

碁

אסטרטגיה וחשיבה
Go
Strategic Board Game

יש דברים בגו

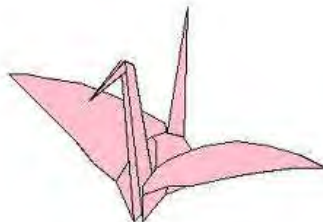
גו / באדוק - משחק ה-גו הוא משחקן הלאומי של יפן, קוריאנה וסין ואחת האומנויות שעל כל משכיל ללמוד. זהו משחק חשיבה ואסטרטגיה שהינו משחק הלוח העתיק ביותר בעולם. המשחק מפתח יכולות חשיבה, ריכוז, זיכרון ומשפר יכולות קוגניטיביות רבות. אנו שמחים להציע כשירות לחובבי המשחק חוברת לימוד המשחק בעברית.

בברכה,

שביט פרגמן

נשיא רשת מועדוני ה-גו מיינד

www.go-mind.com



Shavit Fragman
President - Mind chain of GO clubs
www.go-mind.com

במשך שנים רבות לימדו גו לקבוצות מצוינות ומחוננים, אך כיום מבינים כי גו תורם להתפתחותו של כל ילד ונער והוא מומלץ לכולם.

"גו משכלל את המשוכלל וממיטיב עם הטוב"

כפי שנסח זאת שביט פרגמן.

גו הינו כלי לפיתוח יכולות ניהוליות ומנהיגותיות. גו מלמד ומהווה כלי לטיפול ופיתוח מצוינות. לומדים לקרא את התמונה הגדולה. מסלול התפתחות ספיראלי הכולל "משחקי גו, סקירת משחקים, לימוד, פתרון חידות (טסומגו)" מוביל להבניה של מנגנון מצוינות פנימי.

הדרגות בגו, המשקפות רמת משחק דומות לאלו הניתנות באומנויות לחימה. שחקן מתחיל המכיר את החוקים מקבל דרגת 06 קיו. ככל שהרמה עולה דרגת הקיו יורדת עד 1 קיו. הדרגה הבאה היא דאן 1. הרמה הגבוהה ביותר עבור שחקנים חובבים היא 7 דאן. תעודת שחקן של 8 דאן ניתנת למי שזוכה באליפות העולם לחובבים, הנערכת מידי שנה.

הרמה הבאה מיועדת לשחקנים הרוצים להיות מקצוענים. כן – יש שחקנים המתפרנסים מהמשחק. ישנן תחרויות רבות עם פרסים יקרי ערך.

שחקן הרוצה להיות מקצוען נקרא "אינסיי" ונכנס למסגרת לימוד ותחרויות. מועמדים המצליחים להפוך למקצוענים מקבלים דרגת דאן 1 מקצוען. הדרגה הבכירה ביותר היא דאן 9 מקצוען, בה ניתן לזכות על בסיס הישגים בטורנירים בינלאומיים יוקרתיים.

שניים מהטורנירים החשובים ביותר לחובבים הינם:

- **World Amateur Go Championship**
- **Korean Prime Minister Cup**

כ-76 מדינות שולחות נציג מטעמן לאליפות.

תחרויות רבות נוספות מאורגנות מידי שנה על ידי מועדונים, אגודות גו ושחקנים חובבי המשחק.

גו משלב מרכיבים פשוטים של עץ, אבנים (שחור/לבן, ין-יאנג), עיגולים וקווים, היוצרים תבניות מרהיבות על לוח המשחק. מספר אינסופי כמעט של צירופי משחק אפשריים, המשקפים יצירתיות, אסתטיקה וחשיבה ברמות הגבוהות ביותר.

מטרת המשחק הינה הקפת "שטחים" על הלוח. ניתן גם ללכוד אבני יריב. משחקים על לוח טבלה בגדלים של: 19x19, 13x13, 9x9. מניחים את אבני המשחק על הצמתים. מערכת איזון מובנית קיימת במשחק ומאפשרת לשחקנים ברמות שונות להתמודד זה מול זה כשווים. ניתן לגשר על פער בן 9 רמות משחק!

גו הפך לנדבך מרכזי בתרבות יפן, סין וקוריאה והפך למשחק הלאומי. בסין וביפן שליטה במשחק נחשבת לאחת מארבע האומנויות שכל משכילה חייבים לשלוט בהן.

עבודות אומנות רבות וסיפורי פולקלור נוצרו סביב ההיסטוריה של המשחק ואירועים בולטים, תוך שהם משקפים את חשביותו התרבותית. גו נחשב גם כהשתקפות של החיים והרבה פילוסופיות מהמזרח משתלבות בו.

כיום מלמדים גו במספר אוניברסיטאות כחלק מתוכנית הלימודים לקראת תואר במנהל עסקים – MBA. בקוריאה ניתן למוד לתואר ראשון ב-גו באוניברסיטת Myongji.

משחק ה-גו מכיל ערכים חינוכיים רבים וכן יתרונות קוגניטיביים. החל בכללי אתיקה וכבוד הדדי והמשך בשיפור יכולות ריכוז, חשיבה, יצירתיות ועל כולם – יכולות הנמקה. יכולות אנליטיות משתפרות, ראיית התמונה הכוללת הגלובאלית, תוך יכולת שיפוט וביצוע הערכות מצב.



גו הוא משחק לוח אסטרטגי עתיק שהומצא בסין לפני כ- 0444 שנה.

למשחק מספר שמות: בסין נקרא Wei'Chi ובקוריאה באדוק. ביפן גו נחשב לאחת מארבע האומנויות שכל משכיל חייב לשלוט בהן. מניחים שהמשחק הגיע ליפן ע"י שגריר יפן בסין או נזיר בודהיסטי. המשחק זכה לפופולריות רבה והפך למשחקה הלאומי של יפן. גו נחשב לאומנות והן לאומנות לחימה.

בתקופת השיא, אליפויות נערכו בחצר הקיסר או השוגון ותחת חסותם. ארבעה מרכזי גו ראשיים התפתחו והיו מתחרים מידי שנה במה שכונה "משחקי הטירה/ הארמון" כיום משחקים גו כ-06 מיליון שחקנים ברחבי העולם.

מיינד - רשת מועדוני גו

מועדון הגו מיינד מקדיש את פעילותו לקידום משחק הגו / וויקי / באדוק. אנו תומכים בפעילויות גו ומסייעים בהקמת מועדוני גו חדשים ברחבי ישראל והרחבת פעילותם. עד כה מעל 10,666 תלמידים וסטודנטים קיבלו הדרכה והשתתפו בהרצאות מטעמנו. קונגרס ה-גו הראשון בישראל אורגן על ידי המועדון וכן שני הקונגרסים שבאו אחריו.

כיצד מתחילים?

חוברת חוקים והסברים זמינה להורדה חינם באתר. ישנה סדרת ספרי לימוד למתחילים ללימוד המשחק. השלב הבא הוא לשחק גו. חשוב לרכוש סט גו, להרגיש את האבנים וליהנות מצליל הקשת האבנים על הלוח. כעת החלו לפתור חידות גו (tsumego). אנו ממליצים מאוד לשחק עם שחקנים אחרים במועדון גו וכן אונליין. יש מספר שרתי גו ואנו ממליצים להתחיל ב- World Baduk או Kiseido GO Server. מומלץ מאוד להשתתף בטורניר גו, ללא קשר לרמת המשחק שלך, להכיר שחקנים אחרים וליהנות מאווירת הטורניר והתחרות.

חומר למחשבה

ישנו פתגם האומר שהמתנה מעידה על הן על הנותן והן על המקבל. תנו לאנשים שאתם מעריכים סט גו במתנה. זו מתנה מיוחדת לכל החיים.



למידע נוסף, פעילויות גו, טורנירים או מועדון גו הקרוב אליך - בקרו באתר ובפורום.

שביט פרגמן
מיינד - רשת מועדוני גו
נייד: 450-0544054



חוקי המשחק

- משחקים על לוח עץ עליו משורטטת רשת קווים 19x19.
- כל שחקן בתורו מניח אבן על הלוח. שחור מתחיל. אין מזיזים האבנים.
- הקפת אבן או קבוצה מאפשרת לקיחה בשבי. הקפה מלאה=לכידה (אין יותר דרגות חופש). מסירים האבנים מהלוח.
- מי שמקיף יותר נקודות/ שטח + שבויים מנצח.
- ישנם מקומות בהם אסור לשחק (אפס דרגות חופש).
- קבוצה חיה – קבוצה שלא ניתן לחסום את כל דרגות החופש שלה.
- חזרה אינסופית אסורה – חוק הקו.
- מערכת איזון מובנית. שחקן חזק מול שחקן חלש.



MIND מיינד



לוח גו מסורתי



לוח גו שולחני



יש דברים בגו

מאת
קארל בייקר



יש דברים בגו

מאת
קרל בייקר
תורגם לעברית ע"י אביעד פינילס
(paviad@hotmail.com)

מוגש כשירות מטעם מועדון הגו "מיינד" בהנהלת שביט פרגמן
שהינו סניף של האגודה האמריקאית ל-גו
<http://www.go-mind.com>

איך לשחק
במשחק הסיני
העתיק/מודרני - גו

פורסם ע"י
אגודת הגו האמריקאית
Box 397 Old Chelsea Station
New York, NY 10113
<http://www.usgo.org>



מוקדש לאן

בהשראת מאות מתלמידים נבוכים

כל הזכויות שמורות 1986, 1998
אגודת הגו האמריקאית

- מהדורת דפוס ראשונה -
אגודת הגו האמריקאית פברואר 1986

- מהדורת דפוס שניה -
אישי הו"צ בינ"ל פברואר 1988

- מהדורת דפוס שלישית -
אגודת הגו האמריקאית ינואר 1997

- מהדורה אלקטרונית ראשונה -
אגודת הגו האמריקאית ספטמבר 1998

הפקת הדפוס נערכה ובוצעה ע"י
רוג'ר ב. ווייט
בעזרתם החשובה של
חובבי הגו.

הפקה אלקטרונית
בוב פליס

מהדורה עברית אלקטרונית ראשונה
אביעד פינילס

(paviad@hotmail.com)

תזכורת חוק: "יש דברים בגו" הינו מסמך שזכויותיו שמורות. הרשות ניתנת לביצוע עותקים לצרכים אישיים. ניתן להפיץ עותקים בצורה של מסמך אלקטרוני או מודפס בתנאי שלא נגבה מחיר להפצה, וכל העותקים כוללים הודעה זו.

תוכן העניינים

iii.....	הקדמה
iii.....	מבוא
1.....	אודות המשחק
3.....	פרק ראשון – חוקי המשחק
10.....	פרק שני – חיים ומוות
14.....	פרק שלישי – סיום המשחק
17.....	פרק רביעי – חוק ה-"קו"
19.....	פרק חמישי – משפטים למתחילים
22.....	מילון מונחים

"בזמנו הנאות יגיע שיא רגשי
שישיא אותנו לגבהים,
אך ראשית יסוד חייב להיווצר,
רחב, עמוק ומוצק..."

וינפרד ארנסט גאריסון

מבוא

גו הוא משחק אסטרטגיה. שני שחקנים נלחמים על שליטה טריטוריאלית ע"י הנחת סמנים על לוח עץ חלק המכוסה סריג פשוט, בד"כ בגודל של 19 על 19 שורות. כל שחקן מנסה לגדר כמה שיותר שטח בעזרת הסמנים שלו, בדומה לחלוקת שטח אדמה ע"י מוטות גדר. בנוסף על כך כל שחקן יכול ללכוד סמנים של יריבו. מטרת המשחק היא לגדר יותר שטח מאשר יריבך גידר. מטרה פשוטה שמובילה לאלגנטיות ולקסם שבמשחק הגו.

הקדמה

משחק הגו הוא תמצית הפשטות ושיא המורכבות כאחד. הוא נלמד במרץ בבתי הספר לקצינים בארצות המזרח כתרגול באסטרטגיה צבאית. כמו כן הוא נלמד במערב בבתי ספר לפילוסופיה כאמצעי להבנת יחסי הגומלין בין התבונה לאינטואיציה.

קל ללמוד גו. השליטה בגו היא אתגר נהדר, ובלתי נלאה.

בספרון יקר זה, יצר קרל בייקר יצירת מופת של פשטות וישירות שתהווה ברכה למתחילים המעוניינים במשחק, אך שעדיין לא התנסו בו. על אף הפשטות שבהם, חוקי המשחק בכל זאת נראים מוזרים למתחיל, אשר ימצא בספר זה עזרה צעד-אחר-צעד בהבנת העקרונות הבסיסיים, כך שיוכל לגשת מיד להנאה שבמשחק.

כמדריך ביתי למתחיל להכנה למשחק הגו, חוברת זו לא תסולא בפז. היא תהווה מתת אל למורה ותלמיד כאחד.

רוג'ר ב. ווייט
אגודת הגו האמריקאית

אודות המשחק

משחק הגו הופיע לראשונה בסין לפני כ-4000 שנה. יפן יבאה אליה את המשחק בסביבות שנת 800 לספירה. השחקנים במזרח אסיה הצטיינו, ומצטיינים במשחק זה לאורך הדורות. גו הגיע לעולם המערבי בסוף המאה ה-19. גו, בעיצובו הלוגי לחלוטין, הוא משחק שעמד במבחן הזמן, ומחזיק בתואר המשחק העתיק ביותר ששרד בצורתו המקורית.

גו הוא משחק של יכולת ללא כל גורם של מזל. כל שחקן שואף לשלוט וללכוד יותר שטח מיריבו. רמת קבלת ההחלטות הכוללת קובעת בצורה חד ערכית את תוצאת המשחק. כל המהלכים מוצגים על הלוח. המשחק מתחיל על לוח ריק, למעט משחקי יתרון (בהם השחקן הפחות מנוסה מקבל מספר סמנים על הלוח לפני תחילת המשחק). הפעולה במשחק מעוררת ומרגשת, עוברת מחזית אחת לאחרת בעוד שני השחקנים שואפים ליתרון אסטרטגי וטקטי.

החל מהצעד הראשון כל שחקן בונה לעצמו תצורה יחודית של סמנים. למען האמת, המקום למגע האישי הוא כה רב שהדעה הרווחת היא שאף משחק גו לעולם לא שוחק בעבר בצורה ובתבנית זהות. ישנם למעלה מ-100 בחזקת 200 תבניות שונות. מספר זה גדול בהרבה ממספר האטומים בכל היקום כולו.

משחק גו יכול להגיע למורכבות אומנותית נפלאה, נברא מיצירתיות אינדיבידואלית ולובש צורה מתוך התבניות הנוצרות על הלוח. גו הוא הרפתקה שכלית החשובה יותר מעצם הנצחון או ההפסד. אף על פי כן, בכל משחק כל שחקן מנצח במידה מסוימת, ומפסיד במידה מסוימת, יינ ויאנג. הסגן יכול להנות מנתח מספק של ההישג כמעט בכל משחק גו.

הפעולה במשחק הגו משקפת מאמץ אישי לאיזון והרמוניה פנימיים, אידיאל נפשי ומעשי כאחד. הצלחה על לוח המשחק קשורה להצלחה במשחק פנימי זה. ללא ספק גו מפתח את היכולת של השחקן להתרכז. הדינמיות המופלאה של המשחק הינה סוחפת במהותה.

המצבים הנוצרים כתוצאה מהמטרות הפשוטות של משחק הגו מורכבות כך שהצלחה בכתובת תוכנת מחשב המשחקת ברמה תחרותית מועטה מאוד. הדעה בקרב המומחים היא שקשה להאמין שבזמן הקרוב, אם בכלל, תיכתב תוכנה כזו שתוכל

להוות אתגר לשחקן מקצוען. אסטרטגיה יעילה במשחק הגו הינה מורכבת באופן עילאי. לדוגמא, שחקן יכול לפתות את יריבו לקחת מספר נצחונות קטנים, ותוך כדי כך להבטיח לעצמו נצחון גדול יותר אך נסתר יותר. חמדנות ואגרסיביות תכופות מובילות למפלה. פתרון קל יכול להצליח מיד, אך יכול להתגלות כמעמסה בעתיד. טעויות בחישוב לעיתים נדירות הינן גורליות, והצלחה לרוב נובעת מהתאוששות מוצלחת ממפלות, נכונות לזרום עם המכות. השילוב בין שיפוט וחשיבה גלובלית, הנחוץ כל כך במשחקים בין מקצוענים, הוא הגורם העיקרי הופך את תוכנת המחשב החזקות ביותר לחסרות ישע כאשר הן מתמודדות מול שחקן אנושי מנוסה¹.

גו הוא מפעל משותף. השחקנים זקוקים זה לזה על מנת להנות מהריגוש במשחק שקול. ללא התנגדות מצד היריב אין משחק – העדר אכזבה, אך גם העדר הזדמנויות, העדר סיכון, והעדר רווח. המסורת היא לשחקנים להעריך זה את זה; ארשת של כבוד ונימוס מלווה את המשחק.

ואולי חשוב מכל, גו הוא אמצעי לתקשורת בין שני אנשים, דיון חברותי, טיעונים וטיעוני נגד. הנחה של כל סמן היא אמירה, הטיעון החזק ביותר שהשחקן יכול להפיק, וכל אבן היא תגובה לוויכוח בכללותו. כל מהלך מהווה תגובה פשוטה או מורכבת, מחזק ומרחיב אמירות קיימות, או פורץ לאיזורים חדשים וחוקרים. המורכבות האפשרית של הדיון נראית אינסופית.

שחקנים בכל הרמות יכולים להינות ממשחק גו. שני שחקנים מתחילים יכולים להפיק מידת הנאה זהה לשני שחקנים מנוסים. משחק גו מעורר בקרב השחקנים קשת רחבה של רגשות ותחושות. ואכן, הבטחת ההתרגשות היא ההנעה לקרוא את הפרקים הראשונים של "יש דברים בגו".

¹ הזירה הבסיסית של משחק הגו היא אדם מול יריבו. לעומת זאת מתכנתים נהנים כיום מזירה שונה מזו – תוכנת מחשב אחת מתמודדת עם תוכנה אחרת, מחשב נגד מחשב.

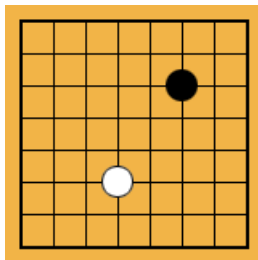
”גו הוא בלט של תבניות משלימות, המשתלבות זו בזו מעל הלוח”

במשחק הגו, כפי שנלמד מהדוגמאות הנ”ל, יש להתעלם מהרווחים ולשים לב לנקודות.

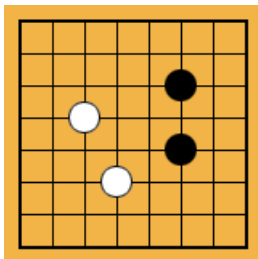
המשחק מתחיל כאשר הלוח ריק מסמנים. כל נקודה הינה פיסת שטח יקרה. מטרת המשחק היא לגדר באופן מוחלט (להקיף) יותר נקודות שטח מאשר היריב. סמני המשחק נקראים אבנים, והם באים בשני צבעים, שחור ולבן. השחקן המחזיק באבנים השחורות מתחיל במשחק.

השחקנים מניחים אבנים לסירוגין – כל אחד בתורו – ותוך כדי כך בונים את מצבם על הלוח. האבנים מונחות על הנקודות. ברגע שאבן מונחת היא לעולם אינה מוזזת לנקודה אחרת.

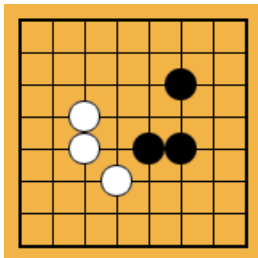
להלן מספר תרשימים המתארים את מהלכי המשחק לאורך שישה תורות (שחור, לבן, שחור, לבן וכו’).



תרשים 4



תרשים 5



תרשים 6

שים לב כיצד האבנים הלבנות מתחילות להתלכד בזמן שהשחורות מונחות זו ליד זו. עוד מוקדם מדי לקבוע אילו נקודות הוקפו

פרק ראשון

חוקי המשחק

פרקים אלה מציגים שאלות דוגמא שמטרתן להביא להבנה ללא מאמץ של המשחק. השתמש בכיסוי על מנת להסתיר את העמוד והתקדם ע”י גילוי הדרגתי שלו, על מנת לגלות כל בעיה בתורה. נסה כמיטב יכולתך לפתור כל בעיה. סקור את ההסברים המתאימים אם תשובתך אינה נכונה. עבוד בקצב מתאים כך שהחומר ישאר מעניין וברור.

התחלה

שני שחקנים מסכימים לקיים תחרות שחוקיה מתוארים להלן. לוח המשחק מורכב מקוים אופקיים ואנכיים המסודרים שתי וערב. בכל הצטלבות של קוים נוצרת נקודה. ישנן 361 נקודות על לוח סטנדרטי של משחק הגו.

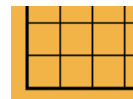
בעיה: כמה נקודות מופיעות בתרשים הבא? (שים לב שחלק מהתרשימים כוללים את דפנות הלוח וחלק לא).



תרשים 1

תשובה:

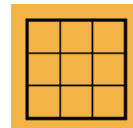
ארבע היא התשובה הנכונה.



תרשים 2

תשובה:

שתיים עשרה. זכור לספור את הנקודה בפניה.



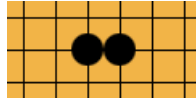
תרשים 3

תשובה:

שש עשרה.

במצב כזה האבנים מיצגות יחידה בלתי ניתנת לחלוקה.

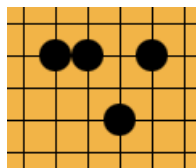
בעיה: כמה יחידות אבנים בלתי ניתנות לחלוקה קיימות בכל אחד מהתרשימים הבאים?



תרשים 10

תשובה:

יחידה אחת.

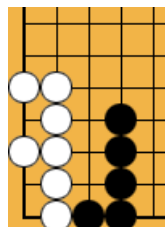


תרשים 11

תשובה:

שלוש יחידות.

שים לב שאבנים מאותו הצבע המחוברות על הלוח נוגעות זו בזו. על מנת להבחין בחיבורים במבט חטוף, חפש רווחים בין האבנים. רווח בין אבנים מצביע על קיומה של יחידה נפרדת.



תרשים 12

תשובה:

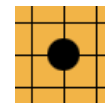
שתיים – אחת שחורה ואחת לבנה.

ונקבעו כשטח, אבל ברור שהשחור מצפה להקיף שטח בצד הימני של הלוח, בעוד הלבן מכוון לצד השמאלי. המהלכים ממשיכים עד שהמשחק מסתיים (כמוצג בפרק שלוש).

מכניקת המשחק

מכל נקודה על הלוח מגיחים קוים. הנקודה הבאה לאורך קו נקראת נקודה סמוכה. נקודות נקראות סמוכות רק לאורך הקוים; כל נקודה הנמצאת באלכסון אינה סמוכה. כל נקודה ריקה הסמוכה לאבן נקראת דרגת חופש.

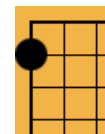
בעיה: כמה דרגות חופש יש לכל אבן?



תרשים 7

תשובה:

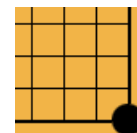
ארבע. סקור את הפסקה האחרונה אם הדבר אינו ברור.



תרשים 8

תשובה:

שלוש.



תרשים 9

תשובה:

שתיים. שים לב שלאבנים על הדפנות ובפינות הלוח יש פחות דרגות חופש.

לדרגות חופש חשיבות בגו כחשיבות של נשימה בחיים. בהמשך נראה איך דרגות חופש מעסיקות אותנו יותר ויותר.

יצירת חיבורים

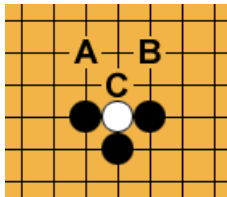
ברגע שאבן מונחת על נקודה מסוימת היא לעולם לא מוזזת לנקודה אחרת. כאשר אבן נוספת מאותו הצבע מונחת על נקודה סמוכה, שתי האבנים נקראות מחוברות.

סקור את ההסבר בתחילת הקטע אם הדבר אינו ברור.

לכידה

שימת אבנים באופן כזה שממלא את כל דרגות החופש של יחידת אבנים יריבה גורם לשלילת כל דרגות החופש של הקבוצה וללכידתה. אבנים לכודות מוסרות מהלוח מיד ומוחזקות אצל הלכוד כשבויים.

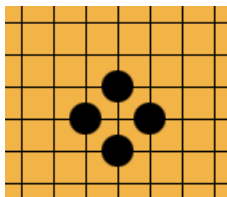
בעיה: על איזו נקודה חייב השחור לשחק על מנת ללכוד את הלבן ולהסירו מן הלוח?



תרשים 17

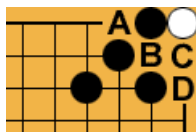
תשובה:

C – לפעמים קל יותר להשוות דרגת חופש למרווח נשימה. ללא מרווח נשימה אבנים נחנקות ומתות. אבן שחורה על הנקודה C מביאה למצב הבא:



תרשים 18

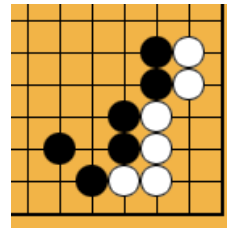
שבוי אחד.



תרשים 19

תשובה:

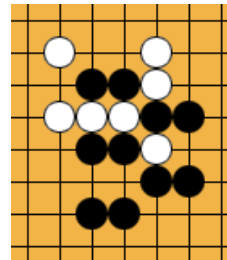
C.



תרשים 13

תשובה:

שש יחידות – שתיים לבנות וארבע שחורות. חשוב לזכור שאבנים נחשבות מחוברות רק אם הם לאורך קווים, לא באלכסון.



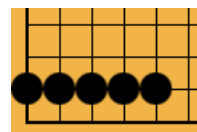
תרשים 14

תשובה:

תשע יחידות – ארבע לבנות וחמש שחורות.

אבנים מחוברות נהנות מדרגות החופש זו של זו, או במילים אחרות – יש להן דרגות חופש כמספר הנקודות הפנויות הסמוכות לכל היחידה.

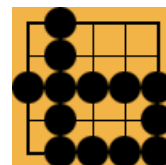
בעיה: כמה דרגות חופש יש לקבוצת האבנים המחוברות להלן?



תרשים 15

תשובה:

אחת עשרה.



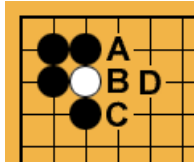
תרשים 16

תשובה:

עשר.

בעיה: על איזו נקודה על הלבן לשחק על מנת להגדיל את מספר דרגות החופש של קבוצתו הכמעט מוקפת?

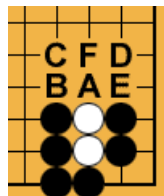
רמז: ספור את דרגות החופש לפני ואחרי המהלך הנוסף.



תרשים 23

תשובה:

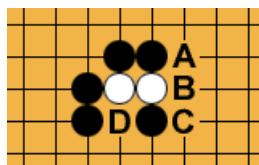
B. ללבן יש דרגת חופש אחת בלבד כעת; אבן לבנה בנקודה B תגדיל מספר זה לשלוש – אחת ב-A, אחת ב-C ואחת ב-D.



תרשים 24

תשובה:

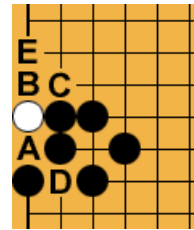
A. ללבן יש דרגת חופש אחת ב-A; אבן לבנה שתונח על A תביא לכך שללבן תהיינה שלוש דרגות חופש בנקודות B, F ו-E.



תרשים 25

תשובה:

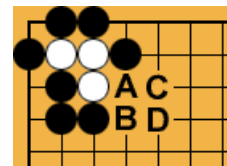
B. הוספת אבן לבנה ב-B תגדיל את מספר דרגות החופש של הלבן משתיים לארבע. בדוק שאבן לבנה ב-D לא תביא להגדל מספר דרגות החופש של הלבן.



תרשים 20

תשובה:

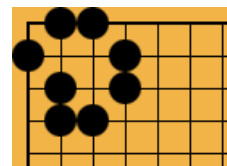
A או B. בדוגמא זו יש למלא שתי דרגות חופש לפני שהאבן הלבנה תילכד.



תרשים 21

תשובה:

A. התרשים הבא מראה את מצב הלוח לאחר שהשחור שיחק בנקודה A. שים לב כיצד הלכידה פינתה דרגות חופש חדשות ליחידות השחורות.



תרשים 22

שלושה שבויים.

כל אימת שקבוצת אבנים מחוברות מאבדת את דרגת החופש האחרונה שלה, כל האבנים שבה נלכדות.

ללא חשיבות למספר האבנים בקבוצה, ככל שיש לה יותר דרגות חופש היא יותר חזקה ומוגנת. בתרשים 22 התווספו לשחור דרגות חופש ע"י לכידת הלבן. הדרך השנייה ליחידה להשיג דרגות חופש היא באמצעות השתלחות.

התרגיל הבא מעט מכשיל; ספור בזהירות.

בעיה: הבט שוב בשש התרשימים לעיל – באילו מהם ישנן יחידות באטארי?

תשובה:

תרשימים 23, 24 ו-28.

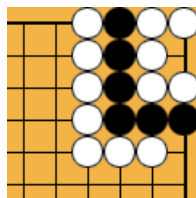
שחקן אשר במהלך האחרון הוכנסה אחת מיחידותיו לאטארי אינו נדרש להגן עליה. באותה המידה השחקן המאיים אינו נדרש לבצע את הלכידה. אבנים יכולות להישאר באטארי למשך זמן ארוך ככל שיהיה.

במהלך משחק גו נהוג לשם ההגינות והלימוד להזהיר את יריבך כאשר אחת מיחידותיו מושמת באטארי. הקריאה "אטארי" בגו הינה כ-"שח" בשחמט. אמירת "אטארי" פירושה – במצב הנוכחי אני יכול ללכוד את קבוצת האבנים הזו במהלך הבא.

המרוץ ללכידה

בכל משחק שחקנים מבלים את רוב זמנם בנסיון למילוט יחידות ידידותיות, ובמניעת בריחתן של יחידות אויב. נקודות שנמצאות מתחת לאבנים לכודות הינן שטח לזכות הלוכד. לכן הנושא של לכידה ובריחה הינו בעל חשיבות גדולה.

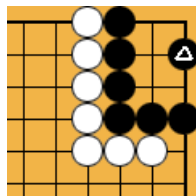
בעיה: היכן צריך השחור לשחק במצב הבא?



תרשים 29

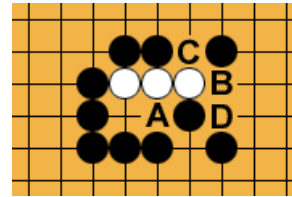
תשובה:

על השחור למלא את דרגת החופש האחרונה של היחידה הלבנה בפניה, וע"י כך להסירה מהלוח, דבר שיביא להוספת דרגות חופש חדשות ליחידה השחורה.



תרשים 30

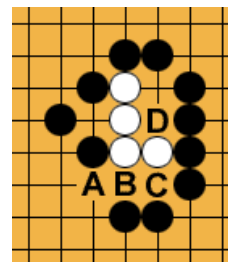
חמישה שבויים לבנים.



תרשים 26

תשובה:

B מגדיל את מספר דרגות החופש מארבע לחמש.

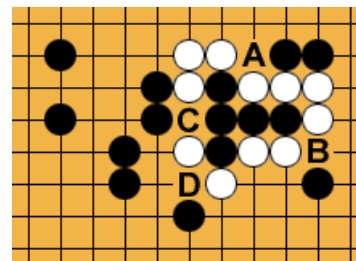


תרשים 27

תשובה:

אף לא אחת מהנקודות לעיל תגדיל את מספר דרגות החופש של הלבן.

שחקנים לרוב משתלחים על מנת להימנע מלכידה. האבן הנוספת יכולה להוביל את הקבוצה לדרגות חופש חדשות, או לחילופין עשויה לחבר את היחידה ליחידה אחרת.



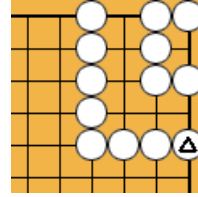
תרשים 28

תשובה:

היחידה השחורה הנמצאת בסכנה תינצל, ותתחזק לארבע דרגות חופש (עם אפשרות להתרחב ליותר) אם השחור יאחד את אבניו ע"י אבן שחורה בנקודה C.

כל אימת שליחידה יש דרגת חופש אחת בלבד היא נמצאת ב-"אטארי".

אם תורו של הלבן לשחק, הלבן יקח את דרגת החופש האחרונה של השחור, ילכוד אותו, ויביא להצלתן של האבנים בפינה.

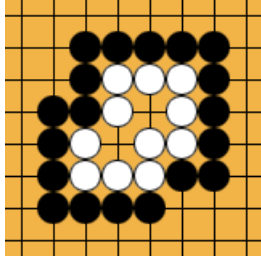


תרשים 31

שישה שבויים שחורים.

"כוחן של אבנים תמיד נמדד ע"י מספר דרגות החופש שביכולתן להחזיק."

יאזלו לפני אלו של הלבן. לכן לא ניתן ללכוד הלבן.



תרשים 3

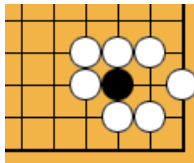
תשובה:

לא. הלבן הקיף בצורה מושלמת שתי דרגות חופש נפרדות. אם השחור ינסה לשחק בכל אחת מהן לאבניו לה תהייה אף דרגת חופש בעוד ללבן תהייה אחת. האבנים השחורות יחנקו ברגע שיונחו על הלוח. לא ניתן להקיף (מבפנים ומבחוץ) את האבנים הלבנות מכיוון שהשחור אינו יכול למלא את דרגות החופש הפנימיות של הלבן.

להימלט או לא להימלט...!

אבנים בעלות דרגת חופש אחת או יותר, אבל ללא תקווה בסופו של דבר לשמור על דרגות חופש נקראות מתות. אבנים מתות נשארות על הלוח כל עוד יש להן דרגת חופש אחת או יותר (עד לסיום המשחק כאשר מסירים אותן מהלוח כשבויים).

בעיה: האם האבנים השחורות בתרשימים הבאים מתות?



תרשים 4

תשובה:

כן. אין נתיב מילוט לאבן השחורה הזו, אבל היא נשארת על הלוח מכיוון שיש לה דרגת חופש אחת.

פרק שני

חיים ומוות

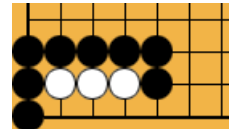
בפרק זה נבחן גידורים מוגנים ומספר גידורים שאינם מוגנים.

מוגן ובטוח

בגו השחקנים תמיד שואפים להקיף שטח, תכופות שני השחקנים מנסים להקיף את אותו השטח באותו הזמן. במוקדם או במאוחר האבנים היריבות נפגשות ומתחילות לדחוף אלו את אלו. דרגות חופש מופיעות ונעלמות עם כל מהלך. השחקן העירני עוקב בזהירות אחרי מידת הביטחון של היחידות המעורבות בקרב.

אבנים נלכדות כאשר אבני האויב נמצאות בכל דרגות החופש שלהן – מכאן נובע שאבנים מוגנות מפני לכידה אם האויב אינו יכול למלא את כל דרגות החופש שלהן באבניו. אבנים עם דרגות חופש בטוחות תמיד מקיפות אותן, מכאן שדרגות חופש כאלו חייבות להימצא בתוך הגידור.

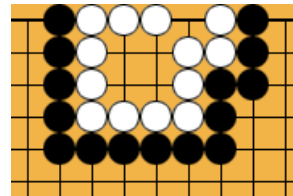
בעיה: האם השחור יכול למלא את כל דרגות החופש של הלבן בכל אחת משלושת התרשימים הבאים?



תרשים 1

תשובה:

כן. הלבן אינו מקיף שטח ולכן נעדר דרגות חופש בטוחות.

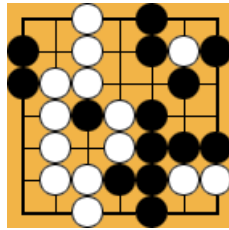


תרשים 2

תשובה:

לא. הלבן הצליח להקיף שטח. דמיין לעצמך שהשחור מנסה להניח אבנים בתוך שטח זה. שים לב שדרגות החופש של השחור תמיד

דרגות חופש על מנת להסירה מהלוח. הוספת אבן שחורה נוספת אליה לא תגרור הגדלת מספר דרגות החופש שלה, ולא תעזור לה להימלט.



תרשים 8

תשובה:

שלוש. לשתי האבנים בחלק השמאלי-עליון אין כל תקווה להימלט או להקיף שטח. כמו כן לאבן השחורה הקרובה למרכז הלוח יש רק דרגת חופש אחת, בעוד לשתי האבנים הלבנות לידה, השואפות להקיפה, יש שתי דרגות חופש.

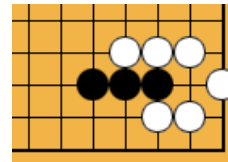
בעיה: בכל אחד משני התרשימים לעיל כמה אבנים לבנות מתות קיימות?

תשובה, תרשים 7:

שלוש. לאבן הבודדה בחלק התחתון-ימני יש רק דרגת חופש אחת. לשתי האבנים המחוברות בפינה הימנית-תחתונה יש גם כן, רק דרגת חופש אחת. לכל היחידות השחורות באיזור יש יותר מדרגת חופש אחת.

תשובה, תרשים 8:

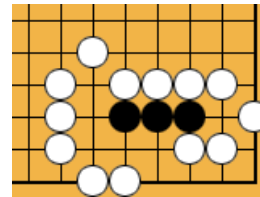
שלוש. דרגות חופש השחור מאפילות על אלו של הלבן בפינה הימנית-תחתונה ובימנית-עליונה. אין הלבן יכול להימלט או להקיף נקודות שטח במקומות אלו.



תרשים 5

תשובה:

לא. השחור יכול להוסיף אבנים מחוברות ליחידה זו ולהוביל אותה לשטח פתוח (ואולי גם בטוח) על הלוח. (הלבן יכול לנסות לחסום את גישת השחור לדרגות חופש נוספות.)



תרשים 6

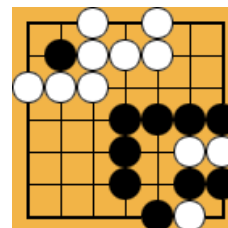
תשובה:

כן. אבנים אלה מוקפות בצורה די הדוקה. השחור אינו יכול להקיף נקודות, וכן אינו יכול לקוות לכוד אי אילו מהאבנים הלבנות המקיפות אותו. לעומת זאת הלבן יכול למלא את דרגות החופש של השחור ללא סיכון אבניו.

אנו למדים, אם כך, שאבנים יכולות למות מתוך העובדה שהן מוקפות בצורה קלילה, אפילו אינן חנוקות לגמרי. אבנים מתות כאשר דרגות חופש שלהן יכולות להימלא, בין אם הן ממולאות מיד ובין אם לאו.

בעיה: כמה אבנים שחורות מתות נמצאות בלוחות להלן?

רמז: ספור את דרגות החופש של כל יחידה המעורבת בקרב. היחידה עם המספר הגדול יותר גוברת על יריבתה.



תרשים 7

תשובה:

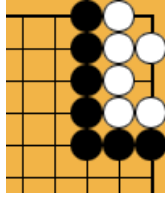
אחת. האבן השחורה בפינה השמאלית עליונה לכודה, ועל הלבן למלא אך שתי

שתי עיניים

נקודה פנויה המוקפת לגמרי ע"י צבע אחד נקראת עין. קבוצת נקודות פנויות המוקפות לגמרי ע"י צבע אחד גם כן נקראות עין. חיים ומוות של אבנים ע"י קיומן או אי קיומן של שתי עיניים; אבנים שיכולות ליצור עין אחת בלבד, או אף לא עין אחת, יכנסו לאטארי בסופו של דבר, וימותו. גידורים בעלי שתי עיניים תמיד שומרות על שתי דרגות חופש ולכן אינן יכולות להילכד.

הדוגמאות הבאות מדגימות תצורות בעלות שתי עיניים ותצורות ללא שתי עיניים.

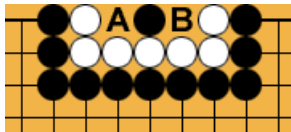
בעיה: האם הלבן חי או מת בכל מקרה לעיל?



תרשים 11

תשובה:

חי. ללבן שתי עיניים; השחור אינו יכול למלא אף אחת מדרגות החופש של הלבן מבלי לשים אבן חסרת דרגות חופש על הלוח.

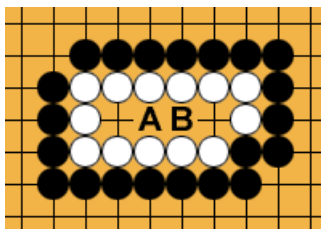


תרשים 12

תשובה:

מת. השחור הניח בחוכמה אבן שחורה בתוך העין של הלבן במקום היחיד בו הלבן היה יכול לשחק וע"י כך ליצור שתי עיניים. אם הלבן ישחק בכל אחת מהנקודות A או B הוא ישאיר לעצמו דרגת חופש אחת בלבד, כלומר יכניס עצמו לאטארי. בדוק שהשחור יכול להכניס את הלבן לאטארי ע"י הוספת אבן שחורה באחת מהנקודות A או B. אם הלבן ילכוד שתי אבנים שחורות, השחור יניח אבן נוספת בעין של הלבן ויכניס אותו בצורה סופית, ושאינה ניתנת למניעה, לאטארי.

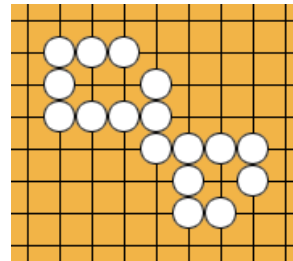
כאמור, אם הלבן היה מניח אבן לפני השחור במקום בו האבן השחורה כעת מונחת אזי היו לו שתי עיניים.



תרשים 13

תשובה:

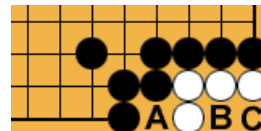
חי. אם השטח הסגור המוגדר בעין גדול דיו, אזי הוא יכול להיות מופרד לשתי עיניים בכל זמן שהוא. במקרה זה הלבן יצר עין בודדת שיכולה להיות מופרדת לשתי עיניים ע"י אבן לבנה המונחת בנקודה A או בנקודה B. אם השחור מניח אבן על אחת מנקודות אלה, הלבן יניח אבן על השנייה, והשחור לא יוכל



תרשים 9

תשובה:

חי. לתצורה זו שתי עיניים, עין אחת בת שתי נקודות, ואחת בת נקודה אחת הנמצאת בחלק הימני בתחתון. אפילו כל דרגות החופש החיצוניות ימולאו ע"י השחור, לעולם הלבן לא יהיה באטארי.



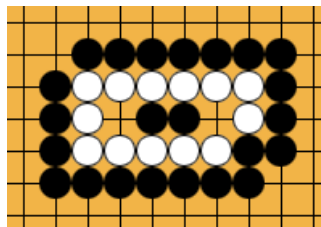
תרשים 10

תשובה:

מת. ללבן עין אחת בלבד, ואין לו נתיב מילוט. בהגיע הצורך, השחור יכול למלע את הנקודות A, B, ו-C על מנת להסיר את האבנים הלבנות מהלוח.

להוסיף אבן לאף אחת מהעיניים שנוצרו
עקב חוסר בדרגות חופש.

לעומת זאת, אם הלבן יניח לשחור לתפוס
את שתי הנקודות A ו-B, אזי הלבן לא יוכל
כבר ליצור שתי עיניים, והאבנים הלבנות
ימותו:



תרשים 14

בנסיון לתקוף את האבנים השחורות כעת,
הלבן יאלץ להכניס עצמו לאטארי. השחור
לעמותו, יכול להכניס את הלבן לאטארי ע"י
הוספת אבן שחורה נוספת לשתי האבנים
שבפנים, לאפשר ללבן ללכוד שלוש אבנים
שחורות, ולהניח אבן נוספת על נקודת
התורפה של הלבן, כמו בתרשים 12.

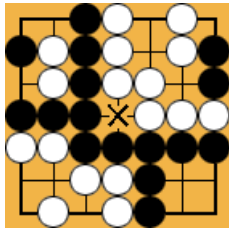
אם כך אנו למדים שעל מנת לאפשר לקבוצת
אבנים תמיד לשמור על דרגות חופש, על
השחקן לגדר לפחות שתי עיניים, או שטח
גדול דיו כך שיהיה בר הפרדה לשתי עיניים
על אף מאמץ של היריב.

כל הכבוד! כרגע סיימת ללמוד את האלף-
בית של משחק הגו. עקרון דרגות החופש
הוא הבסיס למשחק כולו.

”הקף שטח גדול דיו והעיניים ידאגו לעצמן.”

תשובה:

לא. שתי אבנים נמצאות באטארי, אחת לבנה ואחת שחורה, והקירות שנוצרו ע”י האבנים אינם שלמים.



תרשים 3

תשובה:

כן. דוגמא זו עלולה להיראות מבלבלת במבט ראשון מכיוון שהיא כוללת את כל העקרונות שדנו בהם עד כה. נפשט אותה ע”י התבוננות בה שלב אחר שלב:

בחן את שתי האבנים הלבנות הפינה השמאלית עליונה. יש להן שתי דרגות חופש, אף לא עין אחת, ואין להן סיכוי ללכוד אבנים שחורות כלשהן, לכן הן מתות.

קעת הבט בשתי האבנים השחורות בפינה הימנית עליונה. גם להן יש רק שתי דרגות חופש, אפס עיניים, והעדר תקווה ללכידת הלבן.

האבנים החיות של השחור מחוברות ביניהן דרך מרכז הלוח. לשחור ישנו מתחם עין בפינה הימנית תחתונה, ומתחם נוסף בפינה השמאלית עליונה.

שים לב כיצד ללבן יש שני גידורים נפרדים, אחד בפינה הימנית עליונה, ואחד בפינה השמאלית תחתונה. גידורים אלה של הלבן אינם מחוברים זה אל זה דרך מרכז הלוח. ודא שללבן שתי עיניים בכל אחד מגידורים אלה. למעלה מימין ישנה עין אחת באיזור המכיל את שתי האבנים השחורות המתות, ועין נוספת בת שתי נקודות משמאל לזו. למטה משמאל האבן הלבנה הבודדת מחלקת את הגידור לשתי עיניים.

אין אף אבן באטארי לאורך הגבולות המפרידים בין השטחים. כל הקירות שלמים – חוסמים את האבנים היריבות.

פרק שלישי

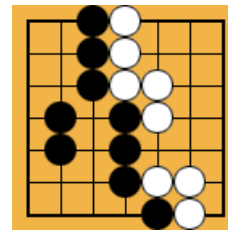
סיום המשחק

ישנן ארבע משימות מתמשכות להשגת המטרה של משחק הגו: (1) הקפת שטח, (2) הקטנת שטח היריב, (3) לכידת אבני היריב, ו-(4) הגנת האבנים שלך. המנצח, במאזן כולל, תמיד הצליח במשימות אלה ביתר יעילות מיריבו.

סגירת קצוות

המשחק מסתיים ע”י מעבר תור ע”י שני השחקנים ברצף. אמירת ”פס” פירושה שאינך רואה דרך לקדם אף אחת מהמשימות שהוזכרו לעיל. מעבר תור רומז שכל השטחים הוקפו בשלמות (כל חלקי הגבול במקומם), ואין אף אבן באטארי לאורך הגבולות בין אבנים יריבות.

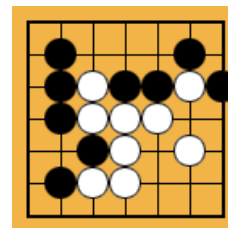
בעיה: האם השחור יכול להרשות לעצמו לעבור תור בתרשימים הבאים?



תרשים 1

תשובה:

לא. הקיר של הלבן אינו מושלם. השחור יכול להידחף לתוך השטח של הלבן דרך הפרץ בקיר הלבן. כמו כן האבן השחורה התחתונה נמצאת באטארי; השחור יכול להצילה מלכידה ע”י חיבורה לאבנים השחורות השכנות. על השחור להחליט איזה משני מהלכים אלה בעל ערך רב יותר.



תרשים 2

הגעה להסכמה

לאחר ששחקן אחת מעביר את תורו, השני יכול עדיין לשחק. במקרה כזה סדר התורות ממשיך עד ששני השחקנים אומרים "פס" ברצף. במצב זה על השחקנים להחליט ולהסכים מהו המצב של כל אחת מהיחידות על הלוח (האם הן מתות או חיות). אם אין הסכמה אזי המשחק ממשיך עד שהמצב הופך ברור לשני הצדדים. בכל מקרה המשך המשחק יביא לישוב כל בעיה ע"י צמצום גודל והולך של מספר דרגות החופש. בסופו של דבר כל יחידה תאבד את דרגות החופש שלה, או שתגדר רק דרגות חופש בטוחות.

דרך נוספת לסיום המשחק היא באמצעות היכנעות. שחקן רשאי להיכנע במשחק שהפך לא מעניין ליריבו. אם איבדת יותר מדי אבנים, פשוט היכנע והתחל משחק נוסף.

בעיה: בכל אחת משלושת התרשימים לעיל, האם הלבן יכול הרשות לעצמו לעבור תור?

תשובה:

תרשימים 1 ו-2: לא.

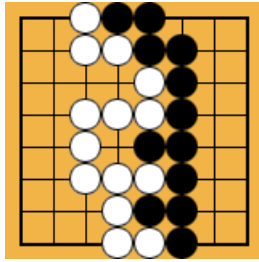
תרשים 3?

כן. המשחק בתרשים 3 הסתיים. אם צד כלשהו בוחר לחזק את הגנתו, כל שיעשה הוא להניח אבנים בתוך השטח שלו עצמו, ובכך יקטין את שטחו.

במהלך המשחק דרגות חופש חיצוניות מאבדות מחשיבותיהן, ופנימיות מקבלות חשיבות עליונה. תכופות נותרות נקודות ריקות בין הגבולות שאף צד לא יכול להקיף (נקודות אלה נקראות דאמה – Da-me). דאמה הם נקודות נייטרליות שאינן שייכות לשום צד. בסוף המשחק השחקנים ממלאים את נקודות הדאמה, כל שחקן בתורו, עד שכל הנקודות הפנויות על הלוח מוקפות ע"י צד זה או אחר.

בעיה: כמה נקודות דאמה קיימות בתרשים 3?

אחת. אף שחקן אינו יכול להקיף את הנקודה X לגמרי.



תרשים 5

שבו לבן אחד.
שני שבויים שחורים.
(תחילת משחק זה בעמוד 5).

תשובה:

אחת.

בעיה: מהו הניקוד הסופי בכל אחד משני התרשימים לעיל?

תשובה, תרשים 4:

שחור שבע, לבן שש. השחור מנצח בנקודה אחת.

תשובה, תרשים 5:

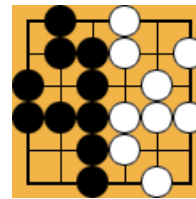
שחור חמש עשרה, לבן תשע עשרה. הלבן מנצח בארבע נקודות.

כעת קל לראות מדוע נקודות מוקפות חשובות לא רק לחיי היחידות, הן קובעות את תוצאת הניקוד הסופית.

הניקוד

ודא שכל נקודות הדאמה מולאו (עם אבנים נוספות, לא עם שבויים). על מנת לספור את הניקוד הסר מהלוח את כל האבנים המתות והוסף אותן לשבויים הקיימים. כעת ספור כל נקודה פנויה כנקודה אחת לצד שמקיף אותה. החסר נקודה אחת מניקוד השחור עבור כל שבוי שחור, ונקודה אחת מניקוד הלבן עבור כל שבוי לבן. המנצח הוא השחקן בעל הניקוד הגבוה יותר.

בעיה: כמה נקודות דאמה קיימות בתרשימים הבאים?



תרשים 4

שבו לבן אחד.

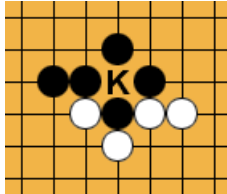
תשובה:

שלוש. ודא שהלבן והשחור שניהם יכולים למלא את נקודות הדאמה מבלי להשפיע על מספר הנקודות של הלבן או השחור.

**"הפעולה על לוח הגו יכולה להתרחש בכל מקום ובכל זמן.
הפתעה משחקת תפקיד חשוב."**

מחדש. חוק פשוט זה מונע אפשרות לקיפאון במשחק (בדומה לפט בשחמט).

בעיה: בתרשים להלן הנח שהשחור לכד אבן לבנה מהנקודה K במהלכו הקודם.



תרשים 3

בעיה: האם הלבן יכול ללכוד אבן במהלך הבא?

תשובה:

לא.

בעיה: היכן על הלבן לשחק?

תשובה:

במקום אחר על הלוח.

בעיה: מה יכול היה לקרות אם חוק הקו לא היה קיים?

תשובה:

המשחק לא יכול היה להסתיים אם שני השחקנים היו מתעקשים ללכוד וללכוד מחדש, ואף אחד לא היה מוכן לשחק במקום אחר.

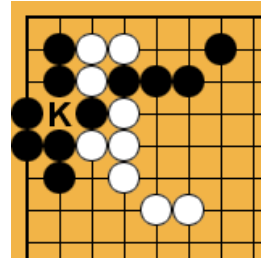
עקרון הקו יתבהר וילך לאחר משחקים מספר. כעת אתה מוכן לישים את ידיעותיך בגו במשחק אמיתי.

בהצלחה!

פרק רביעי

חוק ה-"קו"

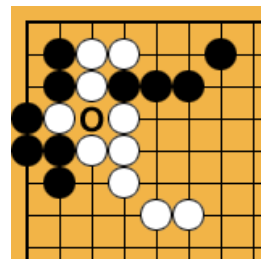
המילה קו פירושה נצח. בגו, קו מתייחס למצב הנפוץ בו מתאפשר, בהיעדר חוק ה-"קו", רצף אינסופי של מהלכים חסרי משמעות. הדוגמה להלן מדגימה מצב קו.



תרשים 1

שים לב שהאבן השחורה הבודדת, המפרידה את האבנים הלבנות העליונות מאלו התחתונות, נמצאת באטארי. מצב זה הוא בעל חשיבות גדולה לשני הצדדים. האבנים הלבנות העליונות מתות אם אינן יכולות להתחבר לאלו התחתונות. לעומת זאת אם הלבן יצליח להתחבר, השחור יאבד שלושה שבויים פוטנציאליים, ואת השטח אותו הם מכסים.

הלבן יכול ללכוד את האבן השחור ע"ימשחק בנקודה K, ומילוי דרגת החופש האחרונה שלה:

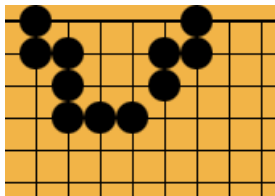


תרשים 2

כעת האבן הלבנה הבודדת נמצאת באטארי, וכעת תור השחור לשחק. נדמה כי השחור יכול ללכוד מיד את האבן הלבנה בחזרה ע"י משחק בנקודה O. ואז יכול הלבן ללכוד שוב בנקודה K וחוזר חלילה. על מנת למנוע סדרת מהלכים חסרת משמעות זו, שחקן יכול ללכוד מחדש את הקו רק לאחר ששיחק במקום אחר לפחות מהלך אחד. אם לאחר מהלך זה ומהלך הנגד של היריב, נקודם הקו עדיין פנויה, השחקן יכול ללכוד את הקו

**"שחקן הגו חייב להתמודד פחות עם יריבו,
ויותר עם הדחפים הסותרים הפנימיים בתוכו"**

שטח צידי:



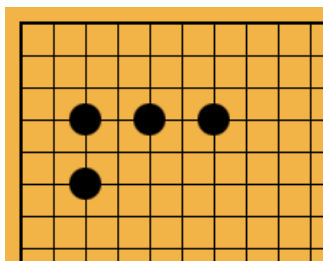
תרשים 2

שים לב שיותר אבנים, הדורשות יותר תורות להנחה, מקיפות פחות נקודות לאורך הדופן.

מרכז הלוח אינו מספק קירות כלל וכלל; נדרשות הרבה אבנים במרכז להקיף אפילו שטח קטן.

"קפיצת הנקודה לעולם אינה טועה"

במקום ליצור חיבור מיידי, השחור משחק ביתר יעילות ע"י השתלחות במרחק נקודה אחת (ולעיתים יותר) מאבניו.



תרשים 3

התרשים לעיל מדגים סדרה של השתלחויות למרחק נקודה. השחור יתחבר כאשר הלבן יתחיל להתקרב לאבנים אלו. קפיצת הנקודה היא כלי עיקרי במיתאר שטח, ובפריצה לתוך שטח היריב על מנת להפריע לו בפיתוחו.

"הפרד ומשול"

השקע אבנים במאמץ למנוע חיבור בין אבני היריב. אבנים שאינן מחוברות מהוות מטרה קלה יותר, קל יותר לרדוף אחריהן, ולהקיף אותן.

אם נסיון להפריד את אבני היריב נכשל, ישם את המשפט הבא.

פרק חמישי

משפטי גו למתחילים: לחם חוקינו

משפטי גו הם חוקי אצבע כללים, קווים מנחים ליחוס בכל אותם רגעים של ספק וחוסר ודאות. משפטים אלה מתחילים להביע מושגים בסיסיים באסטרטגיה וטקטיקה. תכופות משפט זה או אחר יספק עצה מצויינת למצב על הפרק, אך לעיתים הם יהיו לגמרי לא במקום. ישום משפטים, כמו כל ההחלטות במשחק הגו, דורש כושר שיפוט.

"מי שסופר, מנצח"

כל מהלך משנה באופן משמעותי את מספר דרגות החופש של אבנים בסביבתו, ידידותיות ויריבות כאחת. התרגל לספור את משפר דרגות החופש של כל היחידות המושפעות לאחר כל מהלך. עם הזמן, ספירת דרגות החופש תקח רק מספר שניות מועט.

משפט משלים:

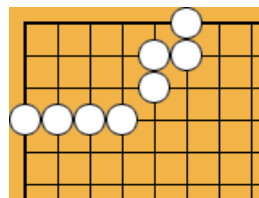
"מי שלא סופר דרגות חופש,

בודאות יפסיד"

"תפוס עמדה"

ציין בקווי מתאר את השטח שבכוונתך להקיף. פתח ראשית את הפינות, ולאחר מכן את הדפנות. בפינות, דפנות הלוח מספקות שני קירות מוכנים. בצידי הלוח, רק אחד.

שטח פינתי:



תרשים 1

שים לב שנדרשו רק שמונה אבנים על מנת להקיף שלוש עשרה נקודות בפינה. השווה תוצאה זו עם זו שבתרשים הבא.

יכולתו (כפי שאתה מנסה) לעשות את המהלך החזק ביותר האפשרי.

”משחק מהיר מניב נסיון”

תן למשחק לזרום בקצב טוב. ניתן להרוויח הרבה מעשיית טעויות ולימוד מטעויות אלו כשהמשחק מתפתח. שחקנים מתחילים מתקדמים מהר ע”י משחקים רבים ומהירים. בנוסף זה אינו מנומס לתת ליריבך לחכות. רוב המשחקים הלא רשמיים מתקדמים בקצב אחיד וסביר.

”אם הלוח זורק אותך, קפוץ עליו בחזרה”

נחישות היא בת הברית החזקה ביותר שלך! שגיאות וטעויות הינן נורמליות לחלוטין. כשחקן מתחיל כבד והפק הנאה מזכותך לעשות טעויות – וככל שתעשה יותר, תשתפר יותר מהר.

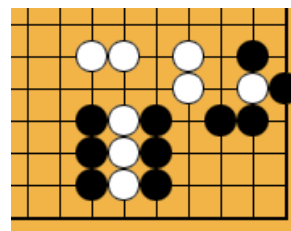
”אל תזרוק אבנים טובות אחרי סרוחות”

נטוש אבנים שנראה כי פועלות למטרה אבודה. אבנים אלה יכולות להפוך שימושיות בעתיד אם יושארו כפי שהן, אבל יאבדו כל ערך שיכול היה להיות להם אם תאלץ את היריב לחנוק אותן ולהסירן מהלוח מיד. אבנים מתות, באופן אירוני, נמצאות במצב הרבה יותר טוב משבויים. אבנים מתות עדיין שימושיות, ולפעמים אפילו מקבלות חיים חדשים. שבויים לעולם אבודים.

”שחק על הנקודות היקרות”

כשהלוח מתמלא אבנים, מהלך המשחק נע באופן כללי מהאיזורים הפתוחים יותר למחלוקת של שטח ולכידת שבויים, לאיזורים המפותחים והסגורים יותר, עד שלא נותרות נקודות לא מוקפות.

בתרשים להלן תורו של השחור לשחק. האם השחור יחסום ויהרוג את שלוש האבנים הלבנות בתחתית, או ילכוד את האבן הלבנה הבודדת מימין?



תרשים 4

”שמור על אבניך מחוברות”

לשמור על חיבוריות פירושו לשמור על אבניך במרחק המאפשר חיבור במקרה הצורך. אפילו אינן נוגעות זו בזו, אבנים נחשבות מחוברות אם לא ניתן למנוע את התחברותן. במקרה שאבנים מנועות מלהתחבר הן בסכנה גדולה יותר של הקפה ולכידה.

בתרשים הקודם הלבן לא דאג לחיבוריות אבניו, ובגלל זה יפסיד את יחידתו בת שלוש האבנים בתחתית הלוח. כמובן השחור יכניס את שלוש האבנים של הלבן לאטארי ויניח לאבן הבודדת להתחבר, ולא להיפך.

”אבן חדשה – משחק חדש”

כל אבן מקרינה כוח, ובמידה רבה או מועטה משפיעה על כל האבנים האחרות על הלוח. כבד את עוצמת אבני היריב בהזכירך שהמהלך האחרון של היריב שינה את המצב ברחבי הלוח כולו. הנח שהוא מנסה כמיטב

מילון מונחים

לכידה – מילוי כל דרגות החופש של יחידת אבנים יריבה, והסרתה מהלוח.

מת – אבנים שאינן יכולות ליצור שתי עיניים, או להיתחבר לאבנים שיכולות.

נקודה – מקום על הלוח בו קו אחד נוגע בשני. כמו כן, יחידת ניקוד בסוף המשחק.

סמיכות – הנקודה הבאה לאורך קו על הלוח.

עין – נקודה או שטח המוקף לגמרי ע"י צבע אחד.

פס – הכרזה ששחקן ויתר על תורו.

קו – מצב של לכידה ולכידה חוזרת.

שבי – אבן שהוסרה מהלוח מכיוון שאיבדה את כל דרגות החופש שלה.

שטח – נקודות על לוח הגו. כמו כן, נקודות שגודרו ע"י צבע אחד.

שתי עיניים – שתי נקודות נפרדות בתוך גידור אבנים.

אבן – אחת מסמני המשחק, שחורה או לבנה.

אטארי – הכרזה שיחידת אבנים יריבה נותרה עם דרגת חופש אחת בלבד.

דאמה – נקודה פנויה שאף שחקן אינו יכול להקיף לגמרי.

השתלחות – הוספת אבנים ישירות ליחידת אבנים במטרה להגיע לדרגות חופש נוספות. כמו כן על מנת להגיע מיחידה אחת לאחרת ללא חיבור ישיר.

דרגת חופש – נקודה פנויה הסמוכה ליחידת אבנים.

חי – גידור אבנים שיוצר שתי עיניים.

חיבור – אבנים מאותו הצבע השוכנות בנקודות סמוכות. הצמדה של יחידה אחת עם אחרת.

יחידה – כל מספר של אבנים מחוברות.

אודות אגודת הגו האמריקאית

אגודת הגו האמריקאית היא הארגון הלאומי של שחקני הגו של ארצות הברית, העובדת בשיתוף פעולה עם ארגונים דומים ברחבי העולם.

בין פעילויותינו:

- פרסום מגזין הגו האמריקאי (American Go Journal).
 - אחזקת שיטת דירוג ממוחשבת.
 - אחזקת אתר ברשת האינטרנט (<http://www.usgo.org>).
 - אישור וקידום טורנירים בעלי דירוג אג"א.
 - אירגון קונגרס הגו האמריקאי ואלופיות.
 - הפצת רשימת מועדונים שנתית, ורשימת חברים.
 - עבודה לפיתוח רשת לאומית חזקה של מועדונים.
 - קידום משחק הגו והגדלת המודעות הציבורית.
- האג"א פועלת להצגת משחק נפלא זה ליותר אנשים.

* דבר העורך: מידע זה עודכן מאז המהדורה האחרונה של "יש דברים בגו".