

# REGUŁY ATARI GO

## Z przykładami, zadaniami i odpowiedziami.

Opracowano na podstawie:

Frank Janssen "Learning go step by step. A begginers booklet."

Wyd. The European Go Centre.

Tłum. Emilia Grudzińska

### **Reguła 1.**

Na początku gry plansza jest pusta. Czarny wykonuje pierwszy ruch. Gracze wykonują ruchy na zmianę. Ruch polega na postawieniu kamienia na pustym skrzyżowaniu linii. Raz postawiony kamień nie zmienia położenia. **(Szczegóły patrz str. 2)**

### **Reguła 2.**

Jeśli gracz wykona ruch pozbawiający grupę przeciwnika ostatniego oddechu, zdejmuje ją z planszy i zatrzymuje kamienie do końca gry jako jeńców. **(Szczegóły patrz str. 3 – 7)**

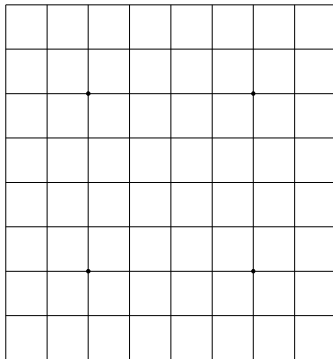
### **Reguła 3.**

Nie wolno wykonywać ruchów, które pozbawiają własną grupę ostatniego oddechu chyba, że ten ruch zbija jeden lub więcej kamieni przeciwnika. **(Szczegóły patrz str. 8 – 9)**

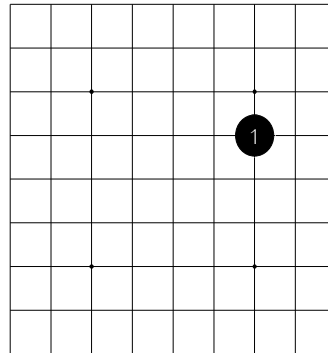
### **Reguła 4.**

Przed grą należy się umówić do ilu zbitych kamieni gramy – np. do 1, 5, 10 lub dowolnej innej ustalonej liczby. Ten, kto pierwszy zbije zadaną lub większą ilość kamieni – wygrywa. W przypadku graczy o różnej sile można stosować wyrównanie szans: np. silniejszy, żeby wygrać ma zbić 10 kamieni, a słabszy 2.

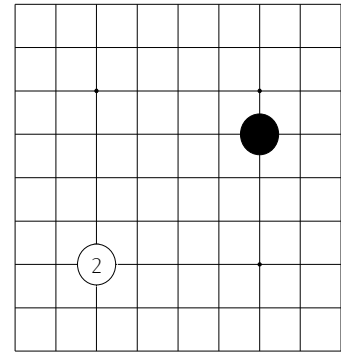
## Wstęp



1

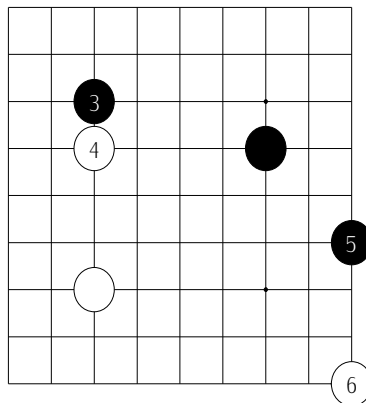


2



3

1. – Na początku gry plansza jest pusta. Gracz, który gra czarnymi kamieniami (nazywany odtąd Czarnym) rozpoczyna grę.
2. – Ruch polega na postawieniu kamienia na pustym skrzyżowaniu linii.
3. – Następnie ruch wykonuje Biały.

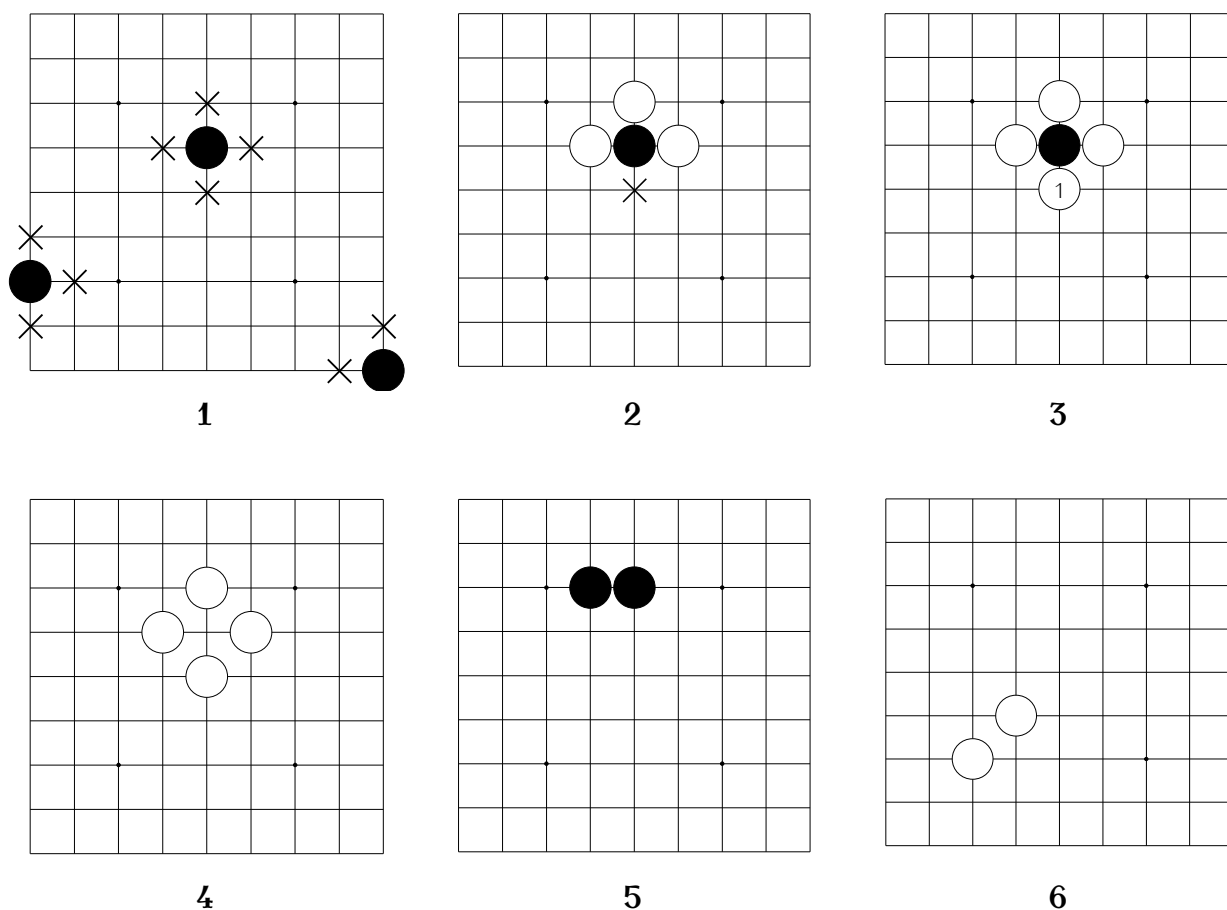


4

4. – Czarne i Białe grają na zmianę. W zasadzie kamień można postawić w dowolnym niezajętym punkcie planszy (skrzyżowaniu linii). Sytuacje, kiedy tego nie wolno zostaną wyjaśnione później. Kamienie można stawiać również na brzegu i w rogach planszy. Raz postawiony kamień nie zmienia położenia.

## LEKCJA PIERWSZA I OSTATNIA – ZBIJANIE, ŁĄCZENIE, RUCHY SAMOBÓJCZE

Celem gry jest zbijanie kamieni przeciwnika. Za chwilę wyjaśnimy jak to się robi.



**1.** – Kamienie mają oddechy – są to wolne punkty, które bezpośrednio przylegają do kamieni. Kamień w środku planszy ma cztery oddechy, na brzegu trzy, zaś w rogu tylko dwa oddechy.

**2.** – Czarny kamień ma tylko jeden oddech zaznaczony x. Jeśli kamień ma tylko jeden oddech to znaczy, że jest w **atari**. Innymi słowy atari to sytuacja, w której kamieniowi grozi zabicie.

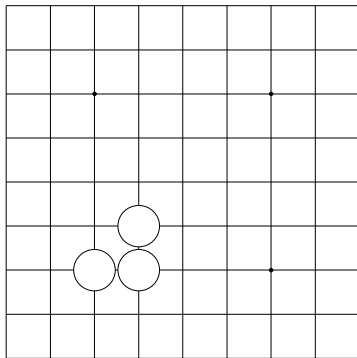
**3.** – Biały grając 1 pozbawia czarny kamień ostatniego oddechu czyli zbija go.

**4.** – Tak wygląda sytuacja na planszy po wykonaniu ruchu przez Białego. Biały ściąga kamień z planszy i zatrzymuje go do końca gry.

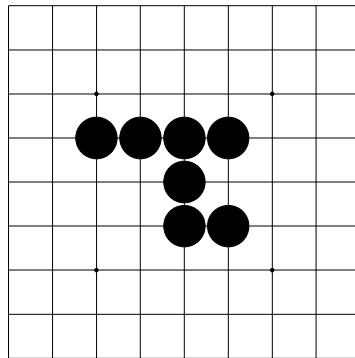
Za chwilę pokażemy jak zbijać więcej kamieni jednocześnie i jak łączyć kamienie.

5. – Te dwa kamienie są połączone, ponieważ bezpośrednio sąsiadują ze sobą. Takie kamienie nazywamy *łańcuchem*, ten łańcuch składa się z dwóch kamieni.

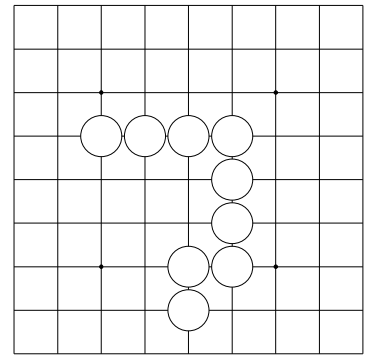
6. – Te dwa kamienie nie są połączone, ponieważ nie są bezpośrednimi sąsiadami.



7



8



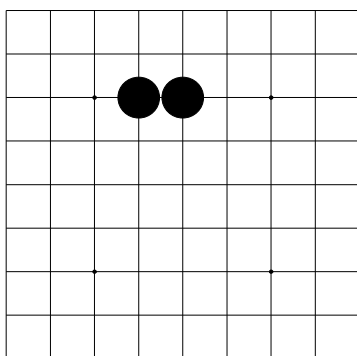
9

7. – Jeśli dodamy jeszcze jeden kamień, to wszystkie kamienie będą połączone i powstanie łańcuch.

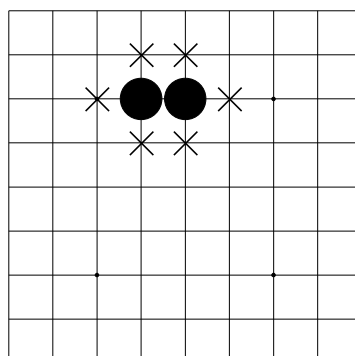
8. – Łańcuchy mogą być dowolnej długości. Ten składa się z siedmiu czarnych kamieni.

9. – Ten łańcuch składa się z dziewięciu białych kamieni.

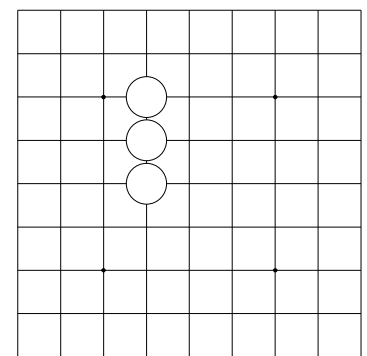
**Uwaga – Pojedynczy kamień również tworzy łańcuch.**



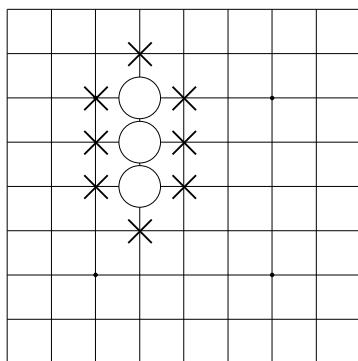
10



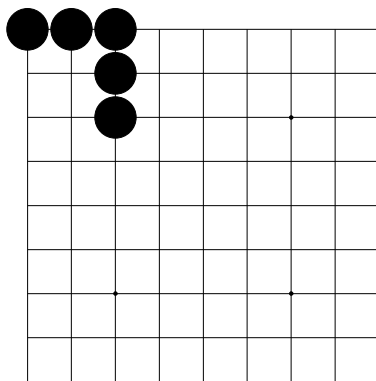
11



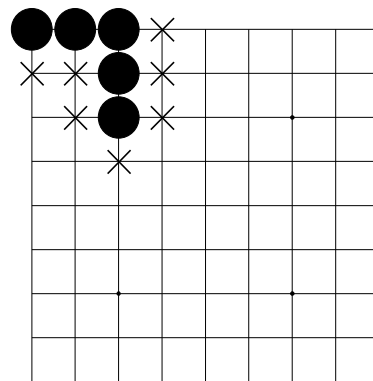
12



13



14



15

### Oddechy łańcuchów.

Oddechy łańcucha liczymy podobnie jak oddechy pojedynczego kamienia. Oddechem jest puste skrzyżowanie bezpośrednio sąsiadujące z łańcuchem.

10. – Kamienie na tym diagramie tworzą łańcuch – ile on ma oddechów?

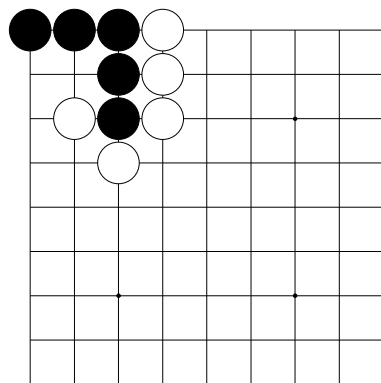
11. – Ma sześć oddechów zaznaczonych na diagramie.

12. – A ten łańcuch ile ma oddechów?

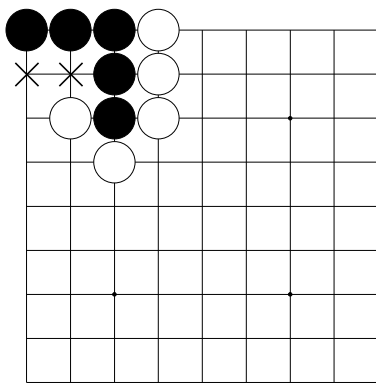
13. – Ma osiem oddechów.

14. – A ten łańcuch ile ma oddechów?

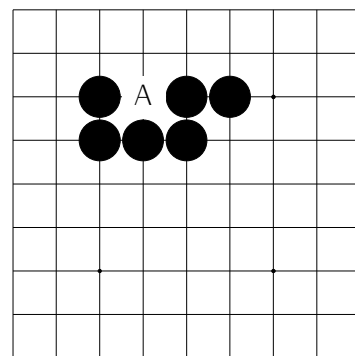
15. – Ma siedem oddechów. Wszystkie zaznaczono na diagramie.



16



17



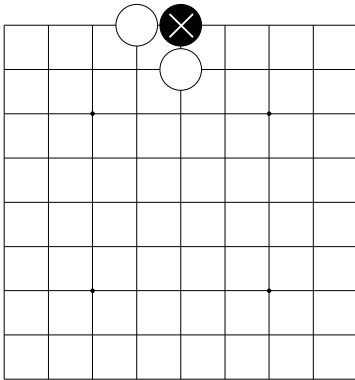
18

16. – Skrzyżowania przylegające do łańcucha zajęte przez kamienie przeciwnika nie są oddechami. Ile zatem oddechów ma na tym diagramie czarny łańcuch?

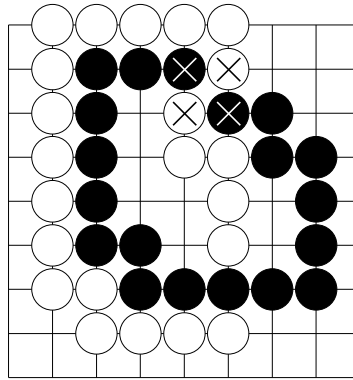
17. – Czarny łańcuch ma tylko dwa oddechy.

18. – Każde puste skrzyżowanie liczy się tylko jako jeden oddech, chociaż może być połączone z łańcuchem więcej niż jedną linią. Punkt „A” liczy się tylko jako jeden oddech, choć łączy go z łańcuchem trzy linie.

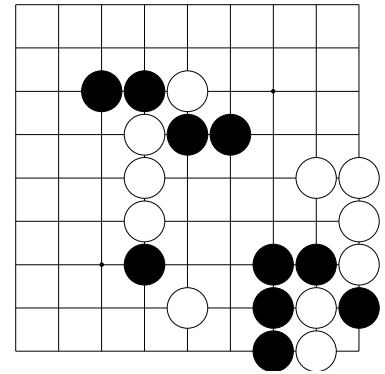
## Zadania:



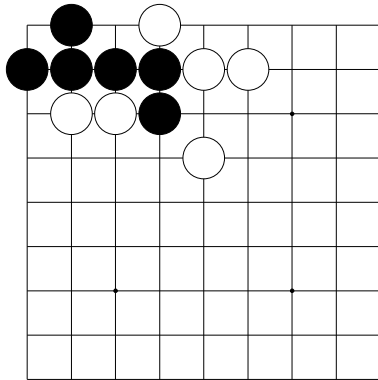
1. Jaki ruch Białych zbija czarny kamień?



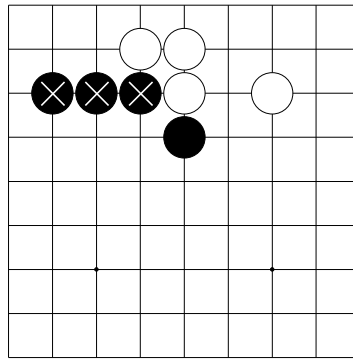
2. Czy zaznaczone czarne kamienie są połączone? Czy zaznaczone białe kamienie są połączone?



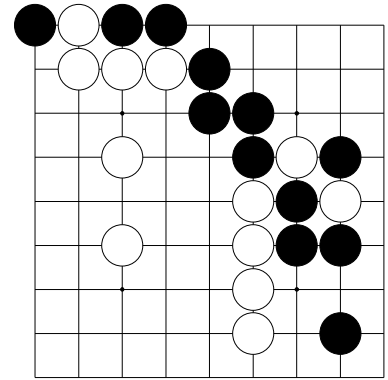
3. Ile różnych łańcuchów jest na planszy? Pojedynczy kamień również tworzy łańcuch.



4. Ile oddechów ma czarny łańcuch?



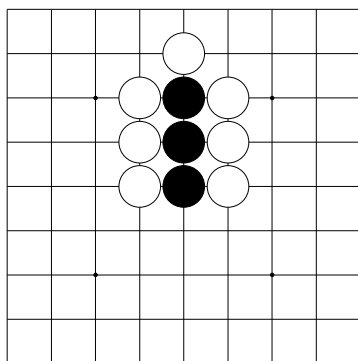
5. Ile oddechów ma zaznaczony czarny łańcuch?



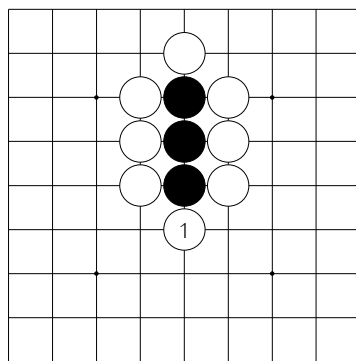
6. Znajdź wszystkie łańcuchy, które mają tylko jeden oddech.

## Zbijanie łańcuchów.

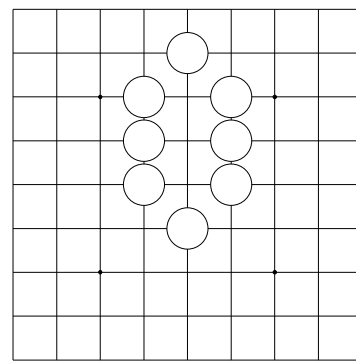
Łańcuchy zbija się podobnie jak pojedyncze kamienie. Gdy wszystkie oddechy łańcucha zostaną zajęte przez kamienie przeciwnika, łańcuch zostaje zdjęty z planszy. Kamienie zatrzymujemy do końca gry; za każdy zdobyty kamień dostajemy punkt.



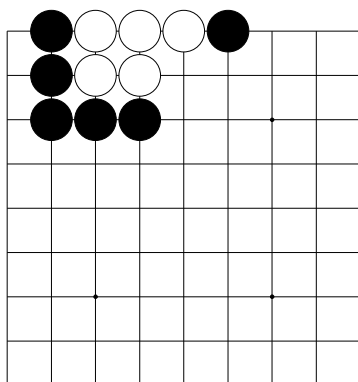
19



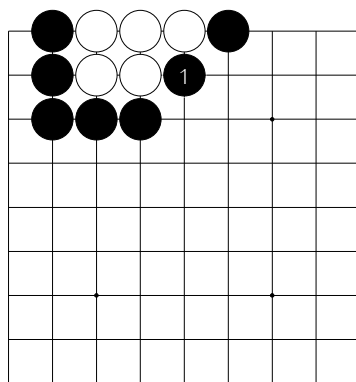
20



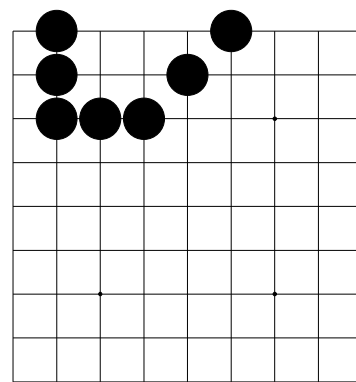
21



22



23



24

19. – Czarny łańcuch ma tylko jeden oddech, czyli jest w **atari**.

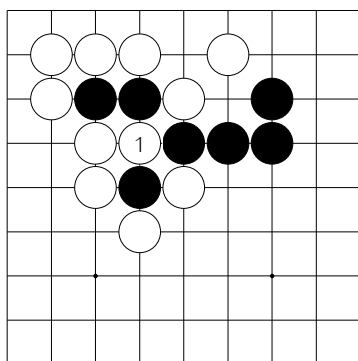
20. – Białe mogą zagrać 1 zabierając ostatni oddech, po tym zagranie Białe zdejmują z planszy trzy czarne kamienie.

21. – Tak wygląda sytuacja po wykonaniu ruchu.

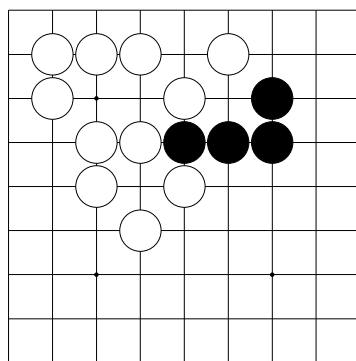
22. – Pięć białych kamieni jest w atari, czyli pod biciem.

23. – Czarne mogą zbić białe kamienie grając 1.

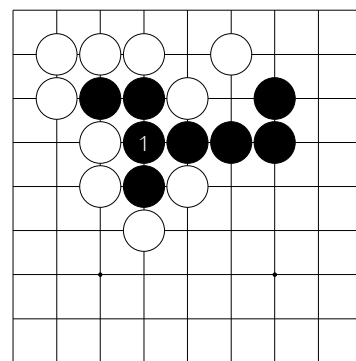
24. – Po zdjęciu białego łańcucha otrzymujemy taką sytuację.



25



26



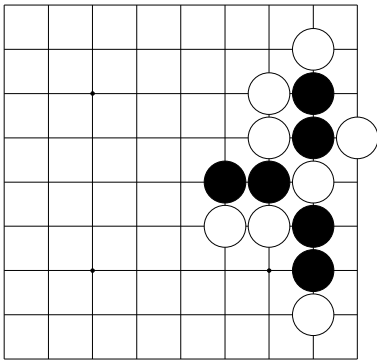
27

25. – Można zbić więcej niż jedną grupę jednym ruchem. W tym przykładzie Białe grając 1 zbijają jeden łańcuch złożony z dwóch kamieni oraz drugi złożony z jednego kamienia.

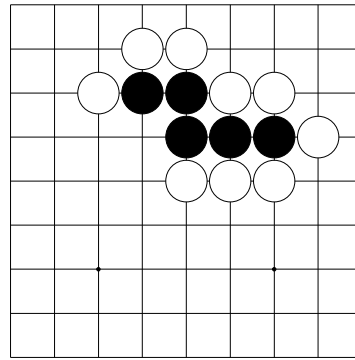
26. – Po zdjęciu trzech kamieni otrzymujemy następującą sytuację.

27. – Gdyby Czarny mógł zagrać jako pierwszy wówczas mógłby uratować swoje kamienie przed zbiciem grając 1. W ten sposób łączy zagrożone kamienie w łańcuch, który ma teraz sześć oddechów.

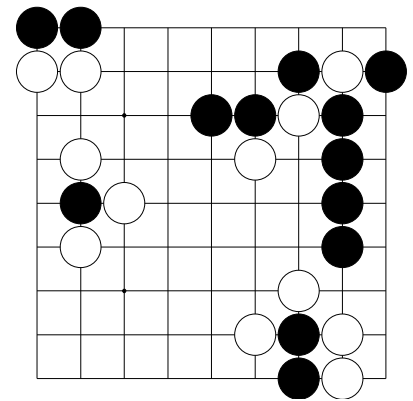
### Zadania:



7. Jakim ruchem Białe mogą zbić dwa czarne kamienie?

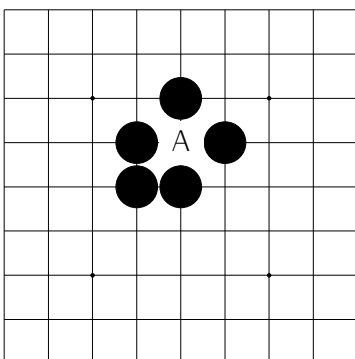


8. Jakim ruchem Białe mogą zbić czarne kamienie?

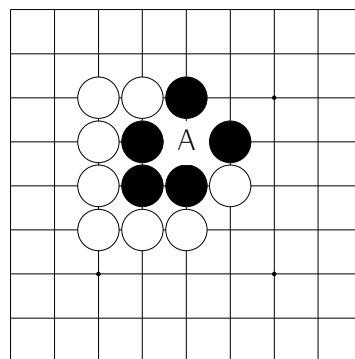


9. W ilu miejscach Białe mogą zbić czarne kamienie? Ile kamieni w każdym przypadku?

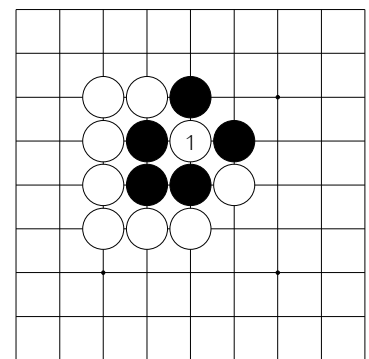
### Zakaz wykonywania ruchu samobójczego.



28

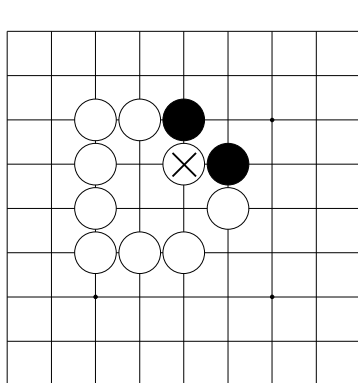


29

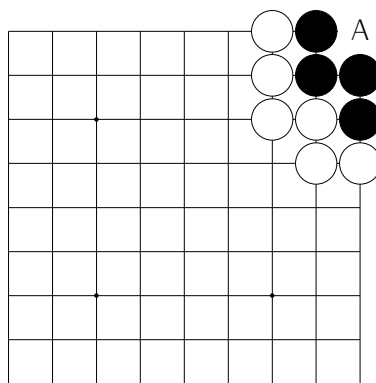


30

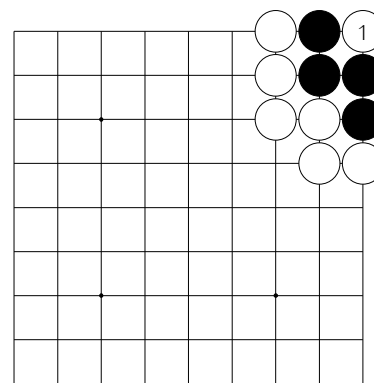




31



32



33

28. – Jest jedna sytuacja, która wymaga specjalnej uwagi. Jeśli Biały zagra w A, to jego kamień nie będzie miał ani jednego oddechu. Sam zbiłby swój kamień. Taki ruch jest zabroniony.

**Samobójstwo, czyli ruch, w którym odbieramy sobie ostatni oddech, jest zabronione. Wyjątkiem od tej zasady jest ruch, który jednocześnie zbija kamienie przeciwnika.**

29. – W tej sytuacji Biały grając w A pozbawia się ostatniego oddechu, ale jest to również ostatni oddech trzech czarnych kamieni.

30. – W tej sytuacji Biały może zagrać w 1, bo jednocześnie zbija trzy czarne kamienie.

31. – W rezultacie biały zaznaczony kamień ma teraz dwa oddechy i pozostaje na planszy.

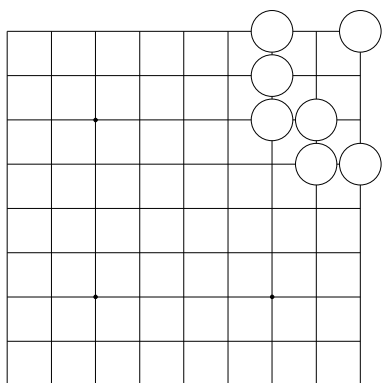
32. – W tej sytuacji czarna grupa ma tylko jeden oddech w punkcie A. Czy Biały może zagrać w punkt A?

33. – Tak, może, ponieważ tym ruchem odbiera Czarnemu ostatni oddech i w rezultacie ściąga cztery czarne kamienie z planszy.

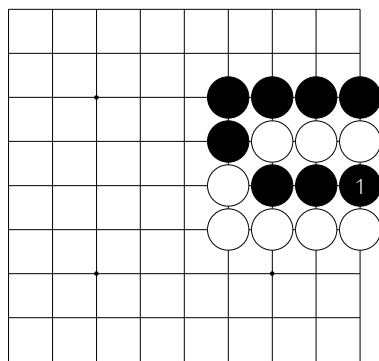
34. – To jest wynik zbitia czterech czarnych kamieni.

35. – Ruch czarnego w 1 co prawda pozbawia jego własny łańcuch ostatniego oddechu, ale nie jest to ruch samobójczy, ponieważ jednocześnie zbija trzy białe kamienie.

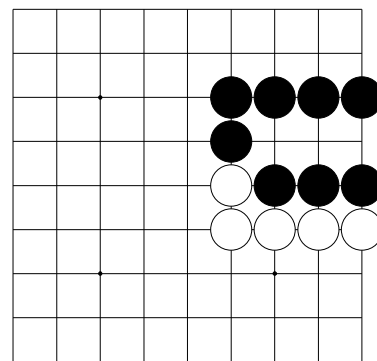
36. – Po zdjęciu zбитych kamieni otrzymujemy taki rezultat.



34

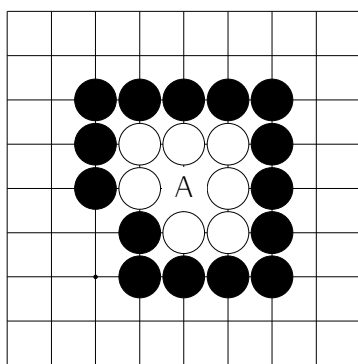


35

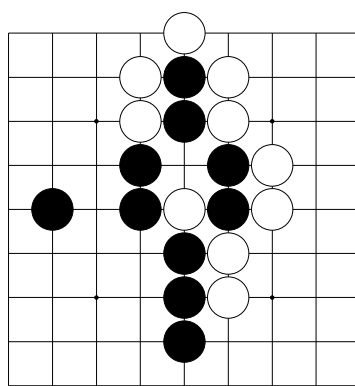


36

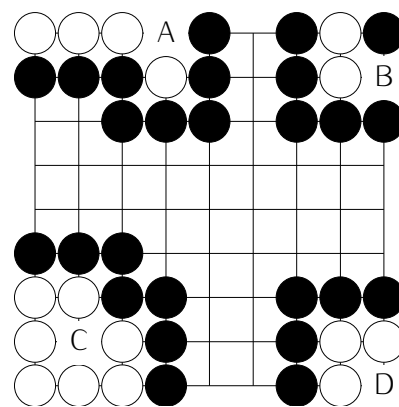
## Zadania:



10. Czy Biały może zagrać w A? Czy Czarny może zagrać w A?

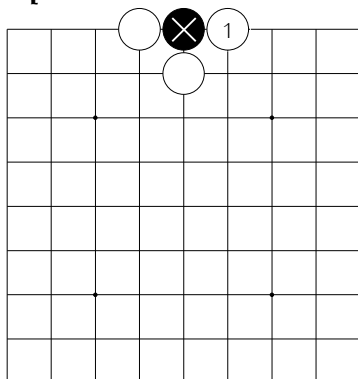


11. Jakim ruchem Biały zbija czarne kamienie? Ile kamieni zostanie zbitych?

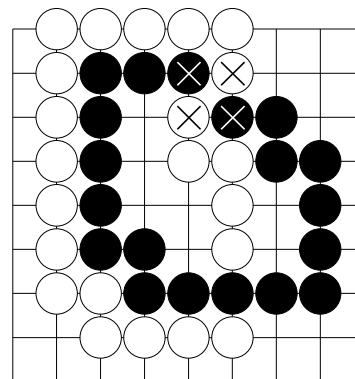


12. Biały może zagrać tylko w jeden z punktów: A, B, C lub D, który?

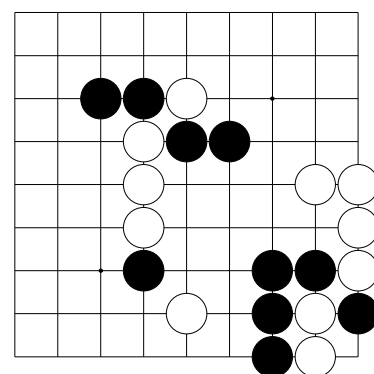
## Odpowiedzi:



Odp. 1.



Odp. 2.

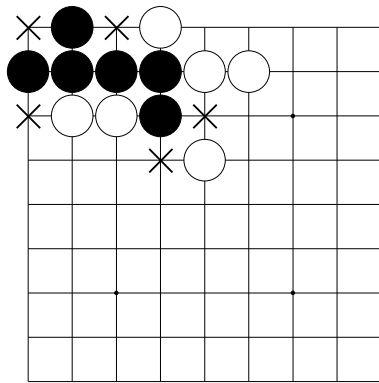


Odp. 3.

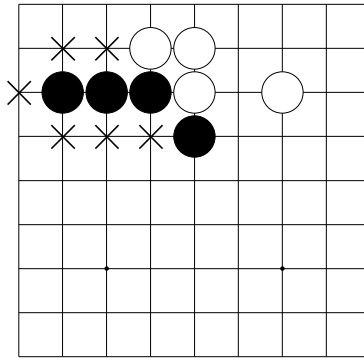
Odp. 1. Biały może zagrać 1 i zabrać zaznaczony kamień z planszy.

Odp. 2. Zaznaczone czarne kamienie są częścią długiego łańcucha, więc są połączone. Zaznaczone białe kamienie nie są połączone.

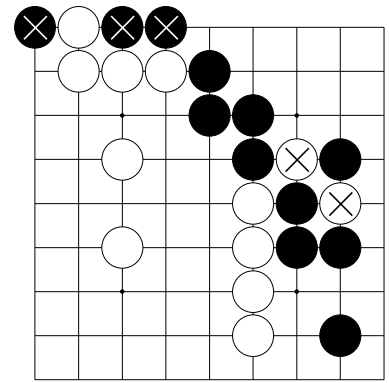
Odp. 3. Na planszy jest pięć białych i pięć czarnych łańcuchów.



Odp. 4.



Odp. 5.

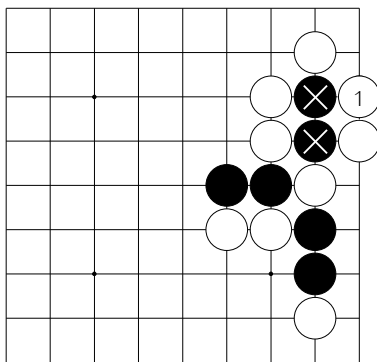


Odp. 6.

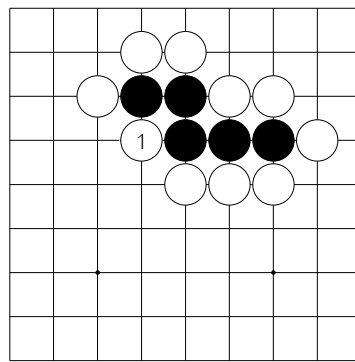
Odp. 4. Czarny łańcuch ma pięć oddechów zaznaczonych x.

Odp. 5. Czarny łańcuch ma sześć oddechów zaznaczonych x. Czarny kamień zaznaczony kwadratem nie jest częścią łańcucha, bo po przekątnej nie ma połączeń.

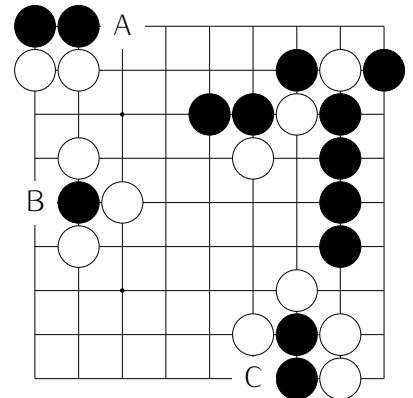
Odp. 6. Cztery zaznaczone łańcuchy mają po jednym oddechu.



Odp. 7.



Odp. 8.

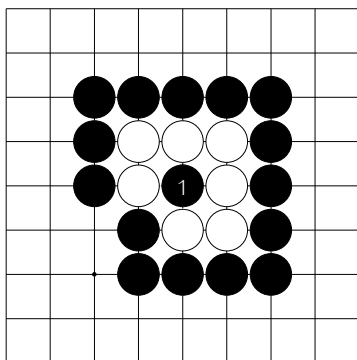


Odp. 9.

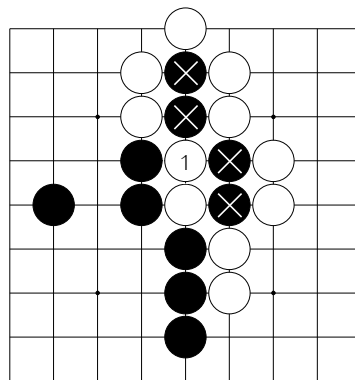
Odp. 7. Grając 1 Biały zbija dwa zaznaczone czarne kamienie.

Odp. 8. Grając 1 Biały zbija pięć czarnych kamieni.

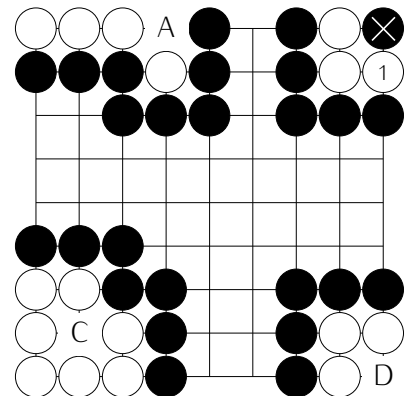
Odp. 9. Biały może zbić w trzech miejscach: miejscach: A – dwa kamienie, B – jeden kamień i C – jeden kamień.



Odp. 10.



Odp. 11.



Odp. 12.

**Odp. 10.** Biały nie może zagrać 1, bo zabrałby swojej grupie ostatni oddech, a to jest zabronione. Czarny może zagrać 1, ponieważ zbija tym ruchem siedem białych kamieni.

**Odp. 11.** Biały grając 1 zbija cztery czarne zaznaczone kamienie.

**Odp. 12.** Biały może zagrać jedynie 1, ten ruch zbija zaznaczony czarny kamień. Pozostałe ruchy są samobójcze, czyli zakazane.