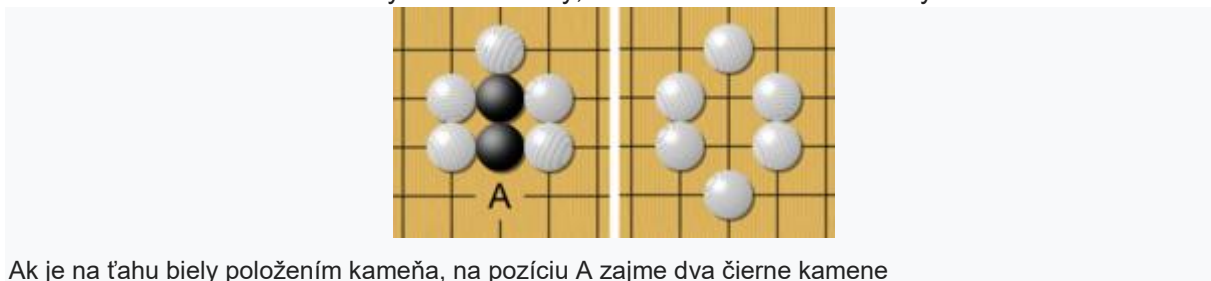


Pravidlá

1. **Hracia doska:** Hrá sa na štvorcovej sieti, hracej doske nazývanej *goban*. Originálne Go sa hrá na doske 19x19, pre účely výuky sa zvyknú používať aj dosky rozmerov 13x13 alebo 9x9.
2. **Počet kameňov:** Súprava Go obsahuje 180+180 čiernych a bielych kameňov diskovitého tvaru. Hráč má však počet kameňov neobmedzený. Ak mu nestačia, požiada súpera o výmenu zajatcov.
3. **Prvý ťah:** Go hrajú 2 hráči. Prvý ťahá čierny. Potom sa hráči v ťahoch striedajú.
4. **Ťah:** Ťahom sa rozumie polozenie jedného kameňa na voľný priesečník. Prípadné zajatie a vybratie súperových kameňov je súčasťou ťahu. Ťahom môže byť aj *Pas*, tj. vzdanie sa ťahu.
5. **Cieľ hry:** Cieľom hry je ohraničiť územie a poprípade zajať súperove kamene. Oba ciele sa hodnotia bodmi: jeden bod za každý priesečník územia a jeden bod za každého zajatca. Víťazom je hráč s väčším súčtom týchto bodov.
6. **Sloboda:** Počet voľných priesečníkov susediacich s kameňom alebo skupinou kameňov je počtom slobôd. Kameň položený do voľného priestoru do stredu dosky má 4 slobody, kameň na strane dosky má 3 slobody, kameň v rohu len 2 slobody.



Ak je na ťahu biely položením kameňa, na pozíciu A zajme dva čierne kamene

1. **Zajatie:** Ak hráč obsadí postupne svojimi kameňmi všetky slobody kameňa (kameňov) druhej farby, kameň je zajatý. Po strate poslednej slobody musí byť okamžite odstránený z dosky. Zajímajúci hráč si zajatcov zhromažďuje pre neskoršie počítanie skóre.
2. **Zákaz samovraždy:** Hráč nesmie zahrať taký ťah, aby jeho kameň (poprípade skupina kameňov), nemal po ťahu žiadnu slobodu. Do *samovraždy* hráč môže položiť kameň iba vtedy, ak týmto ťahom zajme jeden alebo viac súperových kameňov. Tým jeho kameň získava slobody a tak vlastne nestojí v samovražde.
3. **Zákaz opakovania pozície** (pravidlo *Ko* (japonsky nekonečný)): Hráč nesmie ťahať tak, aby sa po jeho ťahu presne zopakovala pozícia pred posledným ťahom súpera. Toto pravidlo sa týka situácií, kde by inak bolo možné brať jeden kameň stále dookola a tak znemožniť koniec hry. Pozície s *ko* sú často dôležitým taktickým prvkom.
4. **Územie:** Doska je postupom hry rozdelená na niekoľko oblastí, kde dominujú kamene jednej farby. Voľné priesečníky vo vnútri hranice tvorené kameňmi jednej farby (a prípadne okrajom dosky) nazývame územie. Pre pochopenie pojmu územie je dôležité si uvedomiť, že súper môže do *môjho* územia hrať. Ak je územie naozaj moje, dokážem jeho kamene chytiť a tak svoje územie obhájiť. Ak to nedokážem, súper si vybuduje v *mojom* území svoju skupinu so svojím územím a súčasne tým *moje* územie zničí.
5. **Koniec hry:** Ak hráč príde k záveru, že už nemôže nič získať ani spôsobiť súperovi stratu, vzdá sa ťahu slovom *Pas*. Partia končí, ak pasujú po sebe obaja hráči. Ak druhý hráč nepasuje ale pokračuje v hre, môže aj prvý hráč ďalej hrať. Pred ukončením partie je nutné vyriešiť všetky sporné situácie na doske vrátane všetkých situácií *ko* a *seki* a vyplniť neutrálne body (body nikoho medzi hranicami bielych a čiernych území). Ak hráči nájdu po obojstrannom pasovaní nejasnú situáciu, obnovia hru. Kamene, ktoré ležia v súperovom území a mohli by byť kedykoľvek zajaté (tzv. mŕtve kamene), sú po skončení hry z dosky odstránené a pridané k zajatcom. Teda nie je treba im vlastnými ťahmi do vlastného územia brať všetky slobody, ako pri normálnom zajiňaní v hre.

6. **Spočítanie výsledku:** Každý hráč si spočíta všetky body vlastných území (voľné priesečníky) a k nim pripočíta body za zajatcov. Hráč s väčším súčtom víťazí.
7. **Handicapová hra a Komi:** Zaujímavú partiu go s otvoreným výsledkom si môžu zahrať aj hráči veľmi rozdielnej výkonnosti. Rozdiel vo výkonnosti dvoch po sebe idúcich tried je približne 10 bodov. Hodnota ťahu na začiatku partie je takisto približne 10 bodov. Z toho plynie možnosť handicapových partii: slabší hráč (čierny) položí na začiatku partie niekoľko kameňov po sebe na zvýraznené *handicapové* body, až potom hrá biely. Normálny počet handicapov je 2 až 9 na doske 19x19, 2 až 5 na doskách 13x13 a 9x9. Výhoda prvého ťahu je v partiách hráčov s rovnakou výkonnostnou triedou kompenzovaná takzvaným *komi*, ktoré si biely hráč na konci partie pripočíta ku svojmu skóre. Komi je obyčajne 5,5 bodu (aby sa zabránilo remíze). *Podľa japonských pravidiel 6,5, podľa čínskych 7,5.*

V hre go neexistuje encyklopédia zahájení šachového typu. Na začiatku partie má hráč 361 možností (kvôli symetrii vlastne len 81), z toho viac než 50 rozumných a strom variánt sa zväčšuje astronomicky. Spracované sú však varianty v rohoch (džoseki) a princípy zahájenia (fuseki).