

Go

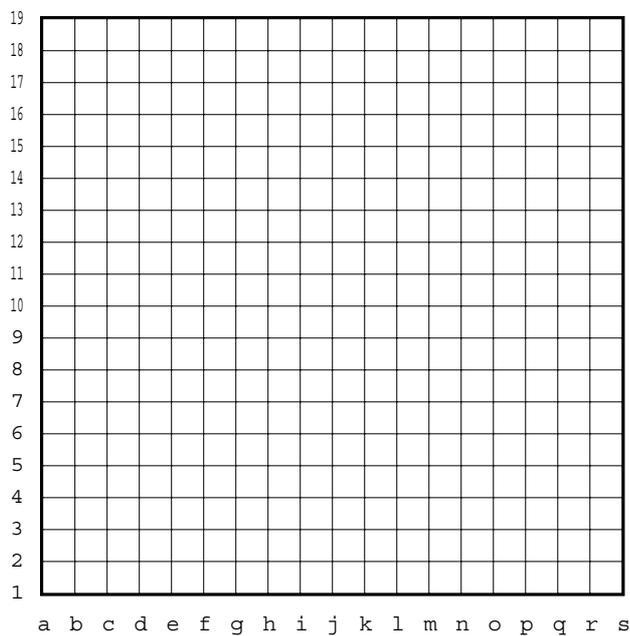


História

O Go é um jogo tradicional do Oriente. Surgiu na China há mais de 2500 anos e foi introduzido no Japão em 800 d.C., sendo muito popular nos dois países. É um jogo de influência, com regras simples, mas de uma complexidade estratégica notável. Na antiguidade chegou a ser uma das quatro artes ensinada aos nobres chineses (as outras eram a música, a caligrafia e a pintura). O desenrolar do jogo modela uma guerra que se opera em diferentes batalhas, conflitos de padrões locais com consequências por todo o tabuleiro. O saber acumulado ao longo dos séculos, quer em literatura temática, quer em conhecimento tático e estratégico, rivaliza com o do xadrez.

Material

Um tabuleiro quadrado de 19 linhas por 19 colunas (joga-se nas intersecções). Também é costume jogar em tabuleiros 9×9 e 13×13 para jogos mais rápidos e menos estratégicos. Um número suficiente de peças brancas e negras (cerca de 150 para cada cor).

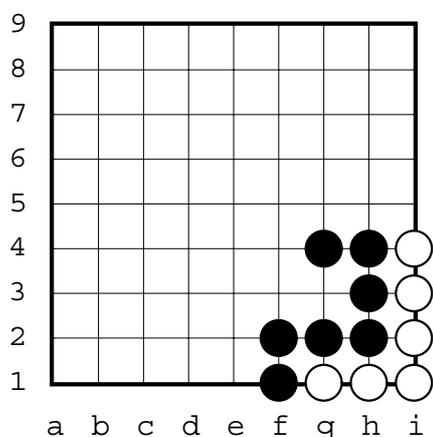


Definições

Grupo — uma ou mais peças da mesma cor adjacentes na vertical ou na horizontal.

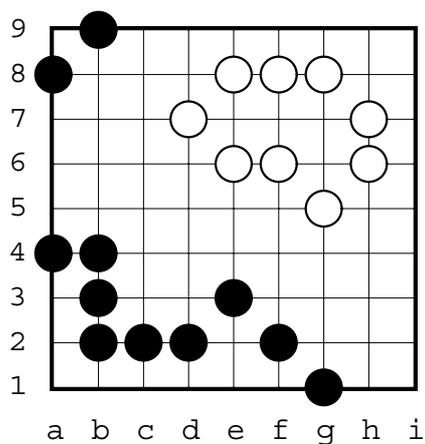
Liberdade de um grupo — a soma das intersecções vazias adjacentes (na vertical ou na horizontal) às peças do grupo.

O seguinte diagrama mostra um grupo de sete peças negras (com liberdade igual a sete) e um grupo de seis peças brancas (com liberdade igual a um).



Território — um conjunto de intersecções rodeadas por peças da mesma cor e eventualmente pelos limites do tabuleiro.

No exemplo seguinte observamos três territórios: Um território negro com uma intersecção (em a9); outro, também negro, com nove intersecções; e um branco com quatro intersecções.



O número de peças necessárias para criar um território é menor nos cantos do tabuleiro e maior no centro, como se verifica no diagrama.

Regras

Por tradição, começam as Negras. Em cada turno, cada jogador coloca uma peça da sua cor numa intersecção vazia.

Se, como consequência de colocar a nova peça, algum grupo adversário ficar sem liberdades, esse grupo é capturado e removido do tabuleiro, sendo as respectivas peças designadas por prisioneiros.

Uma peça não se pode suicidar, i.e., não pode ser colocada de tal modo que o grupo a que pertence fique sem liberdades, a não ser que esta jogada capture alguma peça adversária.

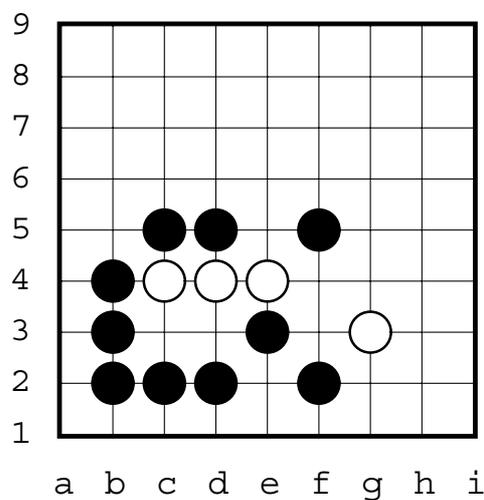
Regra do Ko — um jogador não pode repetir a posição do tabuleiro do turno anterior.

Objectivo

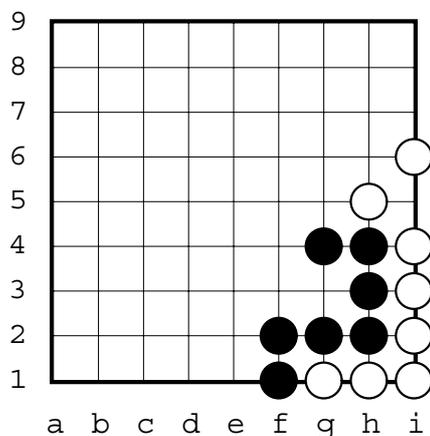
Quando os dois jogadores passarem consecutivamente, o jogo termina. São retiradas as peças que se encontram dentro do território inimigo cuja captura seja inevitável. Cada jogador soma o seu número de peças e o número de intersecções nos territórios que controla. Ganha quem detiver a maior soma. Em caso de empate ganham as Brancas (i.e., o segundo jogador).

Notas

Quanto maior a liberdade de um grupo, mais força este tem. Um grupo que possui só uma liberdade está ameaçado de captura. Os jogadores devem evitar essa situação precária em relação aos seus grupos. No exemplo seguinte o grupo branco possui quatro liberdades. Se for colocada uma peça branca em c3, o grupo passa a ter três liberdades. Se for colocada uma peça branca em f4, o grupo passa a ter cinco liberdades (uma jogada melhor que a primeira).



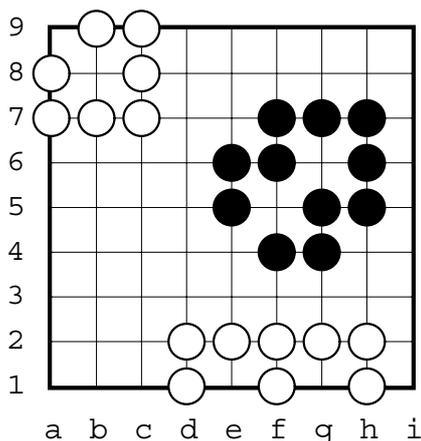
Em relação à regra de suicídio, é permitido colocar uma peça num local sem liberdades desde que existam capturas. Assim, depois de remover as peças capturadas, o grupo ao qual a peça pertence volta a ter liberdades. No diagrama seguinte, pode-se jogar uma peça negra em i5, porque é capturado o grupo das seis peças brancas.



A regra do suicídio viabiliza a existência de um padrão essencial ao Go, os grupos vivos. Um grupo diz-se vivo se a sua estrutura for tal que o jogador adversário não o consiga capturar em nenhuma circunstância.

O exemplo seguinte mostra alguns grupos vivos. Em todos eles existem dois territórios separados. Colocar uma peça num dos territórios não

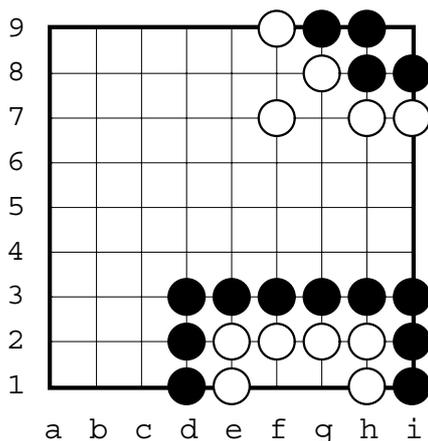
é possível (seria suicídio). Para o adversário conseguir capturar um desses grupos teria de jogar duas peças ao mesmo tempo, o que é ilegal. A estes dois territórios chama-se olhos, e diz-se que um grupo vive se conseguir formar dois olhos.



Já o diagrama seguinte mostra dois grupos que não estão vivos.

O grupo negro do canto superior direito só possui uma liberdade em i9. Se as Brancas jogarem aí, capturam o grupo.

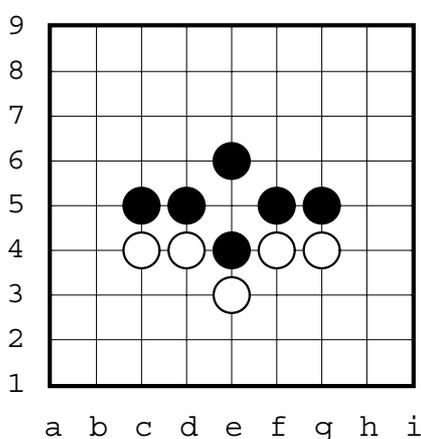
O grupo branco em baixo possui duas liberdades. Porém, se as Negras jogarem em f1, o grupo branco fica em perigo. Mesmo se as Brancas capturem f1 (jogando g1), de seguida o grupo é capturado com uma nova jogada negra em f1.



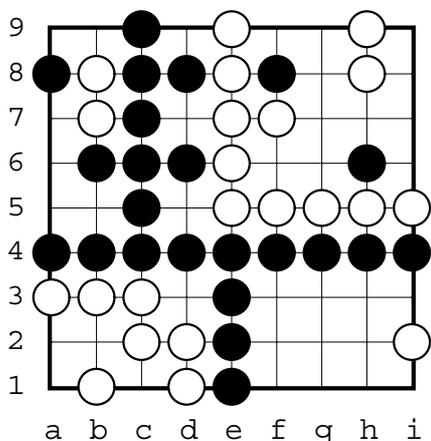
A regra do Ko é utilizada para evitar situações em que ambos os jogadores ficariam eternamente a repetir a mesma sequência de lances.

No exemplo seguinte, considere que as Negras acabaram de jogar em e4 capturando uma peça branca em e5. Pela regra do Ko, as Brancas não podem capturar e4 jogando em e5, porque isso implicaria repetir a posição do turno anterior. Por isso têm de jogar noutra intersecção.

De notar que no turno seguinte esta restrição deixa de ter efeito. Se as Negras não se protegerem jogando e5, as Brancas poderão fazê-lo (e, nesse momento, a regra do Ko passa a ser aplicada às Negras).



O diagrama seguinte é um exemplo de um fim de partida (ambos os jogadores passaram) num tabuleiro pequeno. São removidas as peças que pertencem a grupos que não estão vivos e que se encontram dentro de território adversário. Neste exemplo, são três peças brancas (i2, b7 e b8) e duas peças negras (f8 e h6).



Contam-se os respectivos territórios. Cada jogador tem dois. O território branco à esquerda vale 4, enquanto o da direita vale 13. Já o território negro da esquerda vale 8 enquanto o da direita vale 12. Existem ainda territórios que não pertencem nem às Negras nem às Brancas (por exemplo, d3 ou d9), que não são contabilizados. Para além disso contamos o número de peças de cada jogador: as Negras têm 20 peças e as Brancas têm 19. Assim, a pontuação das Brancas é igual a 19 (peças) + 17 (territórios) = 36 pontos. A pontuação das Negras é igual a 20 (peças) + 20 (territórios) = 40 pontos. Ganharam a Negras!

Como as Negras possuem uma certa vantagem por começarem, é comum dar uma pontuação extra às Brancas (que no Oriente se denomina *Komi*). Um valor comum para o *Komi* é de 5.5 (a parte decimal permite evitar empates).