

碁

Gó

a lebilincselő játék

*rövid ismertető
a gó játékról
és a magyarországi
gósportról*



Lépi bátran!

Bevezetés

Ez a kis füzet azért készült, hogy egy távol-keleti logikai játékkal ismertessen meg Téged, kedves olvasó. Névről talán ismerős már, hiszen keresztrejtvényekben gyakran előfordul a játék japán neve: gó.

Ebben a füzetben néhány egyszerű példán keresztül bepillantatsz a gó alapjaiba, és röviden elolvashatod a játék történetét. Ezután könnyebben tudod elhelyezni a „világban” ezt a remek játékot. Miután végigolvastad és maradtak még kérdéseid, góklubjainkban illetve az ott beszerezhető szakirodalomban mindenre megtalálhatod a magyarázatot. Ha sikerült felkeltenünk az érdeklődésedet a játék iránt, szívesen látunk valamelyik góklubban. Ezek címét, hogy lakóhelyedhez legközelebb hol találhatsz játszótársakat, a Magyar Gószövetség címlistájából megtudhatod. Elérhetőségeinket a füzet végén találhatod.

A góról

A gó története több mint 4000 éves. A játék Kínából ered, mint az emberi kultúra és tudomány sok más vívmánya. (Kínában *wei-chi*, Koreában *baduk* a játék neve.) A játék szabályai ugyan nagyon egyszerűek és természetesek, a góban rejlő taktikai és stratégiai lehetőségek gazdagsága mégis megunhatatlanná teszi ezt a fordulatokat rejtegető, a játékosok elemző készségét folyamatosan próbára tevő, az ötleteknek és egyéniségnek teret adó játékot.

A játék célja a területszerzés. A tábla rajzolata egymást keresztező vonalak rácsa. Ezen a „területen” osztoznak a felek. Az egyik játékosnak fekete, a másíknak fehér, lencse alakú figurái vannak, amiket köveknek nevezünk. A játszmat üres táblán kezdik, és felváltva tesznek egy-egy követ a táblára, minden alkalommal egy üres kereszteződésre. A már letett kövek később nem mozgathatók. Ha az ellenfél egy vagy több követ sikerül szorosan körülfárni, az(oka)t le kell venni a tábláról. A góban ez jelenti az ütést.

A játék célja a területszerzés.

Az ellenséges kövek elfogása lehet az egyik módja annak, hogy területet szerezzünk, de a góban az erőszakosság általában nem kifizetődő. A gó stratégiai és taktikai lehetőségei korlátlanok, minden szinten kihívást és élvezetet kínál a művelőinek. A játékosok egyéni képességei jól láthatóan felszínre kerülnek a tábla mellett. A játék visszatükrözi a játékosok tudását, ügyességét abban, hogy mennyire képesek megtalálni az egyensúlyt a támadás és a védekezés között, mennyire tudják a köveket hatékonyan munkára fogni, mennyire képesek rugalmasnak maradni a változó helyzetekre adott válaszlépések során, időzíteni, pontosan elemezni, felismerni az ellenfél erősségeit és gyengéit. Egy japán mondás szerint, mutasd meg a gó játszmat, megmondom ki vagy.

A gó kivételes szellemi kihívás. A szabályok ugyan nagyon egyszerűek, de ennek ellenére, azok a kísérletek, hogy számítógépes programokat készítsenek a gó játékra, — a sakkhöz képest — eddig csekély sikerrel jártak. Még a legjobb programok is durva stratégiai és taktikai hibákat

vétenek, nehezen birkóznak meg a több fronton zajló, de ezzel együtt egymásra ható helyi csatározások bonyolult, összefüggéseivel. A mesterséges intelligencia számára a gó — összetettsége miatt — várhatóan még sokáig a legnagyobb kihívások egyike lesz.

A gó kellemes időtöltést kínál azoknak, akik szeretik a gondolkodtató, a logikán alapuló játékokat. Művelése során lehetőség nyílik az egyéni ötletekre épülő kísérletezésre, főleg a megnyitások terén. Mint a sakknak, a gónak is megvan a megnyitási stratégiája és taktikája, a játékosok már néhány alapvető lépéssor megtanulásával is sokat erősödhetnek.

A gó hatalmas előnye a nagyon hatékony előnyadási (vagy ahogy sokszor nevezik, hendikep) rendszer. Ez lehetővé teszi, hogy nagy tudáskülönbségű ellenfelek is egyenlő eséllyel játszassanak egymással, anélkül hogy az előnyadással a játék lényegét eltorzítanák.

A gójátékos célja, hogy több területet szerezzen az ellenfelénél. Egy ilyen nagy (19×19-es) táblán előfordulhat, hogy bizonyos területeken valami rosszul megy. Ennek ellenére is meg lehet nyerni a játszmat, ha ellenfelünkönél jobban teljesítünk a tábla más részein. A hadviseléssel párhuzamba állítva: néhány helyi ütközet elvesztése ellenére a háború megnyerhető, sőt, a helyi ütközetekben hozott, átgondolt áldozatok, akár a magasabb célt, a háború megnyerését is szolgálhatják. Ez már persze mély stratégiai átgondolást igényel.

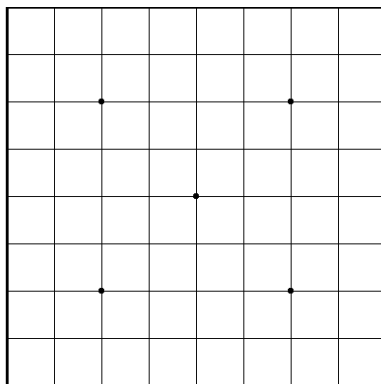
Egy játszma során hamar kialakul annak sajátos arculata — nincs két egyforma játszma. Mivel a nyereshez a játékosnak „csak” több területre van szüksége, mint ellenfelének, nagyon kevés játszma végződik döntetlennel, bár a végeredmény a játszma utolsó pillanatáig kétséges lehet.

Az egyszerűsége mellett varázslatos szépségeket nyújtó góról méltán mondják, hogy egyike a világ leglenyűgözőbb játékeinak.

A tábla

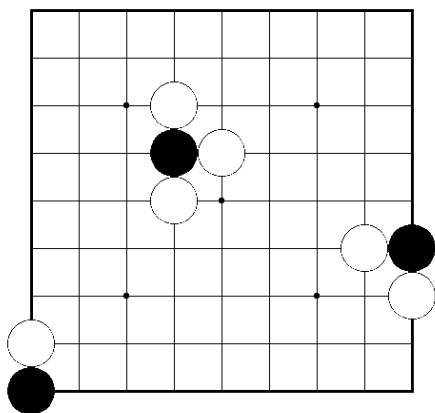
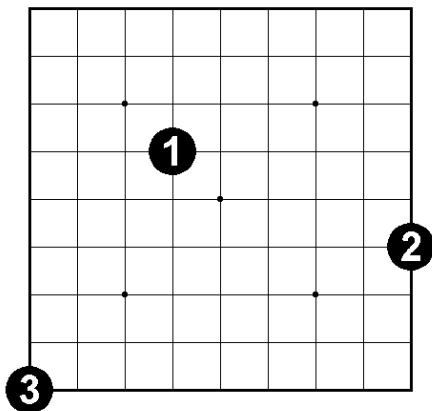
Ez az ábra egy 9×9 vonalból álló gótábla rajza. A góban a vonalak illetve ezek metszéspontjai számítanak. A figurákat (góköveket) ezekre a metszéspontokra helyezik el a játékosok.

A gyakorlottabb játékosok 13×13-as táblán is játszhatnak, de a gó igazi szépsége a 19×19 vonalas táblán mutatkozik meg. A versenyeket általában ekkora táblán játsszák.



A kövek

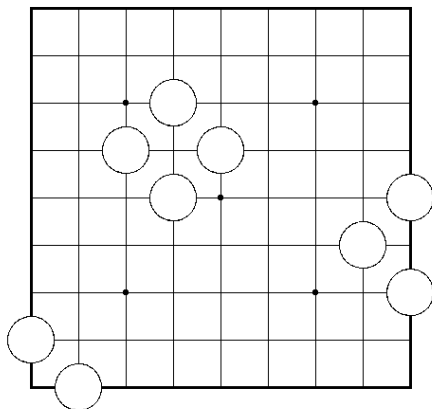
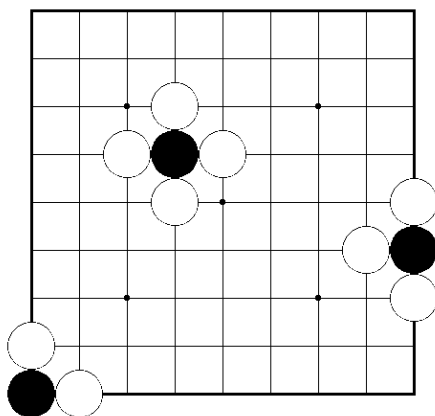
Minden táblára tett kőnek „szabad kezei”, más szóval „életei” vannak. Ezek az életek, azok a szabad, szomszédos rácspontok, melyek egy vonallal össze vannak kötve magával a kővel. Így az 1-es fekete kőnek négy élete van, a 2-es kőnek három, míg a 3-as kőnek csak kettő. (Mivel a gó hadi játék, a köveket katonáknak tekinthetjük, innen származik a hasonlítás a „kezek”-hez.) A játék során fekete és fehér felváltva helyezik el köveiket a táblán. A feltett köveket mozgatni nem lehet, a játék végéig ott maradnak a táblán.



Hacsak! ...

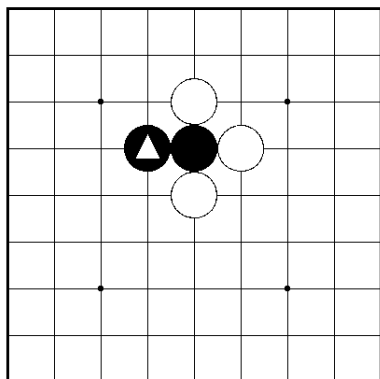
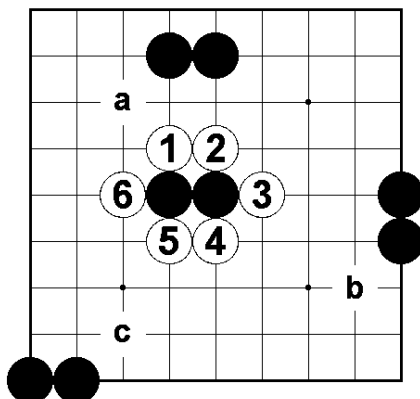
Az itt látható három fekete kőnek már csak egy-egy élete van, ha fehér ezeket is elveszi, ...

... akkor a fekete köveknek elfogy az életük. Ezeket az „élettelen” köveket le kell venni a tábláról.




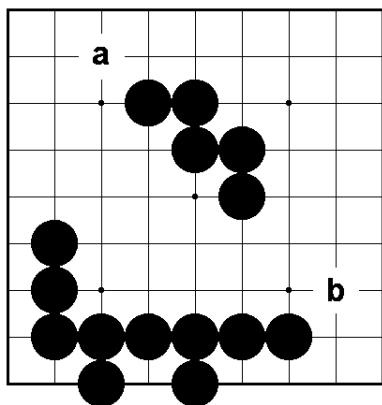
Az alakzatok

Az azonos színű kövek, ha vonalak kötik össze őket, alakzatot alkotnak. Ilyenkor nem egymás életeit veszik el, hanem egymáshoz kapcsolódva, növelik közös életeik számát. Az a) esetben összekapcsolódott két fekete kőnek együtt összesen hat élete van. Ezek levételéhez már hat fehér kőre van szükség. (A lépések sorrendje persze tetszőleges). A b) alakzat életeinek száma négy, a c) alakzaté mindössze három.



A fekete kő atari helyzetben volt, a következő lépésben fehér leüthette volna.

Ennek megelőzésére a  kő, társa segítségével sikerült, és összekapcsolódott vele. Ezáltal egy két kőből álló alakzat keletkezett, aminek így már három szabad élete van.

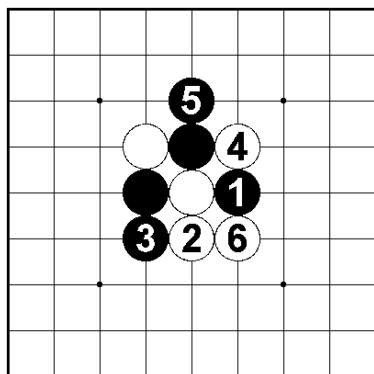
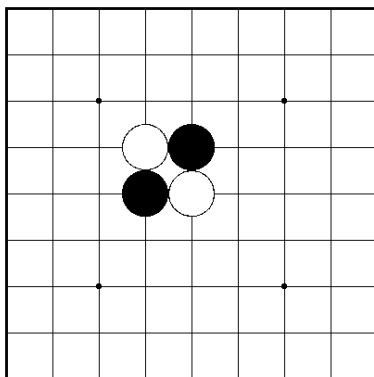


Természetesen tetszőleges számú kőből álló alakzatod lehet, ha a köveket a vonalak összekapcsolják.

Az a) alakzatnak 9, a b) alakzatnak 15 élete van. Számolj utána!

Atari játék

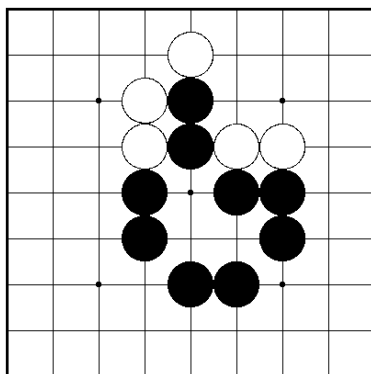
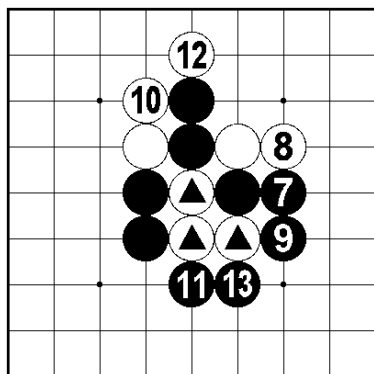
Ha most ismerkedsz a góval, kezdj ezzel az egyszerűbb játékkal, amit „első ütés” játéknak, vagy „gyorshalál”-nak is szoktak nevezni. Mondhatjuk róla, hogy ez a gó „kisöccse”. Ezzel az életek számolását és néhány alaptechnikát gyakorolhatsz be.



Egy lehetséges játszma:

Fekete 13. lépésével leüti fehér három kőből álló alakzatát. Fekete nyert! A végső állást a harmadik rajz mutatja. A színek cseréje után jöhet a visszavágó...

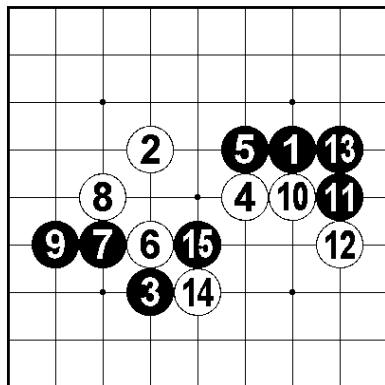
Ne feledd, hogy ez még nem az igazi gó, hiszen ott nem az első ütés, vagyis egy „kis ütököt”, hanem a játszma, azaz a „háború” megnyerése a cél.



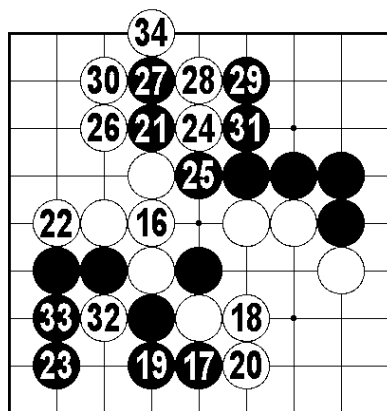
A gó

Mivel ennek a füzetkének a terjedelme nem engedi meg, hogy a gó összes szabályát pontosan leírjuk benne, egy példajátszmaán keresztül próbáljuk röviden bemutatni a játékot. Ezt a példát *Iwamoto Kaoru* „Gó kezdőknek” című könyvéből vettük át.

A játszma most is, mint általában, a területigények kijelölésével, kitűzésével kezdik az ellenfelek (1-10. lépés), majd ezeket az igényeket igyekeznek (a területek megvédésével) érvényesíteni (11-14. lépés). A legtöbb izgalmat az ellenséges kövek csoportjai közötti harc adja, mely drámai terület-



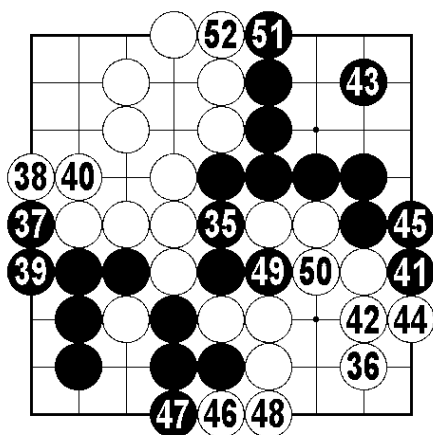
változásokat eredményezhet. Itt fekete 15-tel kezd a harcot a tábla egyik részén, majd 21-gyel egy másik helyen. Fehér 22-vel átveszi a kezdeményezést, mert ez a lépés veszélyezteti fekete egész bal alsó sarkát, amit kénytelen 23-mal megvédeni. Fehér a 24-34. lépéssorral elfogta azokat a fekete köveket, amivel a területét akarták csökkenteni. Volt egy közbevetett lépésváltás (32 és 33), amivel fehér a bal-alsó fekete csoport biztonságát vizsgálta. Fekete 35-tel a biztonságban lévő csoportjához kötötte azt a követ, amit fehér könnyedén el tudott volna fogni. Ez ráadásul a 22-höz hasonlóan fenyegető lépés volt, de most fehér



kényszerült védekezésre, hogy a jobb-alsó csoportját biztonságba helyezze. Ezután kezdődött meg a végjáték, amiben a játékosok a tábla széléin véglegesen lezárták a területek határait.

A góban nem kötelező lépni! Mivel az 52. lépés után fekete már nem tudott olyat lépni, ami hasznára lett volna, nem lépett többet. Ezt a „passz” szóval fejezte ki. Ezután fehér, mivel ő is hasonlóan értékelte az állást, szintén passzolt. Ezzel a két passzolásal — lényegében közös megegyezéssel — ért véget a játszma.

A játszma végeztével minden „halálra ítelt” követ, aminek a menekülésre semmi esélye, lépés nélkül le kell venni a tábláról. Ebben az esetben csak egy ilyen volt, a fehér 32.



Két passzt követően jöhet a számolás, a játékosok a saját köveik által körülkerített keresztezési pontokért illetve a leütött kövekért egy-egy pontot kapnak. Akinek magasabb a pontszáma, az nyert.

Most számoljuk!

Feketének a bal-alsó sarokban: 7,

a jobb-felsőben 9 pontja van,

míg leütött köve (fogoly) 1 van;

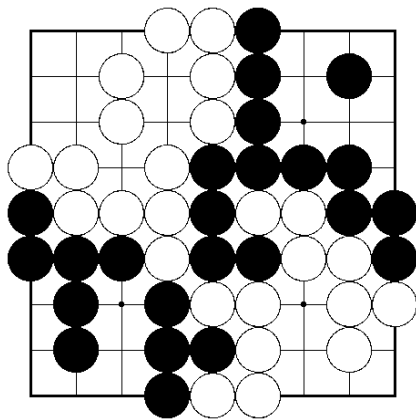
azaz összesen 17 pontja van.

Fehérnek a bal felső részen 10,

a jobb-alsó sarokban 6 pontja

leütött köve (fogoly) összesen 2 van;

azaz összesen 18 pontja van. Nem nehéz kiszámolni, fehér nyert 1 ponttal.



A gó eredete

A gó szabályai körülbelül 4000 éve alakultak ki az ősi Kínában. Az Encyclopædia Britannica szerint egészen pontosan 2356-ban. Ez a dátum persze csak egy a sok legenda közül, amelyik a gó eredetéről él. A források legalább két kínai császárt is megjelölnek, aki a trónörökös elméjének pallérozására rendelte el a gó feltalálását udvari bölcseinél.

Az, hogy a gó szabályai ennyire egyszerűek és letisztultak csak úgy lehet, hogy a játék nem egyszerre jött létre, hanem fokozatosan alakult ki. Minden bizonytalansággal nem volt egy olyan ember, aki „feltalálta” volna a gót. Sokkal valószínűbb, hogy évszázadok alatt „felfedezték”. A gó játékká válásának folyamata hasonló lehetett ahhoz, ahogy a nyugati kultúrában a jóskártyákból kialakultak modern kártyajátékok. A legvalószínűbbnek tűnő elmélet a gó eredetéről az, hogy egy jóslási eszköz volt, hasonló a Ji-Ching jóspálcikáihoz. Hasonló az eszközök egyszerűsége (pálcikák, kövek) és az is, hogy mindkettő alkalmas segítőeszköz arra, hogy a jós elrövedjen, és az alakzatokon túlmutató értelmeket, összefüggéseket keressen. Annyi lehetett a kettő között a különbség, hogy a góban sokkal több lehetőség volt arra, hogy egy társasjátékká váljon, és ezzel teljesen elszakadjon a jóvendőléstől, míg a Ji-Ching máig megmaradt jóslásnak.

Arról nagyon kevés forrás létezik, hogy a gót hogyan játszották az ősi időkben. Az egyetlen fogódzó a gó eredetéről Tibetből származik. A tibeti göről az első információk 1959-ben kerültek elő: ekkor történt, hogy egy tibeti herceg Japánban először játszott gót külföldivel. A tibeti szabályok egyértelműen ugyanazt a játékot, ugyanazt az eredetet takarják, mint a modern gó, de olyan speciális szimbólumok, tabuk befolyásolják a játékszabályokat, amelyek még a régi időkben, a szabályok letisztulása előttől származnak. Tibetbe a játék a hetedik században kerülhetett. Kínában a gó ekkor egy átmeneti állapotban volt: nagyjából ekkor alakultak ki a játék modern értelemben vett szabályai, de még éltek az ősi jóslásból eredő rítusok is, amelyek a következő évszázadban végleg kivesztek a gó szabályai közül. Tibetben gyakran megáll az idő:

a gó tiberi szabályai megmaradtak olyannak, amilyen akkor lehetett, amikor kialakult a játék. Tibetben a gó még ma is egy ősi szertartás, közelebb áll a jósláshoz, mint a modern értelemben vett játékhöz.

A magyar gó élet

www.gowiki.hu – az egyik legfontosabb magyar nyelvű kiindulópont az interneten mára a legkiterjedtebb magyar nyelvű gós oldallá nőtte ki magát. Érdekességek, tananyagok, történetek és hasznos információk találhatók rajta minden mennyiségben.

www.goszovetseg.hu – A Magyar Gószövetség 2005-ben alakult, hogy összefogja az ország különböző részeiben évtizedek óta működő góegyesületeket. A Magyar Gószövetség évente megrendezi a magyar bajnokságot abszolút, női, ifjúsági és páros kategóriában. Ezeken a versenyeken bárki elindulhat, aki tagja egy góegyesületnek és kiváltja a versenyengedélyt vagy a helyszínen rajtengedélyt vált.

A magyar góélet nagy alakjai

Erdős Pál, *1 dan* – A magyar gó megalapítója, a legendás matematikus. Városról városra járva gyakran szakított magána időt arra, hogy elmenjen a helyi góklubba. Ő volt az, aki az ELTE klubjában megtanított néhány matematikusot egy érdekes játékra is. A legrégebbi gósok még ma is elmékeznak Pali bácsira, ha ellenfele játék közben túl hosszan gondolkozott, ujjaival dobolni kezdett, és így szólt: „Rosszul szabad gózni, de lassan nem!”

Göndör András, *6 dan* – Tizenháromszoros magyar bajnok, ma már visszavonult a gótól. Legkomolyabb nemzetközi eredménye az 1995-ös amatőr világbajnokságon elért 8. hely volt

Pocsai Tibor, *6 dan* – Négyszeres magyar bajnok. 1988-ban óriási meglepetésre első helyet szerzett az Európa-bajnokságon, ami máig a magyar gó legkiemelkedőbb eredménye.

Mérő Csaba, *6 dan* – Kilencszeres magyar, egyszeres ifjúsági Európa-bajnok. 1999-től 2001-ig Japánban volt profi gótanuló. Eredményei közül kiemelkedik a 2001-es Európai Ing kupán elért megosztott első helyezése és a 2009-es Európa-bajnóság 3. helye.

Köszegi Diána, *1 profi dan* – 2000-ben ifjúsági Európa-bajnok, 2001-ben a magyar bajnok. Több európai versenyen is előkelő helyezést ért el. 2005-ben Koreába költözött és a Myongji egyetemen kezdett gót tanulni. Emellett a Koreai profi tanuló ligában is részt vett, így három év után, 2008-ban a Koreai Gószövetségtől hivatásos 1 danos diplomát kapott.

Balogh Pál, *6 dan* – Négyszeres magyar bajnok, kétszeres ifjúsági, diák Európa-bajnok. 2003-tól 2005-ig Japánban tanult gót. Debrecenben született, ő volt az egyik első olyan magyar játékos, aki csak az interneten játszva lett nagyon erős.

Pocsai Rita, *5 dan* – kisgyermek kora óta gózik. Az ifjúsági EB-n 2003-ban második, a női EB-n 2005-ben első helyet szerzett. Apjával Páros Gó Európa-bajnóságon első, a pekingi Szellemi Világjátékokon megrendezett Amatőr Páros Gó Világbajnóságon harmadik helyet értek el.

Gó a világhálón

A KGS a legnépszerűbb angol nyelvű gó szerver. A <http://www.gokgs.com> oldalról letölthető a kliens magyar fordítása, de angol feliratokkal a böngészőből is lehet játszani. Ez a kis bevezető csak a KGS alapjait mutatja be, a többi lehetőségről a program magyar nyelvű súgójából tudhatsz meg még többet.

Gótábla

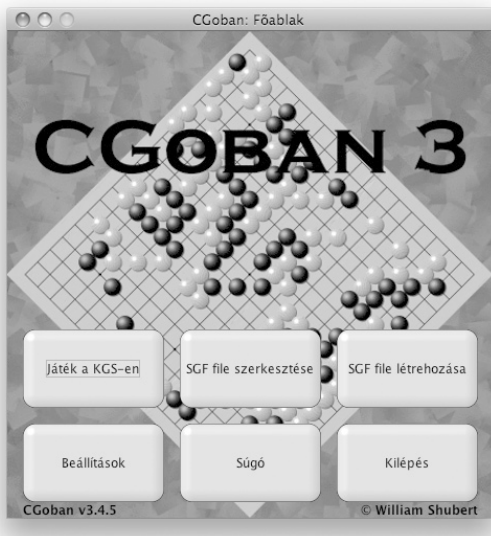
A Cgoban-ból egyenesen meg lehet nyitni egy gótáblát is, amit lehet használni, ha nincsen valódi, hagyományos gókészletünk. Ezt a lehetőséget az SGF létrehozása gombra kattintva lehet behívni.

Regisztrálás

Nyisd meg a Cgoban-t és kattints a játék a KGS-en gombra. Válassz magadnak egy nevet és lépj be vendégként. Kattints a Játékos (User) menüben a Regisztráció (Register) lehetőségre és kövesd az utasítást. A regisztrációhoz meg kell adnod az email címedet, ide küldik el a jelszavadat. Az emailcímedre küldött levélben kapsz egy jelszót, amivel újra be kell lépned most már regisztrált felhasználóként. Kattints a Játékos menüben a személyes infókra. Itt tudod személyreszabni a regisztrációdat. Először érdemes átállítani a jelszavadat. Bár nem kötelező, illik megadnod a nevedet és feltöltened egy képet magadról. Ha ezt megteszed, sokkal szívesebben fognak veled játszani ismeretlenek, esetleg lehetőséged nyílik néhány tanító játékra is erősebbekkel.

Magyar szoba

Menj a menüben a Szobák (Rooms) lehetőségre. Nyisd meg a szobák listáját. Nyisd meg a Főszobákat (Main). Keresd ki a Hungarian room-ot és lépj be a magyar szobába.



Az első lépések

Mielőtt elkezdenél játszani érdemes végignézni néhány erősebb, danos játékos partiját. A legtöbb erős játszma az angol szobában (English room) megy. A KGS-en minden partit megnézhetsz, amit a játékosok nem titkosítottak. Lépj be a játszmába, és figyeld a játékot! Próbáld meg megérteni a lépések okait, próbáld kitalálni, hogy hová fognak lépni a játékosok! A játék végén nézd meg, hogyan számolják meg az állást!

A főablak bal oldalára kattintva láthatod a kihívások listáját (Open games). Ezek azok a játékosok, akik éppen ellenfélre várnak. Alapvetően az a szokás, hogy a hozzád hasonló erejű várakozókat hívod ki játszani. Ha minősítés nélkül játszani szeretnél valakivel érdemes először megszólítanod és megkérned, hogy játsszon veled egy partit.

A magyar szobában általában találhatsz olyan embereket, akik játszani fognak veled. Kérj bátran segítséget!

Te is nyithatsz partit, de amíg nincsen minősítésed, lehet nem sokan fognak játszani veled.

Magyar Gószövetség

Cím: 1114 Budapest, Bartók Béla út 19.

Honlap: <http://www.goszovetseg.hu>

Tagszervezetek és góklubok:

Agyar SE Góklub

Erkel Ferenc Művelődési Központ,

2092 Budakeszi, Fő u. 108.

Csütörtök 18-21 óráig,

agyar_se@freestart.hu

Barcza Gedeon SE Góklubja

Kispesti Kaszinó (Vigadó),

XIX. ker. Fő utca 42.

Szerda 17-19 óráig.

adamgy@bgsc.hu

PaGoda Gó Klub (1000Tea)

1000Tea teaház, Budapest,

1053, Váci utca 65. (belső udvar)

Péntek 17-21 óráig

<http://www.pagodago.hu/>

Pápai Református Gimnázium Gókubja

PRG Fiúinternátusának pinceklubja

hétfő és csütörtök 14.15-16.00

(többnyire jóval tovább) iskolaidőben

bardos.zoltan@refg-papa.sulinet.hu

MGE Pestújhelyi Klub

Pestújhelyi Közösségi Ház

1158 Budapest Szűcs István u. 45.

Csütörtök 18-21 óráig

mge.pestujhely@gmail.com

Magyar-Kínai Két Tanítási Nyelvű

Általános Iskola – gószakkör

1157 Budapest Kavicsos köz 2-4.

csütörtök 14.00-15.30

mge.pestujhely@gmail.com

Pestújhelyi Általános Iskola - gószakkör

1158 Budapest Pestújhelyi út 38.

péntek 15.30-16.15

mge.pestujhely@gmail.com

Fehér Gó Klub

8000 Székesfehérvár, Budai út 45.

„K” épület, 1. emelet 35-ös terem

(megközelítés a Hadiárva utca felől)

Kedd 17-19 óráig (tanítási napokon)

laszlo@boviz.hu

Csongrádi góklub

Batsányi János Gimnázium

6640 Csongrád, Kossuth tér 1.

Szerda 14.15-től

csongo100@gmail.com

Sárkány DSE – góklub

1173 Budapest, Összefogás u. 20.

kollnerodon@gmail.com

loGOSz Egyesület:

3534 Miskolc, Gagarin u. 24. sz. 4/2

<http://logoszse.freeweb.hu>

Hejőkeresztúri gószakkör

3597 Hejőkeresztúr, Petőfi u. 111

IV. Béla Körzeti Általános Iskola és Napközi

Otthonos Óvoda

Sümegecehi gószakkör

Fazekas József Általános Iskola,

Napközi Otthonos Óvoda és Bölcsöde

goszakkor@gmail.com

Aromo Góiskola

<http://sites.google.com/site/aromogoiskola>

Indiai bölcsesség – a góra alkalmazva:

*„Vannak gósok, akik gyengén játszanak
és nem tudják azt.*

Ezek a tudatlanok, kerüld őket.

*Vannak gósok, akik gyengén játszanak
és tudják azt.*

Ezek jó emberek, segítsd őket.

*Vannak gósok, akik erősen játszanak
és nem tudják azt.*

Ezek a szerények, óvakodj tőlük.

*Vannak gósok, akik erősen játszanak
és tudják azt.*

Ezek a bölcssek, utánozd őket.”



Lépi bátran!