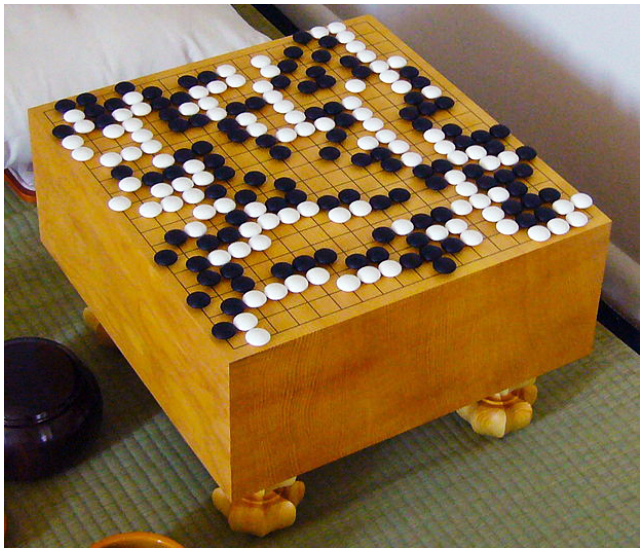


La tavola di gioco si chiama Goban. All'inizio della partita è vuota e puoi scegliere tra ben 361 punti dove fare la prima mossa! Con la pratica imparerai a riconoscere quali sono i punti più vantaggiosi dove posare le tue pietre.

I materiali tradizionali sono ardesia per le pietre nere, conchiglia per le bianche e legno pregiato per le ciotole che le contengono e per il goban.

Esistono comunque materiali per ogni fascia di prezzo: un set di plastica e compensato è più che sufficiente per poter giocare!

Gioca con noi!

Vuoi giocare con noi? Visita il nostro blog e scopri dove ci si trova questa settimana!

http://www.tortellinogoclub.org

Se preferisci, scrivici una email all'indirizzo:

info@tortellinogoclub.org

Ti aspettiamo!

Una sfida millenaria.

Il go è un antichissimo gioco di strategia per due giocatori. Nato in Cina migliaia di anni fa, ha conquistato prima l'Oriente attraverso la Corea e il Giappone, per diffondersi poi in tutto il mondo.
I due giocatori posano a turno le loro pedine, le *pietre*, sugli incroci di una griglia tracciata sulla tavola di gioco, il *goban*, cercando di formare confini in cui racchiudere parte del territorio di gioco.

Le regole sono semplicissime, quasi naturali; ma da questa semplicità nasce uno dei giochi più profondi e interessanti mai concepiti.

Un duello di rara bellezza.

Come due pittori che a turno danno un tocco di pennello sulla tela, creando gradualmente un dipinto, i due giocatori di go danno vita con le loro mosse ad una danza di forme ogni volta diversa.

Costruire è più importante che distruggere.

Puoi spendere le tue mosse dando la caccia alle pietre del tuo avversario, ma scoprirai che costruire formazioni solide a bada del tuo territorio è la strada migliore verso la vittoria. La filosofia del go è profonda e ricca di insegnamenti.

fai la mossa giusta.

Conquista il territorio.

Usa le tue pietre per circondare il territorio. Per vincere dovrai conquistarne di più del tuo avversario!

Proteggi le tue terre.

Le tue conquiste saranno in grado di reggere all'assalto dell'avversario? Rendi i tuoi territori inespugnabili!

Muovi all'attacco.

Dai la caccia alle pietre dell'avversario, togli loro ogni via di fuga e prendile prigioniere.

Mantieni l'equilibrio.

Usa tutta la tua strategia per guadagnare terreno rispetto al tuo avversario. Minaccia i suoi punti deboli, costringilo in ritirata, sposta la bilancia delle forze in tuo favore!

Allena la tua mente.

Concentrazione, calma, lucidità, capacità di prevedere le mosse del tuo avversario: il Go è la perfetta arte marziale della mente. Da quattromila anni.

gioca a GO.

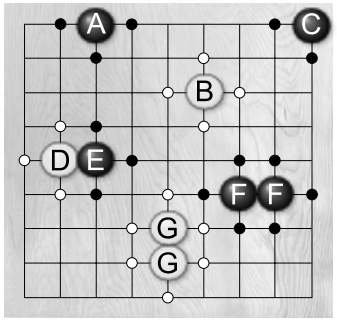
囲碁

le regole del gioco.

Il Go si gioca su una tavola quadrata detta *goban*, su cui è disegnata una griglia di 19x19 linee. Le pedine di gioco, dette *pietre*, sono inizialmente contenute in apposite ciotole, dette *goke*. All'inizio della partita la tavola è vuota; a turno i giocatori effettuano una mossa, prendendo una pietra dalla propria *goke* e posandola su uno degli incroci del *goban*.
Il nero inizia per primo, poi si procede a turno.

L'unione fa la forza.

I punti liberi adiacenti ad una pietra lungo le linee del *goban* si dicono *libertà*.
Se due o più pietre dello stesso colore sono adiacenti lungo le linee orizzontali o verticali del goban, si dice che sono *connesse* e formano una nuova entità indivisibile detta *gruppo*. I gruppi possono essere formati da un numero qualsiasi di pietre e acquisiscono le libertà di tutte le pietre che li formano.



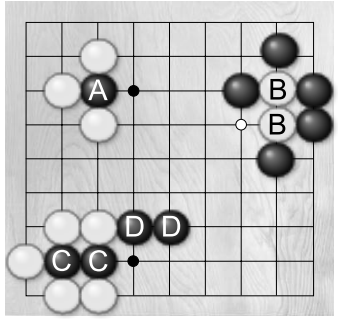
Nell'esempio a fianco, la pietra A ha tre libertà, la pietra B quattro, mentre la pietra C solamente due.
Le pietre D ed E si occupano a vicenda una libertà e restano con tre ciascuna.
Le due pietre F e le due pietre G sono 'connesse' e formano due **gruppi** ciascuno con sei libertà.

se circondi, catturi.

Se una o più pietre sono completamente circondate da pietre avversarie, ovvero non hanno più *libertà*, vengono rimosse dalla tavola di gioco e diventano *prigionieri*. Alla fine della partita ogni prigioniero catturato vale un punto.

Nel go si misura la forza di un giocatore in kyu e in dan, come nelle arti marziali!

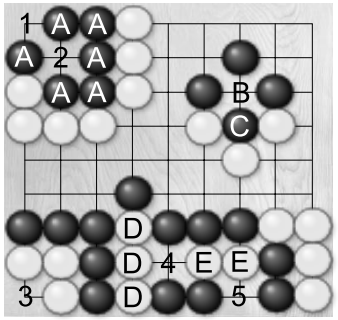
Una pietra o un gruppo si dicono in *atari* se è rimasta loro una sola libertà.



Alla pietra A è rimasta una sola libertà: si dice che è in **Atari**, ovvero a rischio di cattura con una sola mossa. Lo stesso vale per il gruppo di pietre bianche B e perfino per il gruppo del nero C. Infatti le pietre D non sono connesse alle pietre C, ma formano un gruppo a parte con ancora cinque libertà.

E' vietato fare una mossa che ha come unico risultato il ridurre a zero il numero di libertà di una pietra o un gruppo di pietre del proprio colore; in altre parole non ci si può catturare da soli.

il gruppo di pietre bianche D ha una sola libertà nel punto 4. Se vi gioca il nero, le tre pietre bianche vengono catturate e rimosse dalla tavola.
Le due pietre E avrebbero ancora una libertà (al punto 5) e non sarebbero quindi catturate.
Per il bianco è proibito giocare su 3, dato che si formerebbe un gruppo di quattro pietre senza più libertà.



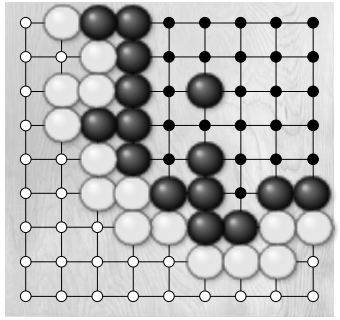
Nero può invece giocare su 3: anche se sembra un punto privo di libertà, con quella mossa le tre pietre bianche vengono catturate liberando spazio.
il gruppo di pietre A non può più essere catturato: ha due libertà interne separate tra loro (dette **occhi**) nei punti 1 e 2.
Per catturare il gruppo, il bianco dovrebbe occupare entrambe queste libertà, ma in questo caso si tratta di mosse 'suicide' e dunque proibite. Infatti nessuna delle due mosse cattura qualcosa, e quindi i punti 1 e 2 sarebbero privi di libertà per una pietra del bianco.

fai punti, circonda il territorio.

L'area racchiusa dalle tue pietre si traduce in punti alla fine della partita: se sarai in grado di farne più del tuo avversario, avrai la vittoria. Il Go è un gioco di conquista territoriale.

Siccome entrambi i giocatori si contendono lo stesso spazio, poter fare la prima mossa è un vantaggio importante per il nero. Per compensare, al bianco vengono assegnati 6 punti e mezzo all'inizio della partita. Questo compenso, detto *komi*, bilancia il vantaggio del nero, che dovrà ottenere alla fine della partita un punteggio di almeno sette punti più del bianco per vincere. Il mezzo punto del *komi* serve per evitare che il gioco finisca in parità.

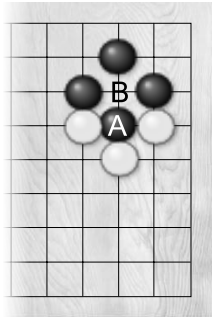
Se non ci sono più mosse valide da fare, si può *passare*. Quando entrambi i giocatori passano consecutivamente, la concordano che partita è terminata e che si può procedere al conteggio dei punti.



Nello schema a fianco, la partita è terminata e il nero totalizza 24 punti di territorio, mentre bianco 27 punti di territorio più 6 punti e mezzo per il komi, per un totale di 33 punti e mezzo. Vince dunque il bianco di 9 punti e mezzo.

Una delle caratteristiche uniche del go è il suo sistema di gioco ad handicap. Quando due giocatori di livello diverso si scontrano, è possibile livellare le possibilità di vittoria concedendo al giocatore più debole da due fino a nove pedine nere già posizionate nei punti strategicamente più importanti del goban.

evita la ripetizione infinita.



il bianco potrebbe catturare la pietra nera A giocando sul punto B. A questo punto tocca a nero, che in teoria potrebbe ricatturare immediatamente la pietra giocata da bianco in B rigiocando una pietra nera in A, e così via all'infinito.
La regola del *ko* dice che è proibito effettuare una mossa che riporta la situazione esattamente come alla mossa precedente. Devi prima giocare altrove.