

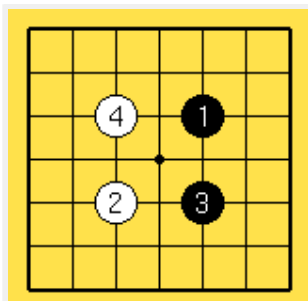
As regras do Go resumem-se a:

1. O Go é jogado entre dois jogadores, num [tabuleiro](#);
2. Um dos jogadores joga de pretas e o outro de brancas, colocando, alternadamente, as pedras no tabuleiro (uma a uma). O primeiro a jogar é o jogador de pretas;
3. A pedra deve ser colocada numa intersecção das linhas;
4. Uma pedra uma vez colocada não pode ser retirada (excepção - regra 6);
5. Ganha o jogador que obtiver mais [território](#);
6. As pedras que perderam as suas liberdades são retiradas do tabuleiro ([capturadas](#));
7. Nenhuma pedra pode ser colocada num ponto onde não tenha liberdades ([suicídio](#));
8. Existe uma regra especial - o [Ko](#);
9. Um jogo entre dois jogadores de diferentes níveis é jogado com [handicap](#);

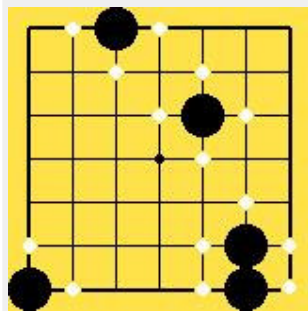
O jogo de Go é jogado num tabuleiro quadrado, o qual é constituído pelo cruzamento de linhas verticais e horizontais. Habitualmente o tabuleiro tem a dimensão de 9x9, 13x13 ou 19x19, sendo este último o tamanho oficial para jogos de torneio.

Para explicar as regras será usado um tabuleiro de 7x7, o qual será suficiente para atingir os nossos objectivos.

O jogo inicia-se com o tabuleiro vazio (ver no entanto [handicap](#)), sendo o ponto desenhado no meio do tabuleiro usado para orientação e para *handicap*.

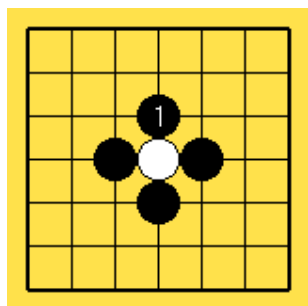


Ao contrário dos outros jogos, no Go, cada jogada é efectuada nas intersecções das linhas. A figura mostra as primeiras quatro jogadas de um jogo. As jogadas estão numeradas pela ordem pelo qual foram executadas, e de facto, no Go as pretas são as primeiras a jogar. Uma outra jogada legal, a qual é difícil de mostrar na figura, é o *passo* e corresponde ao jogador não ter mais nenhuma jogada onde possa ganhar pontos. O jogo termina quando ambos os jogadores passam.

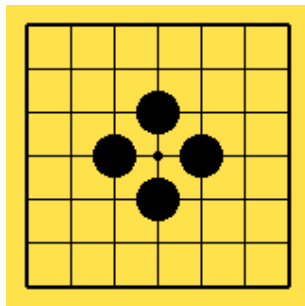


As linhas desenhadas no tabuleiro, para além de formarem as intersecções, mostram também a continuidade de uma pedra. Assim cada pedra tem *4 liberdades* no centro, *3 liberdades* nos lados e *2 liberdades* nos cantos (pontos a branco na figura).

Quando duas (ou mais) pedras da mesma cor estão ligadas através das linhas, formam um *grupo*, cujo número de liberdades é a soma das liberdades de todas as pedras do grupo. Como exemplo, no canto inferior direito, está representado um grupo de 2 pedras, o qual tem *5 liberdades*.

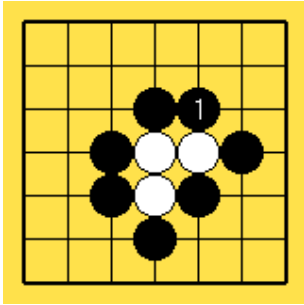


As pretas jogam 1...

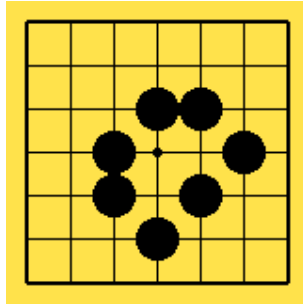


e tomam uma pedra

Durante um jogo de Go, uma ou mais pedras podem ser capturadas ao serem completamente cercadas, ou seja, ao serem preenchidas todas as suas liberdades. Temos aqui dois exemplos, o primeiro onde as pretas ao jogarem 1 capturam uma pedra, e o segundo onde capturam três pedras.



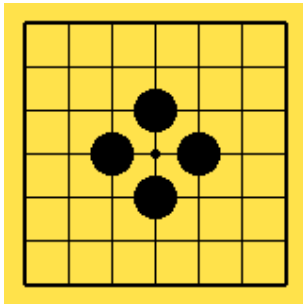
As pretas jogam 1...



e tomam três pedras

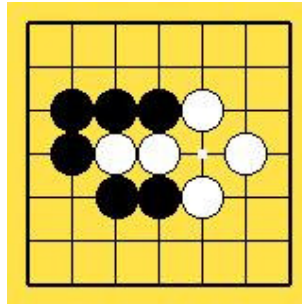
Um grupo diz-se que está em *atari* quando tem apenas uma liberdade, tal como os grupos do exemplo antes de ser jogada a pedra 1.

As pedras capturadas são retiradas do tabuleiro, ficando este tal como está nas figuras da direita. Essas pedras ficam na posse do jogador que as tomou (pretas no exemplo) e serão usadas no final do jogo como *prisioneiros*.

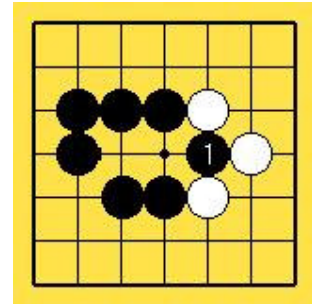


Não é permitido o suicídio, ou seja, jogar num ponto onde não existam liberdades, como o ponto que está cercado pelas 4 pedras pretas.

De facto se a pedra fosse lá colocada, seria capturada por não ter liberdades, donde o nome **suicídio**.



Embora na figura pareça que as pretas não podem jogar no local assinalado, de facto podem. Porque a regra do suicídio é avaliada após a pedra ser jogada e de serem retiradas quaisquer pedras que sejam capturadas.



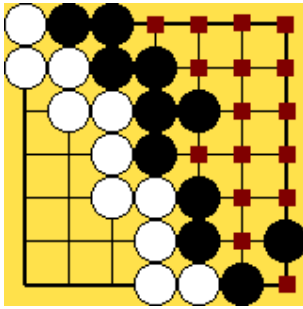
Nesta figura vemos que ao jogar 1, foram capturadas duas pedras brancas, ficando a pedra 1 com um grau de liberdade, pelo que a jogada é legal.

As restantes jogadas interditas são:

- Jogar fora das intersecções
- Jogar fora de ordem (jogar duas pedras) - perde o jogo, logo é um sinal de desistência

Uma última chamada de atenção para algo que não são regras, mas sim conduta:

- Não se deve fazer barulho (remexer as pedras, por exemplo) enquanto o adversário está a pensar
- Não se deve pensar na nossa jogada movendo o braço por cima do tabuleiro (a avaliar a jogada), pois está a distrair o adversário (não esquecer que no nosso tempo de reflexão, o adversário também está a avaliar o jogo)



O objectivo do jogo de Go é conquistar uma parte maior do tabuleiro (território) que o adversário. O território consiste nos pontos (intersecções) que ficam cercados pela parede do jogador. No exemplo ao lado temos que as pretas têm **16 pontos**, enquanto que as brancas têm **11 pontos**, pelo que as pretas vencem por **5 pontos**. Note-se como os lados do tabuleiro contam como território. Para auxiliar a contagem, os pontos vermelhos indicam pontos de território das pretas.

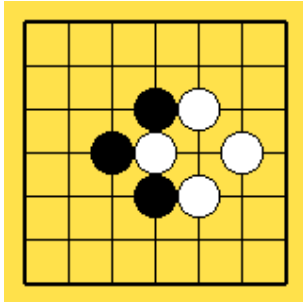


Figura 1

Na situação da figura 1 (pretas a jogar), existe uma pedra branca que está em *atari*, pelo que as pretas a podem capturar jogando 1, como está representado na figura 2.

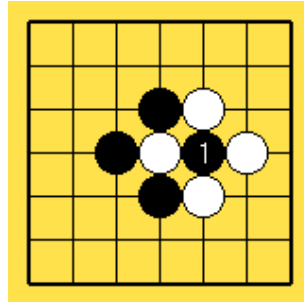


Figura 2

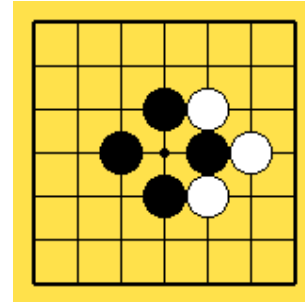


Figura 3

Na vez das brancas a jogar temos a situação da figura 3, onde uma pedra preta está em *atari*. Logo as brancas podem capturar essa pedra, jogando como na figura 2.

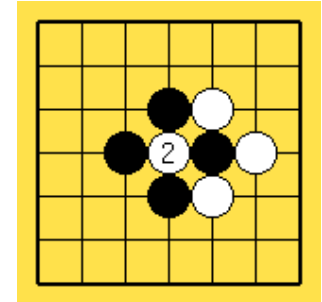
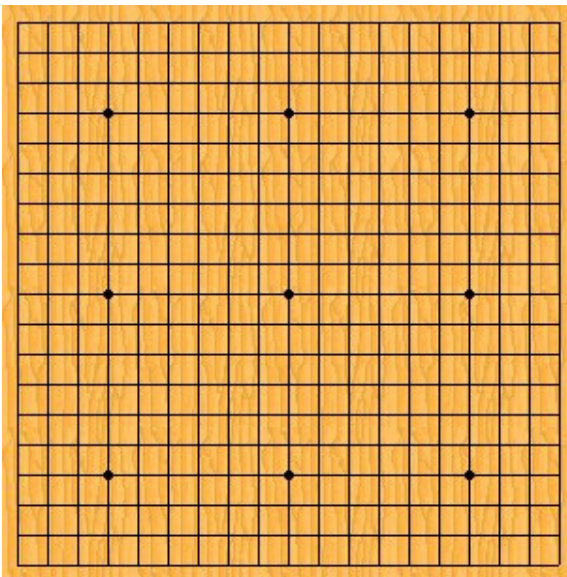


Figura 4

Após as brancas retirarem a pedra preta capturada, voltámos à situação da figura 1. Deste modo os jogadores podem estar eternamente a jogar esta sequência.

Para evitar esta situação foi criada a regra do **Ko**, que se resume a "**Não se pode repetir a mesma posição no tabuleiro**".

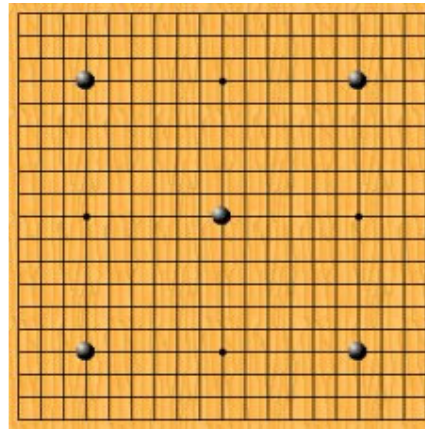
Na prática isso implica que as brancas não podem jogar de imediato em 2, tendo que efectuar uma jogada num outro ponto do tabuleiro (ameaça de Ko) de forma a que as pretas respondam a essa jogada. Deste modo quando for a vez das brancas jogarem, existirão mais duas pedras no tabuleiro, pelo que pode jogar em 2, pois não está a repetir o tabuleiro.



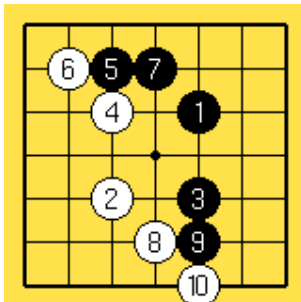
Um dos encantos do jogo do Go em relação a outros jogos de tabuleiro, como o xadrez, está em que dois jogadores de diferentes níveis poderem jogar em termos de igualdade através do sistema de **handicap**.

Este sistema dá ao jogador mais fraco um número de pedras já colocadas no tabuleiro (nos pontos marcados no tabuleiro - *hoshi*), sendo esse número de pedras proporcional à diferença entre os dois jogadores.

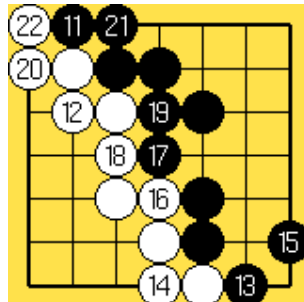
Neste caso, temos um jogo com 5 pedras de handicap, sendo as brancas a jogar, já que a primeira jogada (das pretas) foi a colocação do handicap.



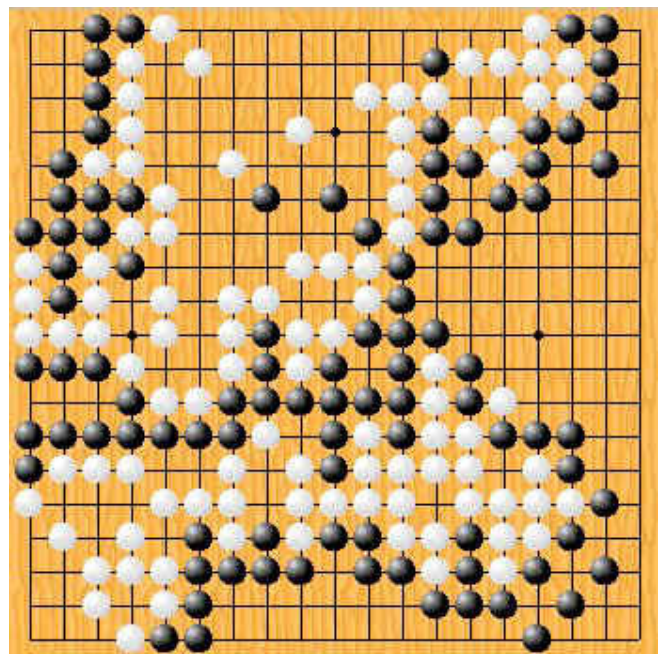
Note-se que é mais habitual jogar em tabuleiros de 19x19 (usados nos torneios oficiais), em 13x13 (geralmente usados para iniciação) e 9x9.



1-10



11-20



E um exemplo de um jogo 19x19 terminado