

Panie graj? w go

<http://szachowavistula.pl/vistula/paniegrajawgo.htm>

Pozycje w tej partii nieodparcie kojarz? nam si? z gr? go.

Dla tych, którzy o tej grze nie s?yszeli nieco informacji z Wikipedii:

„Go (jap. ? – go lub ?? – igo, chi?. ?? – wéiqí, kor. ?? – baduk, paduk) – starochi?ska gra planszowa popularna równie? w Korei i Japonii, a w ostatnich latach zdobywaj?ca rosn?c? popularno?? na ca?ym ?wiecie (w tym tak?e w Polsce). Dla wielu ludzi, g?ównie ludzi Wschodu, go jest specyficznym po??czeniem nauki, sztuki i sportu.

Legendarne pocz?tki go si?gaj? ponad 2000 lat p.n.e., cho? udokumentowane ?wiadectwa istnienia tej gry s? pó?niejsze. Najlepiej znane podanie g?osi, ?e wymy?li? j? cesarz Yao (2357-2255 p.n.e.), w celu kszta?cenia syna Dan Zhu. W ksi?dze historycznej pod tytu?em Shibenzuopian (Kronika. Sztuka U?ytkowa.) powsta?ej w Epoce Walcz?cych Królestw (403 – 221 p.n.e.) zapisano, ?e "cesarz Yao wymy?li? weiqi, ?eby Dan Zhu uczy? si? dobra" (w Polsce znany popularyzator go Jan Lubos napisa? na podstawie tej legendy bajk? "O pocz?tkach go"). Pierwsze udokumentowane wzmianki o grze Yi (pierwotna chi?ska nazwa weiqi) pochodz? dopiero z czasów dynastii Zhou (1122-221 p.n.e.)[2]. Dzie?o znanego chi?skiego historyka Ban Gu (30-92 p.n.e.) Yi Zhi (Istota go) uznawane jest za pierwszy podr?cznik do nauki go. Wraz z chi?skimi nauczycielami pisma go dotar?o do Japonii (V–VII w.).

Zasady

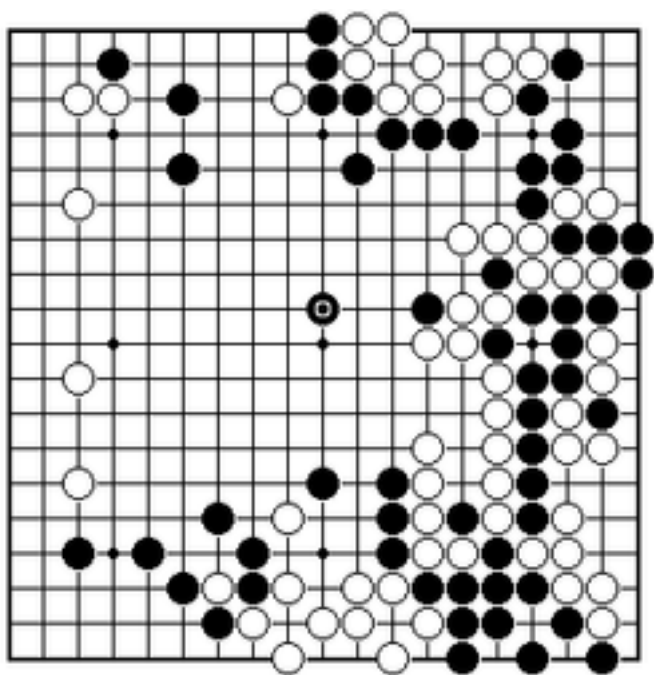


Diagram z gry jednego z najwi?kszych graczy w historii go – Honinbo Shusaku

Zasady gry go:

Gr? rozgrywa dwóch graczy na kwadratowej planszy (goban – ??) przeci?tej 19 liniami poziomymi i 19 liniami pionowymi tworz?cymi 361 przeci?? (skrzy?owa?). Niekiedy – zw?aszcza w przypadku graczy pocz?tkuj?cych – gra si? tak?e na planszach 13x13, a nawet tylko 9x9.

G

Gracze kładą na przemian czarne i białe kamienie na przeciwniku linii.

Gracz rozpoczyna grę grając kamieniami czarnymi.

Celem gry jest otoczenie własnymi kamieniami, na pustej początkowo planszy, terytorium większego niż terytorium przeciwnika.

Kamieni raz postawionych na planszy nie przesuwa się, mogą natomiast zostać zbite przez przeciwnika.

Kiedy kamień postawiony na planszy może posiadać oddechy – puste sąsiednie skrzyżowania połączone z kamieniem prostym odcinkiem. Kamień stojący w rogu planszy ma dwa oddechy, na brzegu planszy – trzy, a w pozostałych miejscach cztery oddechy. Kamienie tego samego koloru stojące obok siebie i połączone liniami prostymi tworzą łańcuch, który ma wspólne oddechy – można je zbić albo wszystkie razem albo jednego. Stojące obok siebie kamienie przeciwnego koloru zabierają sobie nawzajem po jednym oddechu. Kamień (lub łańcuch), któremu przeciwnik zabierze ostatni oddech zostaje zbity i zdjęty z planszy.

W celu uniknięcia nieskończonych cykli taka sama pozycja na planszy nie może zostać powtórzona, tzw. Reguła Superko.

Immanentny cech gry jest możliwość gry z wyrównaniem, umożliwiająca słabszym graczom rywalizację z silniejszymi: słabszy gracz (grający czarnymi) ustawia przed pierwszym ruchem przeciwnika pewną liczbę kamieni wynikającą z różnicy siły gry (handicap).

Mimo prostoty reguł umożliwiającej naukę gry nawet małym dzieciom, go jest grą bardzo trudną, przynajmniej dla komputerów – najlepsze osiąga się siłą średniej klasy amatora. Dlatego grać w go za pośrednictwem Internetu, prawdopodobieństwo, że przeciwnik będzie sobie pomagać komputerem, jest minimalne. Takie pomiędzy graczami występują znaczne różnice siły.

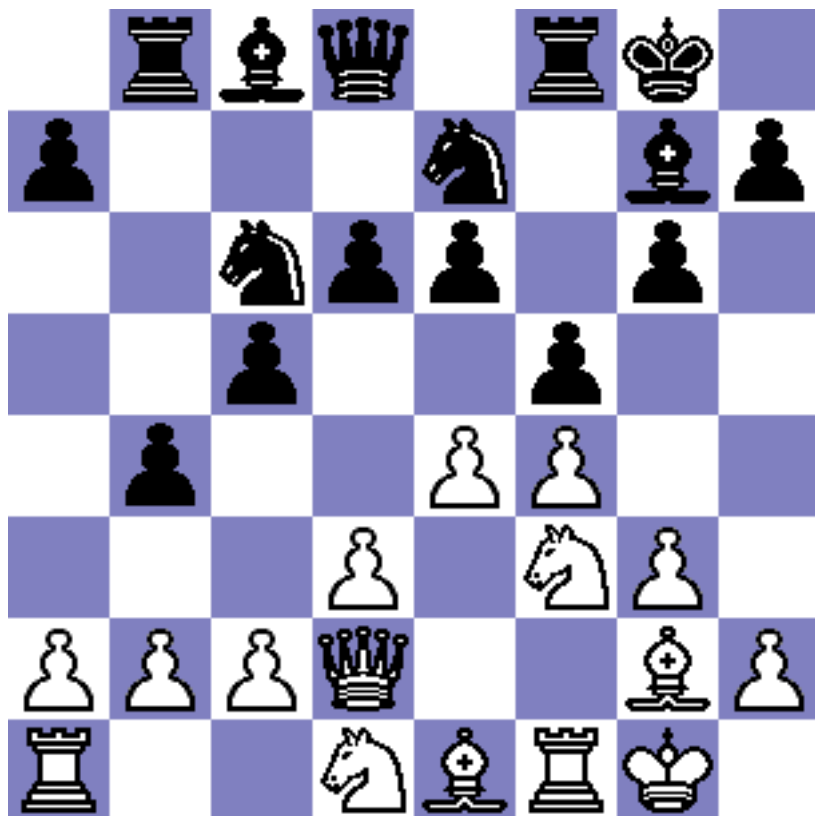
Edward Lasker powiedział: "Jeżeli szachy są królową gier, to go z pewnością jest ich cesarzem".

A teraz obejrzymy partię szachów

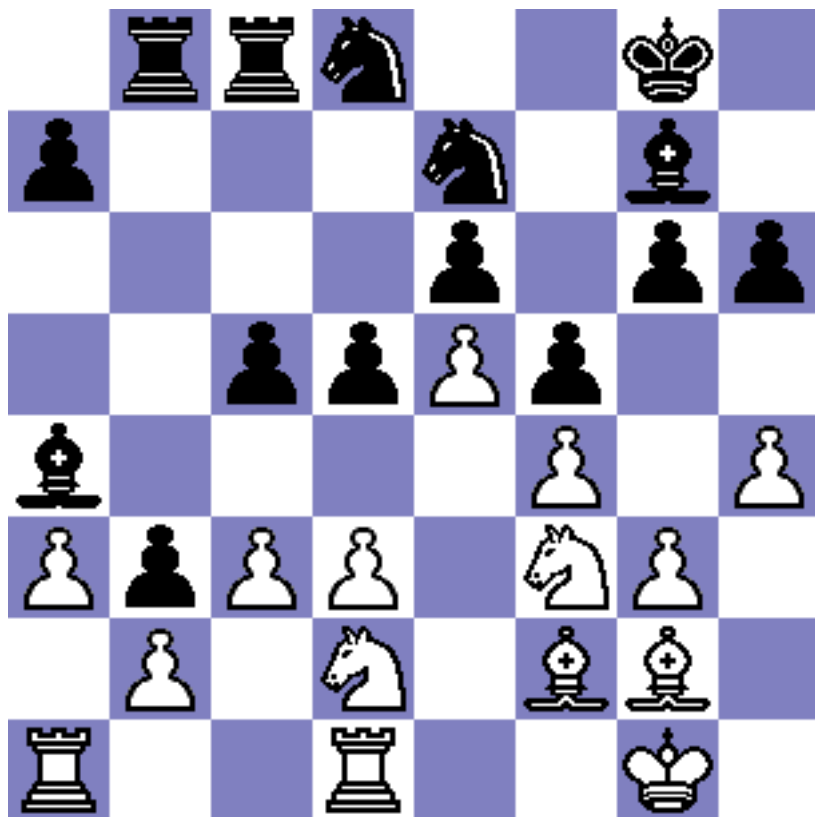
Bogoevska,J - Gaponenko,I (2300) [B25]
Olympiad , Moscow1994

1.e4 c5 2.Sc3 Sc6 3.f4 g6 4.Sf3 Gg7 5.g3 d6 6.Gg2 e6 7.d3 Sge7 8.0-0 0-0 9.Gd2 Wb8
10.Ge1 b5 11.Hd2 b4 12.Sd1 f5

G

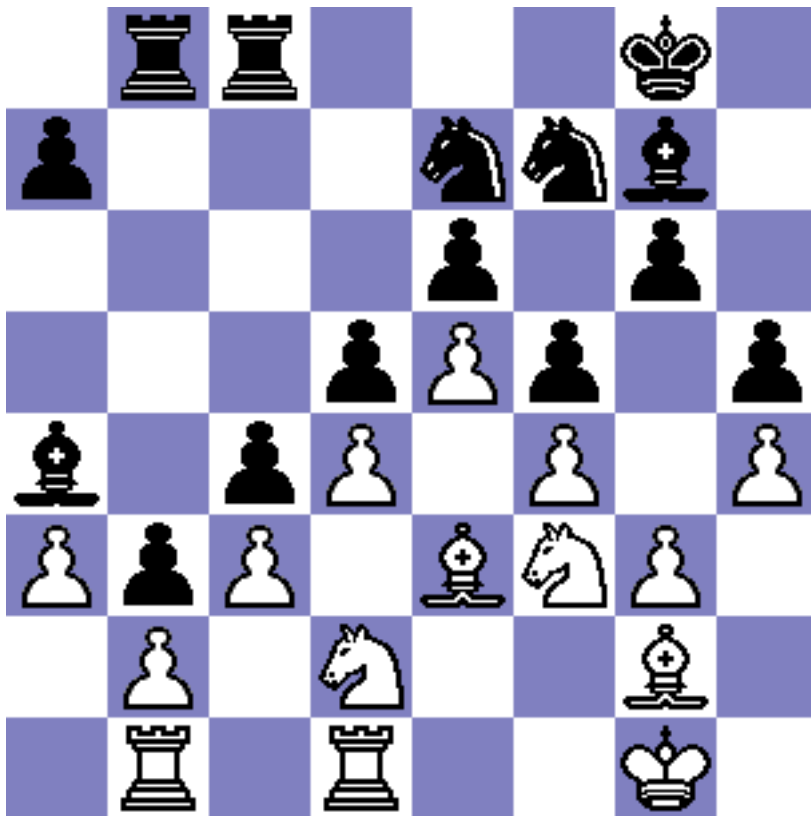


13.Gf2 Ha5 14.Se3 d5 15.e5 h6 16.h4 Gd7 17.a3 b3 18.Hxa5 Sxa5 19.c3 Wfc8 20.Wfd1
Sac6 21.Sf1 Sd8 22.S1d2 Ga4

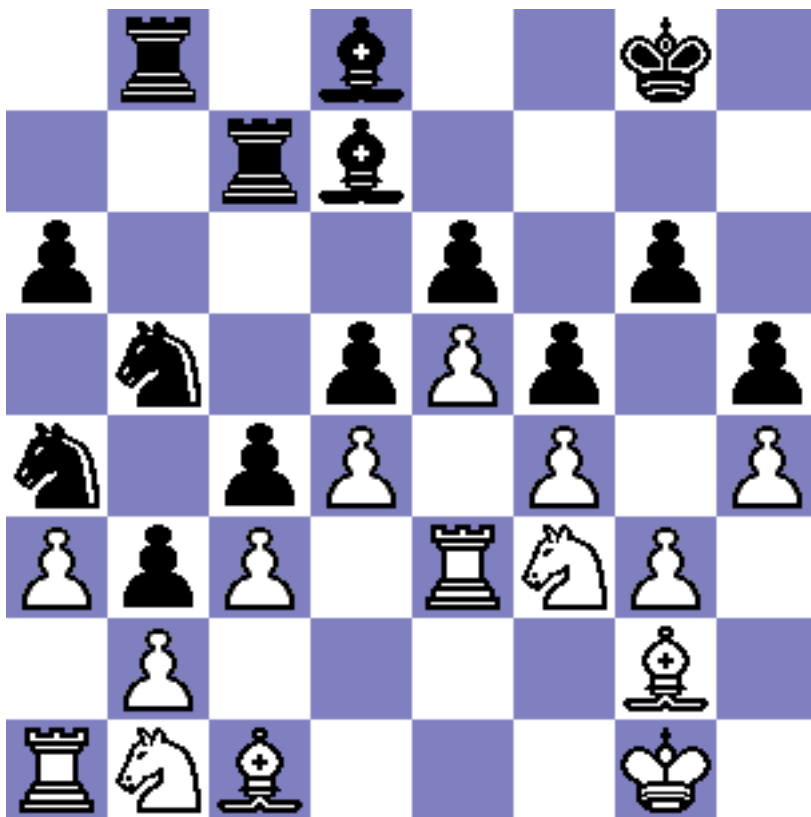


23.Wab1 Sf7 24.d4 c4 25.Ge3 h5

G

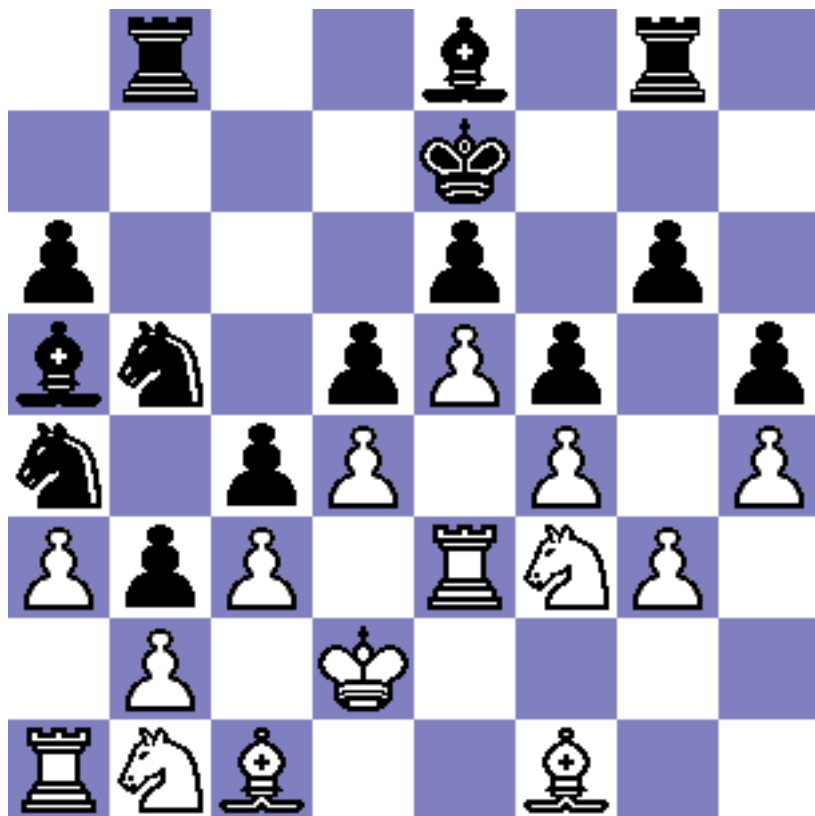


26.Sg5 Sd8 27.Kf2 Gf8 28.Wa1 Wc7 29.Kg1 Gd7 30.Kf2 Sc8 31.Sb1 Sb6 32.Kg1 Sa4
33.Gc1 a6 34.Kf2 Sc6 35.Kg1 Sa7 36.We1 Sb5 37.We3 Ge7 38.Sf3 Gd8



39.Kf1 Wa7 40.Ke1 Ga5 41.Kd2 Ge8 42.Gf1 Wg7 43.Gg2 Kf8 44.Gf1 Ke7 45.Gg2 Wg8
46.Gf1

G



46... g5!! Czarne przebija? si? w pozornie najlepiej bronionym miejscu. Ukrainka, która by?a wówczas aktualn? mistrzyni? si? zbrojnych ...Rosji, zna?a si? jednak nie tylko na strategii wojskowej. Ten prze?om wygrywa.

47.hxg5 Je?eli 47. fg5, to 47...f4! 48.gf4 Gg6, a po 47. Sxg5 Sxd4.

47...h4! 48.gxh4 Gh5 49.Ge2 Wh8 50.Kd1 Gxf3 51.Wxf3 Wxh4 52.Sd2



52... Saxc3+ 53.bxc3 Sxc3+ 54.Ke1 b2 55.Gxb2 Wxb2 56.g6 Sxe2 57.g7 Gxd2+ 58.Kxe2

Strona 5 / 6

Gxf4+ 0-1

Paweł Kruza i Adam Umiastowski

PS: Ukrainka wygrała otwarte mistrzostwa sił zbrojnych Rosji i w ten sposób została mistrzynią wojska rosyjskiego.

Unikalny ID rozwiązania: #1719

Autor: : polbase

Data ostatniej aktualizacji: 2015-12-16 09:48