

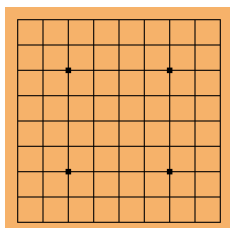
# Go spelregels

## Beginsituatie

Het spel start met een leeg bord en een voorraad witte en zwarte stenen.

Eén speler speelt met de witte stenen, de andere speler met de zwarte stenen. Zwart begint.

*figuur 1: dit is een 9x9 bord, er wordt ook gespeeld op 13x13 en 19x19 formaten*



figuur 1

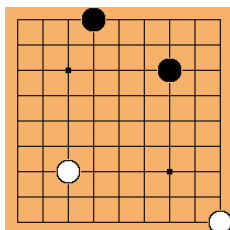
## Doel

Beide spelers proberen met stenen van hun eigen kleur delen van het bord te omsingelen. De speler die uiteindelijk het grootste deel van het bord beheerst, wint de partij.

## Zetten

De spelers plaatsen om beurten een steen van de eigen kleur op één van de kruispunten op het bord. Dit mag ook aan de rand of in de hoek. Eenmaal geplaatste stenen worden niet meer verplaatst.

*figuur 2: een aantal mogelijke zetten voor wit en zwart*

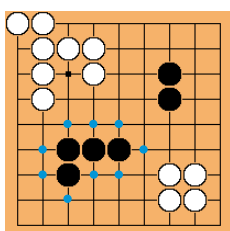


figuur 2

## Stenen verbinden

Stenen van één kleur, die via horizontale en/of verticale lijnen direct met elkaar verbonden zijn, vormen een keten. De onbezette punten die direct (door lijnen) aan de keten grenzen, noemen we de vrijheden van die keten.

*figuur 3: twee witte en twee zwarte ketens. Van één zwarte keten zijn de vrijheden gemarkeerd (•)*

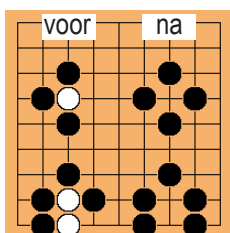


figuur 3

## Stenen slaan

Een steen (of keten van stenen) die door een zet van de tegenstander zijn laatste vrijheid kwijtraakt, wordt geslagen. Deze stenen worden van het bord genomen en worden als gevangen stenen bewaard. Aan het einde van het spel telt elke gevangen steen als één punt voor de speler die deze stenen heeft gevangen.

*figuur 4: twee voorbeelden waarbij zwart stenen van wit slaat*



figuur 4

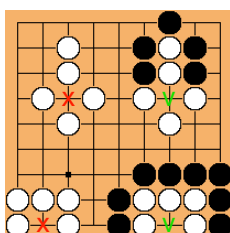
## Zelfmoordregel

Men mag een steen niet spelen op een punt (x) waarbij deze geen vrijheden heeft (omdat deze steen dan direct zichzelf zou slaan).

Hierop is echter één uitzondering: als met de gespeelde zet (v) een steen of keten van stenen van de tegenstander wordt geslagen, worden deze geslagen stenen direct van het bord genomen en heeft de gespeelde steen - in de nieuwe situatie die zo ontstaat - wel weer vrijheden.

In dat geval mag men de zet dus wél doen.

*figuur 5: zwart mag niet op x spelen, maar wel op v*



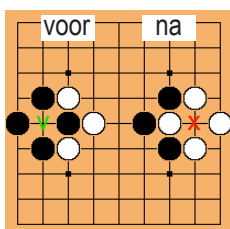
figuur 5

## Ko-regel

Men mag geen zet doen die direct een herhaling van de situatie op het bord oplevert.

In de praktijk is dat het direct terugslaan van een steen die zojuist door de tegenstander is gespeeld. Er moet dan eerst ergens anders gespeeld worden, voordat men de steen mag terugslaan.

*figuur 6: als wit slaat op v mag zwart niet direct terugslaan op x*



figuur 6

## Einde van de partij

Een partij is afgelopen als één van de spelers opgeeft of beide spelers passen (een zet overslaan). Men zal passen als men geen zet meer ziet die enig voordeel oplevert.

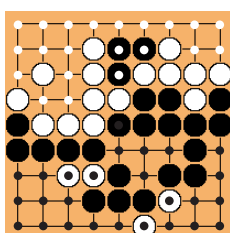
## Bepalen van de winnaar

Als beide spelers gepast hebben, telt men de score.

Deze wordt bepaald door het aantal punten op het bord dat de speler met stenen van zijn kleur heeft omsingeld, plus het aantal stenen dat de speler van zijn tegenstander heeft gevangen.

Stenen die in het gebied van de tegenstander staan zonder eigen gebied te maken, gelden als één extra punt per steen.

*figuur 7: de punten voor beide spelers zijn met kleine stippen gemarkeerd*



figuur 7