
► Од почетника, за почетнике

Треба да напоменем да је ова књига писана из два главна разлога. Издање на енглеском је писано зато што никада нисам нашао књигу која је писана из перспективе почетника.

Го има изузетно једноставна правила која се лако уче и памте, али његова сложеност је невероватна. Као што се ученик ликовне уметности осећа изгубљено пред празним платном, **тако се и почетник осећа изгубљено пред празном таблом.** Понекад немамо ни јасну стратегију ни добар разлог за играње неког конкретног потеза. Такође знамо да немамо ни искуства ни способност размишљања унапред или играња "одличног потеза", ни осмишљавања великог плана за целу таблу. Осећамо се изгубљено и желимо да напредујемо, али вежбање је тешко, напредак није загарантован ако "само учимо" и чини нам се да јачи играчи разумеју много више од нас.

Знање професионалних и високо ранжираних играча нам делује недостижно и многи људи "очајавају" или се "изморе" покушавајући да брзо и на силу науче више. Али на (не)срећу, Го није таква игра, па би требали понекад да застанемо и проучимо основе из једноставнијег/другачијег угла. Узимајући то у обзир, ова књига ће покушати да покрије што више ствари што је једноставније могуће.

Дакле, зашто би требало да прочитате ову књигу? Књига је намењена двама врстама људи:

a) онима који желе да представе игру својим пријатељима и почетницима и понуде им књигу која, надамо се, неће да их одврати од играња, експериментисања и тражења правих потеза и сопственог стила;

b) ниже ранжираним играчима који ће, надамо се, у књизи да пронађу неке основне концепте на којима могу да раде, о којима је писано на начин који је прихватљив почетницима.

Други разлог за писање књиге је то што, колико ја знам, нема бесплатне књиге за почетнике коју можемо законито да делимо. Циљ ми је био да те препреке превазиђем. Књига за чије превођење и дистрибуцију неће бити потребне издавачке куће или некакви договори. У свету има много земаља и језика, и има много људи који не знају енглески довољно добро да би користили доступну литературу, јер на осталим језицима углавном не постоји довољно литературе. Ова књига је део пројекта основаног са циљем да се реши тај недостатак. **Мој циљ је да ова књига буде доступна што већем броју људи и на што више језика, бесплатно.**

Морам да напоменем да је, колико ја знам, ово једина књига коју није писао професионалац или високо рангирани аматер, али и не морате да будете професионалац да би написали књигу за почетнике. Надам се да ће књига да буде корисна горепоменутиим циљним групама и да ће се многи други укључити у овај пројекат.

Неразвијеност Гоа у мојој домовини, Грчкој, била је основни мотив за стварање овог пројекта. Док ово пишем, још увек не постоји формални "Го Савез" у Грчкој и ниједан Го клуб још увек није основан. Оно што постоји је група од тридесетак људи који сваке године играју Го и активно се труде да популаризују игру у Грчкој и ван ње.

Дајемо све од себе, али можемо ли да популаризујемо ову дивну игру без клубова, без савеза, без средстава за учење? **Не можемо.** Треба нам систем за учење/предавање. Начин да привучемо више људи који ће да цене Го и учествују у активностима заједнице. Верујем да се то најбоље ради уз помоћ књиге, па сам написао једну, јер верујем да тако могу највише да допринесем нашем заједничком циљу. **Ако се изузме контекст, може да делује да је ова књига писана из сујете,** али није. Писана је из потребе да се популаризује Го у Грчкој. Можда је потребна књига и на другим језицима и у другим државама. Приметио сам да на Панданет тимском Го турниру многи тимови из земаља као што је Грчка, немају младе играче. **Омогућити младим људима да читају књигу на матерњем језику може много да помогне.**

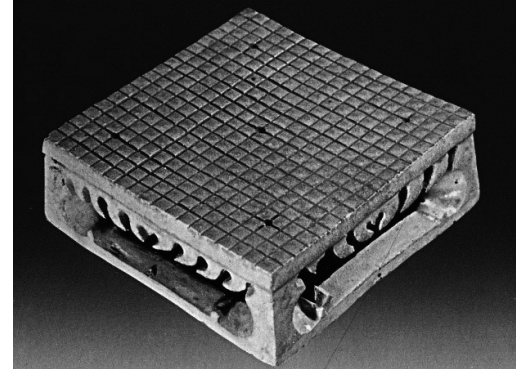
Још једна ствар пре него што пређете на главни садржај књиге. У току свог рада као наставник информатике за основце сам приметио следеће: деца лако изгубе интересовање када им покажете нешто ново а не објасните им зашто је тај нови концепт битан, користан и интересантан. Сматрају то бескорисним и напорним. Мисле да је то само "још посла" за њих. Смислио сам да им одмах покажем **практичну примену** тога што сам им објаснио, у стварном програму. Ово наравно значи да у **том тренуку** не схватају потпуно шта се тачно десило, али су се заинтересовали. Схватили су да је ово што тренутно уче заправо корисно а не беспотребно и досадно. Зато сам решио да овај принцип користим и у књизи, тако да кад представим нешто ново, одмах и дам пример из праве партије, као и објашњење зашто се играч одлучио за тај потез. Препоручујем свима који буду читали сложеније примере да пробају да одиграју потезе са дијаграма на правој табли, или на рачунару, и надам се да ће ово дати позитивне резултате као код мојих ученика. Ако не будете схватили све одмах, **немојте да бринете.** Кад дођете до краја књиге, баш као и до краја школске године, све ће да буде много јасније.

Хвала Вам на поверењу које сте поклонили овој књизи,
Харис Каполос, 3 кју DGS

► Некад и сад

Го/Иго (на јапанском) / Вејћи (на кинеском) / Бадук (на корејском), позната и као "игра окруживања", је стратешка игра за два играча која је настала у Кини пре две и по хиљаде година и самим тим је вероватно најстарија игра која се још увек игра.

Легенда каже да је игру изумео кинески цар Јао или његов саветник да би учио престолонаследника о дисциплини и равнотежи. Други кажу да су игру осмислили генерали који су користили каменчиће да на картама скицирају своју стратегију. Како год да је настала, Го игра се у древној Кини уврштавала у четири вештине кинеске аристократије, поред калиграфије, сликарства и свирања гукин музичког инструмента.



Древна го табла

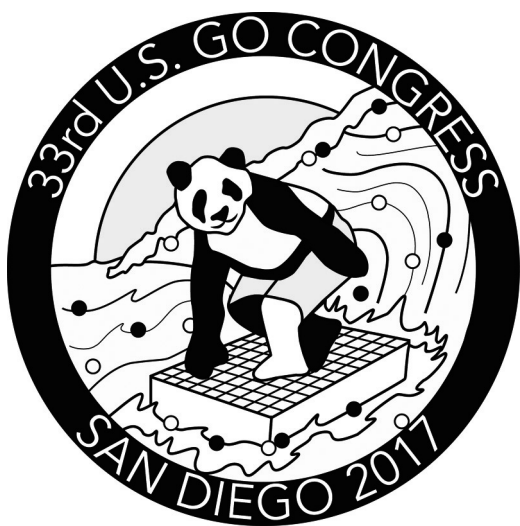
Го је постао престижан и у Јапану у току Едо периода (1603-1868), када је Шогунат увео титулу министра Гоа (Godokoro) и четири школе за учење игре. Савремена игра је заснована на игри из тог периода па ћемо се у овој књизи посветити јапанским правилима, како би нови играчи лако пратили те принципе. Наравно, данас Го нема министра, али је и даље јако цењена игра и у многим местима се сматра врстом уметности. Титуле више нису наследне, али су и даље врло цењене.

У Кини, Јапану и Кореји има много титула и такмичења око којих се свет професионалног Гоа обликује, као и много међународних такмичења за професионалце и аматере. У 2008. години процењен број играча је био већи

од четрдесет милиона, од којих већина живи у источној Азији, али се од тада игра развила у местима далеко од свог традиционалног средишта, поготово у Америци где је Америчка Го Асоцијација 2012. године почела да сертифициује професионалне играче, док је у Европи Европска Го Федерација то почела да ради од 2014. године.

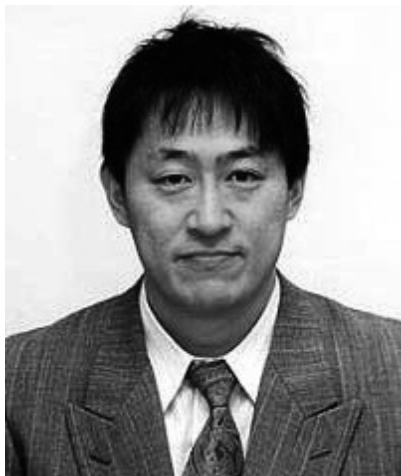
Игра је запала за око ширем броју људи када је програм заснован на алгоритмима вештачке интелигенције "AlphaGo" успео да победи два најбоља играча друге деценије двадесетпрвог века,

Ли Седола (Lee Sedol) и Ке Ђеа (Ke Jie). То је узбуркало Го свет и информатичке заједнице и у крајњој мери утицало на пораст популарности игре широм света.



У Америци је одржано више од тридесет Го конгреса.

►► Зашто би нас занимао Го?



Јасутоши Јасуда
(Yasutoshi Yasuda) 9п -
један од првих играча
који се залагао за учење
Гоа у школама

Зашто би нас игре уопште занимале?

Прво морамо да одговоримо на ово питање. У многим савременим земљама, на игре се гледа као разоноду за децу и тинејџере, док се сматра да је одрасла особа детињаста ако посвећује своје време учењу и игрању неке игре. Чак и код деце, већина родитеља мисли да су игре нешто чиме дете треба да се занима да би родитељи могли мало да се одморе, или да је игра активност кроз коју се родитељи и деца друже и забављају. Да ли су игре заиста само разонода?

Пре него што се дотакнемо науке о томе, треба да напоменемо да су игре које играју животиње и људи и даље један од главних начина за пренос знања на млађе генерације. Тако да можемо без било каквог научног поткрепљења, само посматрањем да закључимо да су игре мало озбиљнија ствар него што већина људи мисли. Ако узмемо у обзир и научна истраживања, сазнајемо да игре могу позитивно да утичу на памћење код деце, као и на понашање, концентрацију, интуицију, самоконтролу и уопште интелигенцију. Наравно да ово не важи за све игре, али Го пружа скоро све од наведених користи. Ментално вежбање ради по сличном принципу као и физичко вежбање. Као што вежбате одређену групу мишића, тако и играма вежбате одређене "менталне мишиће". Го нам помаже на неколико поља:

- Учи нас да преиспитамо своје понашање и карактер, јер не можемо да победимо ако смо похлепни, завидни, бесни, непромишљени;
- Вежбамо памћење јер ћемо временом упамтити облике, и оне које нас доводе до победе и оне које нас доводе до пораза;
- Побољшава концентрацију и интуицију јер су ситуације на табли често сложене и јединствене;
- Подстиче маштовитост јер морамо да размишљамо унапред;
- Го није игра на срећу, у којој можемо случајно да победимо, већ морамо да смислимо краткорочне и дугорочне планове, стратегије и тактике да бисмо постигли своје циљеве;
- Тестира интелигенцију јер није лако одредити поменуте циљеве;
- Побољшава способност процене, јер на табли постоји много варијација кроз које стално мора да се пролази;

Можда ћете се запитати "Како Го постиже све то?". Задржите се и видећете, а ја Вам обећавам интересно путовање. Али, да ли је то све само за децу? **И старији могу да се прикључе!**

Зашто не би и ми, одрасли, имали те користи? Друштво нас учи да су игре само за децу, али то и није баш тако. У питању је погрешно убеђење о томе како би одрасли требали да проводе време, а како не. Друштво углавном верује да су одрасли завршили са учењем, развијањем способности и забавом. Истина је да не можемо да се развијамо брзо као деца, али и даље можемо да напредујемо као људско биће у било ком добу, или барем да очувамо менталне способности које већ поседујемо.

Ако се укрштеница сматра добром менталном вежбом, зашто не би и игра која је компликована и тешка као Го.

Стварно, зашто да не. Али доста приче! Хајде да видимо како се игра.

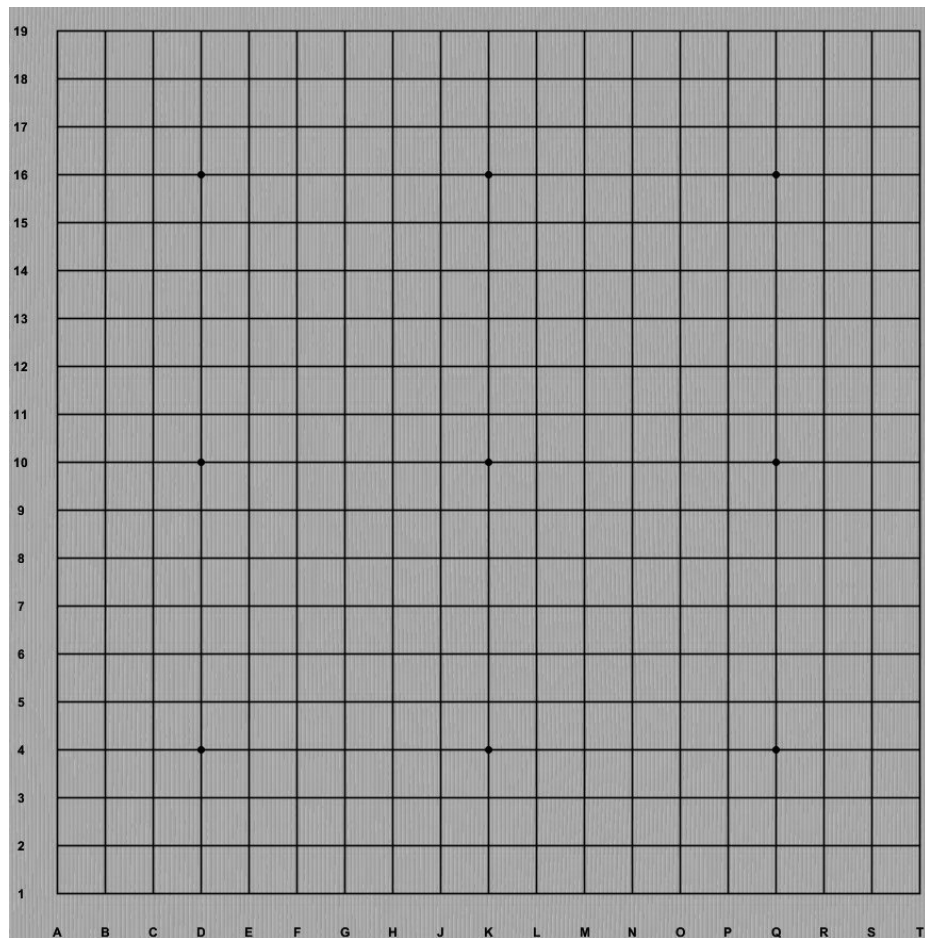


Го проналази пут свуда и може се играти било где.

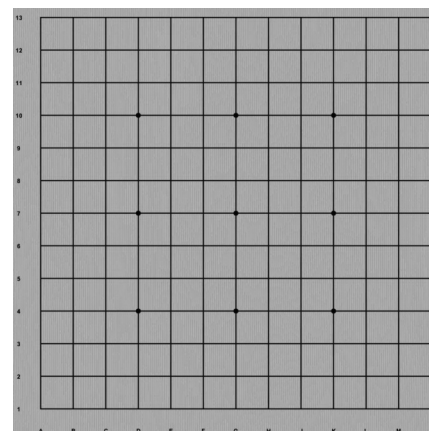
Извор: Ailin Hsiao (тајвански 2п)

► Табла и постављање каменова

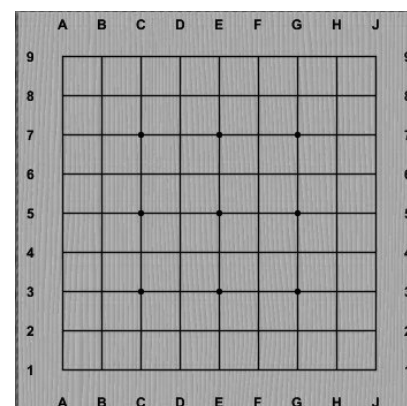
Го се игра на табли (обично од дрвета) подељеном мрежом линија, од којих су 9x9, 13x13, 17x17 и 19x19 најчешће коришћене димензије у последње време. Хоризонталне линије се обично обележавају словима, а вертикалне бројевима.



Празна табла величине 19x19

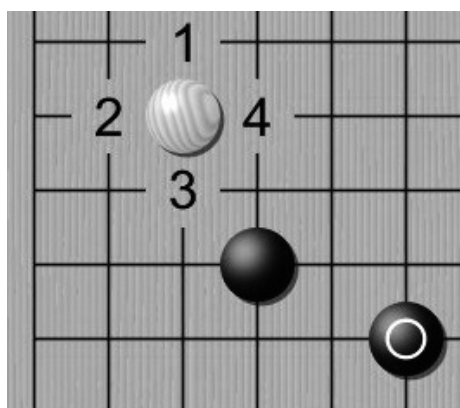


Табла величине 13x13

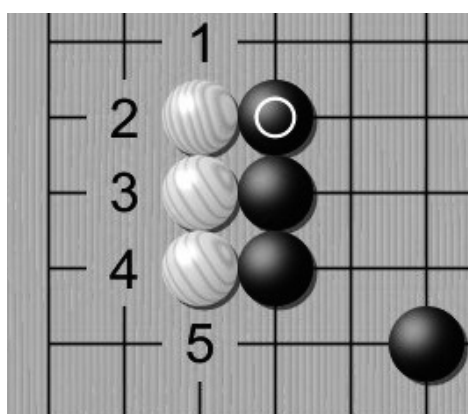


Табла величине 9x9

Два играча користе каменове у облику малог диска, који су црне и беле боје. Каменови се стављају на пресек линија мреже. Слободни пресеци мреже који су суседни постављеном камену се називају "**слободе**". Када се камен једном стави на таблу, он се више не помера. Камен се не може поставити на пресек где **неће** имати ниједну слободу. Каменови исте боје који су повезани линијама мреже називају се "**група**" и они имају више слобода.



Сваки камен има максимално 4 слободе



Група каменова дели слободе

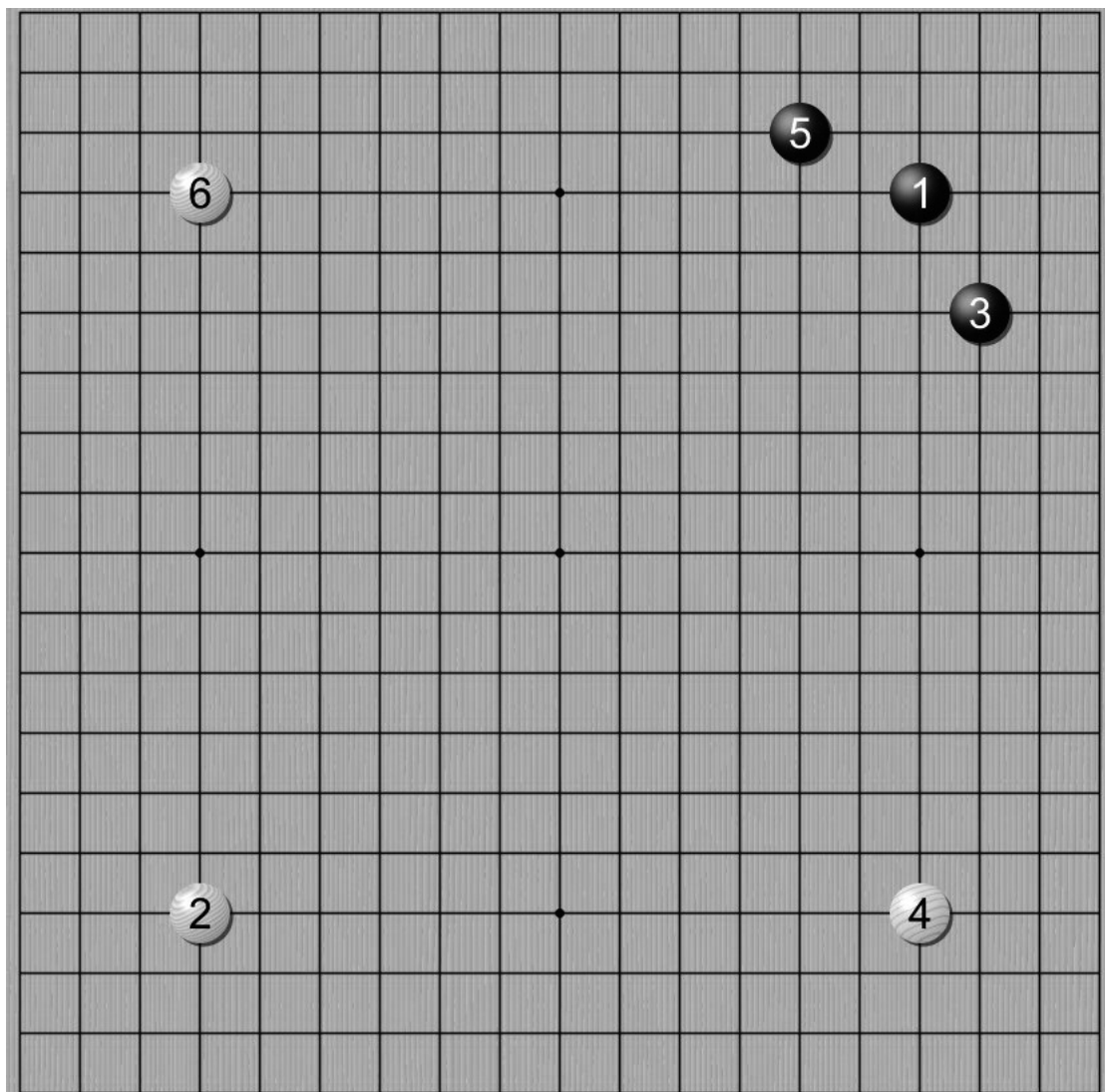


Ниједна слобода за црног

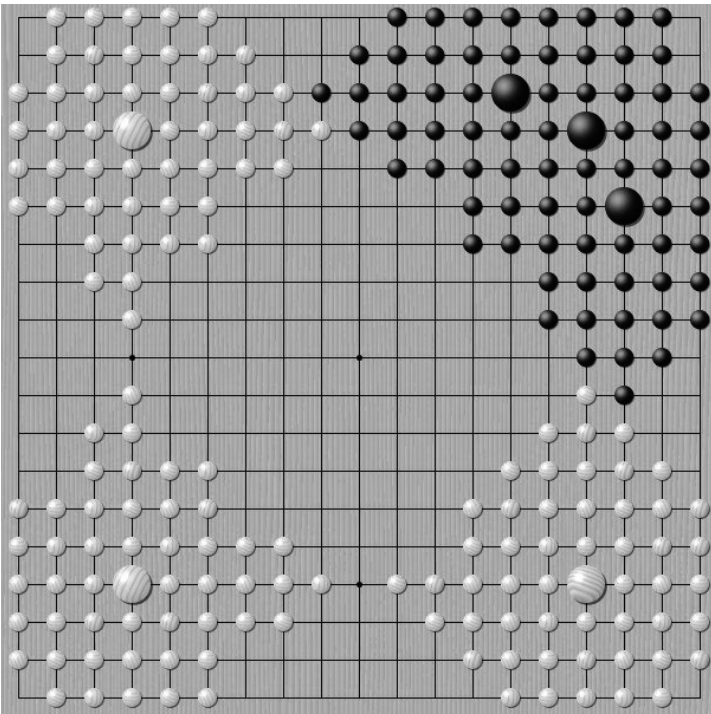
У Гоу не постоји специјална фигура и због тога су правила веома једноставна. Али сваки камен може да се одигра скоро било где на табли и то чини игру изузетно компликованом. Оба играча узимају каменове своје боје и наизменично стављају своје каменове, покушавајући да ограде што већу територију на табли (празни пресеци мреже, тј. "**поени**").

Игра почиње са празном таблом (у случају партије без хендикепа). Играч са црним каменовима игра први. Како би игра била равноправнија, пошто први потез даје предност, играч са белим каменовима добија одређен број поена на почетку звани "**коми**" (енг. komi). Тачна вредност се одлучује пре почетка партије и обично је између 5.5 и 7.5, где се пола поена додаје како би се избегао нерешен резултат, зван "**ђиго**" (енг. jigo).

Да сумирамо, за сада каменови могу скоро било где да се ставе и циљ је оградити што већу територију. У наредном поглављу ћемо објаснити најбољи начин да остваримо тај циљ у различитим фазама игре, али ћемо се за сада фокусирати на идеју да желимо да обезбедимо што већу територију са што мање потеза. Погледајмо пример.



Одличан пример неефикасности од стране црног. Ми треба да се раширимо што више, као бели. Поставити по један камен на различитим деловима табле је боља идеја него обезбедити мали део табле.



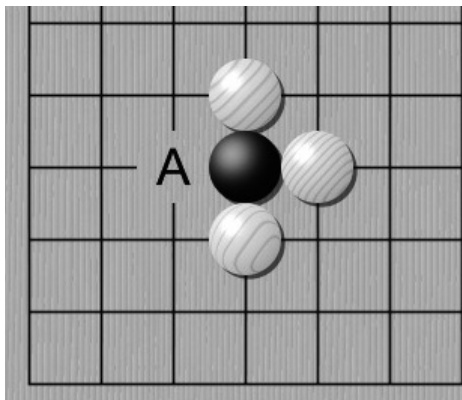
Процена броја поена и утицаја

Оба играча су одиграла по 3 потеза и сада је на реду црни, али који играч је ефикаснији у својим потезима? Делује да је црни обезбедио један ћошак, али је бели пожурео и први одиграо потез у различитим деловима табле, што значи да ће црни морати да се бори како би од белог одузео контролу над том територијом.

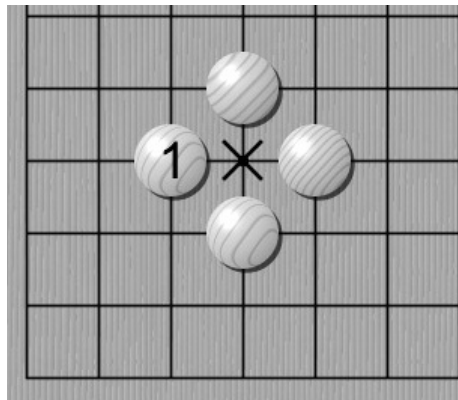
Наравно, бели неће успети да сачува сву обележену територију до краја партије, али одиграти први потез у једном делу табле даје велику предност за остатак партије.

► Заробљавање противникових каменова

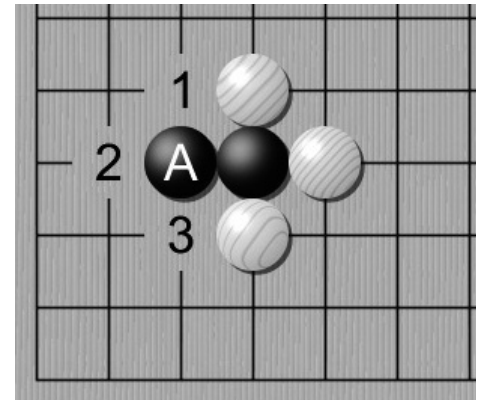
Следеће правило је заробљавање противникових каменова. Ово се постиже тако што се каменови потпуно окруже и све њихове слободе се попуне. Када је камен или група каменова заробљена, они се склањају са табле и додају се као поени на крају партије. Када каменови имају само једну слободу, и спремни су да буду заробљени, онда се та ситуација зове **"атари"** (енг. atari).



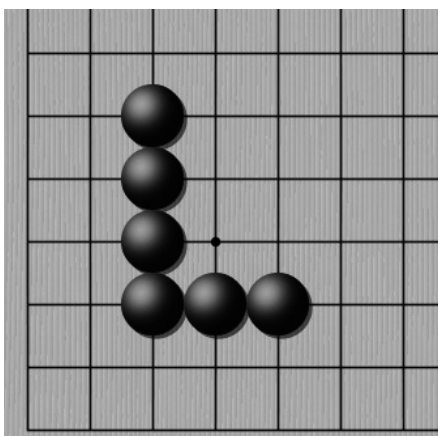
Црни камен има само једну слободу на А (атари)



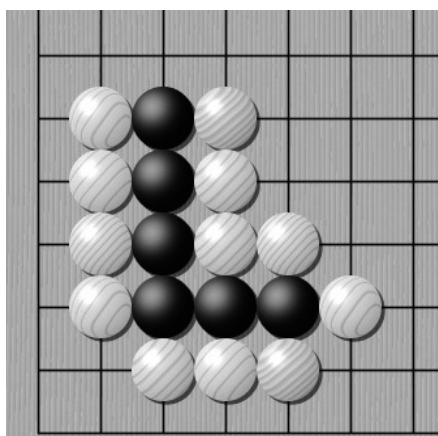
Када бели одигра овде, камен је заробљен и уклоњен са табле



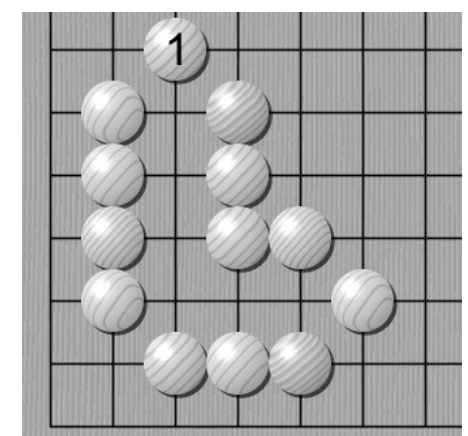
Зато обично црни игра овде и сада има три слободе



Веће групе деле слободе...

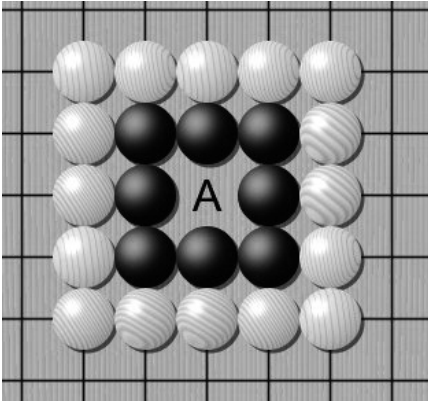


али и оне могу да буду заробљене...



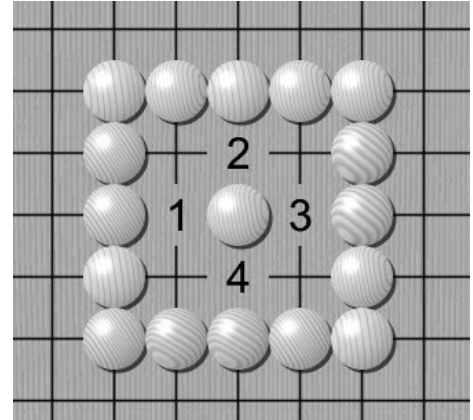
...и склоњене!

Поменули смо раније да јапанска правила не дозвољавају да се камен постави тако да група којој припада нема ниједну слободу, али нисмо могли да објаснимо зашто док нисмо објаснили заробљавање. Сада је јасно да би тако нешто водило ка "самоубиству" тог камена, односно групе којој припада, и до њиховог склањања са табле. Играње таквог потеза нам не би донелу никакву добит (осим у веома посебним случајевима) и забрањено је у скоро свим верзијама игре.



Црни не може да одигра на А јер тада цела група не би имала ниједну слободу...

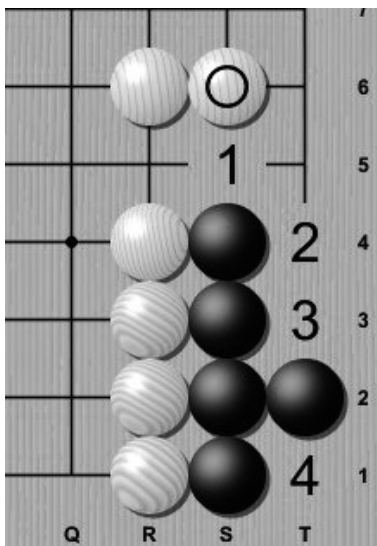
Али ако потезом заробимо противникову групу и на тај начин **стекнемо барем једну слободу**, онда можемо да одиграмо на поље које **пре** потеза нема ниједну слободу.



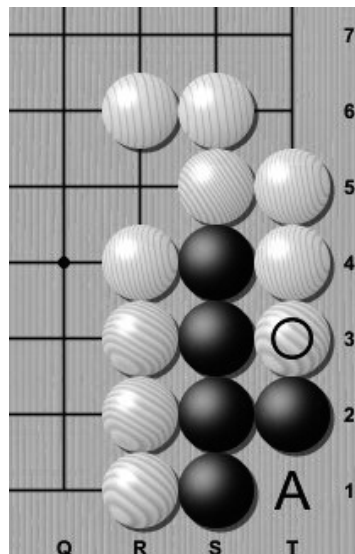
...али бели може! Тај камен заробљава и склања црну групу и уједно добија слободе. Заробљавање је једини начин да се одигра потез у таквој ситуацији.

► Једно око није довољно...

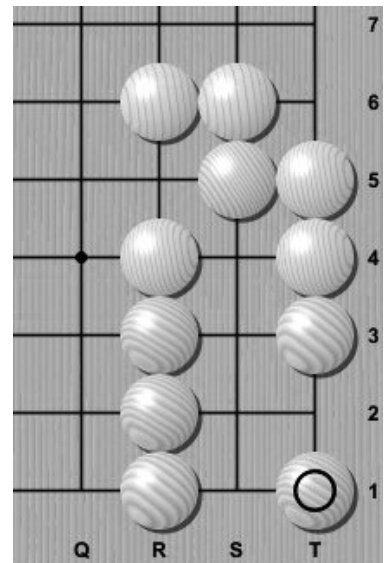
Једна слобода коју противник не може да попуни на тај начин се зове "**око**", али није довољно да наша група има само једно око како не би била заробљена. Поседовање једног ока нам даје предност, али ако је група скроз заокружена и налази се у **атариију**, онда противник може да одигра у око и зароби целу групу. У многим ситуацијама нам око, или потенцијал за стварање ока, доноси лажан осећај сигурности који ако нисмо пажљиви може довести до уништења (или "**смрти**") наше групе.



Наша црна група делује безбедно са четири слободе и једним "оком" на пољу 4. Бели не може да одигра на 4... За сада!



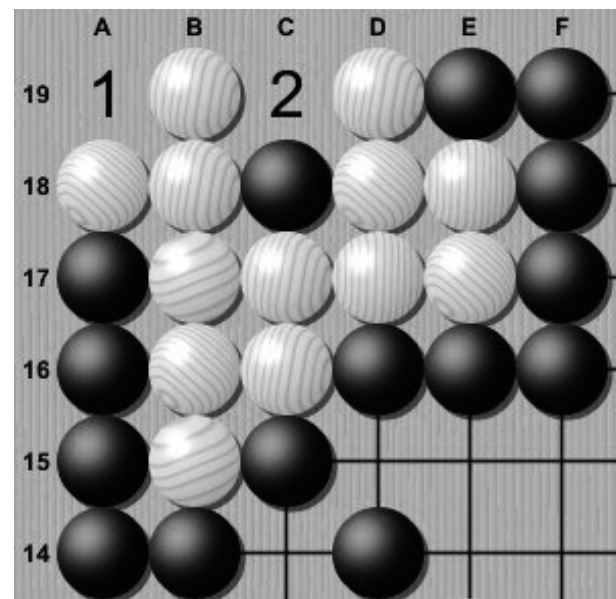
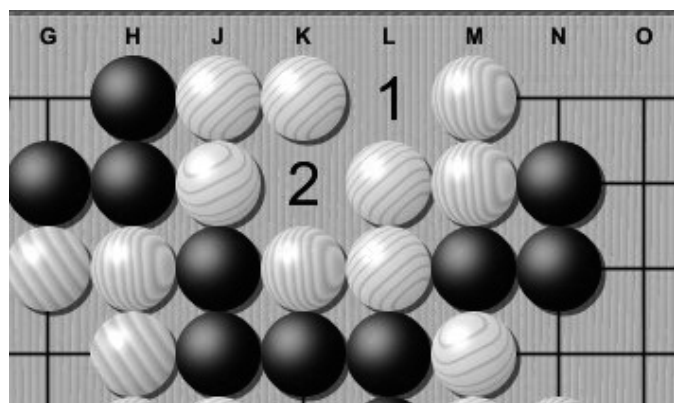
Ако запоставимо наша групу, она може постати заокружена. Када остане само једна слобода, бели може да одигра у "око"...



...и зароби нашу групу.

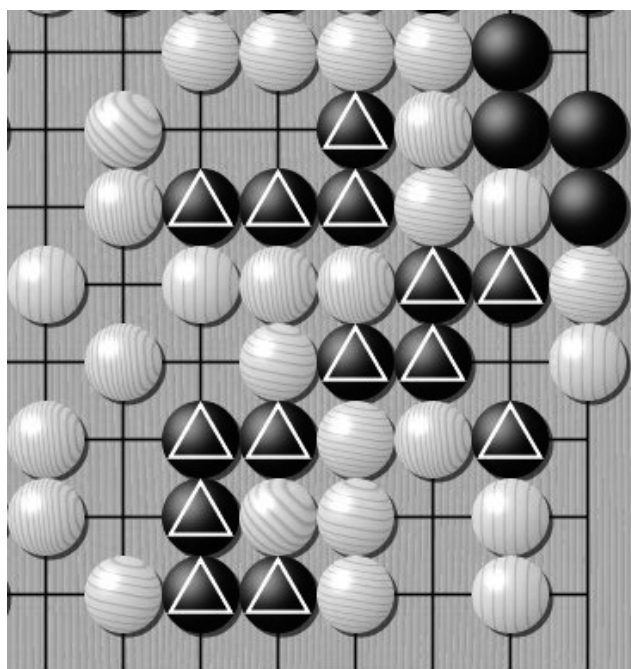
►► ... два ока су потребна!

Да би група била безбедна када је скроз заокружена, мора да обезбеди две слободе које противник не може да попуни. На тај начин, група не може да буде заробљена једним потезом. Дакле, **групе са једним оком могу бити заробљене а групе са два ока не могу**. Такве групе се зову "живе".

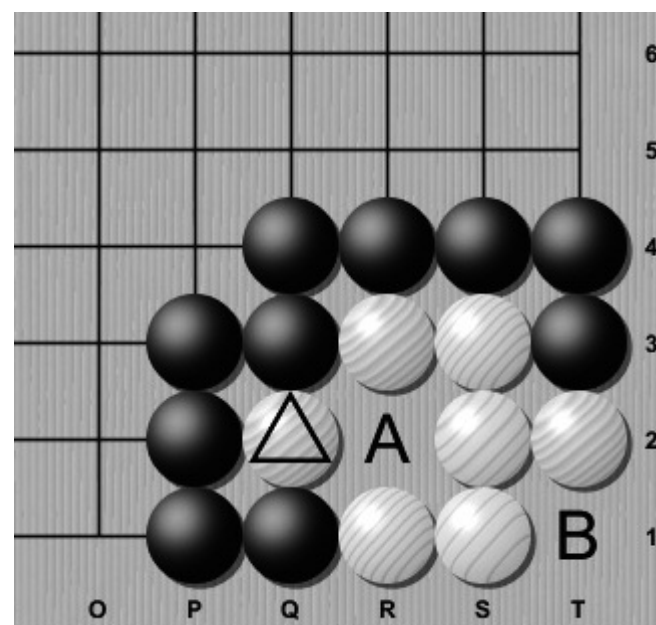


Лева и десна слика: Типичан пример групе са два ока. Приметимо да црни не може да попуни ниједну од слобода белог на пољу **1** или **2**, па бела група никада не може да се нађе под нападом, што значи да је група жива.

Ово правило заробљавања, заједно са правилом "два ока" доводи до интересантних ситуација и борби. Како игра напредује, територије и групе играча ће се сударити и у зависности како су каменови постављени, групе под јаким притиском могу да буду заробљене. Од посебног интереса су случајеви када формација каменова изгледа као око, али поседује слабост која дозвољава да група буде заробљена. Таква формација се назива "**лажно око**" и о њима ћемо причати више у наредним поглављима.

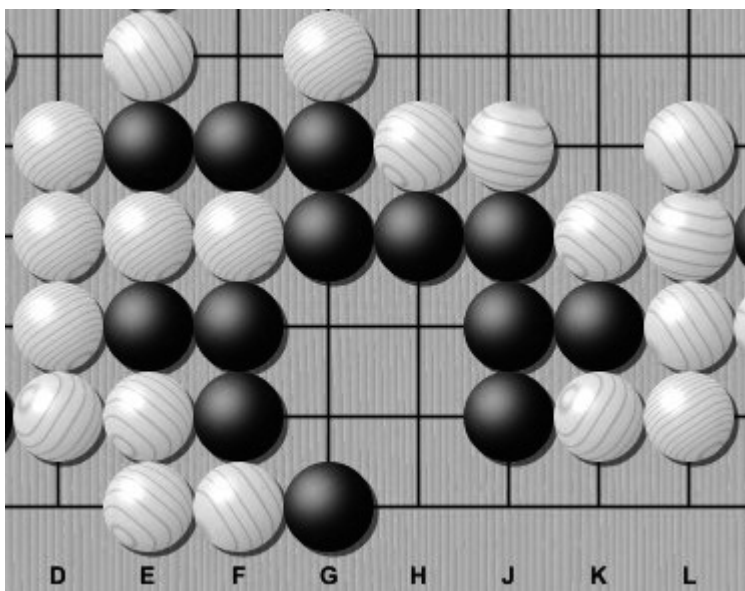


Коначан резултат после борбе у ћошку табле. Сви обележени црни каменови су мртви, јер не постоји довољно простора да се направи два ока.

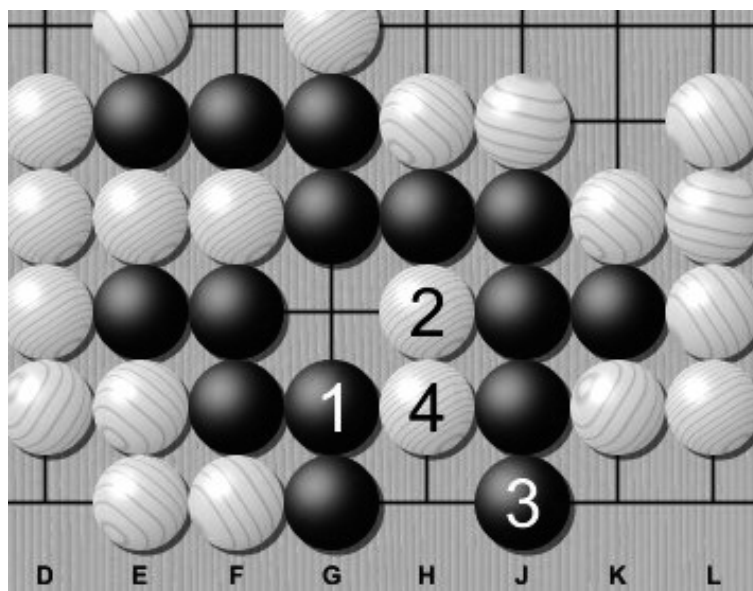


Поље **А** изгледа као око, али је у ствари лажно око. Означени камен може да се зароби, доводећи целу групу у опасност. Поље **В** је право око, али једно око није довољно.

Заробљавање противникове групе се још и назива "убијање групе". У великом броју случајева сам процес заробљавања оставља се недовршеним када је група у ситуацији да је без шансе за спасавање. Понекад како игра напредује, можемо запретити да "спасемо" једну од "мртвих" група, али то није најједноставније за планирање и извршавање, па је најбоље не дозволити да групе уопште дођу у такву ситуацију.



Бели је на потезу и црна група је мртва.
Ни на један начин не може направити
два ока...

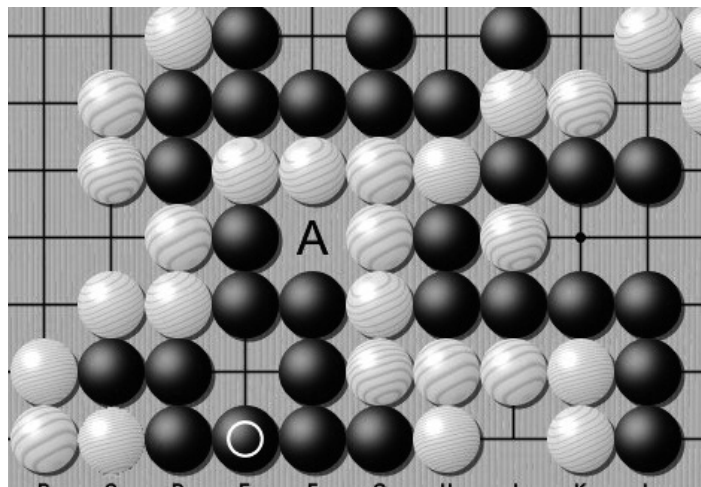


...чак ни када би црни био на потезу.
Црни може пробати и друге потезе али
ниједан не помаже.

Углавном, ако се група не може спасити чак ни када смо на потезу, група се сматра "**мртвом**" (изгубљеном) и не вреди улагати додатни труд и потезе покушавајући да је спасемо, пошто знамо да ће је противник заробити. Слично, не треба трошити потезе покушавајући да заробимо групу која се не може заробити чак ни када би први играли. Као што је већ објашњено, такве групе се сматрају "**живим**".

► Редак случај "дуплог живота"

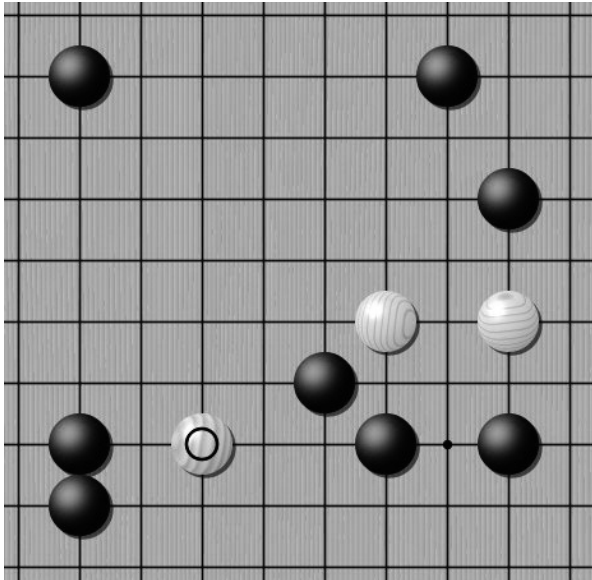
Понекад оба играча могу да имају групе са заједничке две слободе. Практично то значи да попуњавајући противникову слободу, попуњавамо и једну од наших слобода, па у следећем потезу наша група може бити заробљена а не противникова. Та ситуација када ниједан од играча не може да напредује са заробљавањем противникове групе се назива "**дупли живот**" или "**секи**" (енг. *seki*). Прављење такве ситуације у партији је ретко, нарочито ако су оба играча свесна такве могућности и покушавају да је избегну.



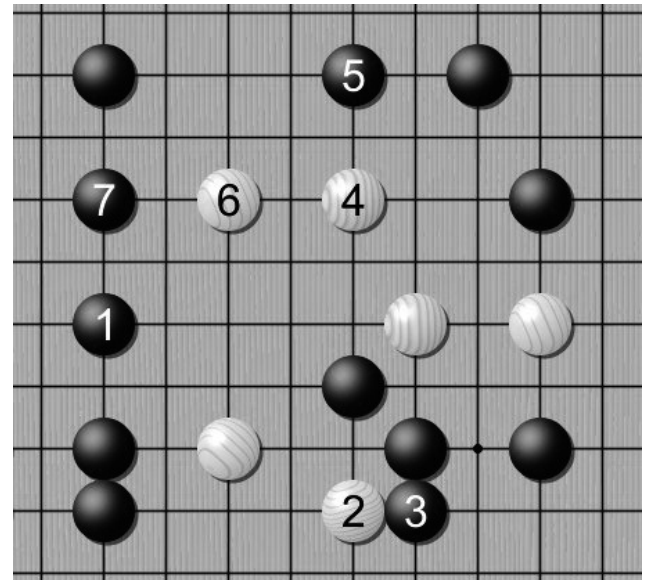
Први играч који одигра на А, ће довести своју групу у атари. Према томе, ниједан играч не жели да попуни ту слободу, па ниједна група не може бити заробљена.

► Заробљавање је добро, али...

Упркос свему томе, главни циљ игре није да се заробе противникови каменови, већ да се обезбеди што већа територија. Често је боље покушавати и претити заробљавањем, него заправо заробити. Ово је напреднији концепт о ком ћемо више причати касније, али је битно да имамо на уму јер су похлепа и агресивност најчешће грешке које играчи праве.



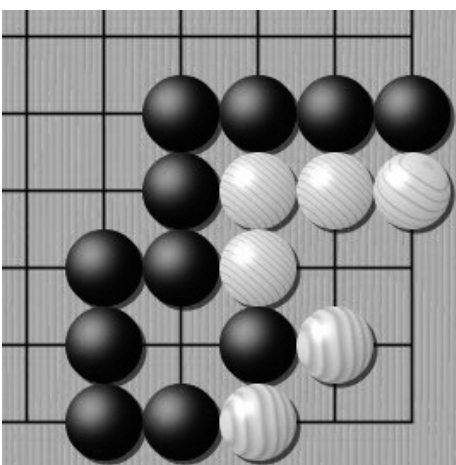
Наши инстинкти нас могу нагнати на блиску борбу против усамљених белих каменова у нашој територији, али је често боље напасти их из даљине.



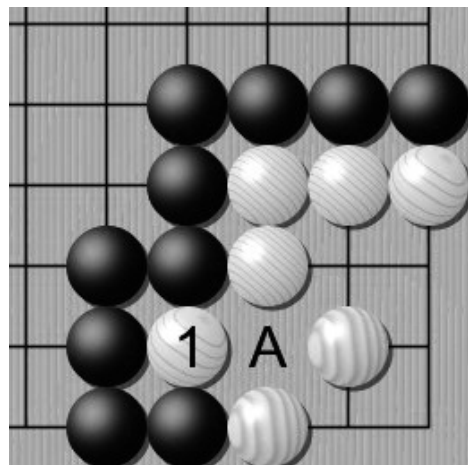
Ово је одличан резултат за црног. Бели каменови још увек **нису** живи, а црни добија потезе са спољне стране.

► Избегавање понављања

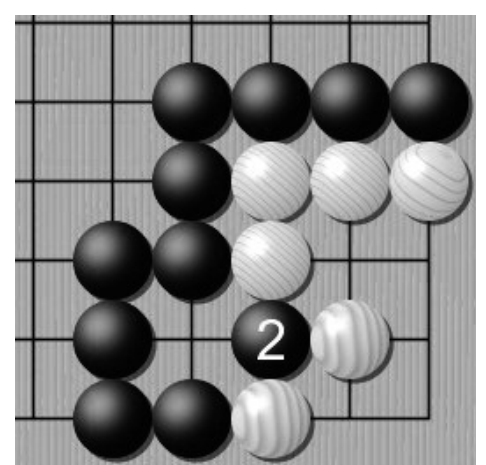
Последње правило игре је да не можемо **одиграти потез који ће поновити позицију на табли која се већ десила**. Ово доводи до посебне ситуације, назване "ко" (енг. ko), где би се каменови теоријски могли заробљавати до у бесконачност, али им то није дозвољено.



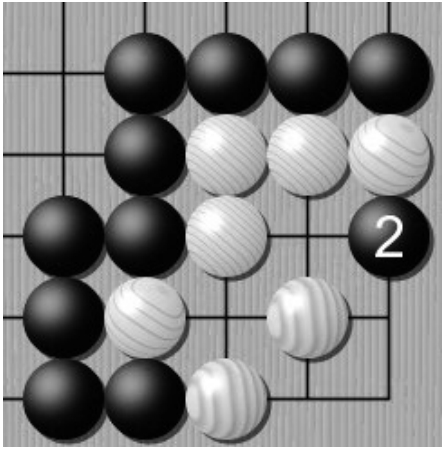
На потезу је бели и он може заробити камен...



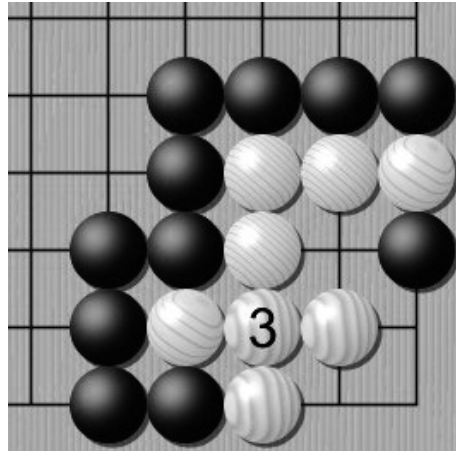
али је сада његов камен у ата-рију. Због правила коа он се не може одмах заробити...



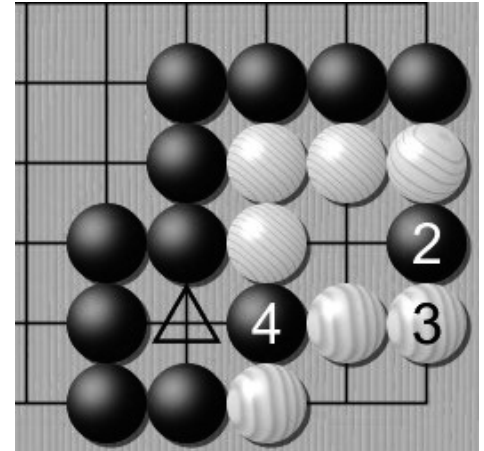
...иначе би се вратили на претходну позицију и тако би се ситуација понављала заувек. Према томе...



Црни је принуђен да одигра на другом месту...

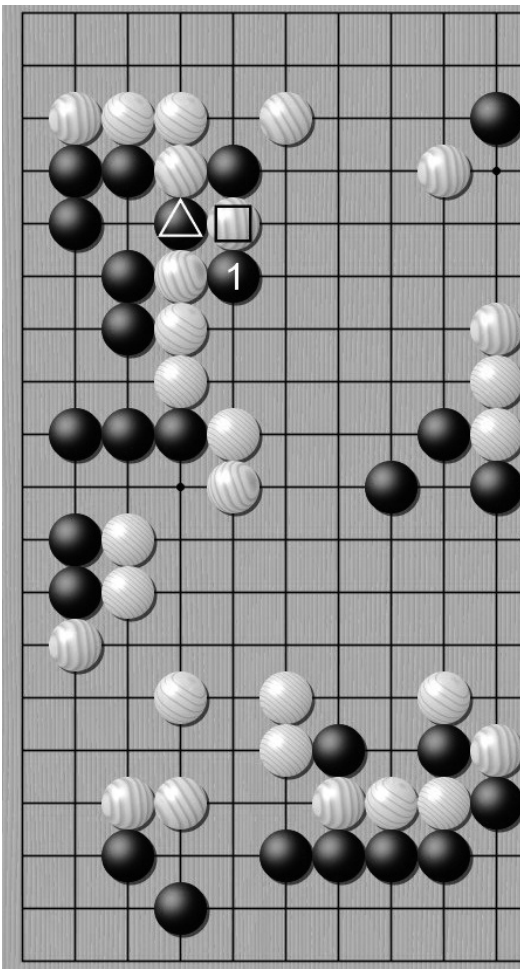


...и ако бели игнорише тај потез, он може да попуни слободно поље и победи ко борбу.

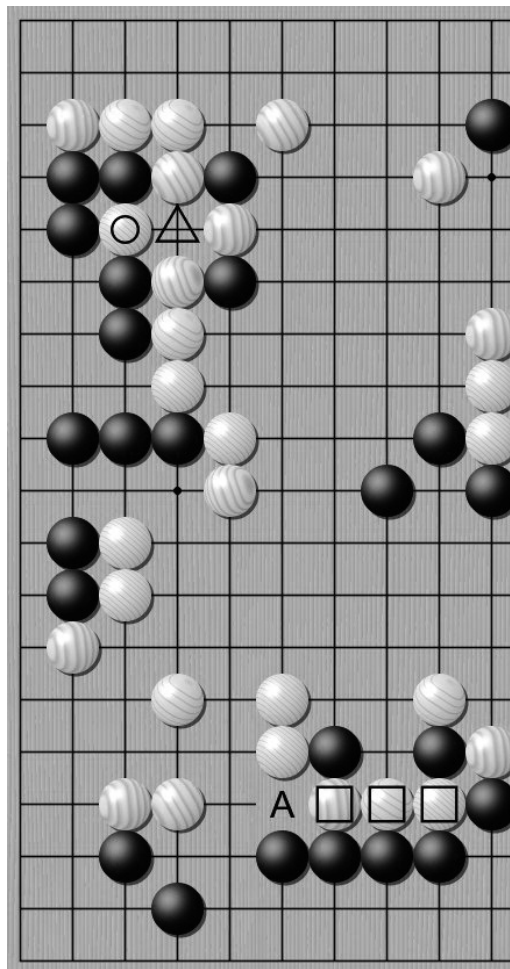


У супротном, црни сада може да зароби камен и бели је принуђен да одигра на другом месту пре него што зароби.

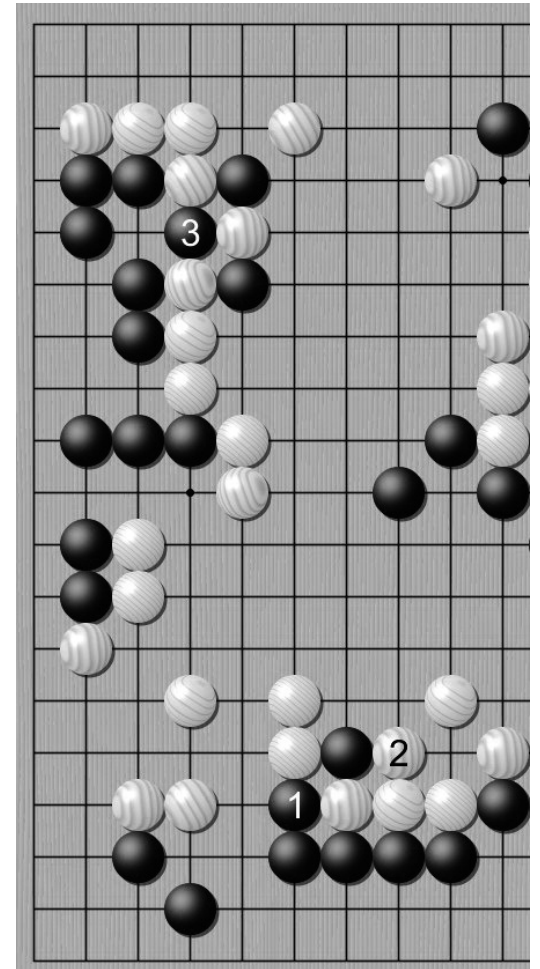
Ово правило спречава поменућу ситуацију понављања и ствара стратешки проблем где треба наћи потез негде другде на табли који представља довољно велику претњу (звана "**ко претња**"), како противник не би могао да попуни слободу. Процена вредности коа и претње је напредни проблем, који је ретко једноставан. Како би се идеја иза ко претње боље разумела, послужићемо се примером из праве партије:



Црни одигра потез **1** и прави ко са означеним каменовима као улогом. Црни прети да уђе у белу територију са десне стране од означених каменова...

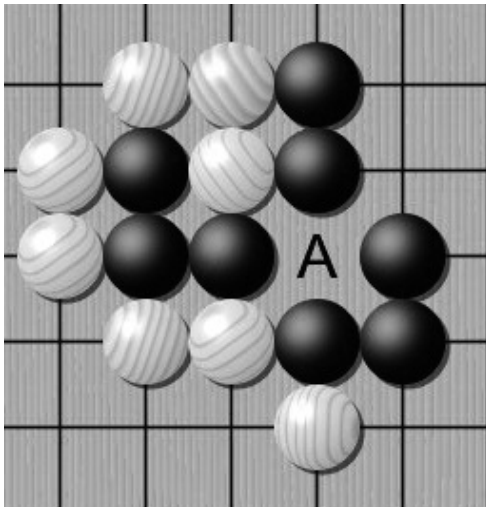


Бели заробљава камен и започиње ко. Црни не може да одигра у поље означено троуглом, па му је потребан потез на који бели мора одговорити. Потез на **A** прети великим бројем поена...

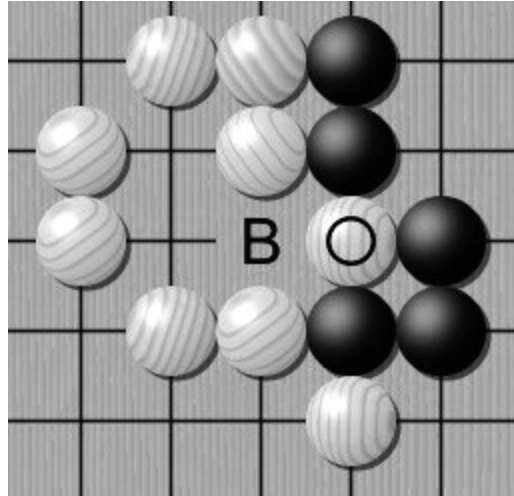


Црни игра ту. Бели одговара на потез црног и црни заробљава камен са **3**. Сада је на белом да нађе претњу и ко борба се наставља.

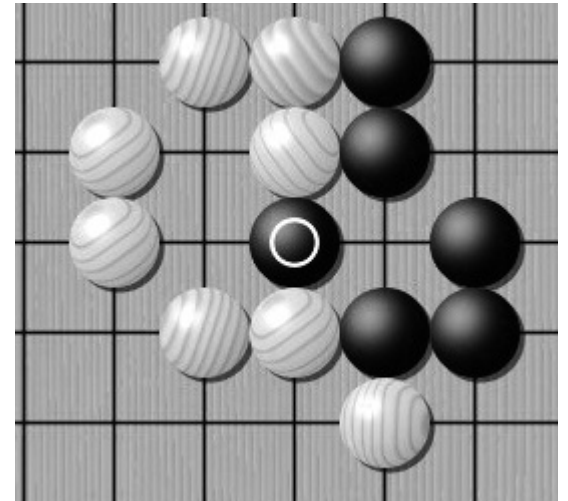
Још једна ствар која није очигледна на први поглед. Пошто правило спречава да се иста позиција на табли понови, правило се не примењује када је више од једног камена заробљено, пошто поновно заробљавање једног камена не понавља исту позицију на табли.



Играње на А можда изгледа као ко, али...



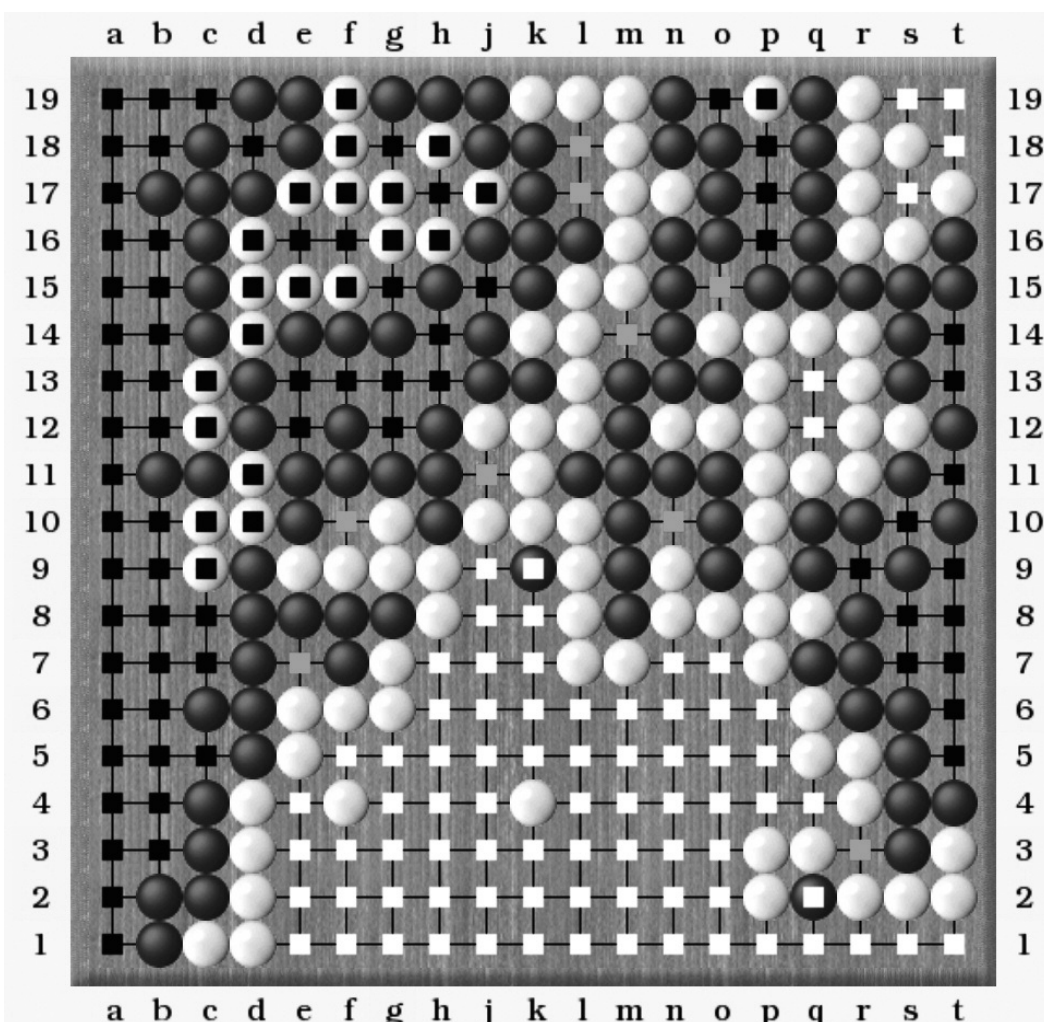
...црни може одмах да одигра на В...



...зато што позиција на табли није иста као на првој слици

► Бодовање и победа

На крају, морамо објаснити и како се бодује. Играч са више поена је победник. Као што смо већ објаснили, циљ игре је окружити што већу територију и празна поља која је играч окружио својим камењем су поени. На те поене додајемо број заробљених каменова, број каменова за које се оба играча слажу да су мртви и коми поене за белог.

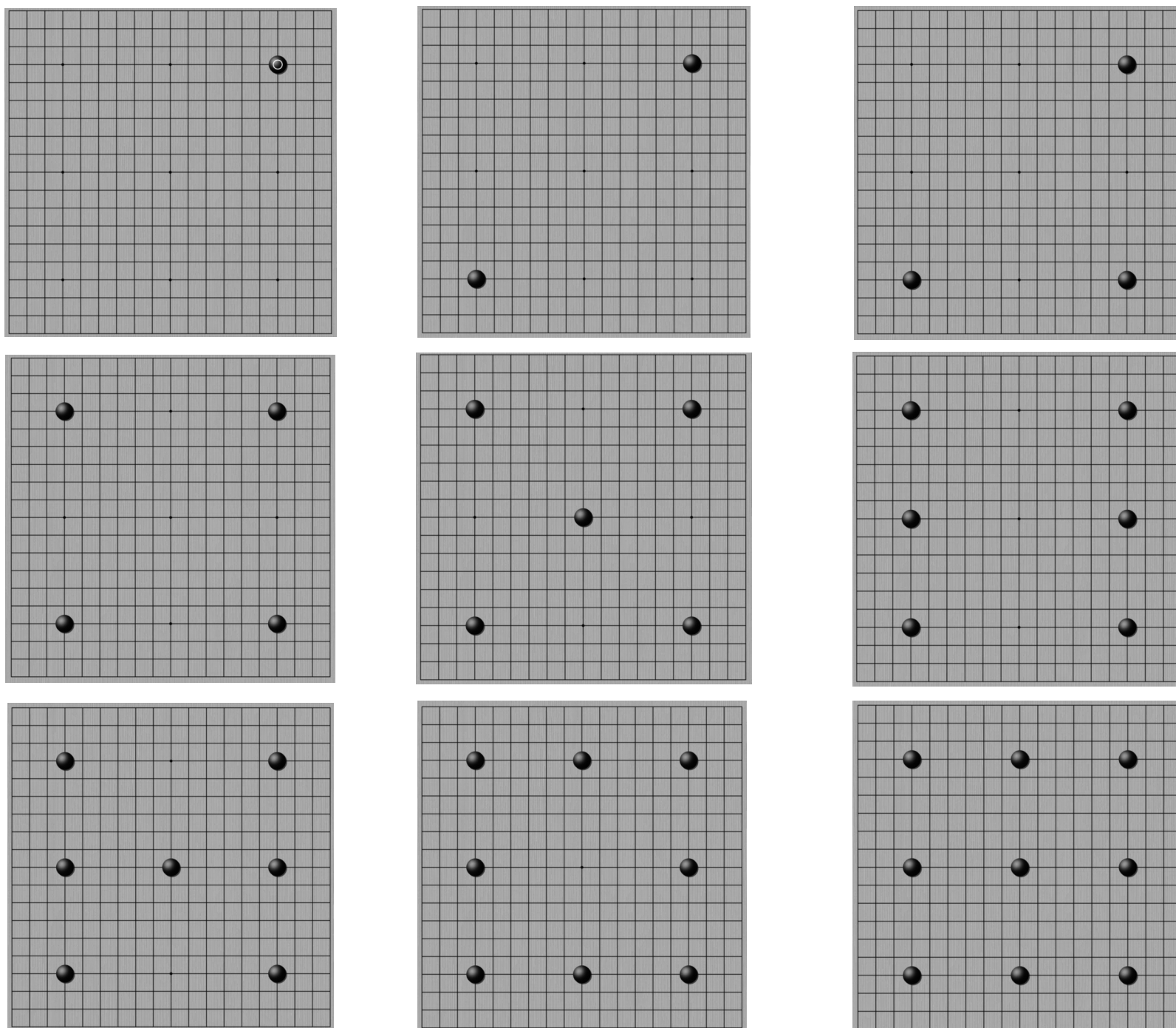


Бодовање Јапанска правила		
	●	○
Територија	+68	+77
Мртво камење	(2) +2*21	(21) +2*2
Затвореници	+3	+1
Коми		+6.0 (К)
Укупно	113	88
Резултат	Црни+25	

Пример једне игре. Црне и беле ознаке означавају територију тог играча. Каменови означени супротном бојом се сматрају мртвим. Сива поља се сматрају "неутралним", јер их не окружује само један играч. Када се све сабере, црни је победник са 25 поена предности.

► Го ранг и хендикеп игре за све

За разлику од већине игара где јачи играч лако победи слабијег, у Гоу постоји интересантан начин да се избалансира игра тако што ће слабији играч почети партију као црни и има неколико каменова на табли пре белог. Ово су хендикеп партије и број почетних црних каменова на табли се одређује у зависности од разлике у рангу (нивоу) играча. Сваки ниво разлике додаје по један почетни камен на таблу, али обично не више од 9.



Обично се поставља од једног од девет каменова у хендикеп играма, на приказан начин.

Го ранг се традиционално дели у "кју" (ученик) и "дан" (мајстор) нивое за аматере, док професионални играчи имају посебан дан ранг, које је изнад обичних дан нивоа. Вредност је опадајућа за кју ранг а растућа за дан ранг, где је 30 кју најнижи ранг а 7 дан највећи ранг за аматере, док је 9 дан највећи за професионалне играче и добија се освајањем посебних турнира.

30-20 кју	је обично ранг почетника. Играч овог нивоа обично само зна правила и има јако мало искуства.
19-10 кју	је обично играч који је или провео неко време читајући или је играо доста партија и на тај начин стекао основно знање о игри .
9-1 кју	је обично играч који се више посветио Гоу и почео да истражује све замршености ове игре. Ова књига је написана са циљем да омогући почетнику који је проучи да дође до ранга од 9 до 8 кјуа.
1-7 аматерски дан	је обично играч који је прешао границу повременог играча и обично је много озбиљнији у учењу ове игре.
1-9 професионални дан	су изнад аматерских нивоа и морају да прођу специјалан испит или такмичење како би остварили овај ниво. Овај ранг и дозвола за учествовање на професионалним турнирима могу да доделе само националне организације одређених земаља.

Рангови 30-10 кју се називају "двоцифрени кју" или скраћено ddk (енг. double digit kyu) а рангови 9-1 кју се називају "једноцифрени кју" односно sdk (енг. single digit kyu).

За кју и аматерске дан рангове, обично слабије рангирани играч добија онолико хендикеп каменова колика је разлика у рангу. За професионалне играче, разлика није толико изражена и обично се даје један хендикеп камен за три или четири ранга разлике.