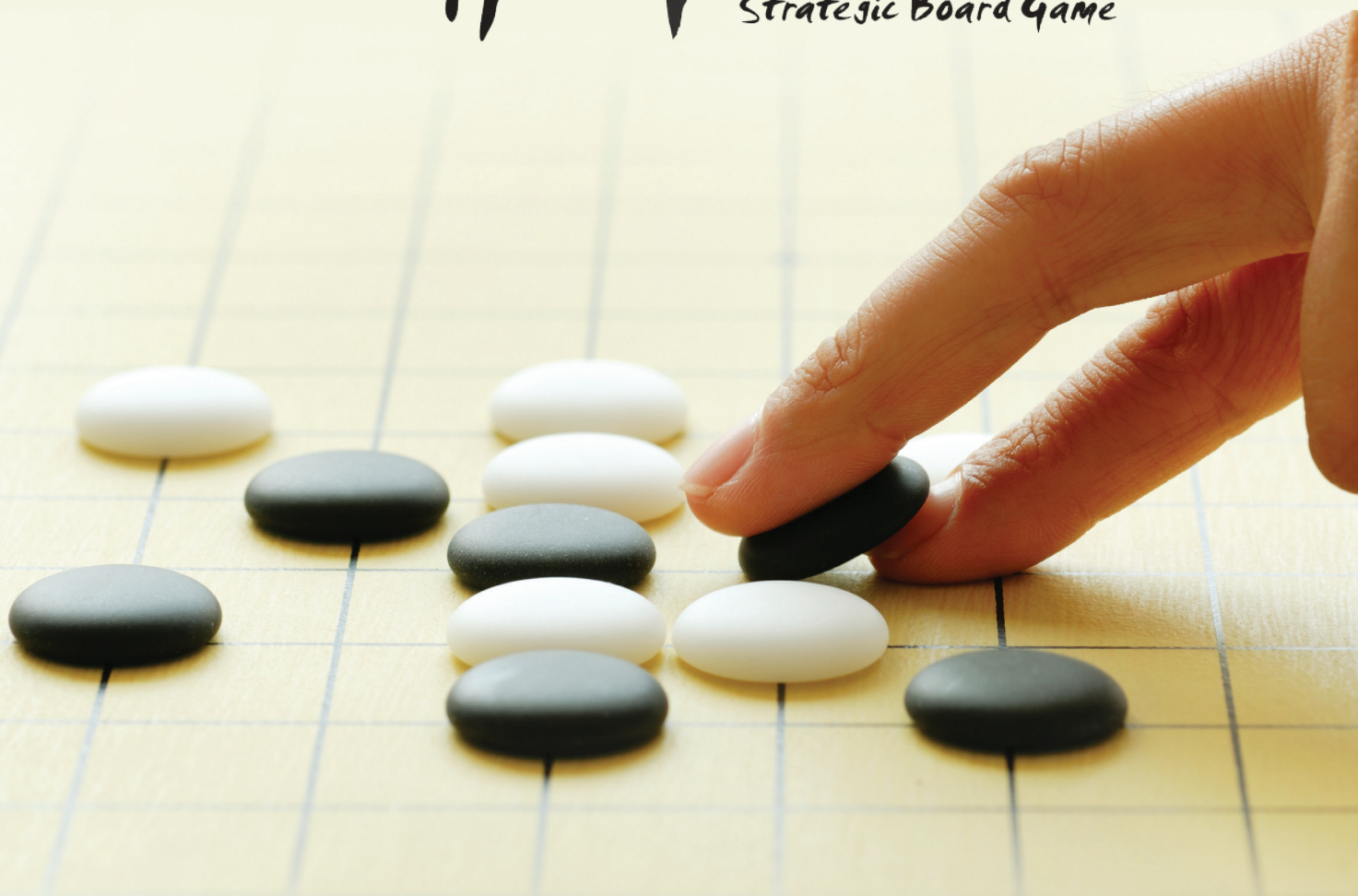


MIND
www.go-mind.com

קיפּו - רשומות משחק

KIFU-GAME RECORDS

אסטרטגיה וחשיבה
棋 碁 碁
i go Strategic Board Game
棋 碁 碁



MindPharma 

info@mind-farma.com | www.mind-farma.com

מיינד פרמה אירופה היא חברת ייעוץ אסטרטגי בתחום התרופות והבריאות. בכל פרויקט וחשיבה אנו נעזרים באסטרטגיות ממשחק האסטרטגיה גו.

רישום יעיל ומהיר של תרופות וטכנולוגיות מתקדמות מאפשר הגעה מהירה לשוק ולצרכנים, תוך מיקסום זמן הגנת פטנט / בלעדיות ארוכים יותר.

חשיבה ותכנון אסטרטגיים, יעילות ומיקסום משאבים, אלו מפה ומצפן לדרך, המסייעים להגעה מהירה ובטוחה ליעד במהירות ויעילות. בעשייה אינטנסיבית, כמו במהלך משחק האסטרטגיה גו, לא קל לשחזר לאחור מהלכים.

לשם כך הכנו עבורכם חוברת קיפו - רשומת משחק, כדי שתוכלו לתעד בזמן אמת המהלכים, לשחזר ולנתח לאחר מכן ולהשתפר. במבט לאחור נוכל לראות כמה התקדמנו והשתפרנו לאורך זמן.

לעיתים קרובות אנו נדרשים למצא טסוג'י - מהלכים חכמים, כמו במשחק. גו, בצורה פשטנית מאוד, הינו סוג של משחק "נתח שוק", אבל מתוחכם ומורכב הרבה יותר.

מעבר לכך, המשחק מעניק כישורי ניהול, קבלת החלטות וראיה רחבה של השוק או הסוגיות איתן מתמודדים. בכל עמדה אנו שוקלים חלופות ומחליטים. בדיוק כפי שעושים בניתוח שוק.

גו הוא כלי אסטרטגי נהדר לתרגול שימוש יעיל במשאבים, ניתוח מתחרים, Scenario analysis, ניתוח רווח/הפסד ו-War gaming.

משחק גו מכיל באופן מובנה ספירלת מצוינות, תוך שאיפה לשיפור מתמיד. תרגול משחק האסטרטגיה מוביל למצוינות. מאחלים לכם משחקים מהנים והצלחה בלימוד והשתפרות לאורך זמן.

צרפנו סט חוקים מתומצת לשימושכם וכן לוח 9x9 להדפסה, כך שתוכלו להתאמן עליו במשחק או חידות.

בהצלחה,

שביט פרגמן





מבוא

גו / באדוק / וויצ'י הוא משחק לוח אסטרטגי עתיק שהומצא בסין לפני כ-4,000 שנה. הגיע לקוריאה במאה ה-2 ואחר כך ליפן במאה ה-8, והפך למשחקן הלאומי.

למשחק מספר שמות: בסין נקרא Wei'Chi ובקוריאה **באדוק**. ביפן, קוריאה וסין גו הפך המשחק לנדבך מרכזי בתרבות ונחשב לאחת מארבע האומנויות שכל משכיל חייב לשלוט בהן. מניחים שהמשחק הגיע ליפן ע"י שגריר יפן בסין או נזיר בודהיסטי. המשחק זוכה לפופולריות רבה במערב מאז הגיע בתחילת המאה ה-20. גו נחשב הן לאומנות והן לאומנות לחימה.

בתקופת השיא, אליפויות נערכו בחצר הקיסר או השוגון ותחת חסותם. ארבעה מרכזי גו ראשיים התפתחו ביפן והיו מתחרים מידי שנה במה שכונה "משחקי הטיירה/ הארמון". כיום משחקים גו / באדוק כ-70 מיליון שחקנים ברחבי העולם.

גו/ באדוק/ וויצ'י 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. זהו המשחק היחיד שנותר בלתי מנוצח על ידי מחשב עד 2016 ע"י אלפאגו (של DeepMind).

חוקי המשחק נלמדים תוך מספר דקות ומאפשרים להתחיל משחק מרתק. מטרת המשחק הינה הקפת "שטחים" על הלוח. ניתן גם ללכוד אבני יריב. משחקים על לוח טבלה בגדלים של: 9x9, 13x13, 19x19. מניחים את אבני המשחק על הצמתים/ הצטלבויות של הקווים. מערכת איזון מובנית מאפשרת לשחקנים ברמות שונות להתמודד זה מול זה כשווים. ניתן לגשר על פער בן 9 רמות משחק!

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

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

במשחק ה-גו/ באדוק מובנים ערכים חינוכיים רבים וכן יתרונות קוגניטיביים. החל בכללי אתיקה, וכבוד הדדי והמשך בשיפור יכולות ריכוז, חשיבה, דמיון, יצירתיות ומעל כולם – פתוח יכולות הנמקה. יכולות אנליטיות משתפרות, ראיית התמונה הכוללת, הגלובאלית, תוך בניית יכולות שיפוט והערכות מצב.

חומרים

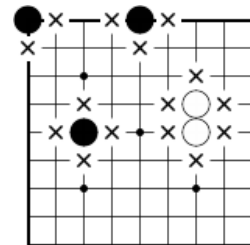
לוח המשחק הנקרא ביפנית גובאן, הוא לוח עץ עליו משורטט רשת קוי המשחק 19x19, היוצרים 361 צמתים. ישנן 361 אבני משחק: 181 שחורות ו-180 לבנות. מומלץ להתחיל לשחק על לוח קטן 9x9, אחר כך לעבור ללוח 13x13. כך ניתן לתרגל בקלות את חוקי המשחק והאסטרטגיה.

חוקי המשחק

זהו משחק לשני שחקנים. בהתחלה לוח המשחק, הגובאן, ריק. שחור מתחיל ומניח אבן על צומת. לבן בתורו מניח אבן על צומת פנוי אחרת. אין מזיזים את אבני המשחק לאחר הנחתן. הלוח הולך ומתמלא. מטרת המשחק היא הקפת שטחים. שטח = צמתים ריקים מוקפים על ידי אחד השחקנים. ניתן גם ללכוד אבנים. בסוף המשחק סופרים שטחים ושבוים (כל צומת וכל שבויה = נקודה אחת). למי שיש יותר זוכה בניצחון.

דרגות חופש/ חיים

לכל אבן המונחת על הלוח יש **דרגות חופש** – הצמתים הפנויים הנמצאים סביבה ומחוברים אליה ישירות. כמו חרוזים במחרוזת, כך אבן מתחברת לאבן דרך צומת משותף. לאבן במרכז הלוח יש 4 דרגות חופש, לאבן בצד יש רק 3 ולאבן בפינה יש רק 2. ל-2 אבנים (קבוצה) יש 6 דרגות חיים (ראו תרשים). כאשר אבן יריב נצמדת לאבן שלנו, היא מקטינה את דרגות החופש שלה. ל-2 אבנים במרכז יש 6 דרגות חופש.



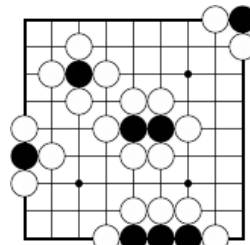
דרגות חופש

דרגות החופש של שרשרת הן כמספר הצמתים הפנויות המחוברות מסביבן. שימו לב: צמתים באלכסון אינן מחוברות!

חוק הלכידה

כאשר נתפסת דרגת החופש האחרונה של אבן או קבוצה היא שבויה ומוסרת מהלוח. בסוף המשחק היא מתווספת כנקודות לשטח שהוקף.

ניתן לראות בתרשים כיצד כל דרגות החופש (צמתים פנויות) מסביב לאבנים השחורות הוקפו. הן נלכדו ובמשחק יוסרו מן הלוח.



לכידה

שרשרת אבנים

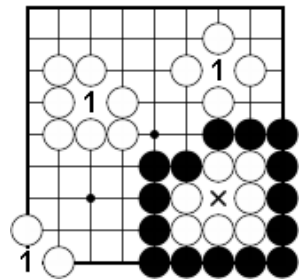
אבן יכולה להתחבר לאבן נוספת דרך צומת משותפת. כך נוצרת שרשרת או קבוצת אבנים. אבן שנצמדו אליה ומתחברת לאבן נוספת, מתווספות אליה דרגות חופש.

שרשרת אבנים ולכידה

אבנים בשרשרת מחוברות וניתן ללכוד אותן רק כקבוצה. לא ניתן ללכוד אבן מקבוצה! כאשר תופסים או מקיפים את כל הצמתים מסביב לקבוצה, אין לה יותר דרגות חופש והיא שבויה ומוסרת מהלוח. כאשר לאבן או קבוצה נותרת דרגת חופש אחרונה אנו אומרים שהיא נמצאת באיום לכידה – אטארי (ביפנית). ראו תרשים.

חוק ההתאבדות

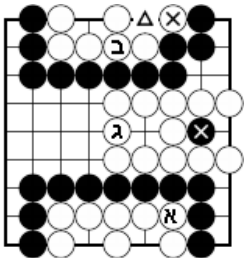
חוקי המשחק אוסרים לשחק במיקום בו אין דרגות חופש. כלומר אסור להתאבד! לעומת זאת אם משחקים במיקום ללא דרגות חופש, אשר לוקח דרגת חופש אחרונה של אבן או קבוצת אבני יריב – מותר לשחק.



לכידה כזו מייצרת דרגות חופש. בתרשים מודגמים מצבים בהם שחור אינו יכול לשחק במיקום המסומן "1". על מנת ללכוד את הקבוצה הלבנה בתחתית התרשים, על שחור להקיף ולחסום קודם את דרגות החופש החיצוניות שלה ורק אז לשחק במיקום המסומן ב-x, כמודגם בתרשים.

חיים ומוות – קבוצות חיות ומתות

קבוצה חיה היא קבוצה שלא ניתן ללכוד אותה. בתרשים, לקבוצה "א" מכילה שתי דרגות חופש נפרדות. כך, למרות שהיא מוקפת על ידי אבנים שחורות היא אינה ניתנת ללכידה. להזכיר, מותר לשחק במקום ללא דרגות חופש אם לוקח את דרגת החופש האחרונה של היריב. לקבוצה יש "שתי עיניים".



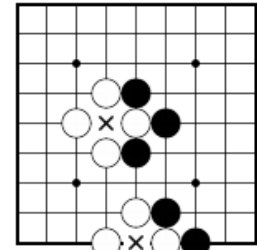
חיים ומוות - קבוצות חיות ומתות

בחלק עליון של התרשים, קבוצת האבנים הלבנות המסומנות "ב" הן "מתות". שחור יכול ללכוד את האבן הלבנה המסומנת ב-x על ידי משחק בנקודה המסומנת עם משולש. האבן הלבנה הבודדת אינה מחוברת לשאר האבנים הלבנות. אין הכרח לבצע הלכידה בפועל אם אין איום, ובסוף המשחק הן יהיו שבויות של שחור. באופן דומה, האבן השחורה בקבוצה "ג" היא שבויה של לבן.

חוק ה"קו" – איסור לכידה חוזרת אינסופית

בתרשים מודגמים 2 מצבים בהם שחור ולבן יכולים ללכוד האחד לשני אבן ללא סוף. אם לבן לוכד באחד המצבים אבן שחורה, חוק הקו אינו מתיר

לשחור לבצע מיידית לכידה חוזרת. שחור חייב לשחק במקום אחר על הלוח. אם לבן לא ימלא בתורו את נקודת הלכידה, יכול שחור בתור הבא ללכוד אבן לבנה. כעת יחול החוק על לבן. מטרת החוק מניעת מצב של חזרה אינסופית על אותו מצב לוח – לכידה ולכידה חוזרת שיעצרו את המשחק ו"יתקעו" אותו. חוק זה מקנה למשחק אינסוף צירופי משחקים והופך אותו למורכב במיוחד. קרבות קו מרתקים ומורכבים יכולים להכריע משחק.

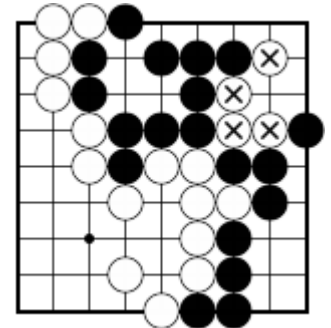


מצבי קו

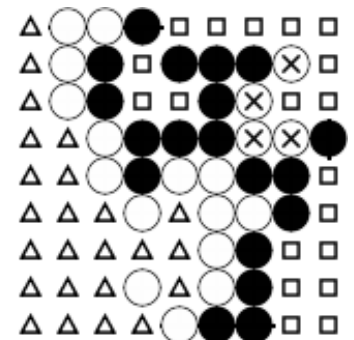
מצב לוח – לכידה ולכידה חוזרת שיעצרו את המשחק ו"יתקעו" אותו. חוק זה מקנה למשחק אינסוף צירופי משחקים והופך אותו למורכב במיוחד. קרבות קו מרתקים ומורכבים יכולים להכריע משחק.

שטח

שטח הינו סך הצמתים הריקים המוקפים, ונמצאים בשליטה של שחקן. כל צומת = 1 נקודה. בתרשים דוגמה של משחק שזה עתה הסתיים.



4 אבנים לבנות לנכות בשטח של שחור (מסומנות ב-X). ללבן 24 נקודות שטח (מסומנות על ידי משולש). לשחור 23 נק' שטח (מסומן על ידי ריבועים) + 4 שבויים לבנים. כלומר שחור ניצח ב-3 נקודות.



סוף המשחק

המשחק מסתיים כאשר כל השטחים חולקו בין השחקנים ומהלך נוסף של כל אחד מהם יקטין את שטחם או יהיה שבוי של היריב. שני השחקנים אינם מעוניינים להמשיך במשחק. זה קורה אם משחקים בלי להגדיל את השטח או לשחק בשטח היריב בלי לקחת אבנים בשבי. לכן כל שחקן בתורו אומר "עבור" והמשחק מסתיים. בשלב זה ממלאים באבני משחק נקודות נייטרליות - לא מוקפות/ שאינן בשליטת אף אחד מהשחקנים ואינן נספרות. בסוף המשחק מוציאים אבנים "מתות" שנותרו בשטח היריב, מצרפים אותן לשבויים וסופרים שטח + שבויים.

אבנים "מתות" בסוף משחק

בסוף המשחק יש אבנים שלא לגמרי הכרחי ללכוד

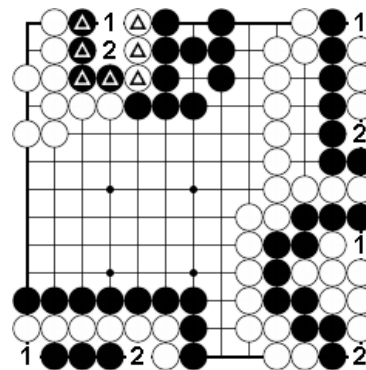
במהלך המשחק את כל דרגות החופש שלהן ולהסירן מהלוח. אלו אבנים ש"כלואות" בתוך שטח היריב ואינן יכולות לברוח או "לחיות". לכן בסוף המשחק מסירים אותן מהלוח כשבויים. מאוד חשוב לזהות קבוצות חיות ומתות. חשוב לדעת כיצד ליצור קבוצה חיה ואיך ללכוד קבוצות יריב. יש להימנע מבזבז מהלכים ואבנים בניסיון ללכוד קבוצה חיה.

חישוב שטחים

כדי לפשט את הליך הספירה כל שחקן מניח האבנים השבויות בשטח היריב. שבויים מקזזים שטח. אז מסדרים את השטח בצורה נוחה לספירה. סופרים את הצמתים החופשיים של כל שחקן. סך הכל של שחור ושל לבן.

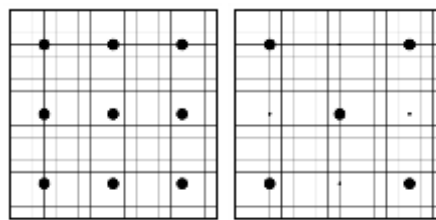
סקי - תיקו

זהו מצב בו נוצרות 2 קבוצות יריבות חיות, האחת מקיפה ומוקפת בו זמנית ע"י השניה, כאשר לאף אחת מהן אין 2 "עיניים", שהן תנאי הכרחי לקבוצה חיה. יש להן דרגות חופש משותפות! כל אחת מהקבוצות מקיפה ומוקפת על ידי יריבתה בו זמנית. במקרה כזה אף אחד מהשחקנים אינו יכול ללכוד את דרגות החופש המשותפות מבלי להיכנס למצב איום בו קבוצתו תילכד. כלומר לאף אחד מהשחקנים לא כדאי לשחק שם. במצב זה אנו אומרים שנוצר "סקי" ושהקבוצות "חיות בסקי". השטח אינו שייך לאף שחקן ואינו נספר בסיום המשחק. בתרשים דוגמאות למצב מיוחד זה.



אבני יתרון

בזכות מערכת איזון מובנית, שני שחקנים בעלי רמה שונה יכולים להתמודד אחד מול השני עם אותו סיכוי לנצח. זאת תודות לשיטה המיוחדת של "אבני יתרון". במשחקים בין שני שחקנים עם פער ברמה, מאפשרות אבני היתרון לקזז את הפער. השחקן החלש, עם האבנים השחורות מניח על לוח המשחק 2 עד 9 אבני יתרון בהתאם לפער הרמה/דרגה. על פי הגישה היפנית מניחים את האבנים על נקודות "ההושי" – נקודות ה"כוכב" המודגשות על הלוח. לפי השיטה הסינית השחקן ישים את אבני היתרון היכן שהוא רוצה על הלוח. גם בלוחות המוקטנים (9x9 ו-13x13) ניתן לתת אבני יתרון. התרשימים מתארים מצב של 5 ו-9 אבני יתרון:



קומי - נקודות פיצוי

השחקן עם האבנים השחורות מתחיל ופותח את המשחק בהנחת אבן ראשונה. בכך נוצר לו יתרון את היתרון מקזזים על ידי מתן נקודות פיצוי לשחקן עם האבנים הלבנות. כיום מקובל לתת 6.5 או 7.5 נקודות פיצוי. בגו/ באדוק משהו תמיד מנצח. לכן בחלק מהמשחקים ההכרעה היא בניצחון של חצי נקודה!

קוד אתי

בתחילת המשחק השחקנים מאחלים זה לזה "בהצלחה" (אונגה אישימאס ביפנית), למרות שכל אחד רוצה לנצח. בסיום המשחק, לאחר הכרזת המנצח, שני השחקנים אומרים זה לזה: "תודה על המשחק" ולוחצים ידיים. בכך הם מעריכים את המאמץ של היריב במשחק.

כיצד מתחילים?

ניתן להוריד חינם חוברת חוקים והסברים מפורטים באתר: <https://www.go-mind.com/> בנוסף, אנו ממליצים למתחילים על סדרת ספרי לימוד וחידות ללימוד ותרגול המשחק. השלב הבא הוא לשחק גו. חשוב לרכוש סט גו תקני ואיכותי, 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 ברשת האינטרנט. ישנם מספר שרתי גו ואנו ממליצים להתחיל ב- Online GO (OGS) או Kiseido GO Server. יש גם מגוון אפליקציות לסמרטפון. מומלץ מאוד להשתתף בטורניר גו, ללא קשר לרמת המשחק שלך, להכיר שחקנים אחרים וליהנות מאווירת הטורניר והתחרות.

כיצד מתקדמים

המתכון מאוד פשוט: לשחק גו/ באדוק, ללמוד מספר, לפתור חידות, ללמוד ולעבור על משחקי מקצוענים. חשוב לסקור משחקים ששיחקתם וללמוד מהם. אתרו טורניר והשתתפו בו.

מיינד - רשת מועדוני גו

מועדון הגו מיינד מקדיש את פעילותו לקידום משחק גו/ באדוק / וויצ'י. אנו תומכים בפעילויות גו ומסייעים בהקמת מועדוני גו חדשים ברחבי ישראל והרחבת פעילותם. עד כה מעל 36,000 תלמידים וסטודנטים קיבלו הדרכה והשתתפו בהרצאות מטעמנו. שלושת קונגרסי ה-גו הראשונים בישראל אורגנו על ידי המועדון. במועדון ניתן להשיג ציוד גו וספרים:

<https://lp.vp4.me/mpb9>

<https://www.go-mind.com/shop/>



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

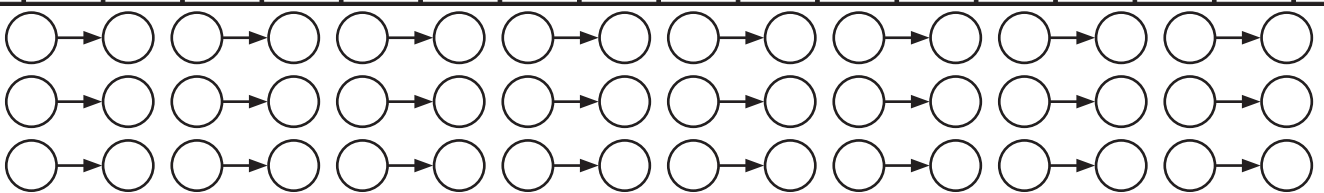
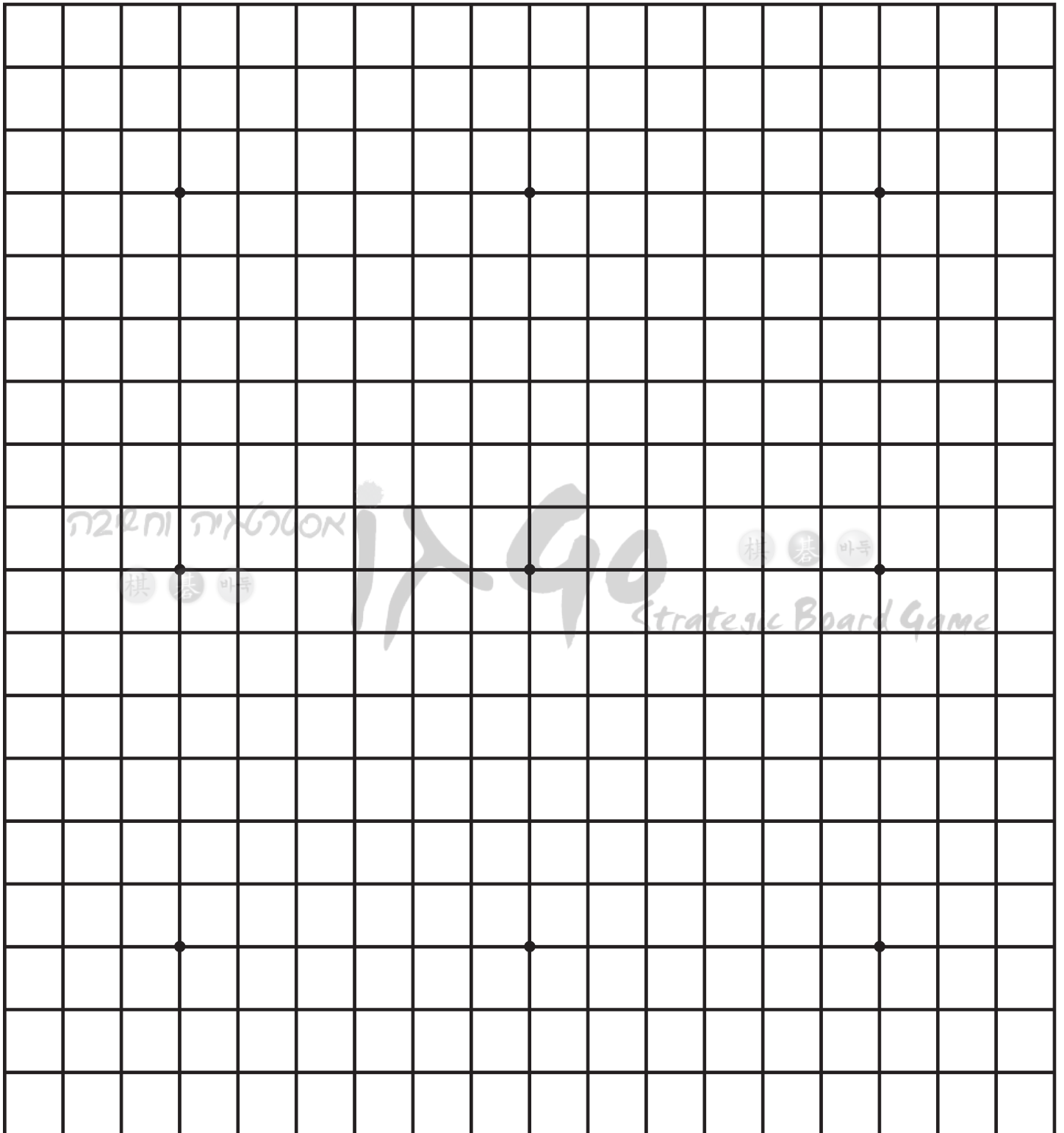
שביט פרגמן

מיינד - רשת מועדוני גו/ באדוק/ וויצ'י
נייד: 054-4500453



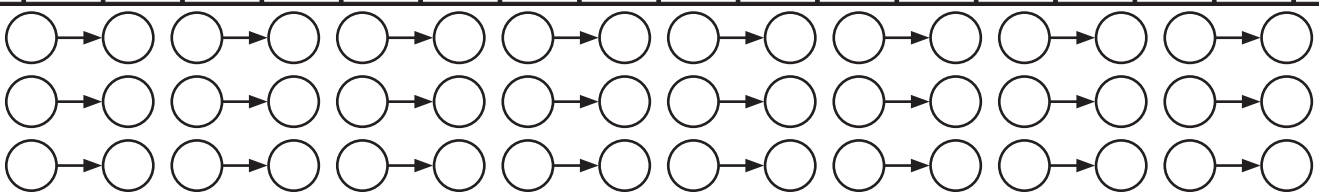
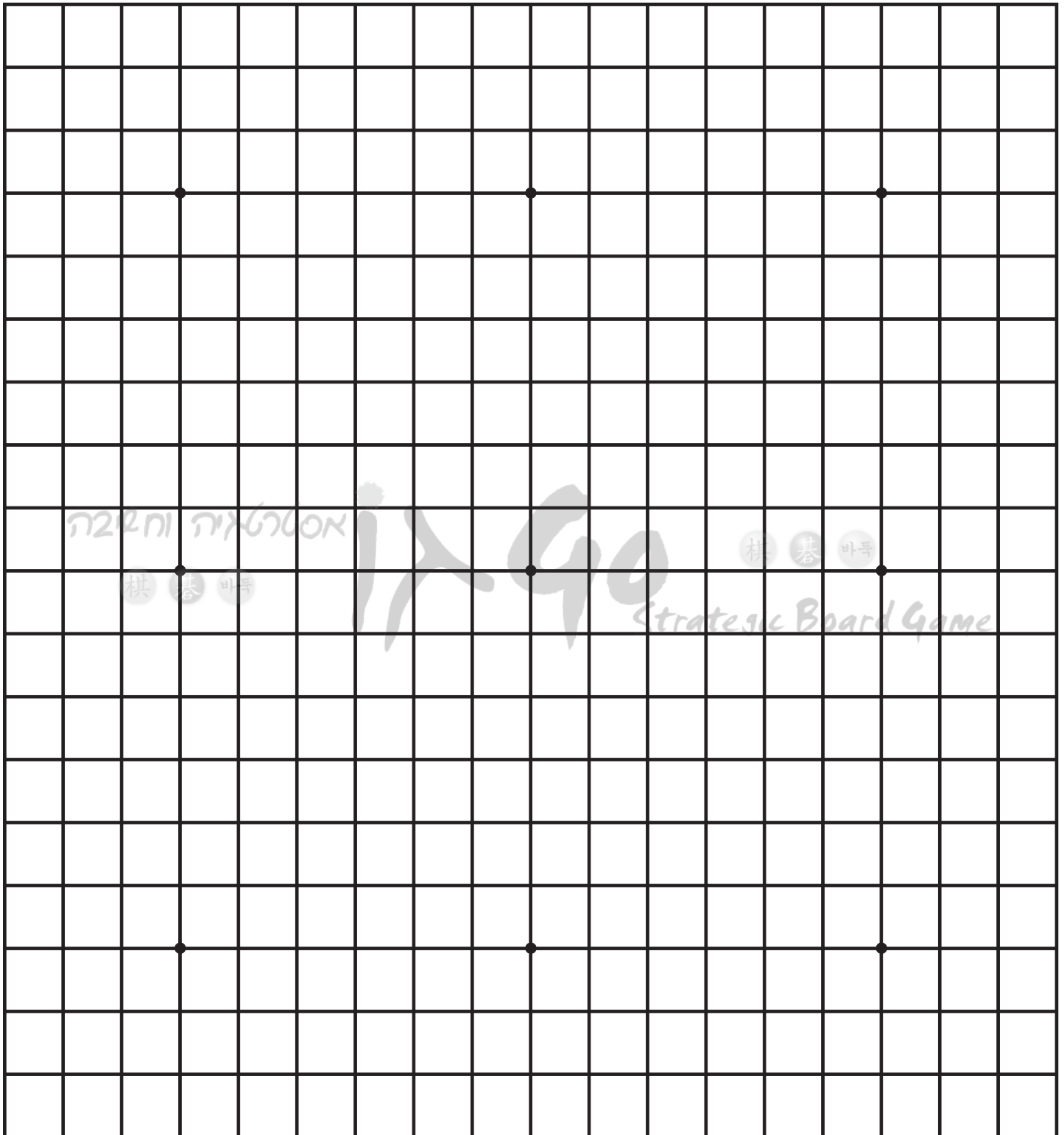
רשומת משחק - קיפו

טורניר: _____ תאריך: _____ סבב: _____
 שחור: _____ דרגה: _____ זמן: _____
 לבן: _____ דרגה: _____ אבני יתרון: _____
 תוצאה: _____ מהלכים: _____ קומי: _____



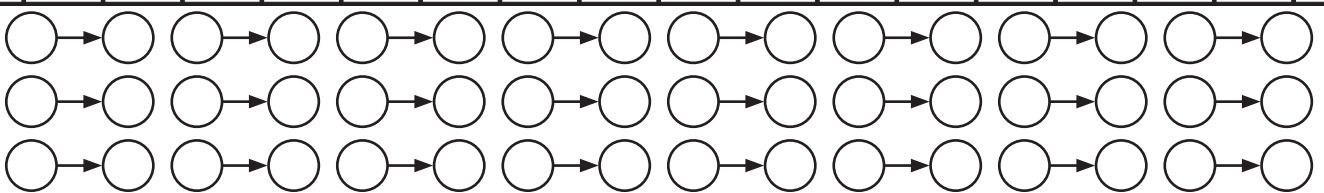
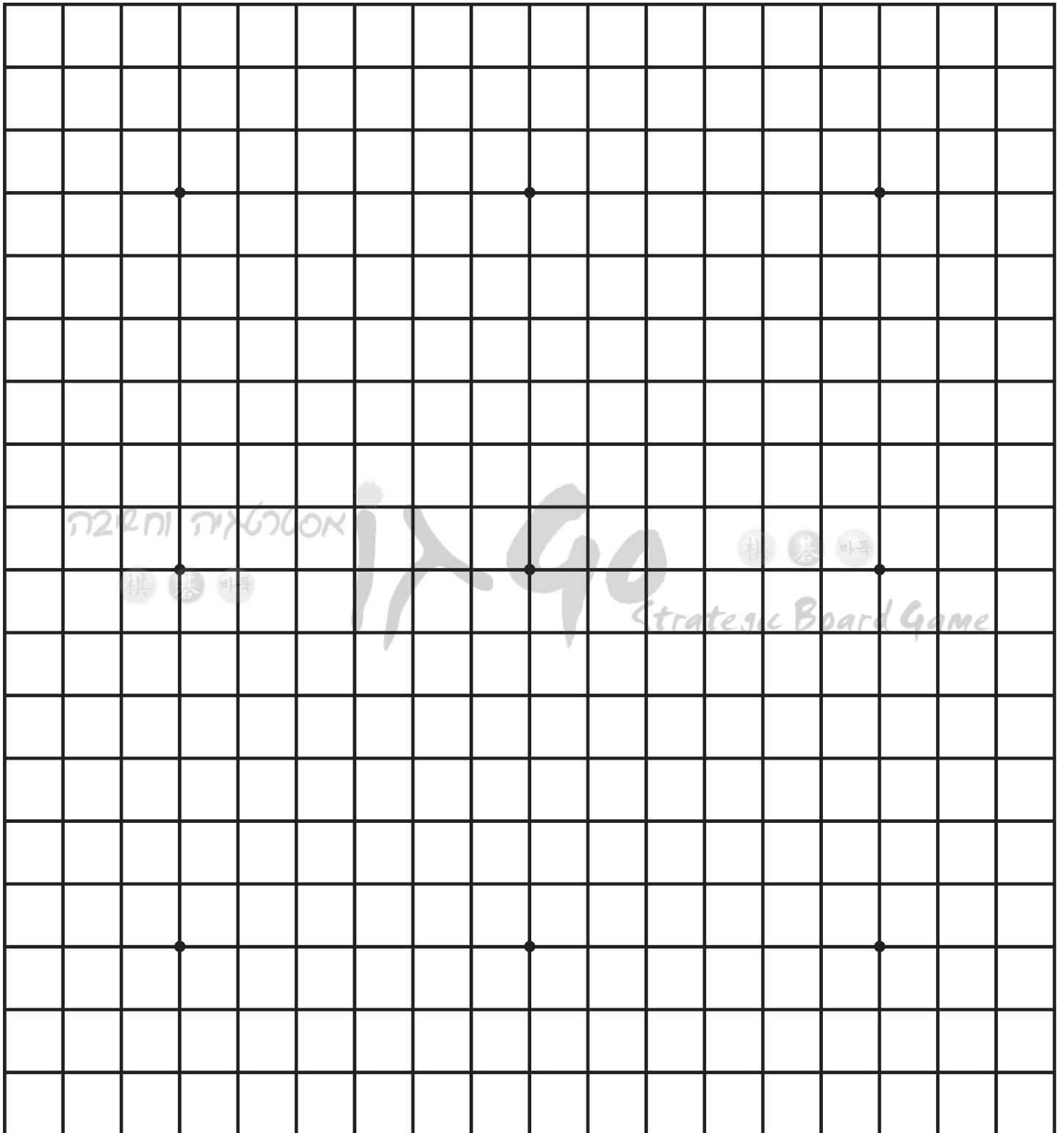
רשומת משחק - קיפו

טורניר: _____ תאריך: _____ סבב: _____
 שחור: _____ דרגה: _____ זמן: _____
 לבן: _____ דרגה: _____ אבני יתרון: _____
 תוצאה: _____ מהלכים: _____ קומי: _____



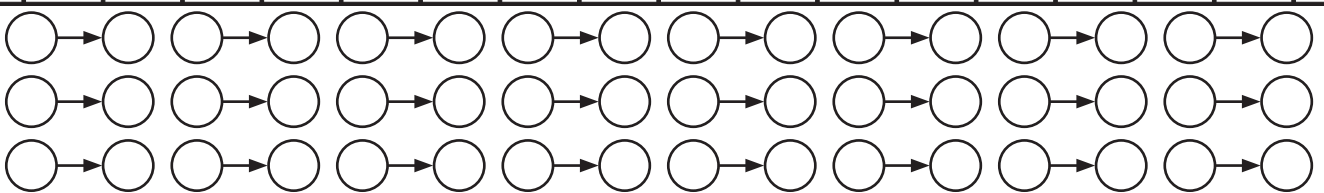
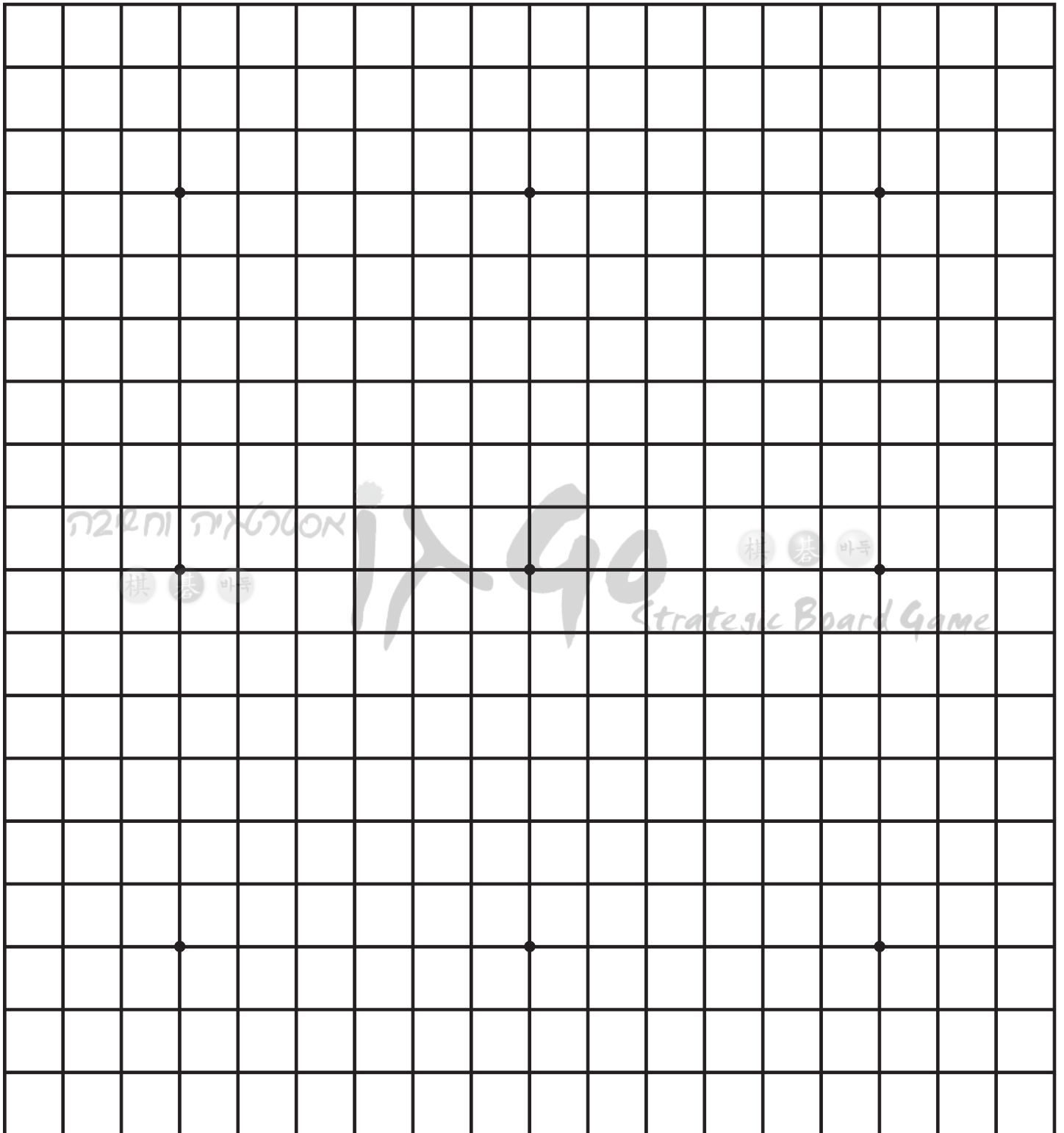
רשומת משחק - קיפו

טורניר: _____ תאריך: _____ סבב: _____
 שחור: _____ דרגה: _____ זמן: _____
 לבן: _____ דרגה: _____ אבני יתרון: _____
 תוצאה: _____ מהלכים: _____ קומי: _____



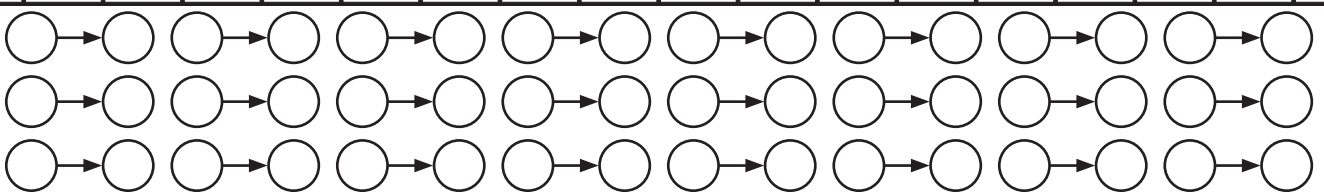
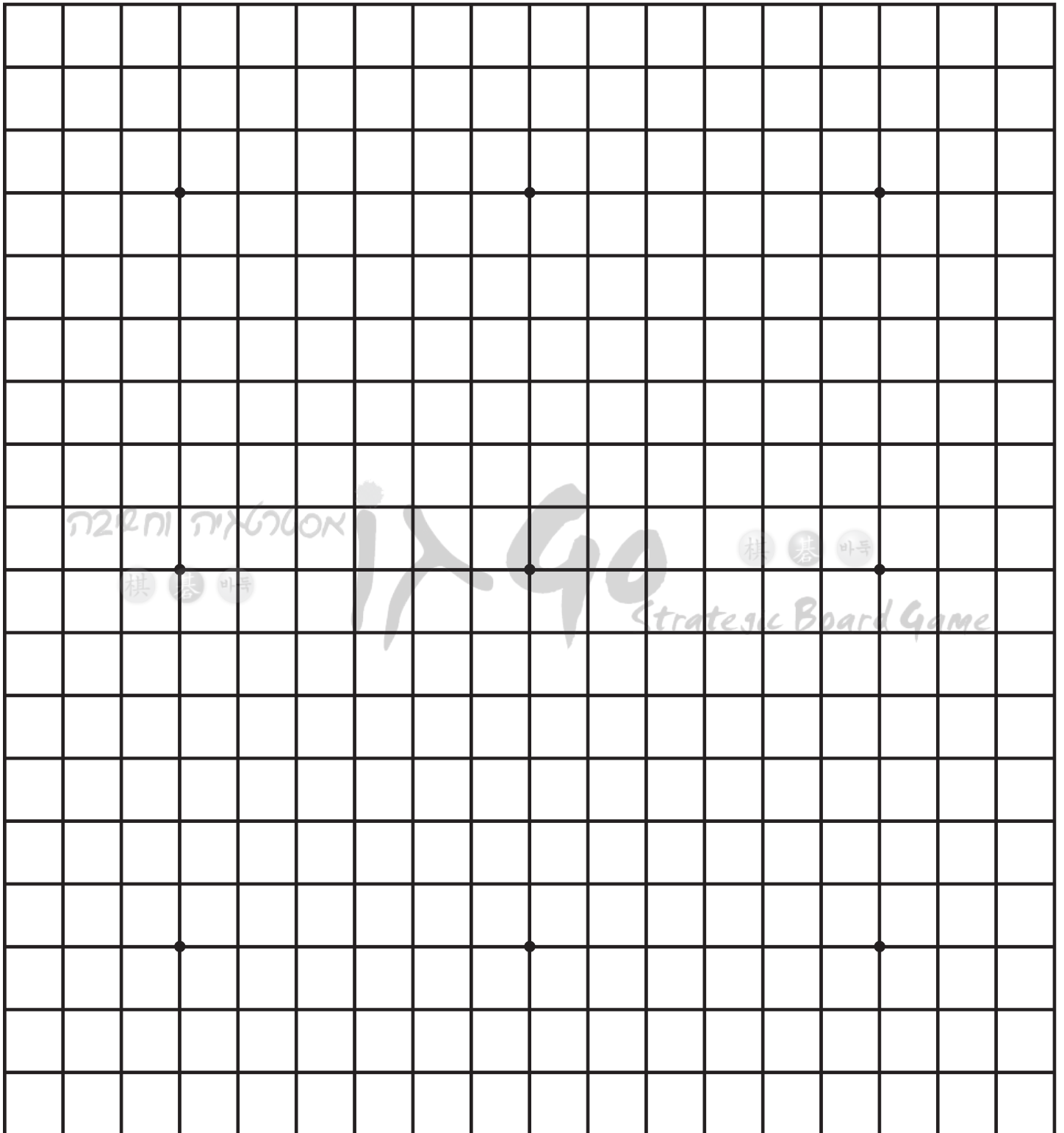
רשומת משחק - קיפו

טורניר: _____ תאריך: _____ סבב: _____
שחור: _____ דרגה: _____ זמן: _____
לבן: _____ דרגה: _____ אבני יתרון: _____
תוצאה: _____ מהלכים: _____ קומי: _____



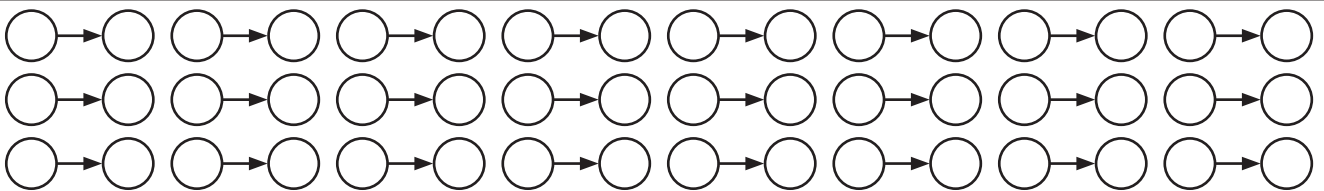
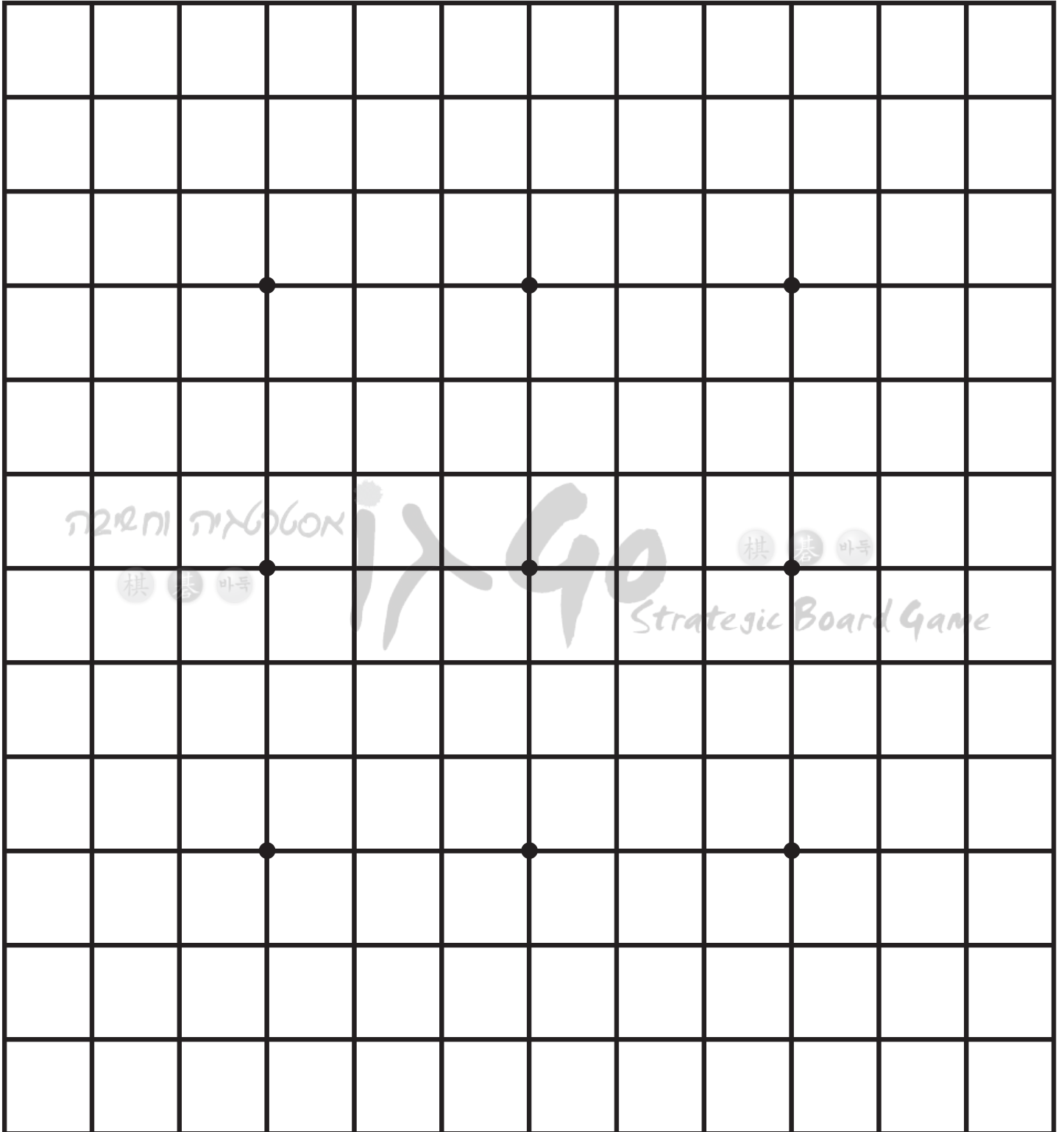
רשומת משחק - קיפו

טורניר: _____ תאריך: _____ סבב: _____
שחור: _____ דרגה: _____ זמן: _____
לבן: _____ דרגה: _____ אבני יתרון: _____
תוצאה: _____ מהלכים: _____ קומי: _____



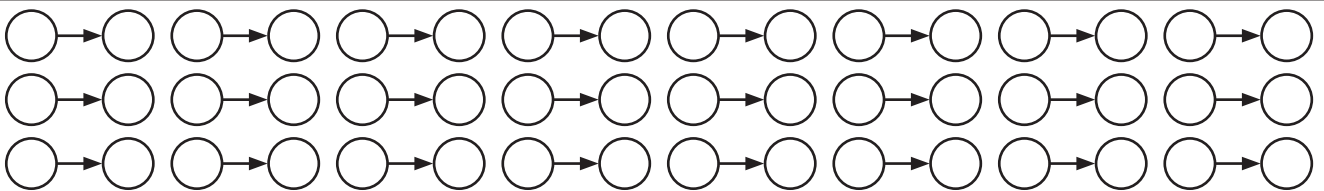
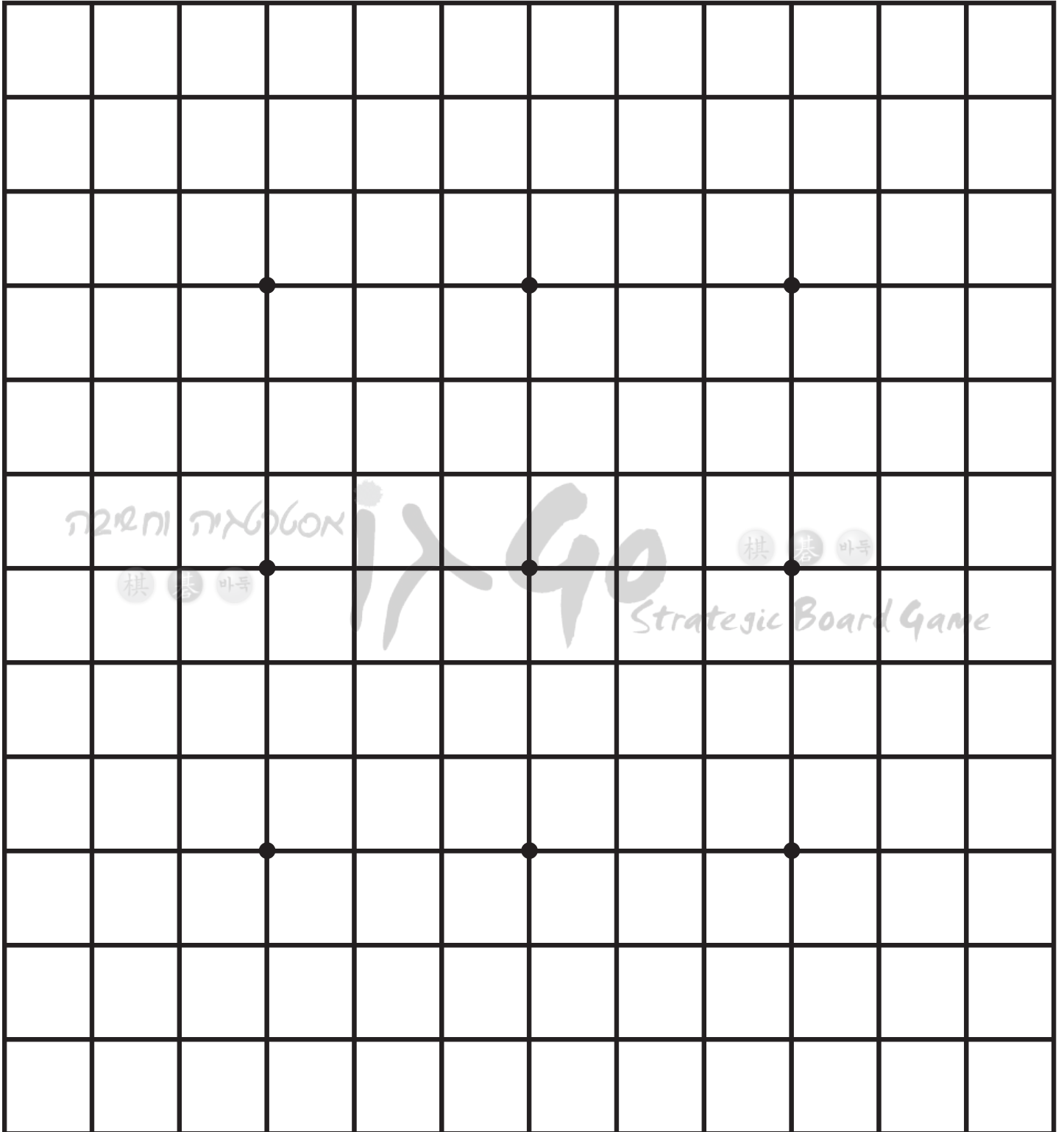
רשומת משחק - קיפו

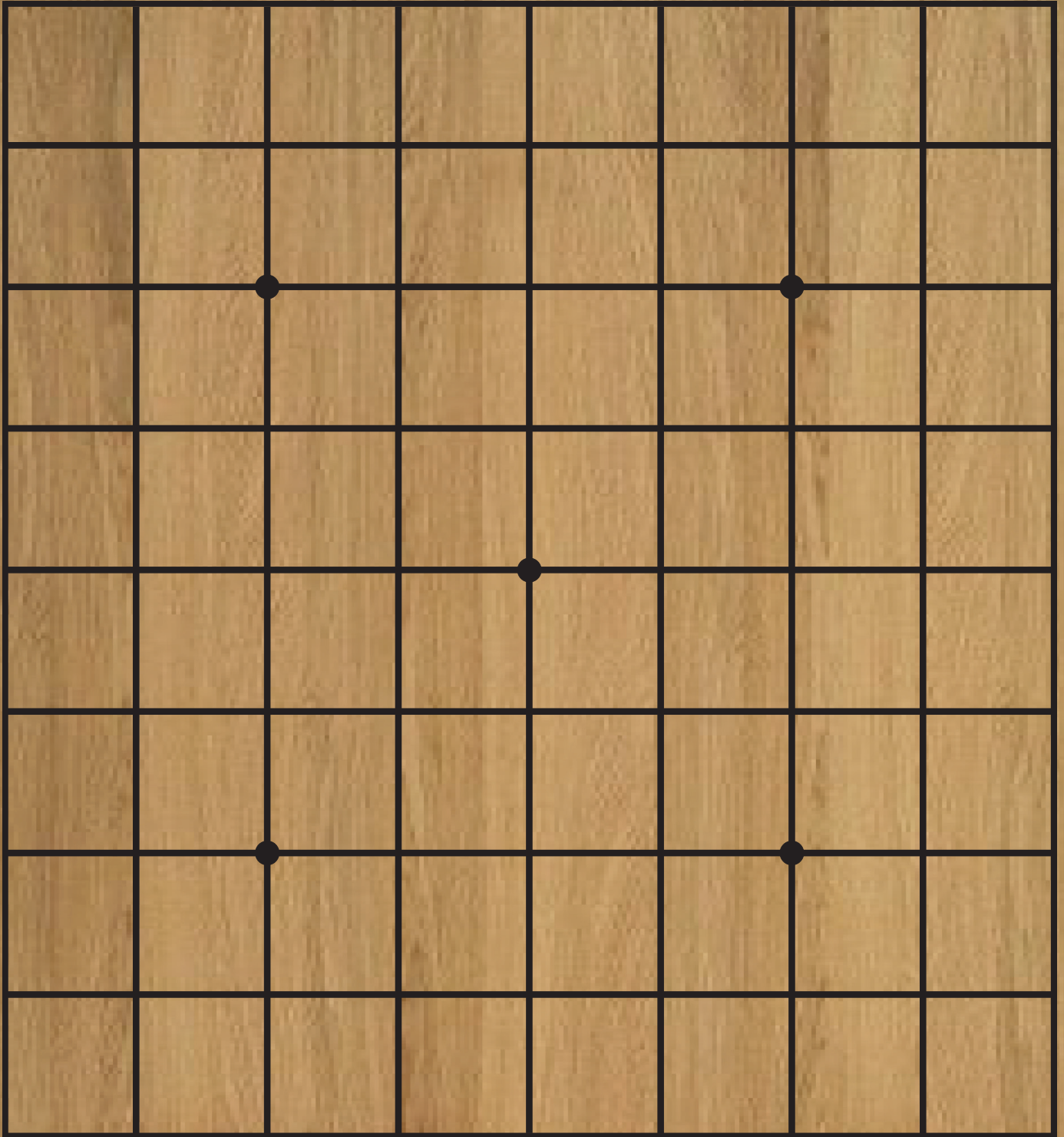
טורניר: _____ תאריך: _____ סבב: _____
שחור: _____ דרגה: _____ זמן: _____
לבן: _____ דרגה: _____ אבני יתרון: _____
תוצאה: _____ מהלכים: _____ קומי: _____



רשומת משחק - קיפו

טורניר: _____ תאריך: _____ סבב: _____
 שחור: _____ דרגה: _____ זמן: _____
 לבן: _____ דרגה: _____ אבני יתרון: _____
 תוצאה: _____ מהלכים: _____ קומי: _____





אסטרטגיה וחשיבה

Go

Strategic Board Game

棋 碁 바둑

棋 碁 바둑

מוגש כשירות מטעם:

מועדון ה-GO מיינד

רשת מועדוני GO / באדוק / וויצ'י

בחסות מיינד פרמה אירופה

פירוש	מושג
בהצלחה - במשחק גו / באדוק השחקנים נותנים כבוד אחד לשני ומאחלים בתחילתו של המשחק בהצלחה האחד לרעהו	אונגה אישימאס
תודה על המשחק - במשחק גו / באדוק השחקנים נותנים כבוד אחד לשני ומודים זה לזה על המשחק ששיחקו. מכבדים האחד את מאמציו של השני	אריגטו גוזיימטה
איום לכידה - האבן שהנחנו משאירה אבן או קבוצת יריב עם דרגת חופש אחת בלבד. במצב זה במהלך הבא ניתן ללכוד את האבן או קבוצת האבנים. על השחקנים לשים לב למצב דרגות החופש ולהגן על האבן / קבוצה או לוותר עליהן, להקריב אותן, תמורת משהו שווה ערך או רב ערך אחר.	אטארי

שלבי המשחק

	שלב הפתיחה במשחק	פוסקי
	שלב האמצע של המשחק	צ'ובאן
	שלב הסיום של המשחק	יוסה
מיקומים על הלוח		
	מיקום 3-3 על הלוח	סן-סן
	נקודת כוכב. מיקום 4-4 על הלוח	הושי
	מיקום 3-4 על הלוח	קומוקו
	מיקום 4-5 על הלוח	טאקאמוקו
	מיקום 3-5 על הלוח	מוקוהאצושי
	בפתיחת המשחק, הצבה של 3 אבנים מאותו צבע על נקודות הושי "כוכב" באותו צד	סן רן סיי

מהלכים

רצף מהלכים המביא לתוצאה שווה ומאוזנת לשני הצדדים. חלוקה בעלת ערך שווה לשני הצדדים. בשפת המבוגרים נקרא win – win	ג'וסקי
כאשר 2 אבני משחק מאותו צבע מונחות אלכסונית אחת לשניה	קוסומי
הרחבה / תוספת - הוספה של אבן בצמוד לאבן קיימת של אותו שחקן. מחזק אותה ומוסיף לה דרגות חופש	נו-בי
"קפיצת פרש" - דומה למהלך הסוס בשחמט. זהו אחד המהלכים החשובים והנפוצים במשחק, גם כאשר מתקרבים אל אבני יריב	קיימה
קפיצת פרש גדולה" - משמש כאשר רוצים לנוע או לסמן שטח גדול יותר. במצב זה היריב יכול להפריד בין שתי האבנים, עקב המרחק הרב ביניהן	אוגיימה
מהלך מלחציים שיוצר לחץ על אבני היריב	האסאמי
מהלך לוחץ	קאקה
התקפת כתף. מתקיפים אבן יריב מבלי לגוע בה	קאטה
כינוי למהלך חוסם	אוסאה
מהלך שחותך	קירי
מהלך שדוחף	אושי
מהלך בו יש לכלל יריב אבן בפניה	קאקארי
מהלך שמביא לשליטה כמעט ודאית בשטח בפניה	שימארי
מהלך שנוגע באבן של היריב	טסוקה
מהלך שחוסם אפשרות להרחבת שטח של היריב	טסומה
מהלך אלכסוני בו נוגעים עם שתי אבנים באבן יריב	האנה
מהלך שמחליק מתחת לאבני היריב	סוברי
מהלך פולש	אוצ'יקומי
מהלך קפיצה	טובי
קפיצה של צומת אחד. מדלגים צומת ומניחים אבן שניה מעל אבן קיימת. מייצר "תנועה" על פני לוח המשחק	איקן טובי
קפיצה של שני צמתים. מייצר "תנועה" מהירה יותר על פני לוח המשחק	ניקן טובי
נקודות פיצוי ששחור נותן ללבן בגין יתרון המהלך הראשון	קומי
סולם - שיטה ללכידה של אבני יריב	שיצ'ו
רשת - שיטת לכידה של אבני יריב	גתה
תיקו - מצב בו לשני שחקנים אין עיניים ואף שחקן אינו יכול לאיים על השני מבלי שאבניו ילכדו	סקי

WHEN STRATEGY MATTERS 



מיינד פרמה אירופה

**חברת ייעוץ אסטרטגי, שיווקי, רגולטורי ועסקי
בתחומי הפרמה והבריאות**

MindPharma 

info@mind-farma.com | www.mind-farma.com

P.O.Box 22224, Tel Aviv 6122102, Israel Tel: +972-(0)54-4500453