום פנוי, כאשר משחקים על ה"צמתים" שבין משבצות ולא בתוך המשבצות. בלוח גו תקני 19 על 19 קווים, סך הכל 361 צמתים בלוח. ישנם גם לוחות 13 על 13 ו9 על 9 שנפוצים בקרב מתחילים בעיקר. ברגע שאבן הוצבה על הלוח היא לא זזה ממקומה והיא תישאר שם עד סוף המשחק או עד שתילכד. אם אבן נמצאת בצומת סמוך (אלכסון לא נחשב) לאבן אחרת מאותה צבע אז שתיהן מחוברות והן באותה קבוצה. לכל קבוצת אבנים או אבן בודדת על הלוח יש "חירויות" או דרגות חופש שהם הצמתים הפנויים הסמוכים לאותה קבוצה (או אבן בודדת). כאשר מספר החירויות של קבוצה או אבן מגיע לאפס, הקבוצה נלכדת ומוסרת מהלוח והשחקן היריב מקבל את האבנים כשבויות, כאשר בסוף המשחק כל אבן כזו שווה נקודה אחת. לשחקן אסור לשחק מהלכי 'התאבדות', כלומר לשים אבן כך שלא יהיו לה (או לקבוצה שלה) דרגות חופש. יש יוצא מהכלל

לחוק זה והוא כאשר הצבת האבן הנ"ל תגרום ללכידה של אבני יריב. קודם אבני היריב מוסרות מהלוח ורק אז החירויות של הקבוצה נספרות, ואז למעשה המהלך אינו התאבדות.



שחור לא יכול לשחק ב-A משום שזה יהיה מהלך התאבדות - לאבן לא יהיו דרגות חופש. לעומת זאת, הוא יכול לשחק ב-B משום שאז הוא ילכוד את האבנים המסומנות במשולש ולקבוצה יהיו 2 דרגות חופש בסופו של דבר.



אם השחור יניח אבן בצומת המסומן בריבוע, הוא ילכוד את A והיא תרד מהלוח. בלי חוק הקו לבן יוכל עכשיו לאכול חזרה את האבן והמצב יחזור למה שהיה בתחילה ועלול להמשך לנצח. לפי חוק הקו לאחר שהשחור ישחק בריבוע, הלבן יצטרך לשחק במקום אחר. רק בתורו הבא יוכל לאכול חזרה את האבן משום שכעת מצב הלוח משתנה.

במידה והשחקנים לא מעוניינים לשחק הם יכולים להעביר את תורם. אם שניהם העבירו את תורם ברצף המשחק נגמר ומחשבים ניקוד ובעל הניקוד הרב יותר מנצח (ראו: המנצח). כמו כן המשחק נגמר גם במצב של כניעה.

חוקים נוספים

בנוסף לחוקים הנ"ל, ישנם חוקים נוספים:

- **קומי (komi)**, נקודות "פיצול" ללבן על כך שהוא מתחיל שני. בדרך כלל הוא נע בין 5.5 ל-8 נקודות, כיום מקובל לתת 6.5 נקודות (חצאי הנקודה באים למנוע מצבים של תיקו).
- **קו (נצח)**, חוק המונע מצב החוזר על עצמו על עצמו לנצח. חוק הקו אומר שאסור לך לשחק מהלך שיחזיר את מצב הלוח בדיוק למה שהיה בתורך הקודם, גם אם אבנים נלכדות. מערכת החוקים הסינית אפילו מרחיבה ואומרת שאסור לשחק מהלך שיחזיר את הלוח לאיזשהו מצב קודם (מה שבא לפתור ריבוי מצבי קו).
- במידה וקיים פער משמעותי ברמת השחקנים ושניהם רוצים משחק מאתגר ושקול לשניהם, הם יכולים להציג אבני יתרון (ראו: אבני יתרון).

המנצח

לאחר ששני השחקנים העבירו תור ברצף, המשחק נגמר וספירת הניקוד מתחילה.

שני השחקנים צריכים להחליט אילו קבוצות הם מתות. כל שחקן לוקח את האבנים המתות של יריבו כשביות. אם אין הסכמה בקשר לבעלות שטחים או קבוצות מתות, המשחק נמשך והאמת מתבררת במהרה. כאשר השחקנים הגיעו להסכמה מחשבים את הניקוד:

אמנם ישנן שתי שיטות ניקוד נפוצות: יפנית וסינית, אך שתיהן מובילות לתוצאה זהה. שיטת הניקוד היפנית:

כל אבן שהשחקן לכד נותנת לו נקודה אחת. כל צומת בטריטוריה של השחקן (ראו מושג טריטוריה) נותן גם כן נקודה.

שיטת הניקוד הסינית:

כל אבן של השחקן על הלוח נותנת לו נקודה אחת. כל צומת בטריטוריה של השחקן (ראו מושג טריטוריה) נותן גם כן נקודה.

במשחק עם קומי, הלבן מוסיף את ערך הקומי לניקוד שלו. השחקן עם הניקוד הגבוה יותר מנצח.

קיימות שיטות ניקוד נוספות, אך לא משתמשים בהן בפועל, והן מהוות ערך היסטורי או תאורטי בלבד.

בספירת שטחים נהוג לסדר את הטריטוריות בריבועים או מלבנים בצורה שלא משנה את הניקוד אך תורמת לספירה קלה יותר.

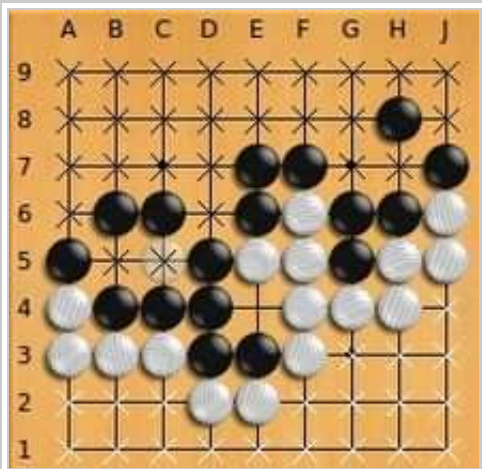
מערכות חוקים

בגו קיימות כמה מערכות חוקים. הן בדרך כלל לא משפיעות על מהלך המשחק, אלא מתייחסות למקרי קצה (נדירים למדי) בצורות שונות. כולן זהות בחוקים הבסיסיים שכבר תוארו (פרט, אולי, למקרים מסוימים של התאבדויות), אך שונים בפרטים

כגון שיטת הניקוד, מצבי קו מסובכים (המתפרשים על יותר משני מסעים), התאבדויות, ומקרי קצה אחרים.

להלן סקירה שטחית של כמה ממערכות החוקים הנפוצות יותר:

- **מערכת החוקים היפנית** - השיטה הנפוצה ביותר בעולם בה הקומי הוא 6.5.
- **מערכת החוקים הסינית** - מערכת החוקים הקדומה ביותר בה הקומי הוא 7.5. נפוצה בסין, סינגפור, טאיוון והונג קונג.
- **מערכת החוקים של התאחדות הגו האמריקאית** - דומה מאוד למערכת החוקים הסינית. משתמשים בה בכל תחרות של ההתאחדות.



לוח 9x9 - סוף המשחק. לשני השחקנים אין אבנים שביות. C5 היא אבן מתה, לכן השחור מקבל אותה. E4 נייטרלי (דמה) מכיוון שהוא מוקף בחלקו על ידי השחור ובחלקו על ידי הלבן ומשחק בו לא יועיל לאף אחד מהצדדים. כעת לשחור יש 27 נקודות על טריטוריה ועוד אבן שבויה אחת = 28. ללבן יש 20 על טריטוריה ועוד 5.5 קומי = 25.5. שחור ניצח ב2.5 נקודות.



האבן הלבנה באטארי. אם שחור ישחק בריבוע היא תלכד

מושגים בסיסיים

ניצחון והפסד

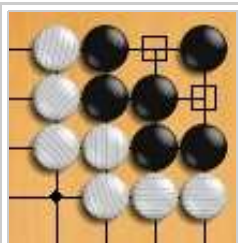
- **אטארי (איום)** - מצב, בו לאבן או קבוצה נשארה רק חרות אחת, כלומר היריב יוכל ללכוד אותו בתור הבא.
- **עין** - צומת, המוקף מכל עבריו באבנים מאותו צבע, כך שהדרך היחידה של היריב לשחק באותו הצומת דורשת קודם כל סתימת שאר החירויות של כל הקבוצות מסביב לאותה צומת.
- **עין מזויפת** - צומת, המוקף מכל עבריו באבנים מאותו צבע, אך בניגוד לעין אמיתית הוא מוקף משניים או יותר גושים מנותקים כך שהיריב יכול לסתום חירויות רק לאחד מהגושים ולהיות מסוגל לשחק בצומת מבלי להקיף את השאר.
- **קבוצה חיה** - קבוצת אבנים שלא יכולה להלכד, גם בהינתן משחק אידאלי מצד היריב. מצב חיים אופטימלי הוא מצב בו לקבוצה יש לפחות שתי עיניים אמיתיות, או אפשרות ליצור אותם במקרה שתותקף.
- **קבוצה מתה** - קבוצת אבנים שדינה להלכד, גם בהינתן משחק אידאלי מצד השחקן המגן. בסוף המשחק כל שחקן מסיר מהלוח את הקבוצות המתות של יריבו ולוקח את האבנים כשביות. אם ישנה מחלוקת האם קבוצה חיה או מתה בדרך כלל פשוט ממשיכים לשחק והאמת מתבררת במהרה.
- **סקי** - מצב בלוח בו הצד שישחק ראשון יוביל למותו. מצבי סקי נחשבים אזוריים נייטרליים אשר לא שייכים לאף אחד מהשחקנים מאחר שאף אחד מהם לא ירצה לשחק אותם. בסוף המשחק, אף אחד מהצדדים לא מקבל את הטריטוריה, והאבנים הנמצאות בסקי לא נחשבות מתות, משום שאף אחד מהשחקנים לא יוכל ללכוד את הצד השני (ראו מושג להעיל: קבוצה מתה)

טריטוריה

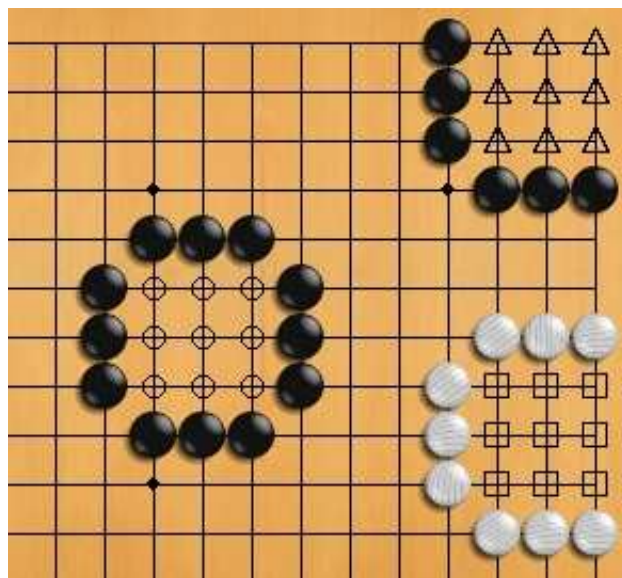
שטח בלוח המוקף על ידי אבנים חיות של שחקן מסוים מכל צדדיו, או שנתחם בין אבנים כאלו לבין קצוות של לוח, הוא טריטוריה של אותו שחקן. כל צומת בטריטוריה של השחקן מוסיף לו נקודה אחת בסוף המשחק לניקוד.

השתלטות על שטחים חשובה יותר מלכידת אבנים והיא בעצם החלק העיקרי במשחק. במהלכים הראשונים של המשחק בדרך כלל השחקנים עוד לא נכנסים לקרבות, אלא לוקחים נקודות מפתח על הלוח שיבטיחו להם שליטה וטריטוריה.

כפי שניתן לראות בתמונה:



הקבוצה השחורה חיה, יש לה 2 עיניים אמיתיות (מסומנות בריבוע). למרות שלבן מקיף את הקבוצה לגמרי הוא לא יכול ללכוד אותה. אם ינסה לסתום אחת משתי החירויות שנותרו לשחור, לשחור תישאר חירות אחת וזה יהיה מהלך התאבדות ללבן



3 טריטוריות של 9 נקודות כל אחת במקומות שונים בלוח.

הטריטוריה השחורה שבפינה תחומה על ידי 6 אבנים, הטריטוריה הלבנה שבצד הלוח על ידי 9 אבנים והשחורה שבמרכז על ידי 12 אבנים.

כלומר, הקפת טריטוריה במרכז דורשת את המספר הרב ביותר של מהלכים, הצד פחות והפינה דורשת את המספר המועט ביותר.

מסיבה זו משחקים נוטים להתחיל מהפינות ולהמשיך בצדדים, משום שכך ניתן להשתלט על טריטוריה בפחות מהלכים.

משחק על קווי השלוש (אלו שנמצאים במרחק 3 קווים מדופן של לוח) הוא טריטוריאלי ומבטיח טריטוריה בפינות או בדפנות, אך כמעט ואין לו השפעה (ראו מושג: השפעה) על אמצע הלוח, בעוד שמשחק על קו ה-4 למשל, הוא פחות טריטוריאלי ויוצר יותר השפעה כלפי האמצע. על ידי איזון נכון ניתן ליצור טריטוריה נאה בכל חלקי הלוח, וגם ליצור השפעה על האמצע.

הטריטוריה במרכז הלוח דורשת השפעה נרחבת מכיוונים שונים ולכן נקבעת בשלב מתקדם של המשחק בדרך כלל.

מושגים טקטיים

■ **סנטה** - "המהלך הראשון", יוזמה:

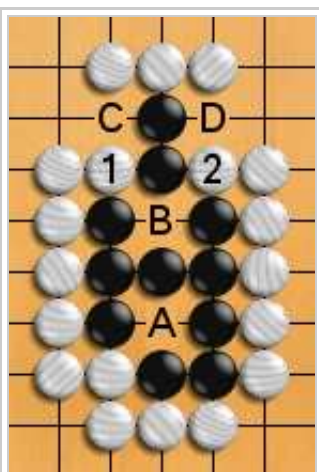
- נאמר **שלשחקן יש סנטה** אם הוא בתורו לא חייב לענות למהלך האחרון של היריב, אלא יכול לבצע מסע בכל מקום אחר בלוח.
- נאמר **שמהלך הוא סנטה** אם הוא כופה סדרת מסעים על היריב (מחייב את היריב לענות במסע מקומי), שבסופו היוזמה עדיין תשאר אצל השחקן המקורי.

כלומר סנטה, הוא יוזמה.

■ **גוטה** - ההפך מסנטה, תלות ביריב.

■ **טנוקי** - מסע "במקום אחר", לא מגיב על המסע הקודם של היריב.

- **קרב קו** - כאשר שני שחקנים נלחמים על קו. הכוונה היא שכל אחד מנסה לשחק מהלכים שיגרמו ליריב להגיב על מנת שיוכל לאכול את הקו בעצמו. קרב הקו נגמר ברגע שאחד השחקנים מחליט להתעלם מאיום שכזה ומסיים את הקו. יש לציין שלא כל קו על הלוח מצדיק קרב קו, אלא קו שהניצחון בו יוביל לניצחון משמעותי יותר מכל מהלך על הלוח, כמו למשל קו שמסכן חיים של קבוצה מסוימת ולכן שני השחקנים מעוניינים לנצח בו.

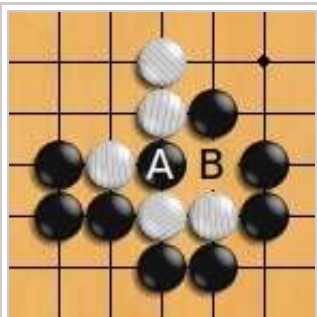


הקבוצה השחורה מתה - יש לה רק עין אחת (A), כאשר B היא עין מזויפת, ואי-אפשר לברוח דרך C או D. אילו 1 או 2 היו אבנים שחורות, B הייתה הופכת לעין "אמיתית" והקבוצה הייתה חיה.

- **איומי קו** – הכוונה היא למהלכים שניתן לנצל בעת קרב קו כדי לגרום ליריב להגיב. מהלכים אלו הם מהלכים שהתעלמות מהם תוביל לנזק מסוים לשחקן. בעת קרב קו, על השחקנים לשקול מה טוב יותר עבורם, להגיב על איום הקו או לסיים את הקו.
- **קיקאשי** – מהלך אשר מכריח את היריב להגיב. בניגוד לסנטה, למהלך קיקאשי אין שום תועלת מלבד זאת. בקרב קו למשל, מהלכים שכאלו נפוצים למדי.
- **פוסקי** – עריכת האבנים על לוח המשחק, בדרך כלל קורה במהלכים הראשונים במשחק ולעיתים קרובות משמש כשם נרדף לפתיחה.
- **ג'וסקי** – רצף מהלכים בפתיחה שמוביל לתוצאה מקומית מאוזנת ואופטימלית לשני הצדדים. רצפי ג'וסקי בדרך כלל מתייחסים לפינות, משום שמשחקים נוטים להתחיל מהפינות. חריגה מג'וסקי תוביל בדרך כלל לחיסרון. אין דרך ודאית לדעת אם רצף מסוים הוא ג'וסקי ויש לתת אמון במקור שטוען כך ולקוות שהוא מנוסה מספיק כדי להיות צודק.
- **מיאיי** – נקודות "שקולות" – אם השחקן ילך לאחת מהן, יריבו ילך לשנייה, והתוצאה תהיה זהה.
- **פלישה** – כאשר טריטוריה של שחקן לא מוגנת די, יריבו יכול לנסות ליצור קבוצה חיה באותו שטח ולהשתלט על חלק ממנו תוך הקטנת הטריטוריה של אותו שחקן.
- **צמצום שטחים** – הצבת אבן, אשר מחוברת ישירות או בעקיפין לקבוצה חיה כלשהי של השחקן, באזור שבשליטת היריב ועלול להפוך לטריטוריה שלו במטרה להקטין את הטריטוריה שהוא יקבל לבסוף.
- **מזיז** – רשת של אבנים עם פוטנציאל טריטוריאלי, בדרך כלל מורכבת מאבנים לא מחוברות עם מרחק מסוים ביניהן. תחילת המשחק בדרך כלל מורכבת מתחרות על הרחבת המזיז, הקטנת המזיז של היריב וניסיונות לפלישה.
- **הרחבה** – הצבת אבן בהמשך לאבן או קבוצה כך שהן מקושרות בצורה מסוימת. הרחבה היא עיקרון חשוב בהשתלטות על שטחים, וחשוב לדעת מתי וכיצד לבצע אותה כדי לקבל רווח מקסימלי.
- **דמה** – נקודות נייטרליות בלוח שמשחק בהם לא יועיל לשום צד. דמה טיפוסי יהיה נקודות ריקות בין שני כוחות מנוגדים ועתיד להתמלא מבלי להשפיע על הניקוד. נקודות דמה לא חשובות, אך כדאי למלא אותם בסוף המשחק לספירה נוחה יותר. אם רוצים לספור נקודות לפי מערכת הניקוד הסינית חובה למלא אותם בסוף המשחק.
- **הקרבה** – ויתור על קבוצת אבנים במטרה להשיג רווח גדול יותר בהמשך.
- **השפעה** – אבנים וקבוצות חיות משפיעות על הסביבה שלהם. זה נמדד ביכולת לעזור לקבוצות אחרות של השחקן להתחבר ולשרוד, ביכולת ליצור טריטוריה באזור ובקושי של אבנים יריבות לשרוד שם או ליצור שם טריטוריה.
- **טסוג'י** – מהלך טוב מאוד, אשר מהווה נקודת מפתח מקומית בלוח ומוביל לתוצאות טובות לשחקן ששיחק אותו, זה יכול להתבטא באופנים רבים, למשל צמצום שטח, לכידת אבנים, הצלת אבנים מתות, קבלת השפעה או טריטוריה משמעותית וכו'.
- **סמאי** – מירוצ לכידה. כאשר שתי קבוצות מאיימות לאכול אחת את השנייה ונמצאות במירוצ. בדרך כלל דרגות חופש רבות יותר יובילו לניצחון בסמאי.
- **שיצ'ו (סולם)** – רצף של מהלכים שבהם מכניס בכל פעם שחקן אחד את השחקן השני לאטארי בצורת זיגזג (ראו תמונה להמחשה). לא ניתן לברוח מסולם, אלא אם יש אבן ידידותית (המכונה 'שובר סולם') בהמשך הדרך שניתן להתחבר אליה. קריאת סולמות, אפילו ארוכים, נחשבת פשוטה יחסית, ובכל מקרה חשוב לשני הצדדים לקרוא אותם היטב לפני שמשחקים אותם. אם לא ניתן לברוח, כל ניסיון שכזה רק יגרום עוד נזק וייתן ליריב עוד אבן כשבויה. מצד שני, אם כן אפשר לברוח, כל ניסיון לרדוף אחרי השחקן הבורח יוביל למבנה חלש ופגיע לאורך כל הדרך.

דירוג

רמתו של שחקן גו נמדדת בקיו (級, kyu) ובדאן (段, dan). בדירוג מתחילים (אינסיי), שחקן מתחיל מקבל בדרך כלל דירוג בין 30 ל-25 קיו, כאשר קיו נמוך יותר מצביע על יכולת משחק גבוהה יותר. (למשל, שחקן בעל דירוג קיו 15 נחשב לטוב יותר משחקן בעל דירוג קיו 18). הדירוג הבא אחרי קיו 1 הוא דאן 1, והדירוג הגבוה ביותר הוא דאן 9. (בגלל הגבלה זו, ייתכן



שחור שיחק בA. אם לבן ישחק בB ויאכל את האבן הוא ישים את עצמו באטארי ושחור יוכל לאכול חזרה בA. על ידי הקרבת האבן השחורה, שחור מקבל 3 אבנים לבנות. הוא יוצא מרווח בסך הכל ב2 אבנים, בנוסף לטריטוריה שמתקבלת באזור לשחור בשווי 2-3 נקודות.

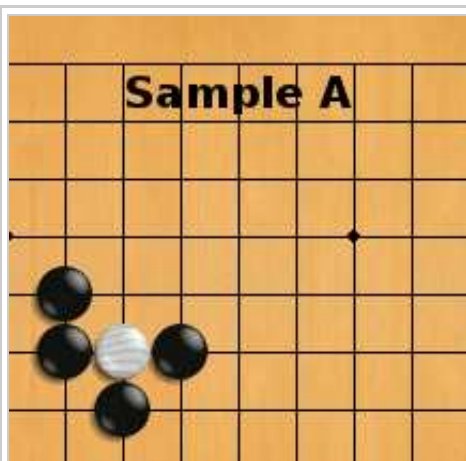
שיהיה הבדל יכולות משמעותי בין שחקני דאן 9. שחקנים חזקים מדורגים בין דאן 1 לדאן 9. נהוג לסמן רמות קיו ודאן ב-k ו-d בהתאמה (כלומר, קיו 23 יסומן כ-23k, וכדומה).

לדרגות מתחילים יש משמעות מוגדרת במשחק - הבדל בדירוג מתבטא במספר אבני היתרון שהשחקן החזק יותר צריך לתת ליריבו כדי שהמשחק יחשב ל"שווה-כוחות", כלומר כך שלשני השחקנים יהיה סיכוי זהה לנצח. לדוגמה, שחקן 5k צריך לתת לשחקן 8k שלוש אבני יתרון.

אבני יתרון

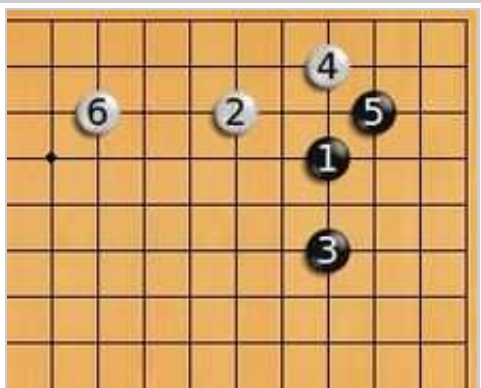
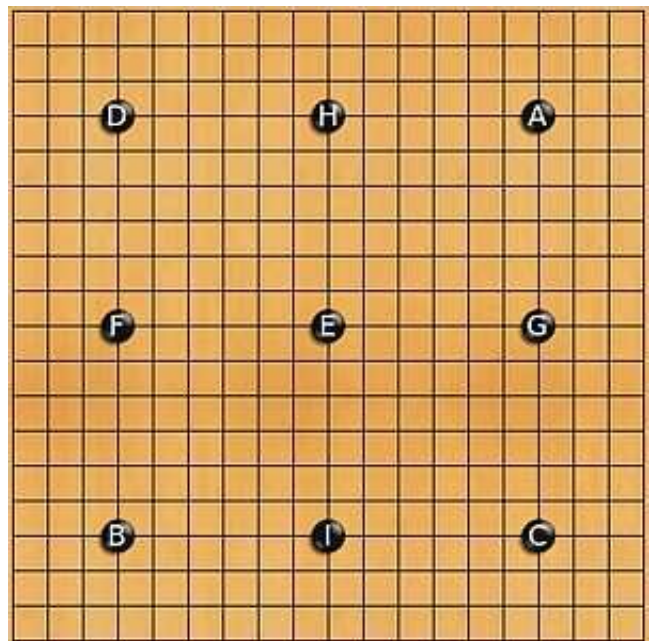
כאשר רמת השחקנים לא שווה והם בכל זאת רוצים משחק מאתגר עם סיכויים שווים לשניהם, הם יכולים ליצור כזה בעזרת אבני יתרון.

במשחק יתרון השחקן החלש יותר משחק שחור ולרוב אין קומי ללבן (אם כי לא בהכרח). כאשר שחור מקבל יתרון הוא מסדר את האבנים על נקודות המפתח (הנקודות המסומנות) שעל הלוח (פרט לאבן יתרון אחת) לפי הטבלה שלהלן ואז התור עובר ללבן.



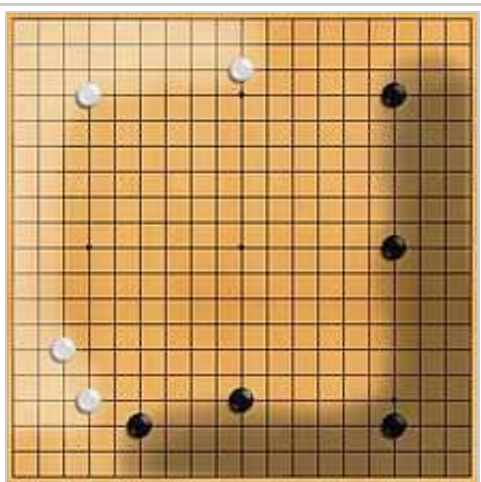
באנימציה זו אפשר לראות שתי דוגמאות לסולמות. בדוגמה הראשונה ללבן אין סיכוי לברוח וככל שהוא מנסה יותר הוא רק מזיק לעצמו. לעומת זאת, בדוגמה השנייה הלבן מצליח לברוח ולהתחבר לאבן שלו בהמשך. חשוב לקרוא סולמות היטב לפני שמשחקים אותם.

מספר אבנים	מיקום	לפי התמונה
1	שחור משחק ראשון איפה שהוא רוצה ולבן לא מקבל קומי (אם לבן מקבל כאן קומי השחור לא מקבל יתרון)	
2	שחור מניח בנקודה הימנית העליונה והשמאלית התחתונה	AB
3	שחור מניח כמו 2 אבנים ומוסיף אבן בנקודה הימנית התחתונה	ABC
4	שחור מניח בכל ארבע הנקודות שבפינות	ABCD
5	שחור מניח כמו 4 אבנים ומוסיף אבן במרכז הלוח	ABCDE
6	שחור מניח אבנים בכל נקודות השמאליות והימניות	ABCDFG
7	שחור מניח כמו 6 אבנים ומוסיף אבן במרכז הלוח	ABCDEFGG
8	שחור מניח בכל הנקודות מלבד האמצע	ABCDFGHI
9	שחור מניח בכל תשע הנקודות	ABCDEFGHI



רצף ג'וסקי בסיסי בפניה (המהלכים ממוספרים).

שחור מקבל שליטה בצד הימני ולכן בצד העליון בצורה שקולה.



פתיחה לדוגמה של משחק. כבר ניתן לראות כבר חלוקה גסה לשטחים. כמו כן לשחור יש מווי בצד הימני וללבן מווי חלש יותר בצד השמאלי. שימו לב שעכשיו תור הלבן

שחקן נותן לשחקן אחר אבני יתרון לפי ההפרש בין הדירוג שלהם למשחק שקול, אולם השחקנים יכולים להחליט על איזה מספר שירצו. לפעמים מחליטים השחקנים לשנות את הקומי (אף לערך שלילי שיוריד מתוצאת הלבן) כדי לייצג הבדל מעל 9 רמות. את אבני היתרון מניחים על נקודות המפתח (הנקודות המסומנות). בדרך כלל לא ניתנות יותר מ-9 אבני יתרון, אך ישנם מקרים בהם אפשר לתת יותר - למשל, במשחק גו בו המטרה של השחקן החלש, שמקבל את אבני היתרון, לא לאפשר לשחקן החזק לחיות עם אף אבן על המגרש, דבר המשפר את יכולת ההריגה שלו. בחוקים שונים השחקן שלו ניתנו אבני יתרון יכול גם לקבוע היכן יהיה מקומן על הלוח ואז השחקן השני מתחיל.

יש לציין שבלוחות שבלוחות קטנים מ-19 על 19 השפעת אבני היתרון גדלה משמעותית, גם משום שיש פחות שטח על הלוח ולכן כוחה של כל אבן עולה, וגם משום שהמרווחים ביניהם קטנים יותר כך שההשפעה שלהן אחת על השנייה גדולה יותר יותר.

עצות לשחקן המתחיל

- תמיד שמור על האבנים שלך מחוברות. הכוונה היא לא שכולן יהיו במקשה אחת, אלא לוודא שניתן יהיה לחברן בעת הצורך. הרעיון הוא שקל יותר ליצור עיניים לקבוצה אחת מאשר לשתיים ולכן אבנים מחוברות יותר אפקטיביות.
- אל תחשוב רק על לכידת אבני היריב, אלא גם על הקפת שטחים. מטרת המשחק העיקרית היא השתלטות על שטחים.
- הפינות הן החשובות ביותר. הרעיון הוא שאפשר להשתלט על הפינות במספר המועט ביותר של מהלכים, ולכן חשוב לשחק קודם בפינות.
- אל תנסה להשתלט על שטחים בצורה עיוורת לגמרי. אם יש לך מהלך שיכול לעזור לך לקחת שטח, והוא גם מהלך התקפי, בצע אותו.
- נסה לחשב כמה שיותר מהלכים קדימה.
- אין טריטוריה במרכז. הכוונה היא שהדרך היחידה להשיג טריטוריה במרכז היא לא לנסות להשיג אותה. זה קצת מבלבל, אבל הרעיון הוא ליצור השפעה מכיוונים שונים ולנצל אותה כדי ליצור טריטוריה במרכז ולא לנסות להשתלט בצורה עיוורת.
- נסה לאתר את המקום הטוב ביותר שהיריב שלך יכול להניח עליו את האבן הבאה שלו. שקול הנחת אבן משלך על מקום זה.

- אבנים מתות עדיפות מאבנים שנלכדו. בעוד שאבנים שנלכדו מוסרות לגמרי מהלוח וחסרות השפעה, לאבנים מתות עדיין יש השפעה על המשחק והן יכולות אף לחזור לחיים לעתים. אין טעם להכריח את היריב לאכול אבנים מתות ללא תועלת.
- טעות אחת של מתחילים היא לנסות להתקיף אבן או קבוצה על ידי מגע. לרוב זה מסתיים בכישלון משום שמגע באבן בעצם מכריח את השחקן היריב לחזק אותה מה שמוביל לסדרה של חיזוקים לשני הצדדים. מהלכים שכאלו הם מהלכים הגנתיים, בעוד שמהלכים התקפיים יוצרים לחץ ממרחק.
- יש פתגם גו למתחילים - "הפסידו 50 משחקים ראשונים כמה שיותר מהר": עבור מתחילים גו יכול להיות משחק מאוד מבלבל שקשה ללמוד בו אסטרטגיות וטקטיקות. לכן הפתגם בא לומר שבתור מתחיל כדאי פשוט לנסות לשחק בלי לדאוג יותר מדי לגבי ניצחון והפסד, פשוט לנסות ולהניח אבנים איפה שנראה ולהתרגל לחוקים ולצורות שנוצרות. אומנם סביר להניח שמשחקים כאלו יסתיימו בהפסד רוב הפעמים, אך זה לא משנה - הם באים פשוט לתת מושג על המשחק ותו לא. לאחר שמבינים את הקונספט של המשחק אפשר להתחיל וללמוד גו יותר ברצינות.

קישורים חיצוניים

- **אגודת הגו הישראלית** (<http://israel-go.org>)
- **מועדון גו-מיינד (ציוד גו וספרים)** (<http://www.go-mind.com/equipment.php>)
- לימוד גו בדרך אינטראקטיבית - בשפה העברית (<http://playgo.to/interactive/hebrew>)
- לימוד גו בדרך אינטראקטיבית - בשפה האנגלית (<http://playgo.to/interactive>)
- Sensei's Library - (ספריית הסנסיי) ויקי גדול המוקדש כולו לגו - בשפה האנגלית (<http://senseis.xmp.net>)
- GoProblems - מאגר מתחדש של אלפי בעיות גו - ממשק בעברית (<http://www.goproblems.com>)
- Josekipedia - (ג'וסקיפדיה) מילון ג'וסקי חופשי - ממשק בעברית (<http://www.josekipedia.com>)
- IGS - שרת הגו הפופולרי ביותר (<http://www.pandanet-igs.com/communities/pandanet>)
- GoKGS - שרת גו מתקדם ופופולרי (<http://www.gokgs.com>)
- ספרי גו חופשיים למתחילים - בשפה האנגלית (http://tigersmouth.org/downloads.php?cat_id=8)

הערות שוליים

- ¹ <http://itee.uq.edu.au/~janetw/Computer%20Go/CS-TR-339.html#6.2> - An Introduction to the Computer Go Field and Associated Internet Resources

קטגוריות: משחקי לוח | משחקי חשיבה | סין: תרבות | משחקי אסטרטגיה

תפריט הניווט

- שונה לאחרונה ב־22:47, 4 ביולי 2012. (ציטוט)
- הטקסט מוגש בכפוף לרישיון CC ייחוס-שיתוף זהה 3.0; פרטי הרישוי של התמונות מופיעים בעמודי התמונות. ראו תנאי שימוש לפרטים נוספים.