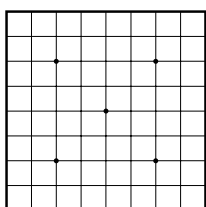


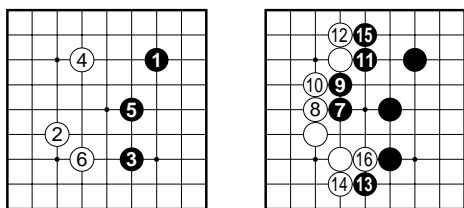
Het denkspel 'go'

Het geheim van de dropjes en de pepermuntjes

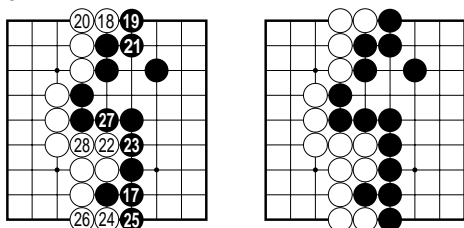
Een partij go begint met een leeg bord:



Zwart en Wit doen om de beurt een zet door een steen op een kruispunt te plaatsen. Ze proberen ieder zoveel mogelijk lege kruispunten te omsingelen. 'Gebied maken' noemen we dat. In de plaatjes hieronder zie je een simpel partijtje. In het eerste plaatje staan de zetten 1 t/m 6. In het tweede de zetten 7 t/m 16.



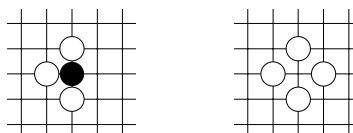
De laatste twaalf zetten, 17 t/m 28, zie je in het plaatje hieronder links. Na de 28e zet is de partij afgelopen. In plaatje rechts zie je hoe het bord er dan uitziet.



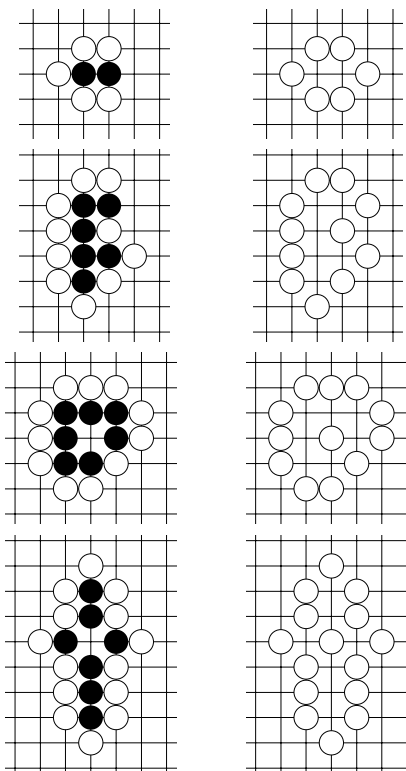
Zwart heeft gebied gemaakt aan de rechterkant van het bord. Wit aan de linkerkant. Als je goed telt, zie je dat Zwart negenentwintig punten gebied heeft en Wit vierentwintig. (De punten aan de rand en in de hoek tellen ook mee.) Zwart heeft meer gebied dan Wit en heeft daarom gewonnen.

Je kan ook stenen 'slaan' bij go. Dat doe je door stenen helemaal te omsingelen. In het plaatje hieronder links zie je een zwarte steen die bijna helemaal is omsingeld. Hij heeft nog maar één

zogenaamde 'vrijheid'. Als Wit aan zet is, kan hij die vrijheid bezetten en zo de zwarte steen slaan. Dan krijg je de stelling in het plaatje rechts.

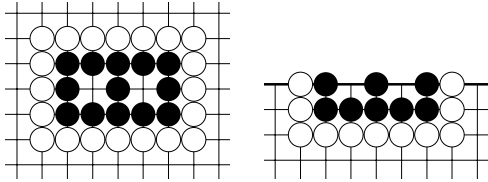


Je kan ook twee of meer stenen tegelijk slaan. In de plaatjes hieronder zie je daarvan een aantal voorbeelden. In het linker plaatje zie je telkens een aantal zwarte stenen die nog maar één vrijheid hebben. In het rechter plaatje zie je de stelling die ontstaat als Wit die laatste vrijheid bezet:



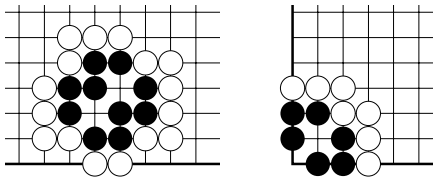
Geslagen stenen moet je bewaren tot het eind van de partij. Elke geslagen steen is een punt waard.

Je kan alleen stenen slaan die nog maar één vrijheid hebben. In de volgende twee plaatjes zie je een zwarte 'ketting' die niet één, maar twee vrijheden heeft. (Zie je waar die vrijheden zitten?)



Wit kan zo'n ketting niet slaan. Als Wit op één van de vrijheden van zo'n zwarte keten zet (en hem dus één van zijn twee vrijheden afpakt), heeft de zwarte keten altijd nog een vrijheid over, maar de witte steen zelf heeft nul vrijheden. Hij slaat dan ook géén stenen van Zwart, maar hij slaat zichzelf! De zwarte stenen blijven gewoon staan waar ze stonden en de witte steen gaat meteen van het bord.

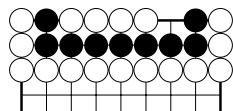
Hieronder nog een paar voorbeelden van ketens die twee vrijheden hebben en daarom niet kunnen worden geslagen:



De zwarte stenen in de laatste vier plaatjes zijn voorbeelden van 'groepen met twee ogen'. Het maken van 'twee ogen' is een truc om ervoor te zorgen dat je stenen nooit geslagen kunnen worden. Erg belangrijk!

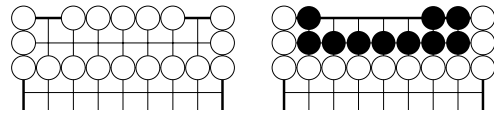
Hoewel het bij go niet gaat om het slaan van zoveel mogelijk stenen (maar om het maken van gebied!), is het belangrijk dat je goed begrijpt hoe het slaan van stenen werkt. Anders loop je grote kans misschien wel al je stenen kwijt te raken en met stenen die je niet hebt kun je natuurlijk geen gebied maken! Nog één voorbeeld daarom.

In het plaatje hieronder zie je zowel een witte ketting met maar één vrijheid, als een zwarte:

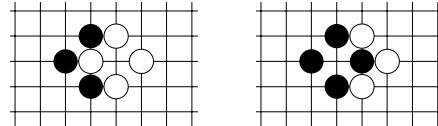


Als Wit aan zet is, kan hij alle zwarte stenen in één zet slaan. De stelling die je dan krijgt zie je in het volgende plaatje (links). De zwarte stenen zijn allemaal van het bord verdwenen.

Maar als Zwart aan zet is, kan hij slaan en dan gebeurt er iets heel anders. Dan gaan de vier witte stenen van het bord! Zie de stelling rechts:



Als een steen of een keten maar één vrijheid heeft, kan hij geslagen worden. Dat is een — héél belangrijke — spelregel. Maar er is hierop één uitzondering. Die uitzondering zorgt ervoor dat je niet in een eeuwig durende herhaling van zetten terecht kan komen. Hij heet: de 'ko-regel'. Kijk eens naar de plaatjes hieronder.



In het linker plaatje staat een witte steen met maar één vrijheid. Zwart aan zet zou hem kunnen slaan. Dan krijg je de stelling in het plaatje rechts. Wit is nu aan zet en de steen die zwart net heeft neergezet, heeft zelf ook maar één vrijheid. Wit zou dus kunnen slaan ... , en dan krijg je weer de stelling van het plaatje links! Maar dan kan Zwart weer slaan. En dan Wit weer. En dan weer Zwart. En ... enz. enz. enz. Zwart en Wit zouden zo eeuwig heen en weer kunnen blijven slaan.

Daarom is er de ko-regel. Deze regel zegt, dat je geen zet mag doen die de stelling herhaalt. Als Wit in het plaatje links geslagen heeft, mag Zwart daarom niet meteen terugslaan. Want dan herhaalt hij de stelling en dat mag niet. Zwart móet ergens anders op het bord spelen. Als Wit daarna ook ergens anders speelt, mag Zwart weer 'in het ko' slaan. Dat mag, omdat de stelling dan is veranderd en terugslaan in het ko dus geen stelling laat ontstaan die al een keer geweest is.

Ingewikkeld? Ja, als je het zo leest is het behoorlijk ingewikkeld. Maar als je tijdens het spelen van een partij een ko tegenkomt, ga je vanzelf begrijpen waarom de ko-regel nodig is en hoe die werkt. Tot die tijd hoef je je nergens druk om te maken en kun je gewoon gaan spelen.

Er is nog één soort stelling waarvan je moet weten dat hij bestaat, maar waar je je voorlopig ook geen zorgen over hoeft te maken. Die stelling heet 'seki' en is eigenlijk een soort wapenstilstand.

Als je over dingen als ko en seki meer wilt weten, kun je eens op internet gaan kijken. Voor een snelcursus als deze voert het behandelen ervan te ver.