

► Fra en begynder til begyndere

Jeg har brug for at forklare, at der er to hovedgrunde til at denne bog eksisterer. For det første; når det gælder den engelske version, så har jeg aldrig fundet en bog på det sprog skrevet ud fra en begynders perspektiv.

Go reglerne er ekstremt simple at lære og huske, men kompleksiteten af spillet er næsten ufattelig. På samme måde som en kunst studerende føler sig overvældet af det tomme lærred, **er en Go begynder overvældet af det tomme bræt**. Vi føler, at vi ikke har en klar strategi og ikke en tydelig begrundelse for at spille nogle træk. Vi ved også at vi ikke har færdighederne eller den dybe tænkning eller evne til at spille et "stort træk" eller orkestrere et storslået design over hele brættet. Hvert nyt træk vi møder (og der er så mange af dem) gør os nervøse. Vi føler os fortabte og vi prøver at forbedre os, men det er hårdt arbejde; forbedringen er ikke garanteret ved "blot" at studere og mere erfarne spillere ser ud til at forstå så meget mere end os.

Den store viden som en professionel eller høj-dan spiller besidder ser ud til at være udenfor vores rækkevidde og mange bliver "fortvivlet" eller "brænder ud" ved at betvinge sig viden om spillet. Men Go er ikke den slags spil, (u)heldigvis, så måske bør vi en gang imellem gå et skridt tilbage og gennemgå de fundamentale ting fra et mere simpelt/anderledes perspektiv. I den henseende prøver denne bog at dække så mange ting som muligt og gøre dem så simple og klare som muligt.

Så, hvorfor bør du læse denne bog? Den er rettet mod to typer mennesker:

a) dem som vil introducere deres venner til spillet, der ikke kender til det, og præsentere dem en begyndervenlig tilgang, som forhåbentlig ikke vil afskrække dem, og få dem til at eksperimentere med træk og spillestile;

b) to-cifrede kyu spillere, som jeg håber, vil finde nogle basale ideér i bogen, så de kan forbedre sig, netop ved at bogen er skrevet på en sådan måde, som deres egen tankegang er og dermed bliver absorberet nemmere.

Den anden hovedgrund er, at ifølge min viden, så ser der ikke ud til at være en gratis bog, som vi kan dele legalt, hvis vi skal sprede viden om Go spillet til nye spillere i ethvert land. Jeg ville bidrage med noget som kunne deles nemt og legalt. En bog, som ikke krævede forhandlinger og bogforlag, som skulle koordinere oversættelser og stå for distribution.

Verden har så mange lande og så mange sprog, og ikke alle borgere har nok engelskkundskaber til at studere en tekst skrevet på et andet sprog. Men ressourcer og bøger på ethvert modersmål er ikke let tilgængeligt, så jeg følte at der skulle gøres noget ved det.

Denne bog er en del af et projekt som stræber efter at udfylde dette tomrum. **Det er mit mål at gøre bogen gratis tilgængelig til så mange mennesker som muligt i så mange sprog som muligt.**

Jeg må indrømme, at denne bog er, så vidt jeg ved, den eneste som er skrevet af en person, som ikke er en professionel Go spiller eller en høj dan amatør, men du skal ikke være en professionel for at skrive en begynderbog. Forhåbentligt vil førnævnte målgrupper finde bogen brugbar og mange andre mennesker vil forsøge at tilslutte sig mit arbejde med denne idé/dette projekt. Go situationen i mit hjemland, Grækenland, var afgørende for tilblivelsen af dette projekt. Mens jeg skriver disse linjer var der intet Go "Forbund" i Grækenland, ikke engang en etableret Go Klub i landet. Der eksisterer 20-30 mennesker som faktisk spiller hvert år og aktivt gør alt hvad de kan for at repræsentere spillet i og udenfor landet.

Vi gør alle vores bedste, men kan vi sprede ordet om dette vidunderlige spil uden klubber, uden en organisation eller uden muligheder for at kunne undervise? **Det kan vi ikke.** Vi har brug for en måde at undervise. En måde som får flere mennesker til at sætte pris på spillet og deltage. Jeg tror det bedste værktøj i den henseende er en bog, så jeg skrev en, fordi det var det bedste jeg kunne bidrage med i vores fælles indsats. **Udenfor denne kontekst, virker denne bog måske forgæves og endda på grænsen til blasfemi i forhold til hvad den prøver at opnå,** men det har aldrig været et spørgsmål om forfængelighed. Og måske havde andre lande og sprog også brug for en bog. Jeg har lagt mærke til holdene i PandaNet EU championship. Mange af holdene, i lande som vores, ser ikke ud til at have ret mange unge spillere. **Ved at stille en bog til rådighed for i de unge på deres eget sprog vil være en stor hjælp.**

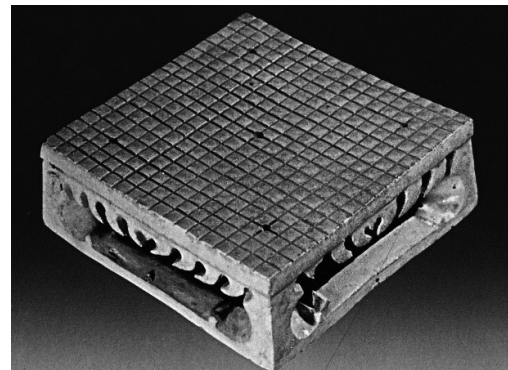
Lige en sidste ting inden du går videre til det egentlige indhold i bogen. I mit job som skolelærer, hvor jeg underviser i programmering, har jeg opdaget noget: Børn begynder at kede sig, hvis du fortæller dem noget nyt, uden at forklare dem, hvorfor denne nye ting er vigtig, brugbar og spændende. De vil finde det besværligt eller ubrugeligt. De tænker, at det bare er "mere arbejde" for dem. Den løsning jeg fandt på problemet var, at vise hvordan idéen kunne **omsættes til praksis** i et rigtigt program med det samme, så snart jeg havde forklaret dem det. Dette betød selvfølgelig, at de **på det tidspunkt** ikke helt forstod hvad der skete, men deres nysgerrighed var pirret. Det gik op for dem, at de de lige havde lært faktisk var brugbart og ikke et eller andet vagt og kedeligt. Så, jeg brugte præcist den samme idé i bogen, så når jeg introducerer noget nyt, prøver jeg med det samme at vise et eksempel fra et rigtigt spil og de tanker og beslutninger, der lå bag ved disse træk. Jeg opfordrer alle til at læse de mere komplekse eksempler og at prøve at spille trækkene præsenteret i diagrammerne på et rigtigt bræt, eller i en Go editor, og jeg håber, at dette vil have samme gavnlige effekt, som det har på mine studerende. Hvis du ikke forstår det hele med det samme, **så vær ikke urolig.** Ved slutningen af bogen, ligesom slutningen af et skole semester, så vil alting stå mere klart.

Tak for din tid og troen på denne bog,
Haris Kapolos, 3 Kyu DGS

► Før og nu

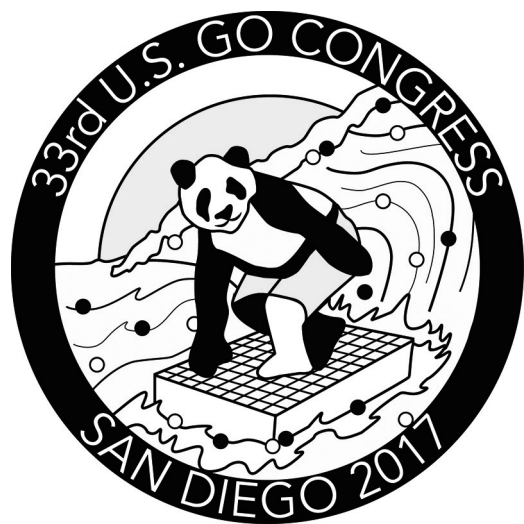
Go / Igo (Japansk) / Weiqi (Kinesisk) / Baduk (Koreansk), eller også kendt som “omringelsesspillet,” er et to personers strategispil, som blev opfundet i Kina for omtrent 2.500 år siden og er dermed nok det ældste gamle brætspil, som stadig spilles den dag i dag.

Legender fortæller, at det var skabt enten af den gamle kinesiske kejser Yao eller hans rådgiver for at undervise kejserens arvinger i at begå sig i verden og lære dem disciplin og balance. Andre sagde, at det er udviklet sig fra gamle krigsherrers og deres kort, hvor de brugte sten til udstikke deres strategi. Hvad sandheden om spillets oprindelse end er, så er sagen, at Go var så vigtig i det gamle Kina, at det blev betragtet som en af de fire fine kultiverede kunstner, ved siden af kalligrafi, maleri og at spille på musikinstrumentet guqin.



Gammelt Go bræt

Go nåede også høj status i Japan i Edo perioden (1603-1868), hvor Shugunatet etablerede ministeriet for Go (“Godokoro”) og fire huse til at undervise i spillet Go. Den moderne version af spillet er mest af alt baseret på dengang og det er derfor vi i denne bog mest fokuserer på de japanske regler for at gøre tingene simple for nye spillere. I dag har spillet selvfølgelig ikke ministerier, men det er stadig højt anset som spil, og mange steder som en form for kunst og de tidligere Go titel holdere er stadig højt respekterede.



U.S.A. har afholdt mere en tredive Go kongresser

I Kina, Japan og Korea er der mange titler og mesterskaber for den professionelle Go verden, såvel mange internationale konkurrencer for både professionelle og amatører. Det blev i 2008 estimeret at mere end 40 millioner spillede spillet, de fleste i asien, men siden da er spillet spredt hurtigt uden for sine traditionelle områder, specielt i U.S.A, hvor American Go Association begyndte at certificere professionelle spillere siden 2012. I Europa blev den første professionelle certificeret i 2014 af European Go Federation.

Spillet fandt sig selv i rampelyset da en kunstig intelligens, kaldet AlphaGo, lykkedes at besejre to af de bedste Go spillere i det årti, Lee Sedol og Ke Jie, hvilket skabte røre både i Go og computer videnskabs fællesskaberne, som spredte ordet om spillet over hele verden.

►► Men hvorfor skal vi være interesseret i det?



Yasutoshi Yasuda 9p
en pioner i at fremme
undervisning i Go på skoler

Nå, hvorfor skulle vi være interesserede i nogle spil overhovedet? Jeg tror, at det er spørgsmålet, vi skal svare på først. I mange lande i den moderne verden, er spil blevet henvist til noget, som er fra en tidligere tid, der er forbeholdt små børn og teenagere, mens voksne ses som umodne og utjekkede, hvis de bruger tid på at lære at spille et spil. Selv i tilfældet med børn, opfatter de fleste forældre spil som noget, barnet bør gøre for at distrahere sig selv, så forældrene får noget stille tid sammen, eller noget forældrene spiller sammen med deres børn for fællesskabet og have det sjovt. Men er spil virkelig en distraktion?

Før vi går videnskabeligt til værks, er det værd at bemærke at spil i sin natur stadig er en af vigtigste måder, hvor en generation af hvilken som helst art, kan overføre viden til deres yngre afkom. Så, uden egentlig videnskabelig grundlag alene kan empirisk observation fortælle os, at spil er en mere seriøst sag end mange mennesker forestiller sig eller giver dem kredit for. Tages videnskab ind i ligningen, er der en overflod af studier der indikerer at spil faktisk kan forbedre børns opførsel, hukommelse, koncentration, intuition, selvkontrol og dere intelligens generelt. Ikke alle spil gør det naturligtvis, men Go kommer meget tæt på at give flest fordele på den samme tid. Træning af dit sind følger de samme basale principper som træning af din krop. På samme måde som du måler din fysiske vækst ved at bøje nogle bestemte muskler, så bøjer spil dine "mentale muskler", så lad os se på et lille udsnit af, hvad Go gør:

- Det får dig til at revurdere din opførsel og din karakter fordi det er et spil, som aktivt straffer grådighed, misundelse, vrede og hensynsløshed;
- Det træner din hukommelse fordi du til sidst bliver nødt til at huske former, der leder dig til at vinde en kamp og dem, der ledte dig til at tabe en;
- Det forbedrer din koncentration og intuition, fordi Go brættet og de situationer som opstår ofte er komplekse og unikke;
- Det øger din forestillingsevne, fordi du bliver nødt til at tænke forud;
- Go er ikke et spil, hvor du kan vinde ved en tilfældighed; du bliver nødt til at udtænke kort- og langtids strategier for at opnå dine mål;
- Det udfordrer din intelligens fordi, at sætte førnævnte mål ikke er en nem bedrift;
- Det forbedrer din evalueringsevne, fordi i det store hele er mulighederne mange, og de skal vurderes løbende;

“Hvordan kan Go gøre alt det?” kan du spørge. Tja, bliv her lidt endnu og du vil se. Jeg lover at det bliver en interessant rejse. Men vent, er alle disse her ting kun for børn? **Vi vil også være med!**

Hvorfor kan vi voksne ikke høste alle disse fordele også? Samfundet fortæller os at spil er for børn, men det passer ikke. Det er blot en mangelfuld opfattelse af hvad voksne burde bruge sin tid på og hvad de ikke skulle bruge den på, og tilsyneladende tror samfundet at en voksen er færdig med at vokse og færdig med at have det sjovt. Det er nok sandt, at vi ikke kan vokse med samme hastighed og effektivitet som et barn kan, men vi kan så sandelig forbedres som menneskelige væsener i hvilken som helst alder, eller i det mindste prøve at bevare den mentale skarphed, som vi allerede har opnået.

Hvis en kryds og tværs er god nok mental øvelse til at holde dit sind skarpt, hvorfor så ikke et spil så komplekst og udfordrende som Go?

Hvorfor ikke? Men nu ikke mere snak! Lad os se hvordan spillet spilles.

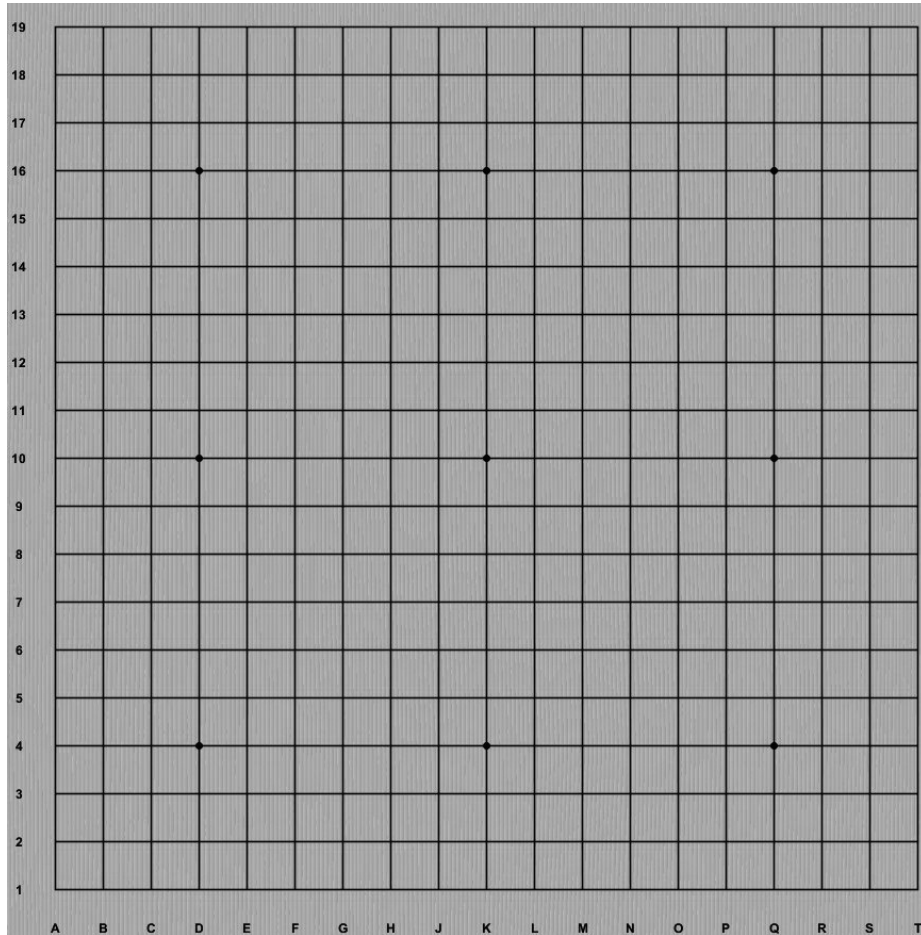


Go rejser overalt og kan spilles alle steder.

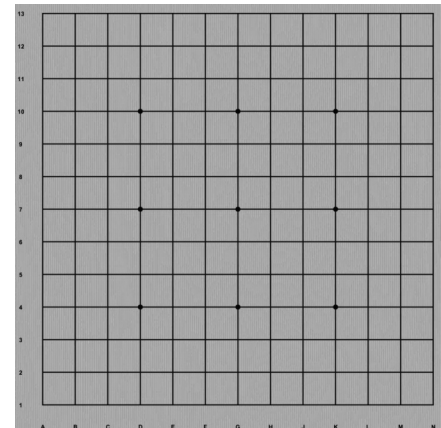
Kilde: Ailin Hsiao (Taiwanese 2p)

► Brættet og placering af sten

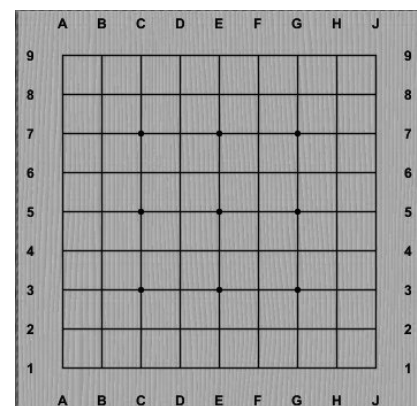
Go spilles på en plan overflade (Som regel af træ) som inddeles i et rektangulært gitter af linjer, med dimensionerne 9x9, 13x13 og 19x19, som er de mest almindelige i moderne tid. Den horisontale dimension er som regel repræsenteret med bogstaver og den vertikale dimension med tal.



Et tomt 19x19 bræt

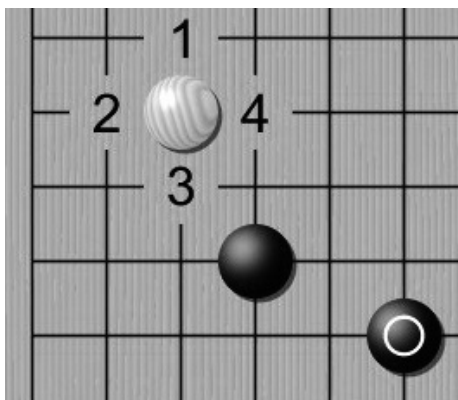


Et 13x13 bræt

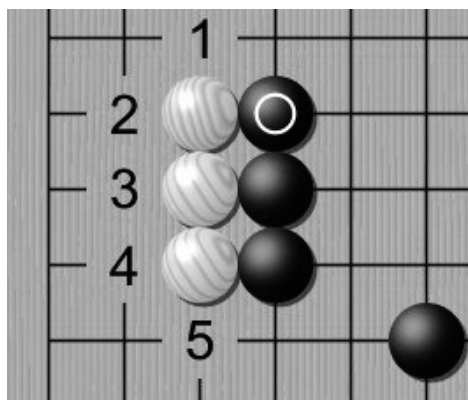


Et 9x9 bræt

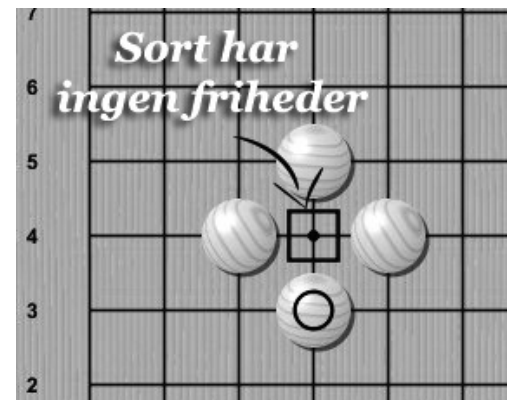
Brikkerne som de to spillere benytter til at spille med kaldes "sten" og er én af de to farver, sort og hvid. Stenene spilles i gitterets skæringspunkter (Altså på de punkter hvor linjerne mødes, inklusive kanterne og hjørnerne af brættet) og alle brikker er lige. De ledige tilstødende gitterpunkter ved en stens position kaldes stenens "**friheder**". Og en sten kan ikke flyttes, når den er lagt på brættet og den kan heller ikke spilles på et punkt, hvor den ikke vil have nogle friheder. Sten som er forbundet med hinanden via gitterlinjer kaldes en "**gruppe**" og de deler alle friheder.



Hver enkelt sten har et maksimum på fire friheder



Grupper af sten deler friheder

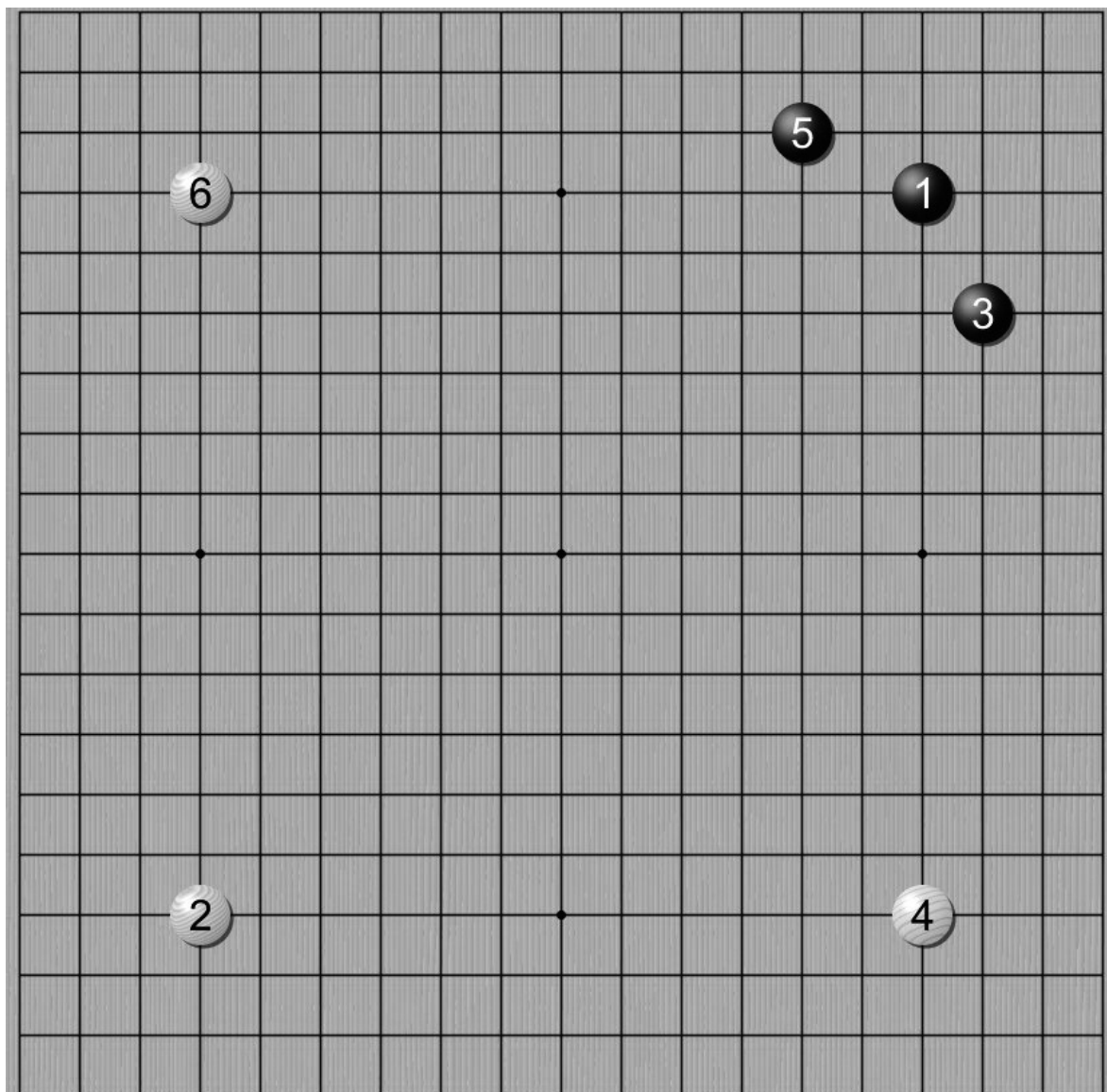


Sort kan ikke spille der

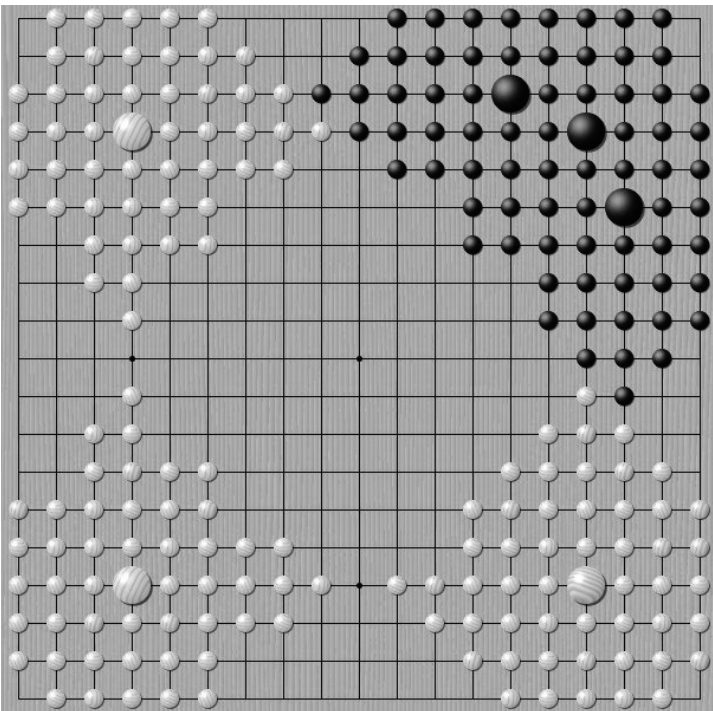
I Go er der ikke specielle typer brikker og det er det, som de basale regler nemme at lære. Men hver sten kan placeres næsten overalt på brættet og det er det, som skaber spillets umådelige kompleksitet. Hver spiller har sten i en bestemt farve og de skiftes til at lægge en sten, og prøver at omringe mest territorie på brættet (Regnet som tomme punkter i brættets gitter, eller helt enkelt som **“point”**), som de kan.

Spillet starter normalt med et tomt bræt og spilleren med de sorte sten begynder først. For at spillet skal være balanceret, da det at starte først anset som en fordel, så får den hvide spiller nogle point som compensation (kaldt **“komi”**). Det eksakte komi tal er bestemt af spillerne før spillet begynder og varierer typisk mellem 5,5 og 7,5, hvor det halve point skal forhindre uafgjort (kaldt **“jigo”**).

For at summere op, så kan vi placere vores sten næsten hvor som helst, hvor vi vil og målet med spillet er at omringe så meget territorie som muligt. Vi vil i næste kapitel uddybe hvad den bedste måde til at opnå det mål i forskellige faser af spillet-, men for øjeblikket lad os fokusere på den åbenbare idé, at vores sten skal sikre og omfatte så meget område som muligt med så få træk som muligt. Lad os kigge på et eksempel.



Et klassiske eksempel på ineffektive træk gjort af Sort. Vi har brug for at sprede vores vinger og flyve ligesom Hvid. At sikre en lille del af brættet er værre end at placere de første sten på så mange områder af brættet som muligt.



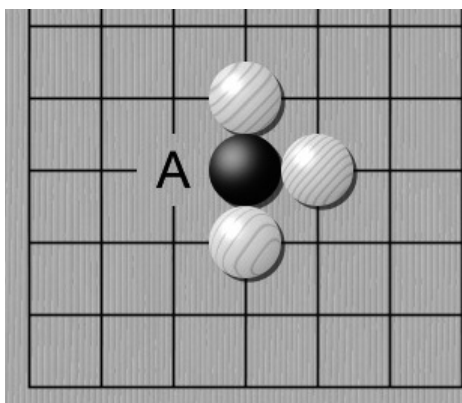
Et estimat af point eller indflydelse

Begge spillere har foretaget 3 træk hver og det er Sorts tur, men hvem af de to spillere er mere mest effektiv med sine træk? Sort virker til at have sikret et hjørne, men Hvid har skyndt sig at placere sine sten først i et større område, hvilket gør at Sort skal kæmpe hårdt for at få taget kontrollen af de områder tilbage fra Hvid.

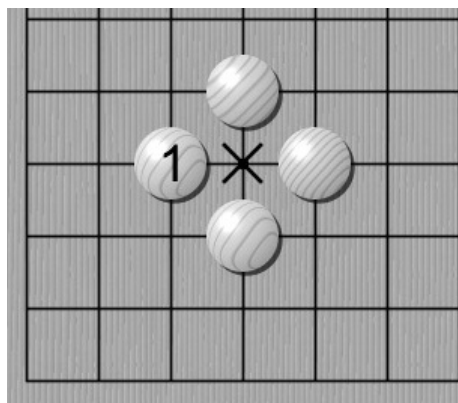
Selvfølgelig vil hvid ikke få lov at beholde alle de markerede point ved slutningen af spillet, men at spille først i et område giver dig en stor fordel i resten af spillet.

► Erobring af fjendens sten

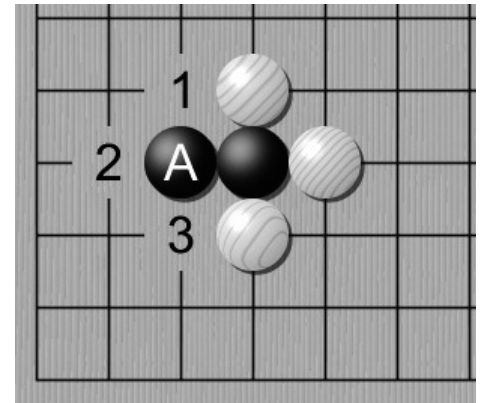
Næste regel er erobring af fjendens sten. Dette opnås ved at omringe din modstanderes sten fuldstændigt og fjerne alle deres friheder. Så snart en modstanders sten eller en gruppe af sten er erobret fjernes de fra bordet. Disse sten betragtes som **“fanger”** og lægges til din afsluttende score. Når vores sten kun har en frihed tilbage og de er klar til at blive erobret, kaldes det **“atari”**.



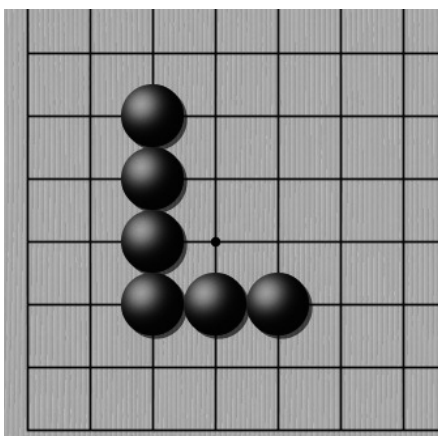
Sort har kun en frihed ved “A” (atari)



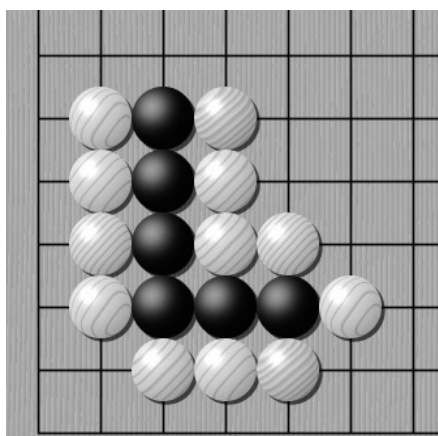
Når Hvid spiller der, er stenen erobret og fjernes



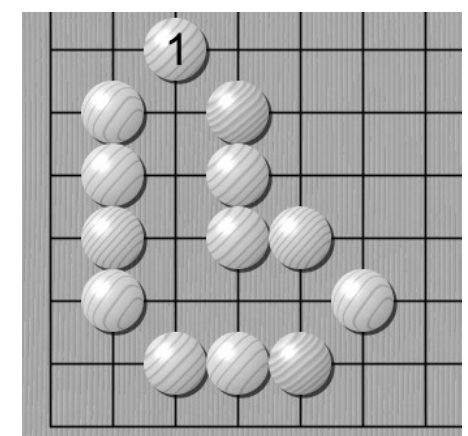
Så, sædvanligvis vil Sort forlænge og slutter dermed med tre friheder



Store grupper deler friheder ?

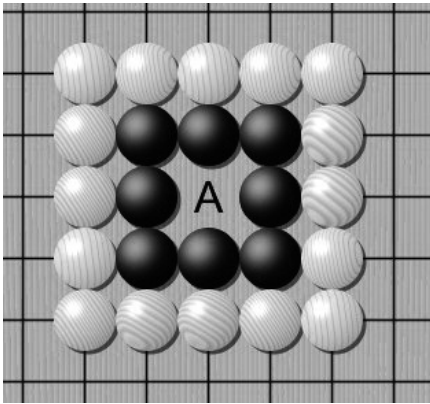


men de kan stadig erobres...



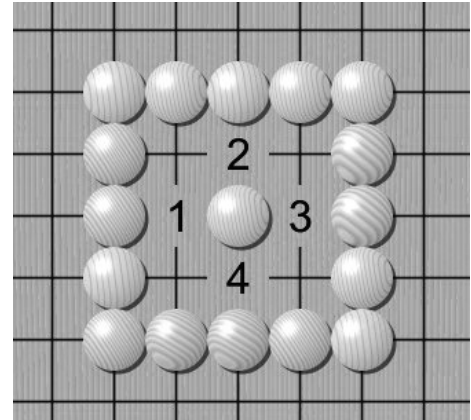
og fjernes!

Vi nævnte tidligere, at det i de japanske regler ikke er tilladt at spille, hvor der ikke er nogle friheder, men da vi ikke havde talt om erobring endnu, var det umuligt at forklare hvorfor. Nu er det tydeligt, at noget som ligner "selvmord" for stenen, eller gruppen af sten, hvortil den var tilføjet, ville betyde deres selvfjernelse. At udføre sådan et træk giver os ingenting (kun i meget særlige tilfælde) og derfor er det forbudt i mange versioner af reglerne.



Hvis Sort spiller **A**, så har gruppen ingen friheder, så derfor kan Sort ikke spille der...

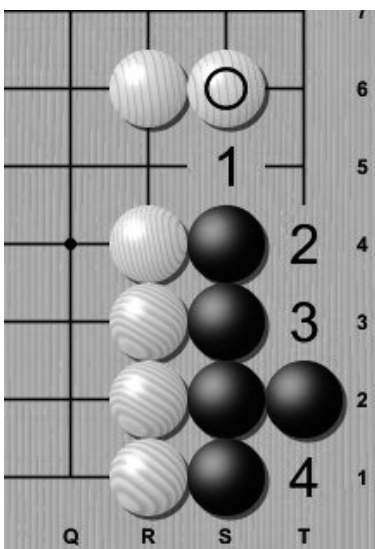
Denne regel betyder også, at vi kan spille på et sted som ikke **havde** nogle friheder, da vi spillede det, men det krævede mindst en frihed at erobre en modstanders sten.



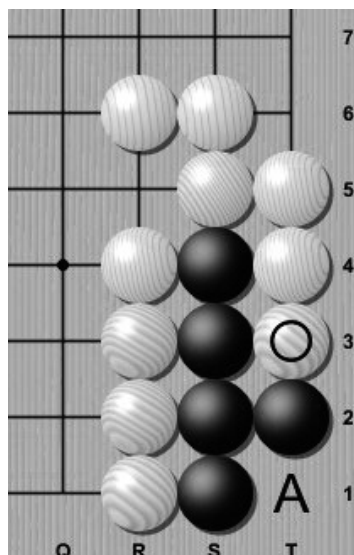
...men Hvid **KAN!** Hvids sten fjerner sort gruppe og får derved friheder. Erobring er den eneste vej i sådanne tilfælde.

► Et øje er ikke nok...

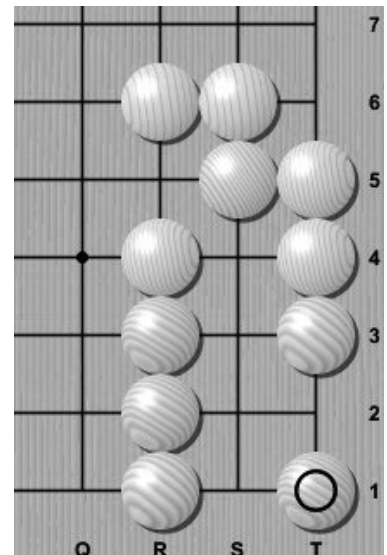
En frihed, som en modstander ikke kan udfylde på den måde kaldes et "øje", men det er ikke nok for vores grupper af sten kun at have et øje for at være i sikkerhed for at blive erobret. At have et øje giver os en fordel, men hvis vores grupper bliver helt omringet og er i **atari**, så kan modstanderen spille i det øje og erobre hele gruppen. I mange situationer giver eksistensen af et øje eller potentialet for at det kan laves en falsk tryghed, som kan lede til ødelæggelse (eller "**død**") af vores grupper, hvis vi ikke er forsigtige.



Vores sorte gruppe ser sikker ud med fire friheder og et "øje" i træk "4". Hvid kan ikke spille **4** ... Endnu!



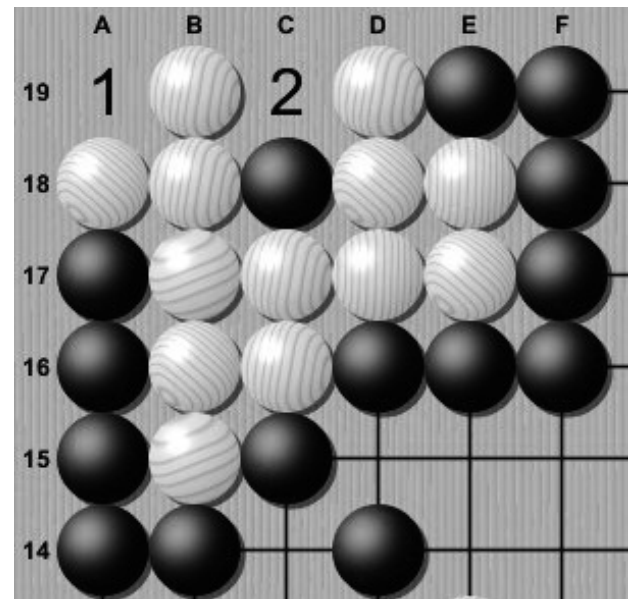
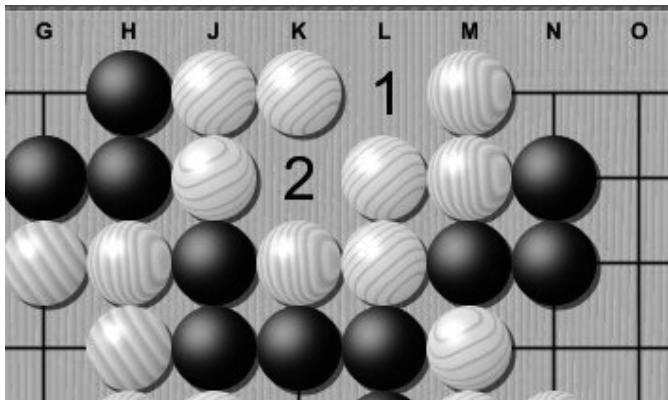
Hvis vi forsømmer vores gruppe kan den blive omringet. Når den er reduceret til en frihed kan hvid spille i "øjet"...



...og erobre vores gruppe.

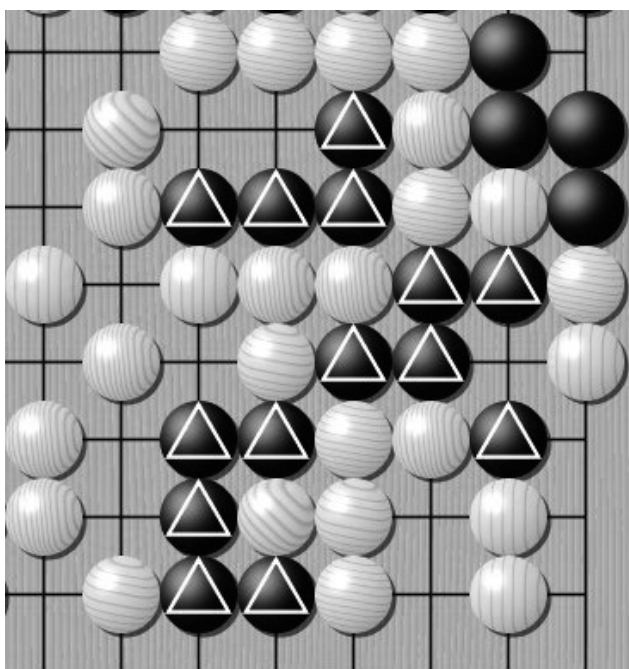
►► **... to øjne er nødvendigt!**

Så, for at en gruppe kan blive sikker, hvis den bliver omringet, så har den brug for at sikre to bestemte friheder, som modstanderen ikke kan udfylde. På den måde kan gruppen ikke blive erobret med et træk og skabe ekstra friheder for den erobrende sten. Så, **grupper med et øje kan bliver erobret, men grupper med to øjne kan ikke blive erobret**. Sådanne grupper kaldes "levende".

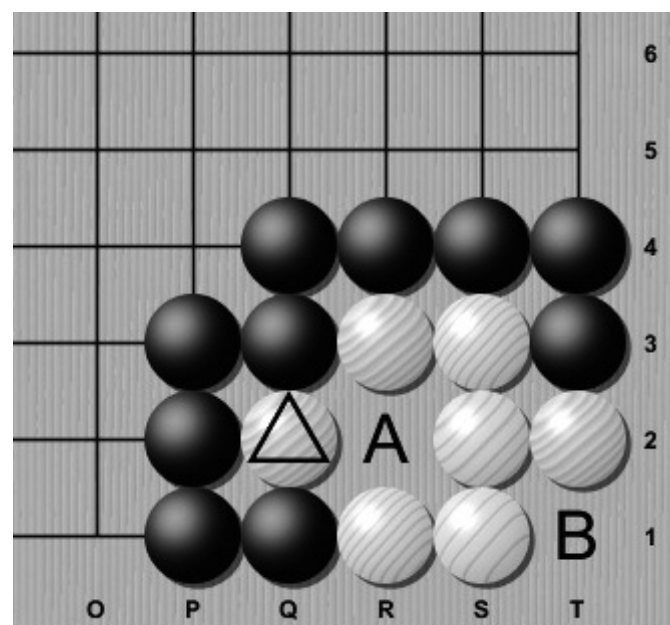


Venstre og højre billede: Typiske eksempler på kun at have to øjne. Bemærk at Sort ikke kan udfylde frihederne i **1** og **2**, så Hvids gruppe kan aldrig komme i atari og er derfor **levende**.

Erobringsreglen skaber sammen med de "to øjne" meget interessante situationer og kampe. Som spillet forløber, vil de to spilleres områder kollidere og afhængig hvordan deres sten er placeret, kan der lægges væsentlig pres på dem, så de ser ud til at være tabte og snart erobret. Specielt interessante situationer er hvor der er formationer, som ligner øjne, men faktisk har de en defekt, der tillader dem at blive erobret. Disse kaldes "**falske øjne**" og vi vil dykke dybere ind i den slags formationer i et senere, mere avanceret, kapitel.

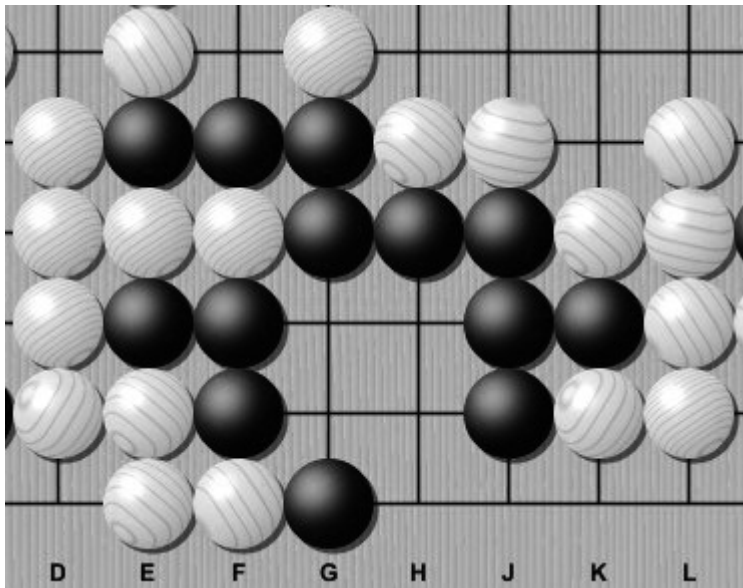


Slutresultatet af en hjørne kamp. Alle de markerede sorte sten er døde, fordi der ikke er plads til to øjne.

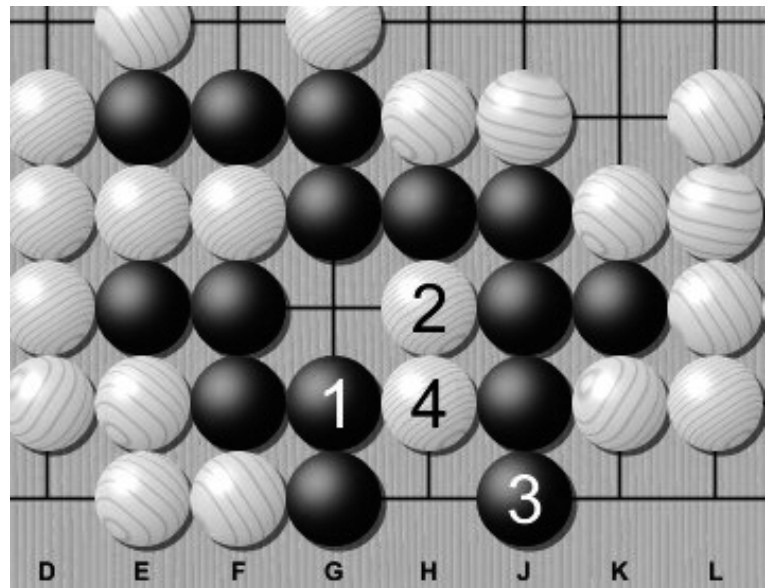


Punktet **A** ligner et øje, men det er falsk, fordi den markerede sten kan erobres, hvilket sætter hele gruppen i atari. Punkt **B** er et rigtigt øje, men et øje er ikke nok.

Erobring af en modstanders gruppe kaldet også for at **“slå en gruppe ihjel”**. Processen med at slå helt ihjel lader man ofte ligge, når gruppen betragtes som havende ingen chance for at blive reddet på dette særlige tidspunkt. Nogle gange, som spillet udvikler sig, kan **“døde”** grupper reddes fra deres skæbne, men det er ikke nemt at planlægge i forvejen og den bedste måde er at undgå, at dine grupper ender sådan i første omgang.



Det er hvids tur og Sorts gruppe er død. Sort kan ikke danne to øjne på nogen måde...

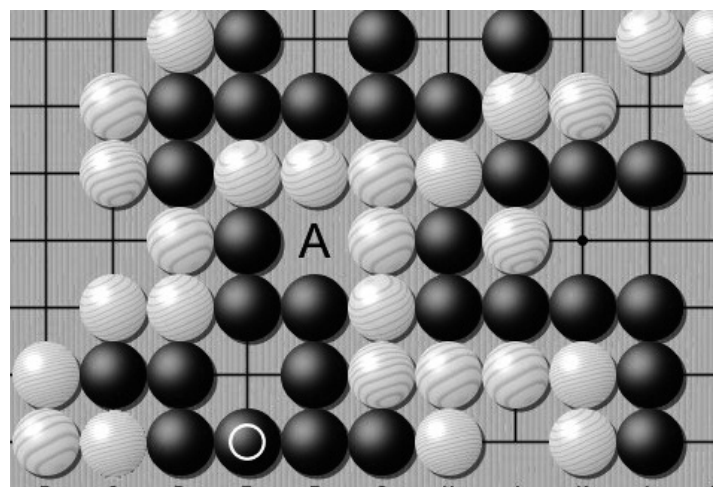


selv hvis det var Sorts tur, Sort kan prøve andre træk, men ingen vil virke.

Generelt kan en gruppe ikke reddes, selv hvis vi spiller først; den er betragtet som **“død”** og det er ikke værd at bruge flere kræfter og træk for at prøve at redde den, da vi ved, at modstanderen vil erobre den. Ligeledes bør vi ikke spille træk på at dræbe grupper som ikke kan erobres, selv hvis vi spiller først og derfor, som vi tidligere har forklaret, fordi disse grupper er i **“live”**.

► Det sjældne tilfælde “dobbelt liv”

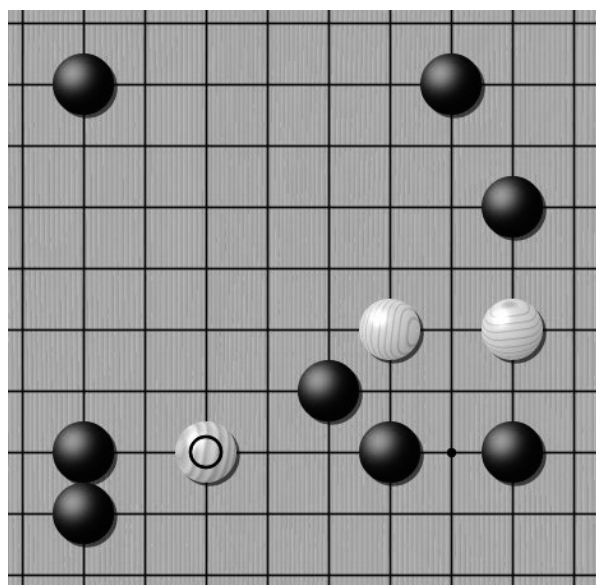
Nogle gange har begge spillere to friheder og hvis der spilles i et af dem, så tager den også friheder fra en selv, resulterende i at ens egen gruppe erobres i stedet for modstanderens. I dette tilfælde hvor ingen spiller i praksis kan fortsætte med at fange en gruppe kaldes for **“dobbelt liv”** eller **“seki”**. En sådan situation er dog sjælden i faktiske spil især hvis begge spillere er opmærksom på muligheden og aktiv forsøger at undgå den.



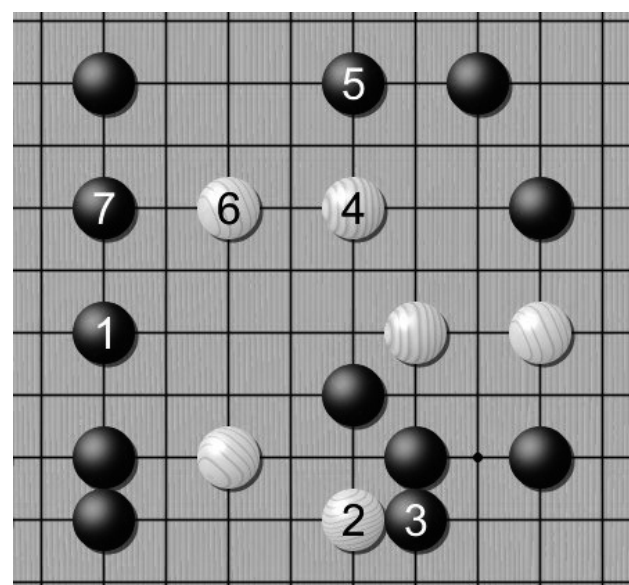
Den første spiller som spiller **A** vil finde hans egen gruppe i atari. Så ingen spiller er villig til at tage den frihed og ingen grupper kan dræbes.

► Erobring er godt, men...

Udover alt det, er hovedformålet med spillet ikke at erobre din modstanders sten, men at sikre og omringe så meget territorie som muligt. Så det er ofte mere frugtbart at plage og true din modstanders grupper med erobring, end faktisk at gøre det. Dette er et mere avanceret koncept, som vi vil se nærmere på senere, men det er meget vigtigt at huske på det allerede nu, fordi at være **grådig** og **agressiv** efter at erobre alting fra din modstander er den største almindelige fejl en spiller kan gøre.



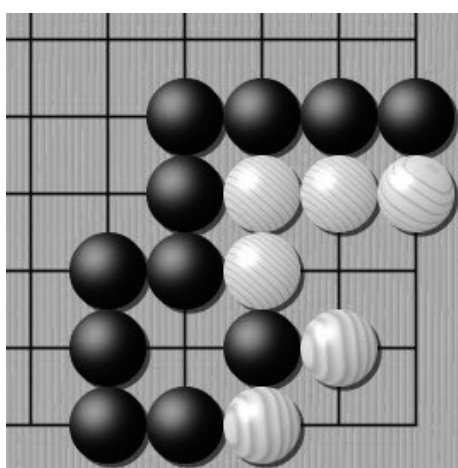
Vores instinkter kalder os måske til tæt kamp mod disse vildfarne hvide sten i vores territorie, men det er ofte mere gavnligt at angribe dem fra distancen...



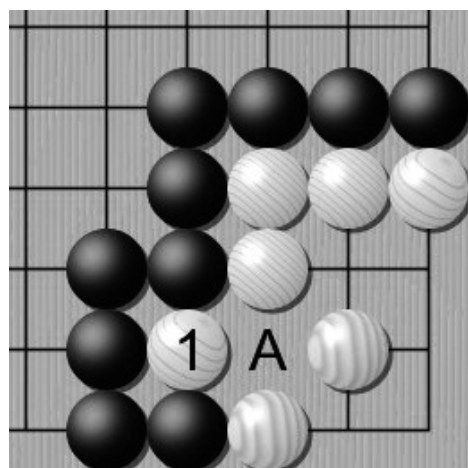
dette er et godt resultat for Sort. Hvids sten er IKKE levende endnu, og Sort har gratis træk fra ydersiden.

► Undgå uendelige løkker

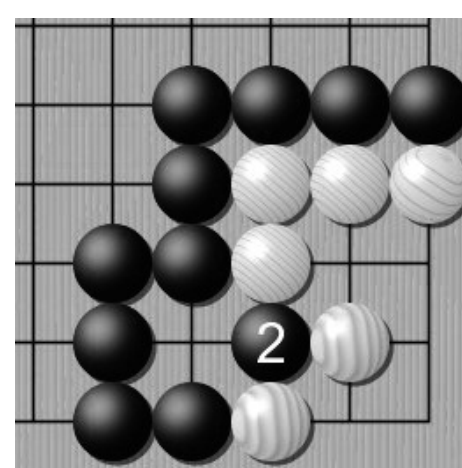
Den sidste spilleregul er at vi **ikke kan placere en sten, som gentager en brætsituation, som har optrådt tidligere**. Dette leder til dannelsen af en speciel situation, kaldet "ko", hvor sten teoretisk kan blive ved med at erobre sig selv uendeligt, men det er ikke tilladt.



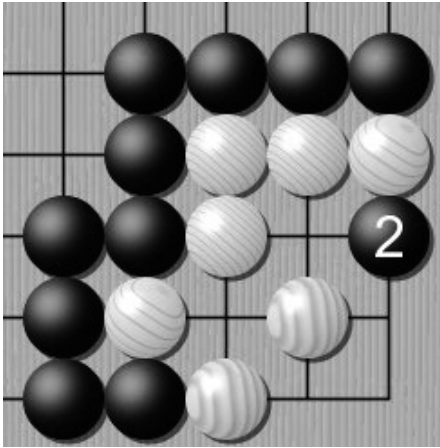
Det er Hvids tur og han kan erobre en sten...



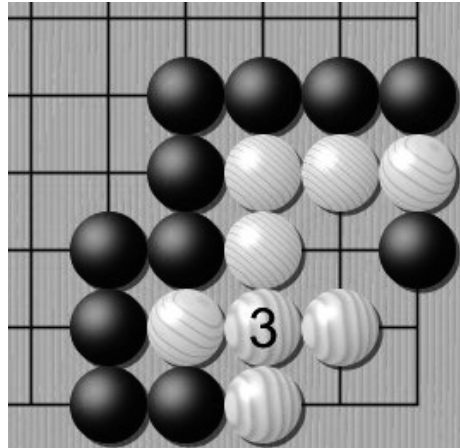
men nu er hans sten også i atari. På grund af ko reglen kan den ikke erobres nu...



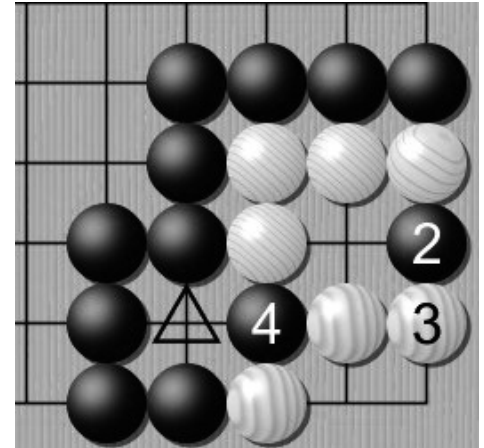
ellers ville vi ende i samme situation som før og det kunne fortsætte i en evighed. Så...



Så Sort er tvunget til at spille et træk et andet sted...

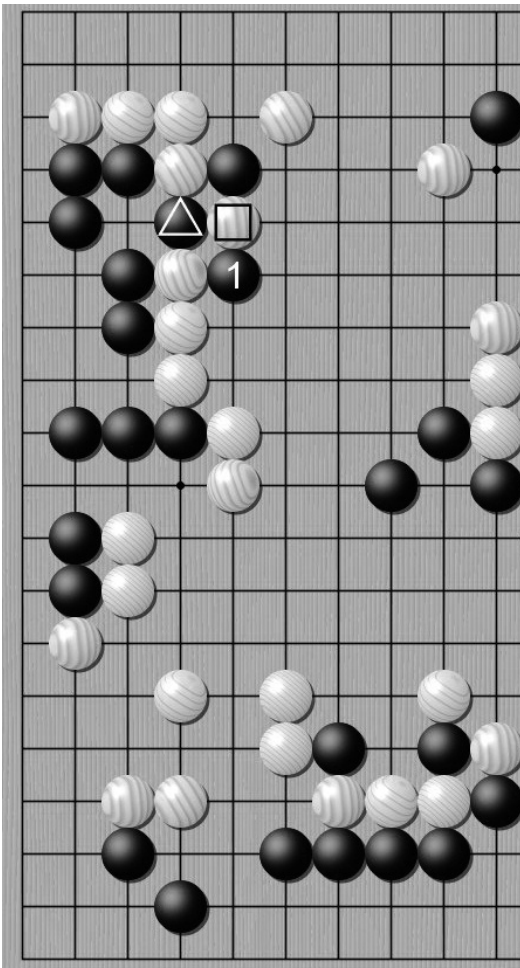


og hvis Hvid ignorerer Sorts træk, så kan Hvid tage friheden og vinde Ko kampen...

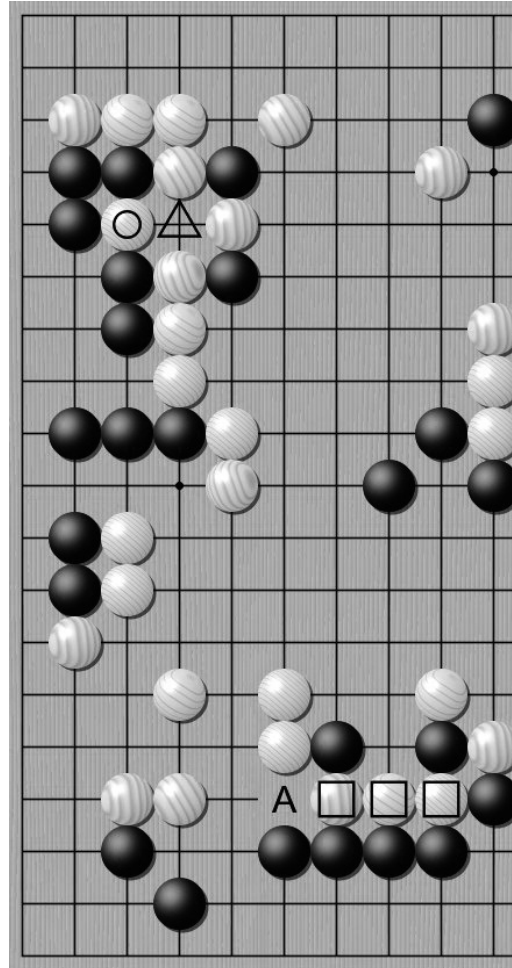


Hvis ikke, så kan Sort erobre stenen nu og det er Hvid som må spille et andet sted før et generobringsforsøg kan ske.

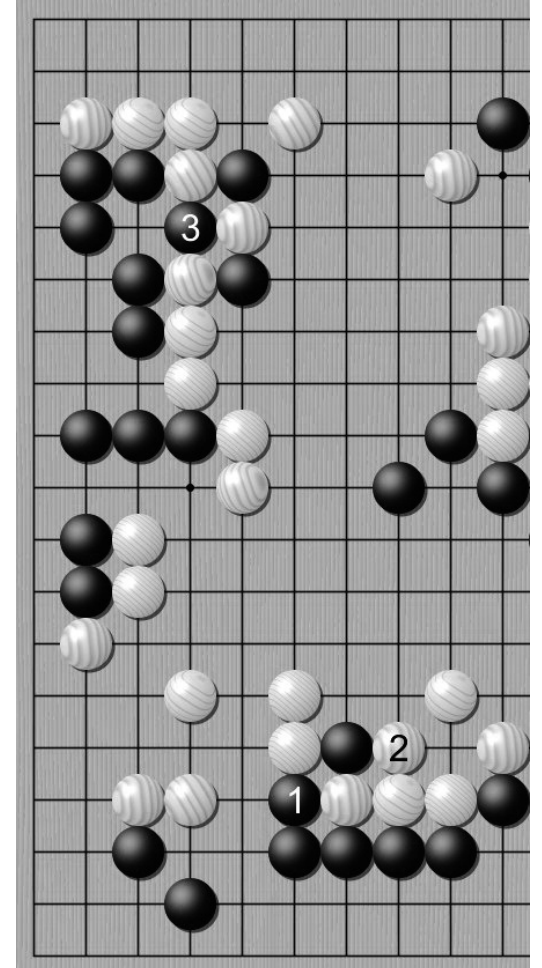
Denne regel sætter en stopper på den slags situationer og skaber specifikke strategiske udfordringer ved at skulle spille et andet sted på brættet. Dette træk bør nemlig udgøre en så tilstrækkelig trussel for din modstander, at vedkommende ikke kan ignorere den. Et sådant træk kaldes en **“Ko trussel”**. At udregne værdien af Koen og Ko truslen er et avanceret problem, som sjældent er nemt at løse. Det lyder kompliceret, men det er meget nemmere at forklare i praksis, så for at illustrere idéen med en Ko trussel, lad os se på et eksempel fra et rigtigt spil:



Sort spiller **1** og skaber en Ko med de to markerede sten på spil. Sort truer med at gå ind i Hvids område til højre, hvis han fanger den sten...

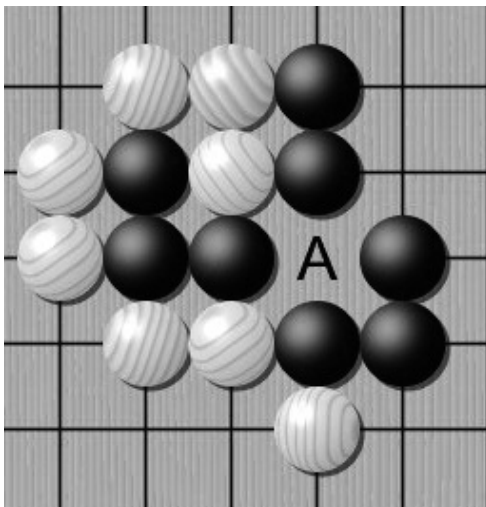


Så Hvid erobrer stenen og starter Koen. Sort kan ikke spille i punktet markeret med en trekant, så han behøver et træk, som Hvid må svare på. Træk **A** truer en masse punkter...

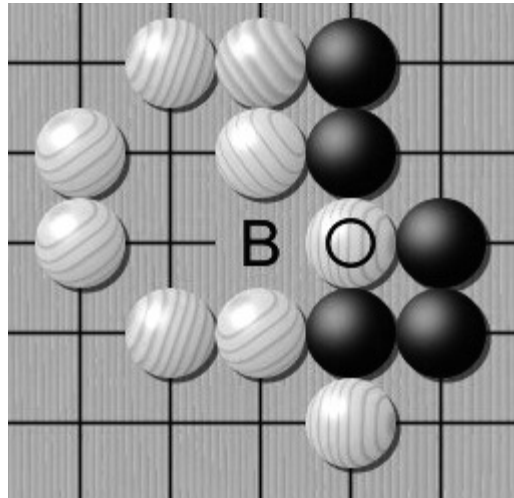


Så sort går med den mulighed. Selvfølgelig svarer Hvid og Sort tager sin sten tilbage med **træk 3**. Nu er det Hvids tur til at finde en trussel og Ko spillet er i gang.

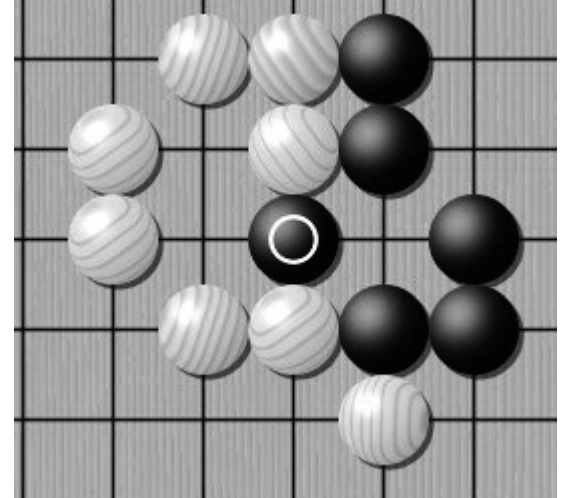
Noget, som ikke er åbenlyst, er, at selvom reglen forhindrer en gentagelse af brættets situation, så gælder reglen ikke, når mere end en sten bliver erobret, da en generobring ikke giver samme bræt situation.



At spille i punkt A ligner en Ko, men...



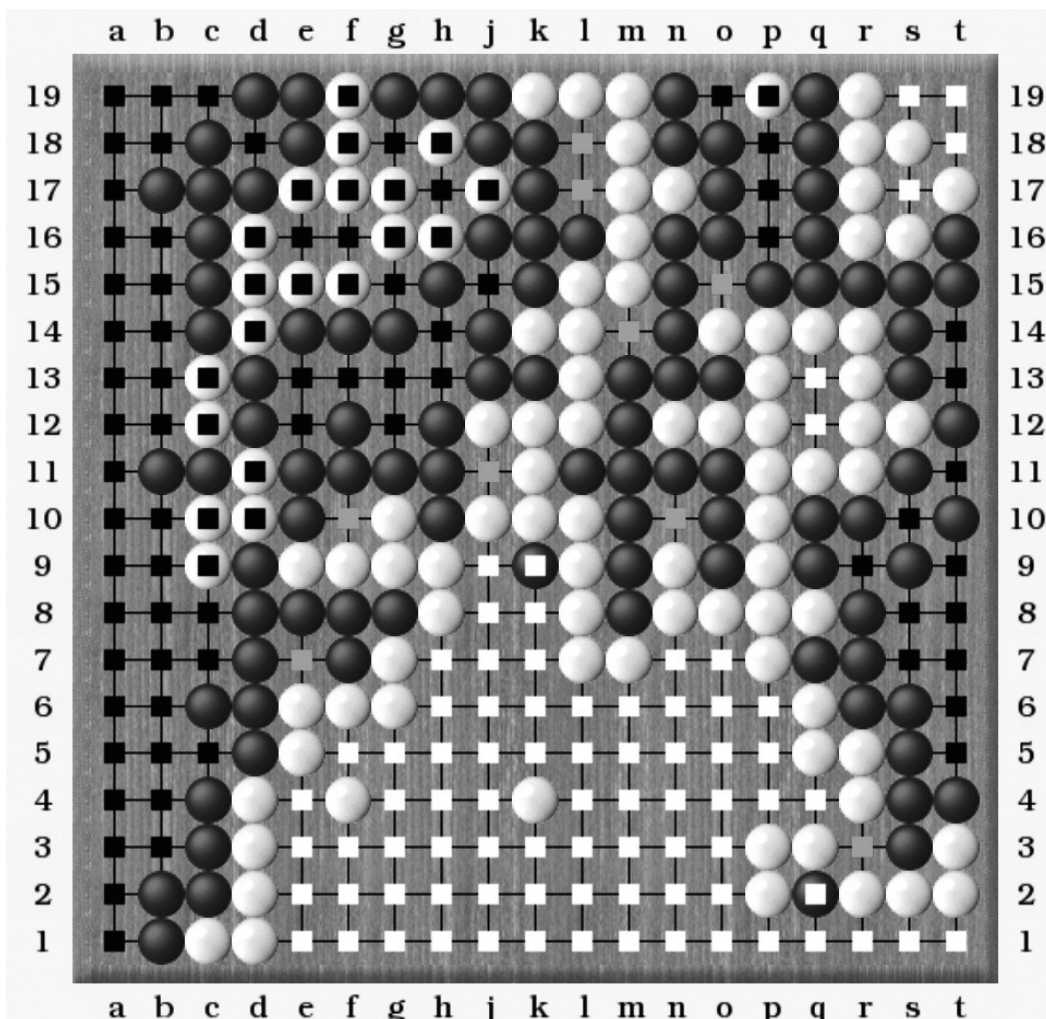
...sort kan faktisk spille B med det samme...



...fordi det ikke skaber den samme bræt situation som på det første billede

► At tælle point sammen og at vinde

Sidst, men ikke mindst, er der spørgsmålet om optælling af point. Når en spiller mener at der ikke er flere træk at spille, kan de springe deres tur over (kaldet at **passe**). Når begge spillere passer slutter spillet og den spiller med flest point vinder spillet. Som vi allerede har forklaret, så er hele målet med spillet at få mest territorie og dette territorie opgøres ved at tælle de punkter, som spilleren har omringet. Vi lægger antallet af erobrede sten, og sten som begge spillere er enige om er døde og den aftalte komi til, så vi får et samlet antal point.

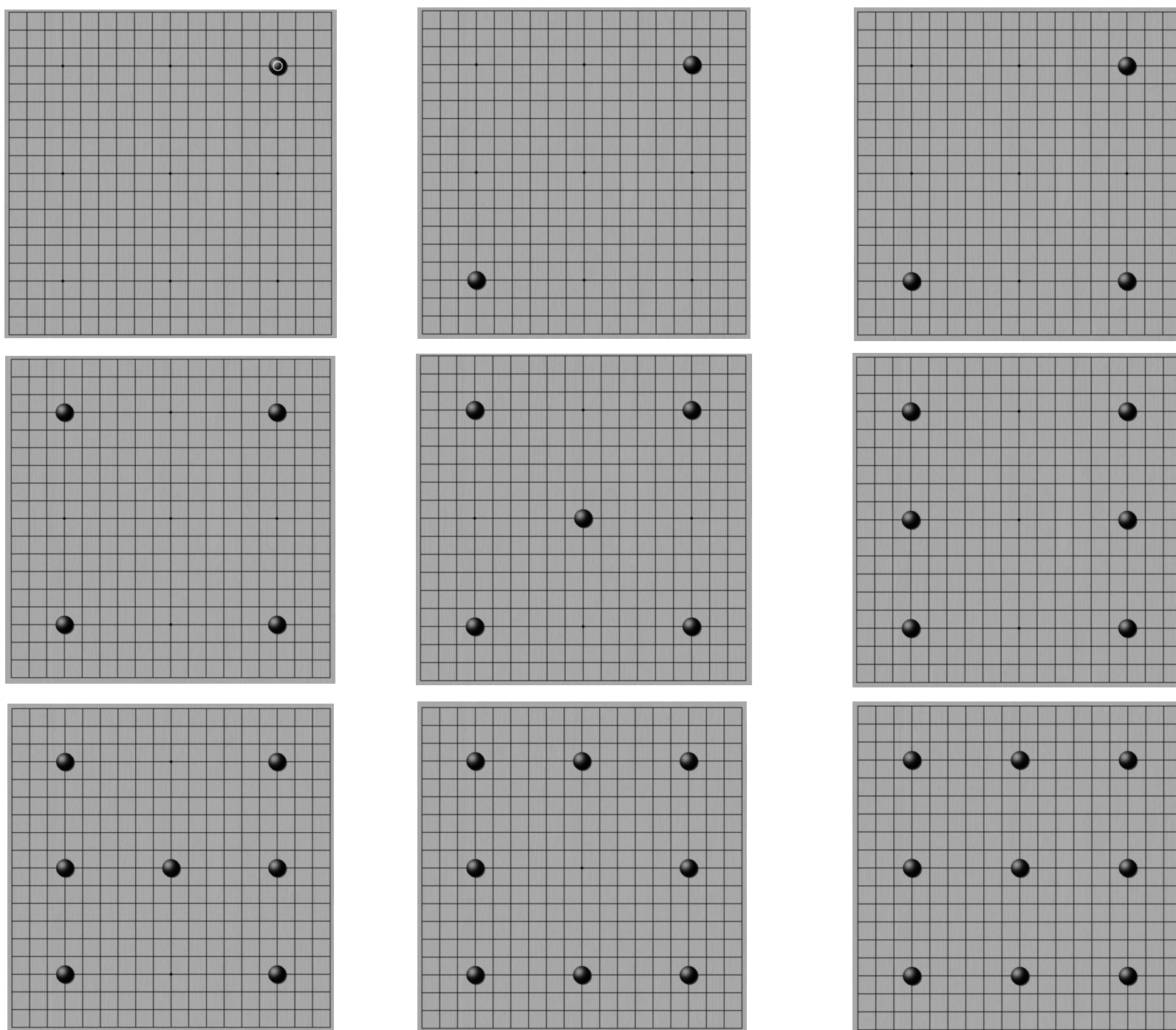


Point Information Japanske regler (Territorie point)		
	●	○
Territorie	+68	+77
Døde sten	(2) +2*21	(21) +2*2
Fanger	+3	+1
Ekstra		+6.0 (K)
Point	113	88
Resultat	B+25	

Dette er et typisk eksempel på et spil. De sorte og hvide mærker er points omgivet af hver spiller. Sten markeret med en modsat farve betragtes som døde. Røde markeringer betragtes, som "neutrale" punkter, som ingen spiller omringer. Når alt er talt og lagt sammen, vinder Sort med 25 point.

► Go grader og handicap spil for alle

I modsætning til andre spil hvor mere erfarne spiller sædvanligvis vinder over svagere spiller, har Go en interessant mekanisme til at afbalancere den forskel, der er til en svagere spiller, hvilket tillader ham/hende at spille nogle gratis træk på brættet uden at Hvid spiller overhovedet. Disse kaldes for handicap spil og antallet et gratis træk bestemmes af forskellen mellem de to spilleres grader. For hver gradforskul gives der en sten, og med et sædvanlighvis maksimum på 9.



Typisk placering af sten i handicap spil fra en til ni sten

Go range deles traditionelt i **“kyu”** (studerende) og **“dan”** (mester) grader for amatører, mens professionelle har deres egen dan grader over de andre. Systemet fungerer med faldende orden for kyu range og stigende orden for dan grader, hvor 30 kyu er den laveste grad og 7 dan er den højeste grad for amatører og 9 dan for professionelle.

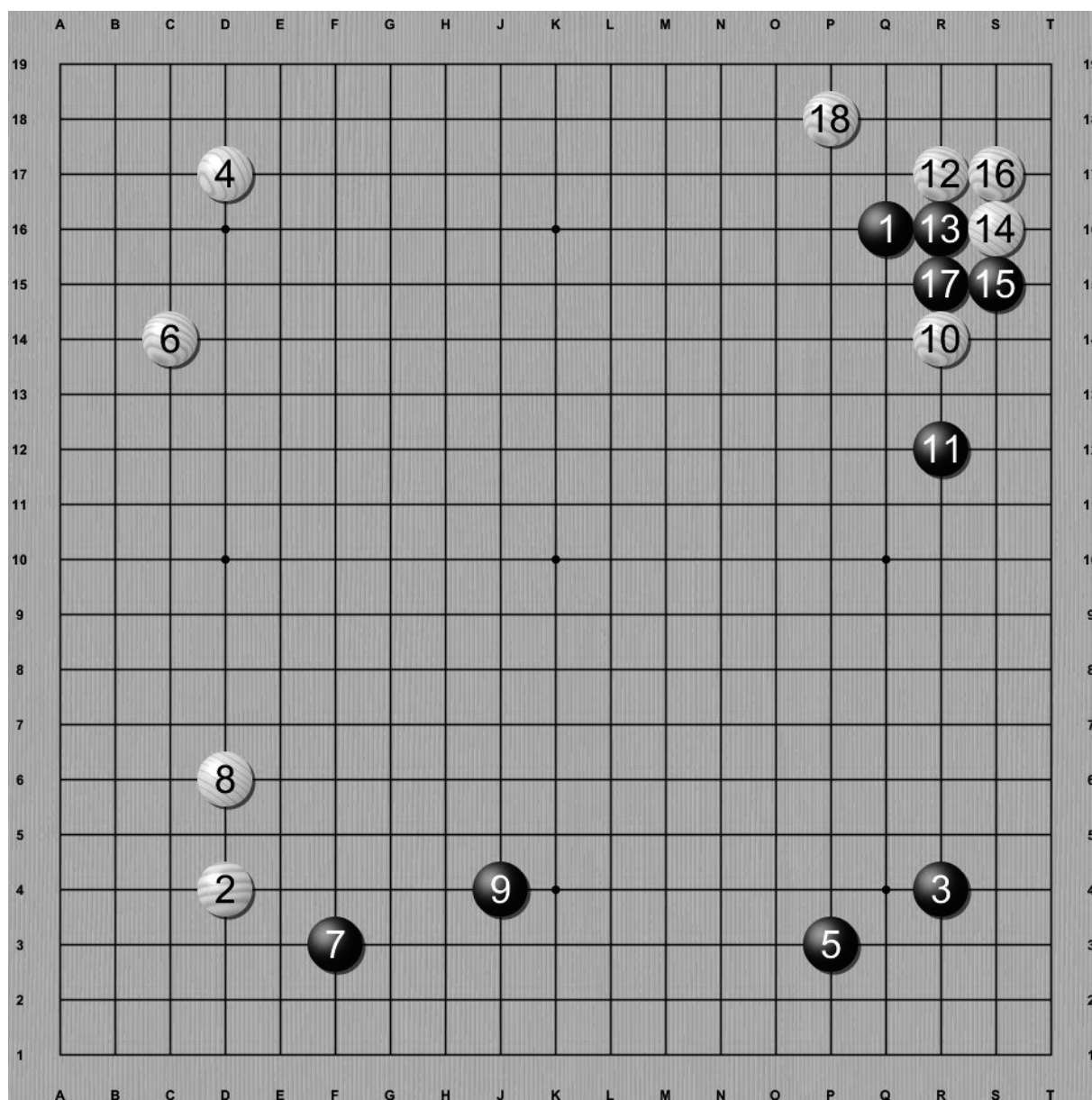
30-20 kyu	er en typisk grad for en begynder spiller. En spiller på dette niveau kender typisk reglerne på det niveau vi indtil videre har dækket i bogen og lidt praktisk brug af dem
19-10 kyu	er en typisk grad for en afslappet spiller, som har brugt enten noget tid på at læse noget om det basale i spillet eller som har spillet så mange spil, at vedkommende har fået noget praktisk viden om spillet
9-1 kyu	er en typisk grad for en spiller som er begyndt at studere Go mere seriøst og er begyndt at udforske spillets forviklinger. 9 til 8 kyu er den grad, som denne bog håber på at dens læsere kan nå, hvis de studerer den.
1-7 dan amatører	er spilleren, der har brudt barrieren fra at være afslappet spiller til at være mere håndfast i sin studier af spillet
1-9 dan professionelle	er over amatør grader og du skal klare specielle eksaminer eller konkurrencer for at opnå dem. Disse grader og berettigelsen til at deltage i professionelle konkurrencer tildeles kun af nationale forbund.

Den oftest benyttede forskel mellem kyu grader er, at 30-10 kyu grads spillere ofte kaldes for "dobbelt tals kyus" og 9-1 kyu spillere for "enkelt tals kyus".

Mellem kyu og amatør dan graderne svarer forskellen mellem graderne til antallet af de handicap sten, som den lavere graduerede spiller skal have, for at sikre den mest fair kamp. Mellem de professionelle grader er forskellen ikke så udtalt og sædvanligvis gives der en handicap sten for hver tre eller fire graders forskel.

►► Så, hvad nu?

Det sværeste spørgsmål i brætspil er typisk “Hvad skal jeg spille næste gang?”. Go har ikke mange regler, men dets enkelthed og brættets størrelse gør det især til et vigtigt og svært spørgsmål. “Hvor skal jeg spille på et tomt bræt, og hvorfor?”, “Hvor og hvordan svarer jeg på min modstanders træk og hvorfor spillede han/hun dem i første omgang?”, “Hvor er det bedste sted at spille og hvor mange sten skal jeg investere der?”, “Hvad vil jeg opnå på brættet, og hvad er min strategi og mit mål?” alle disse, og mange flere spørgsmål, opstår under et spil. F.eks. kan et bræt se sådan ud efter nogle træk:

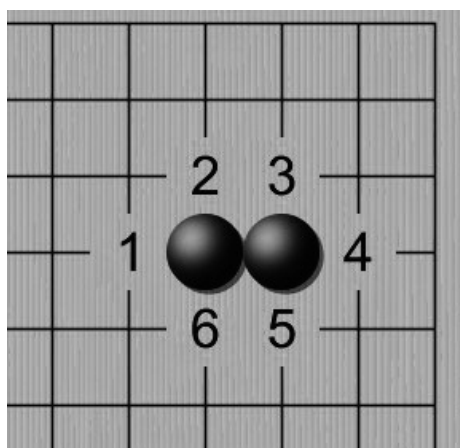


Så mange træk på brættet... men hvorfor? Hvordan vælger vi dem?

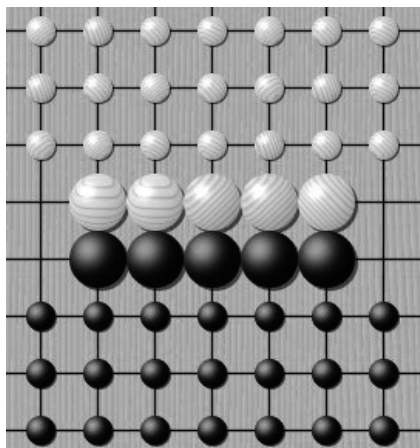
Go har nogle generelle **guidelines**, **former** og **relationer** mellem stenene, som vi skal huske og bruge afhængig af situationen og det mål vi ønsker at opnå. Vi er stadig på de tidlige stadier af læring af hvordan vi spiller, så for nu, vil vi præsentere former og hvordan de generelt virker. Vær sikker på at vi vil benytte disse former i mange situationer og tilfælde, så du kan se deres fordele og ulemper, men lad os først se hvad disse former er.

► Relationer mellem to sten

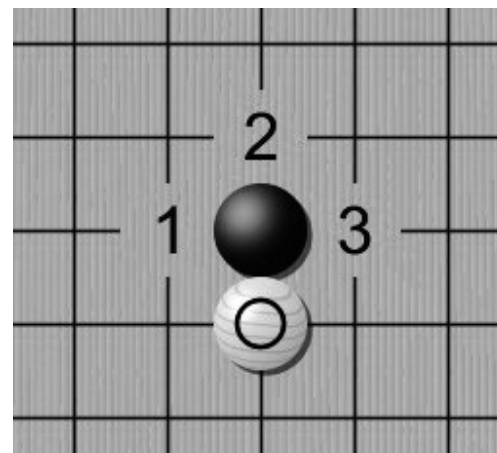
Det primære værktøj vi har til rådighed er de mest almindelige og stabile relationer mellem **to sten**. Der er seks positioner som kan benyttes af begge spillere i relation til en sten. To allierede sten i disse relative positioner arbejder enstemmigt, mens en fjendtlig sten placeret på en sådan måde at den kan siges at angribe (eller nærme sig) en af vores sten. Den første relation er en **direkte forbindelse**:



To direkte forbundne sten er det mest solide og langsomste træk i et spil

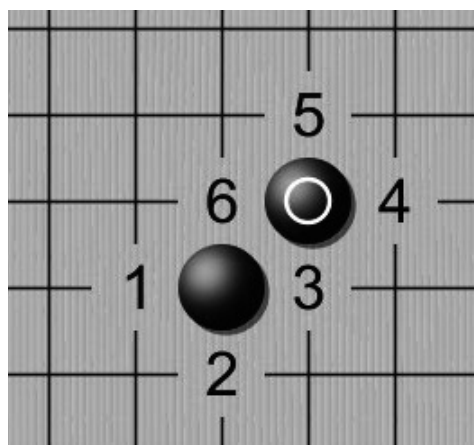


Ofte bruges de til at skabe mure med indflydelse eller omringe et område

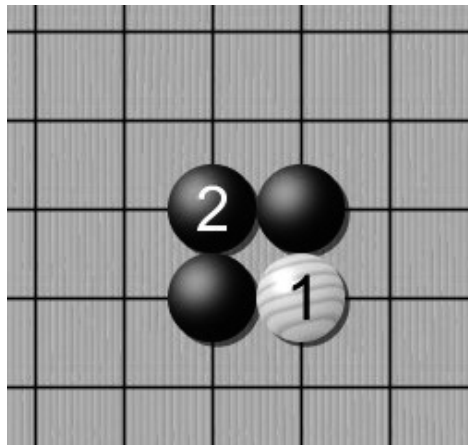


Når vores modstander placerer en af sine sten direkte ved siden af vores, kaldes det en vedhæftning.

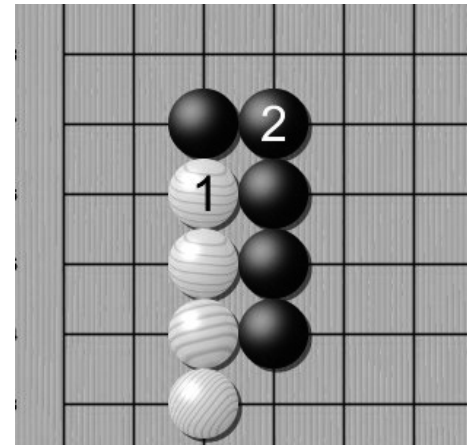
Den anden relation er den **diagonale forbindelse**:



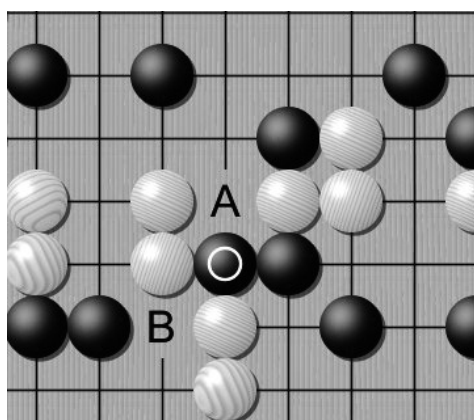
To sten placeret diagonalt fra hinanden anses som forbundne...



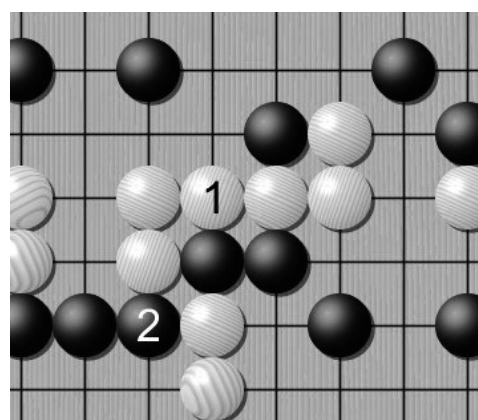
fordi modstanderen ikke kan foretage et træk, der adskiller dem...



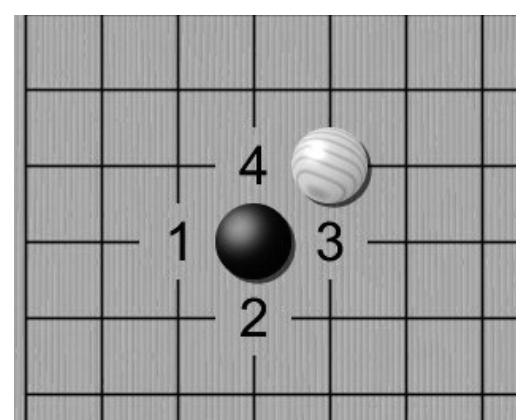
i eksempler som disse, hvor sten optræder i isolerede grupper og steder på brættet. Men...



i tilfælde, hvor et træk truer to forskellige positioner på samme tid...

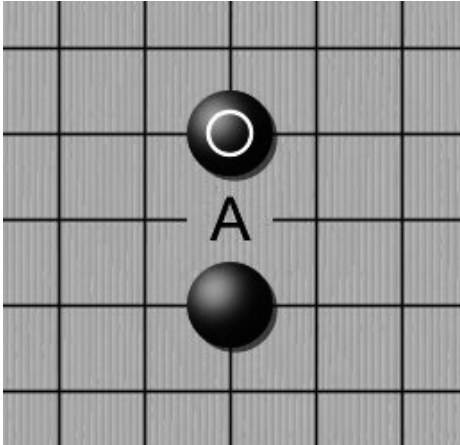


kan diagonalen opsplittes. Valg mellem træk med ens resultat kaldes **miai**.

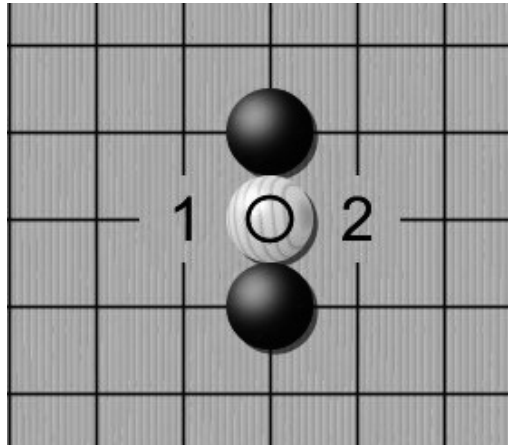


En modstander som nærmer sig vores sten sådan, kaldes en **skulder**.

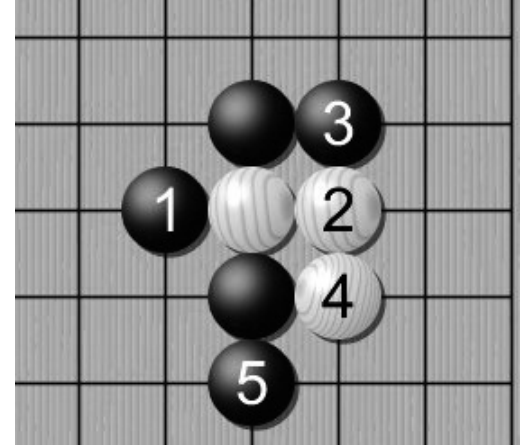
Den tredje relation er **et punkts hoppet**, som er en forlængelse fra en sten, der har et tomt punkt mellem dem. I modsætning til de første to relationer som enten er fast forbundet eller meget sjældent brydes, kan denne og alle følgende relationer brydes (eller cuttes) og er faktisk en meget almindelig genstand for stridigheder i spillet. Disse stridigheder starter øjeblikkeligt efter at disse relationer er spillet, eller disse relationers svage punkter bliver udsatte senere i spillet, og de kommer til at hemsøge os, når vi mindst forventer det.



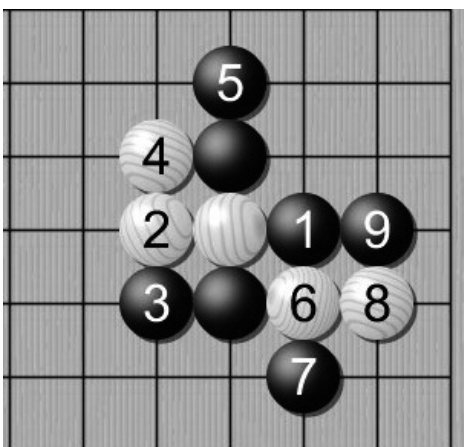
Et punkts hoppet ser meget solid ud med kun et cut punkt i A...



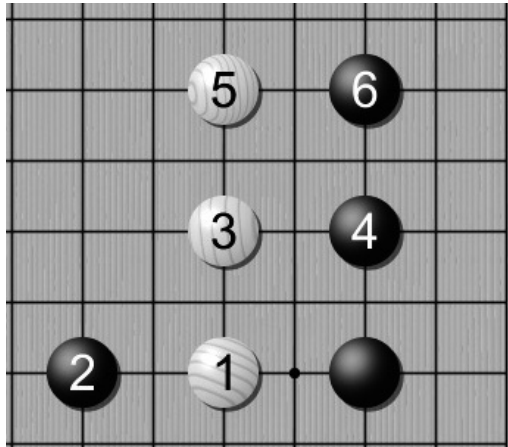
men der er ikke meget plads der, så vi undgår ofte at spille der for tidligt...



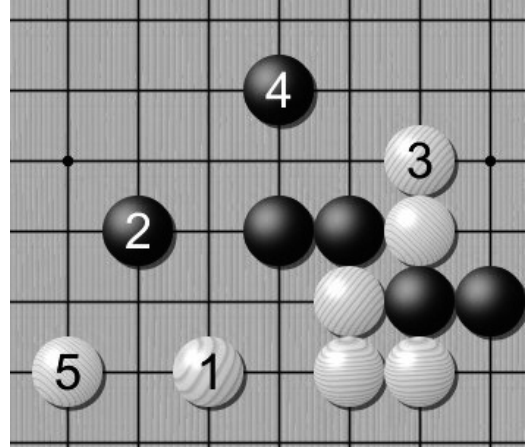
fordi de fleste variationer leder til et dårligt resultat, som i dette eksempel...



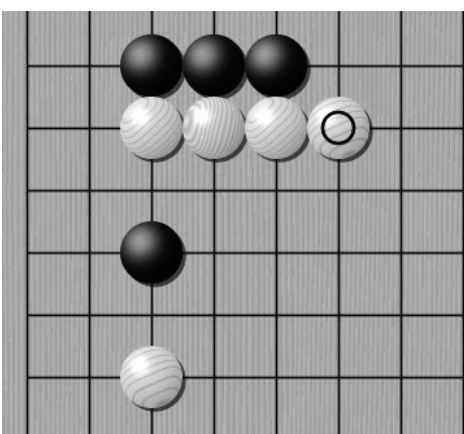
og her er et andet eksempel på et forsøg på et cut, uden at have hjælpen i nærheden.



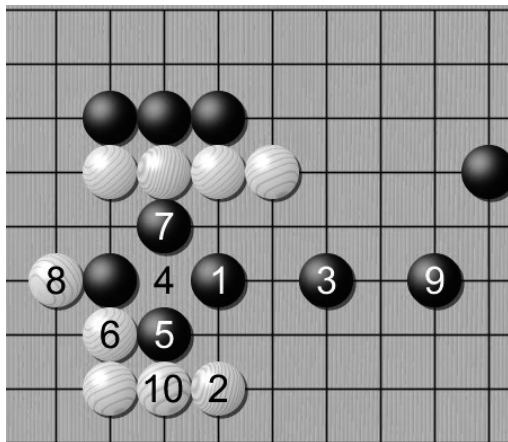
Begge spillere forfølger som regel hinanden med et punkts hoppet...



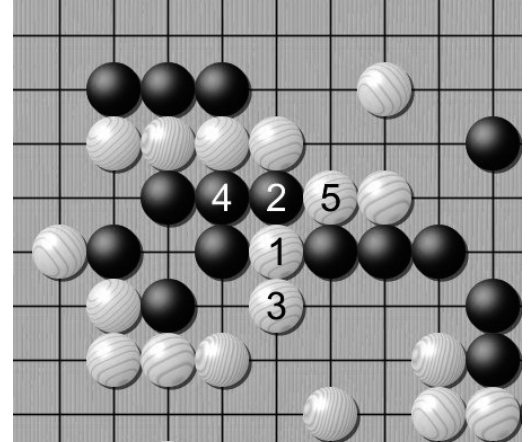
Et punkts hoppet kan benyttes mange gange for at kunne udvikle spillet hurtigere.



Et punkts hop kan frigøre sten, som er i en svær situation...

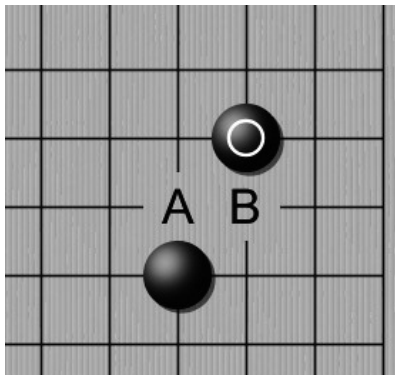


den sorte sten er i problemer og har brug for at løbe. Så et punkts hoppet er ideelt...

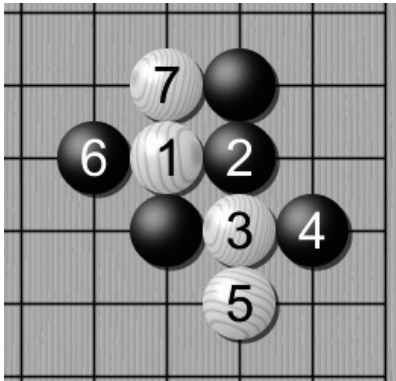


men vi skal huske på, at de senere kan blive cuttet, hvis der er andre af modstanderens sten i nærheden.

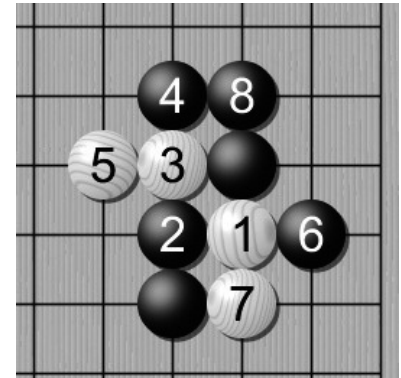
Den fjerde relation er **keima** (knægten), som har sit navn efter det lignende træk i skak, nemlig måden hvorpå en springer flyttes i skak. Dette er en forlængelse ligesom et punkts hoppet, men stenen placeres i en smule diagonal position. I modsætning til et punkts hoppet har keima trækket to svage punkter, hvor den kan cuttes. Selvom den ene normalt er mere alvorlig end den anden, vil spil i begge cut punkter resultere i kraftig kamp, så vi skal vælge nøje, hvornår og hvordan vi skal cutte.



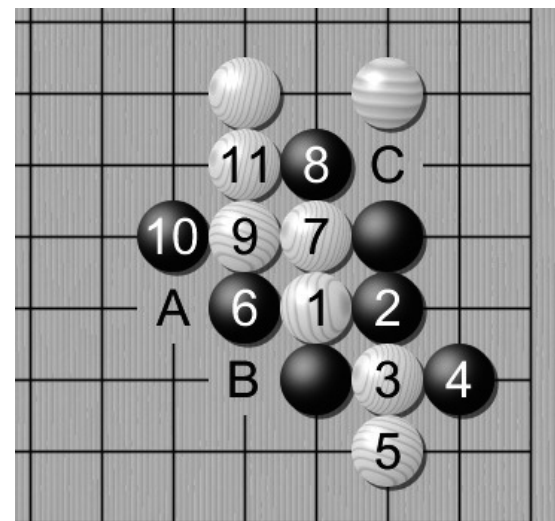
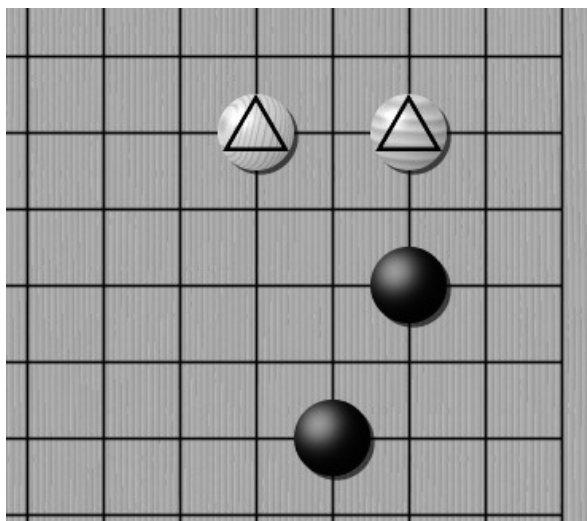
Keima trækket har to cut punkter i **A** og **B**.



Resultatet af hvert cut er meget forskelligt. Her cutter vi i **A**...

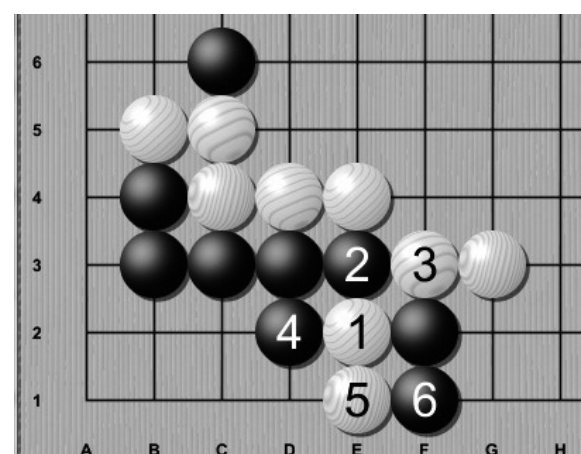
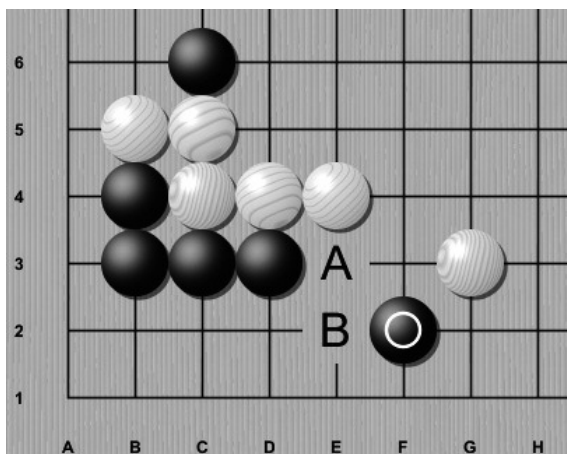


og her i **B**. Hvad der er bedst, afhænger af de nærmeste sten.



Til venstre: De foregående resultater er ikke gode for Hvid, så vi har tendens til at gå efter det cut, hvor vi har support omkring os. De to markerede sten gør en stor forskel her...

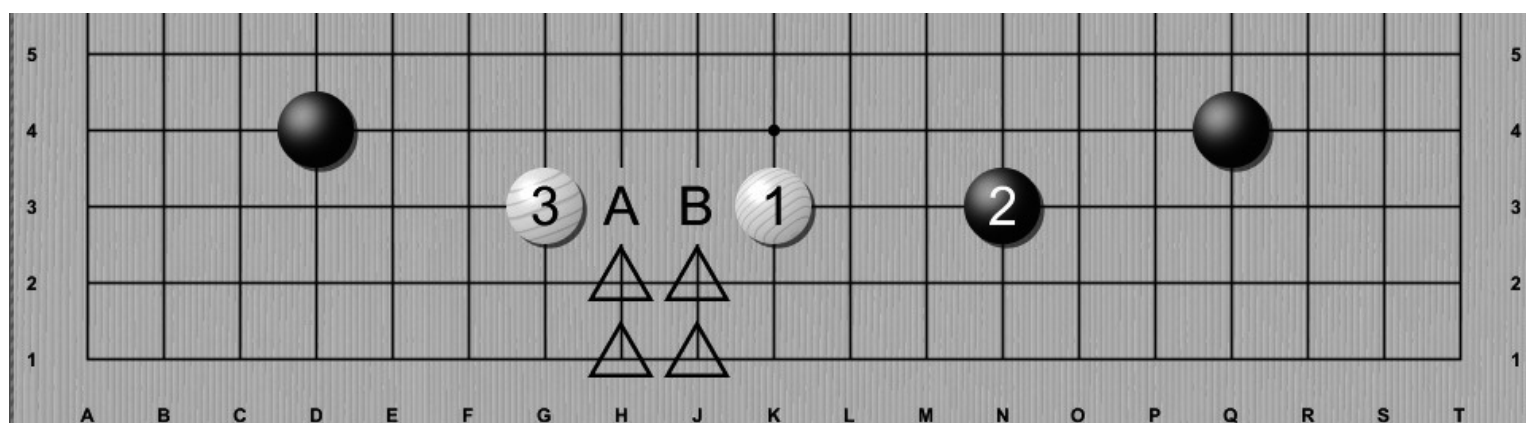
Til højre: Efter cuttet er Hvid forbundet og Sort bliver nødt til at besvare tre cut punkter i **A**, **B** og **C** med sit næste træk. Det er umuligt at gøre, så Hvid er tilfreds med resultatet..



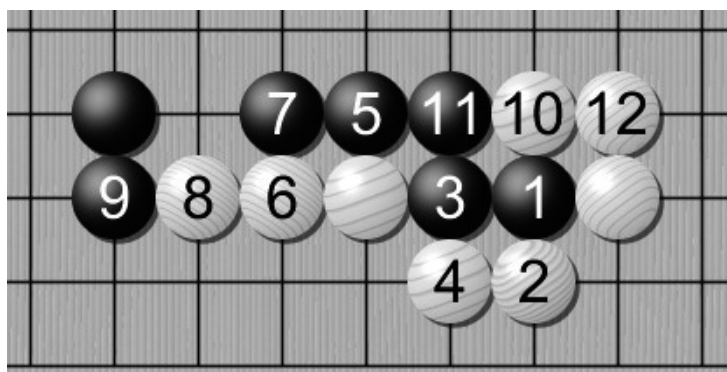
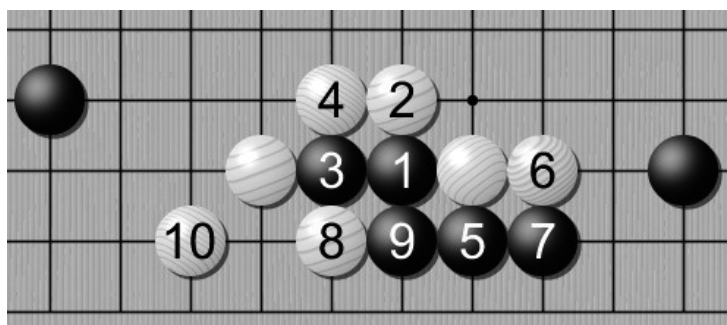
Til venstre: I mange tilfælde kan vi ikke cutte en keima, specielt ved kanterne af brættet. Her spiller Sort keima. Hvis Hvid spiller **A**, kan Sort nemt blokere i **B**...

Til højre: Forsøg på at cutte andre steder virker heller ikke. Hvids sten er døde og Sort er sikker. Vi vil senere i større detaljer se på, hvordan vi kan vurdere hvornår og hvor vi kan cutte vores modstanders sten.

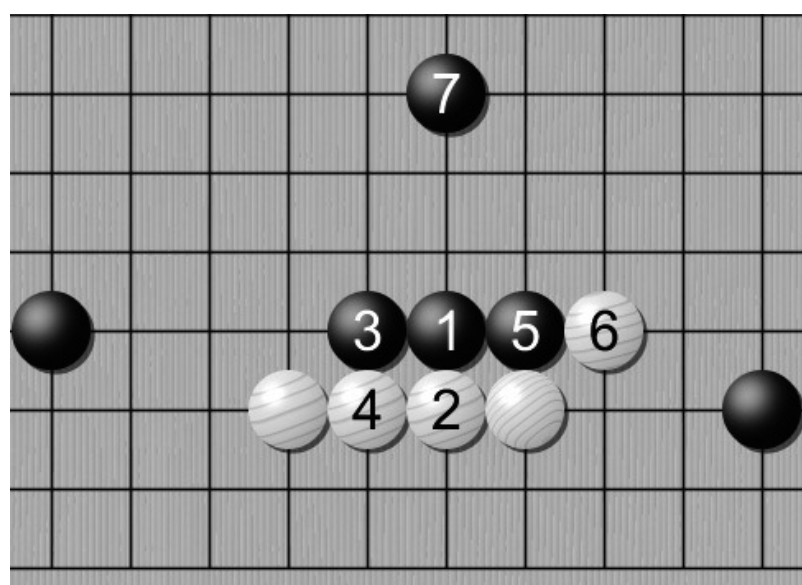
Den femte relation er **to punkts hoppet** som er en to punkts forlængende fra en sten. Dette træk benyttes primært til at lave plads, så en sten kan leve og lave to øjne (Dette kaldes for at **skabe en base**), men vi benytter den også ofte for at forlænge vores sten i forskellige situationer., normalt når vi vil forlænge mod brættets centrum, hvilket er hurtigere end et et punkts hop, men stadig på en relativ sikker måde. Selvfølgelig er to punkts hoppet nemmere at cutte end et punkts hoppet, men dets hastighed opvejer denne svaghed. I mange tilfælde, selv hvis vores sten separeres, får vi noget ud af at forsvare denne forbindelse.



Dette er den mest almindelige to punkts hop situation. Hvid spiller **1** for at forhindre Sort i at spille der, og vender alt til sin side med et område hvor Sort har overhånden. Sort prøver at få så meget som muligt på en sikker måde ved at spille **2** og Hvid laver to punkts hoppet for at få plads til to øjne i området markeret med trekanter (hvilket kaldes, at **lave en base** for vores sten) for at etablere sin gruppe. Bemærk at selvom der er to åbenlyse cut punkter i **A** og **B**, så har Sort ikke nok sten så tidligt i spillet at det kan true med at cutte med det samme. Vi vil snakke om sådanne tilfælde og hvordan de virker i kapitlet om at angribe og forsvare, men lad os nu se på et eksempel...

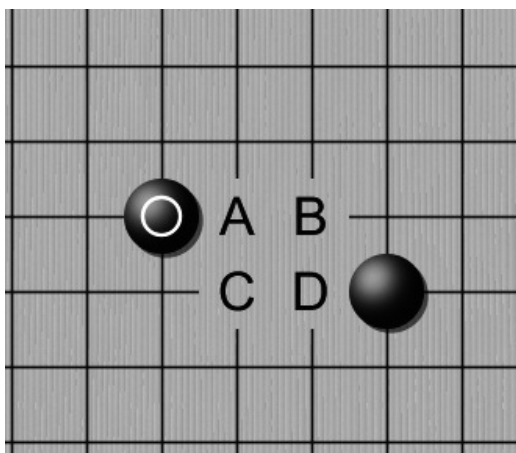


Ja, hvis Sort prøver noget som dette, er de fleste resultater ikke gode. Hvis Hvid blokerer fra oven får han/hun både ydersiden og noget territorie, og hvis Hvid kan blokerer for nedent, får Hvid stadig et godt resultat...

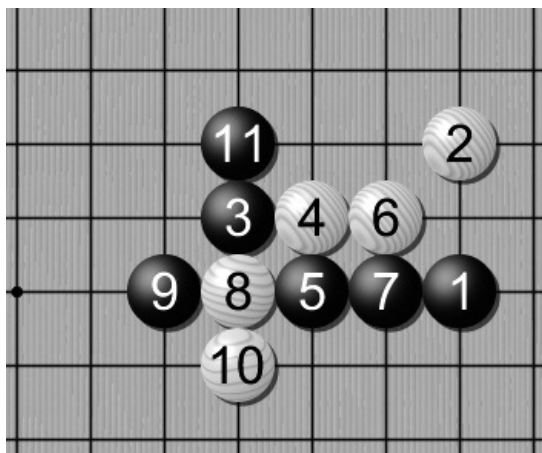


Så sædvanligvis vil Sort lade disse sten ligge alene til et senere tidspunkt i spillet, hvor han vil have et mere klart mål at opnå i det område og flere sten til at hjælpe ham med at opnå det, eller han vil angribe sten for at holde dem nede. Sort bruger også ofte to punkts hoppet til at forlænge hurtigt ud mod midten af brættet.

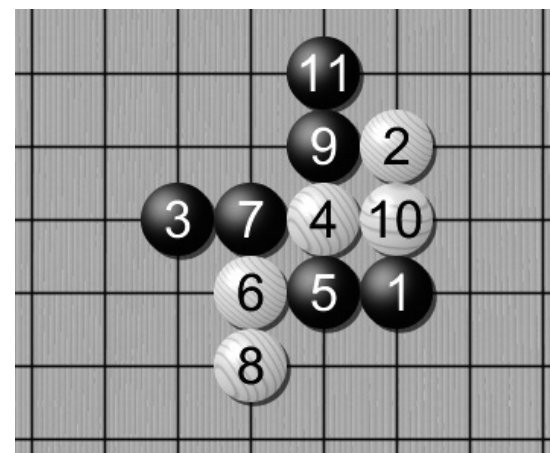
Den sjette relation er **den store keima**, som ligner den almindelige keima, men med et ekstra punkt mellem de to sten. Af alle forbindelser er denne den svageste og har flest punkter, som kan angribes. Den er dog stadig brugbar, specielt til at forlænge langs kanten eller til at skabe fundamentet til at forbinde to grupper. Vores modstander kan ikke cutte denne form med det samme, men vi skal altid huske, at det kan ændre sig efterhånden som spillet udvikler sig.



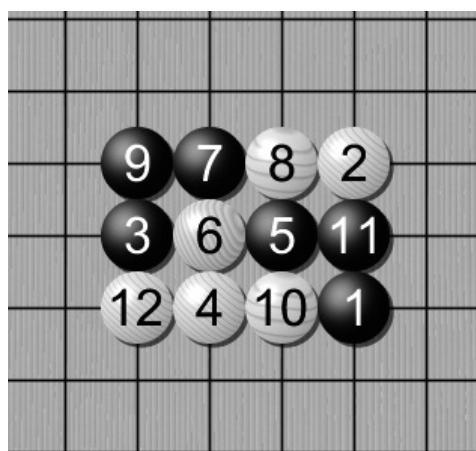
Den store keima har fire cutpunkter afhængig af de omkringliggende sten



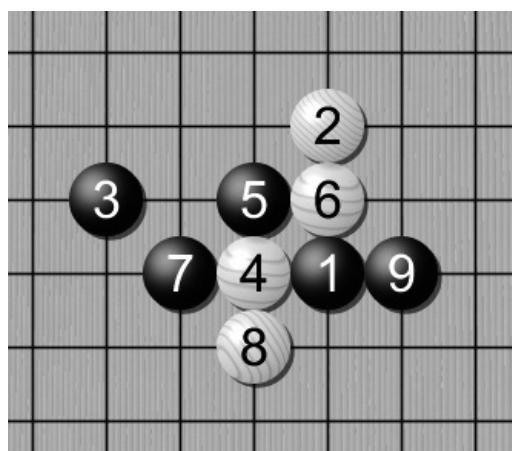
Den kan næsten altid cuttes, eller i det mindste være et punkt, hvor vores modstander kan tænkes at angribe (her er cuttet i **A**)...



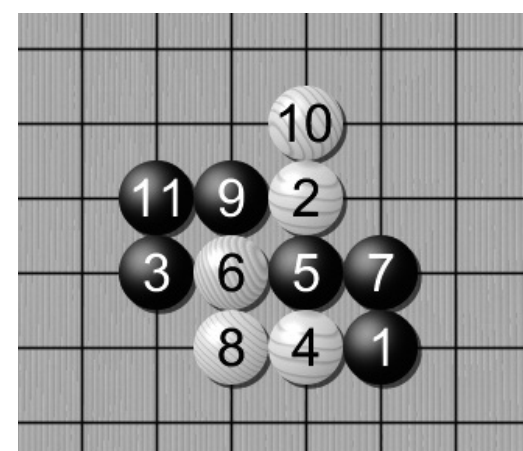
så afhængig af situationen og de mulige variationer, vil vi måske undgå trækket i det hele taget (cut i **B**).



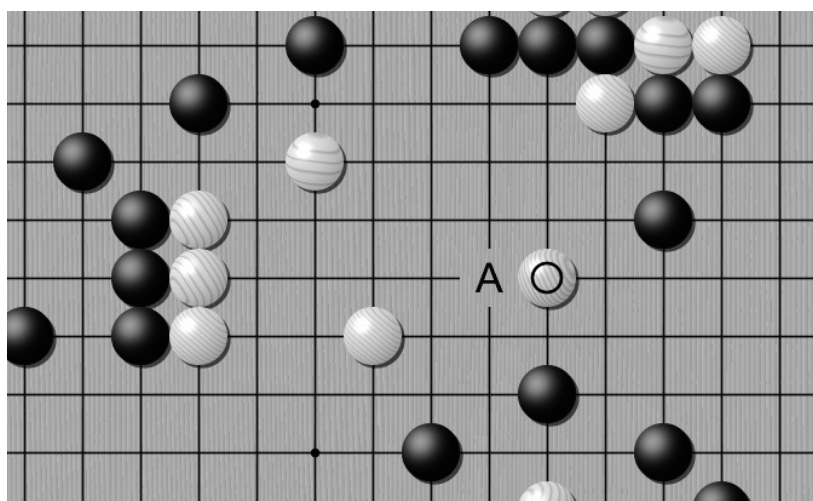
Her er en variation med et cut i **C**...



og et cut i **D**...



og der er flere muligheder da Hvids oprindelige hjælpesten kan være hvorsomhelst.



Til venstre: Så den store keima kan være farlig. Et mindre grådigt træk for Hvid, som den almindelige keima i **A** i dette eksempel, er måske en sikre mulighed i mange situationer....

Til højre: I denne situation. Hvis vi insiterer på at spille den store keima, kan vi ikke forhindre at Sort cutter vores sten og pludselig er alle vores grupper i fare for at miste alle øjne og ende med at dø.

► Relationer mellem mange sten

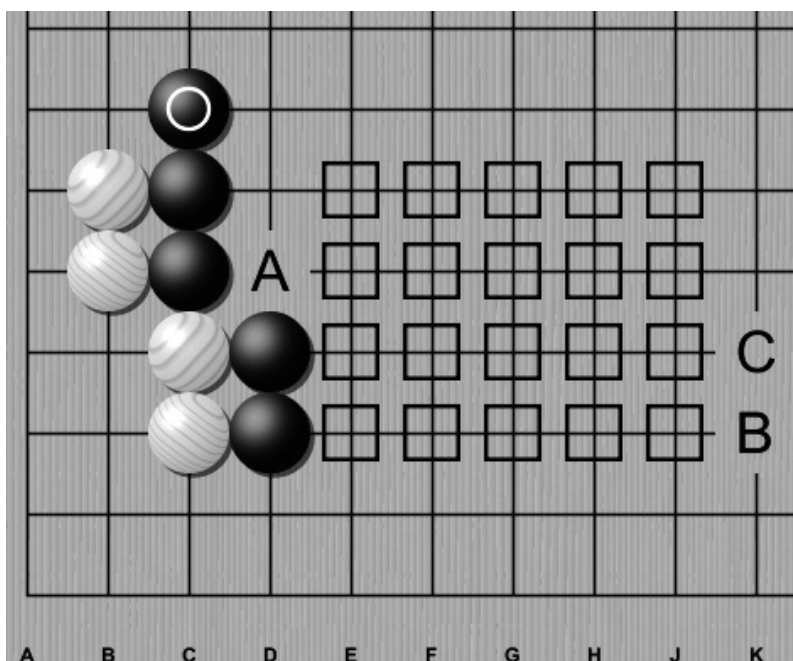
Når hovedrelationerne og formerne mellem to sten er etableret, kan vi nu bruge dem til at skabe mere udviklede former, der involverer flere sten. Hver af disse former har deres egne styrker og svagheder og at vælge mellem dem er ikke bare et spørgsmål om en lokal situation, men for hele brættet og de mål, som du og din modstander ønsker at opnå.

Lad os begynde med den mest indlysende form: **Muren**

Det umiddelbare billede vi får, når vi hører om en mur, er mange sten forbundet en efter en på en ret linje. Dette er da også den ideelle mur, med hensyn til mulige forbindelser og styrke, men mange gange vil det være uhyggelig langsomt at bygge en sådan i rigtige spil, da mure har tendens til at have mangler og endda huller, men hvis vi er forsigtige kan det undgås. Uanset hvad så er spørgsmålet om “en perfekt mur, men langsom” versus “uperfekt mur, men hurtig” et af de vigtigste spørgsmål i spillet, så vi vil gennemgå det udførligt senere i bogen, da vi altid skal huske på det og prøve at finde den rette balance.

Til det formål introduceres nu konceptet **indflydelse**.

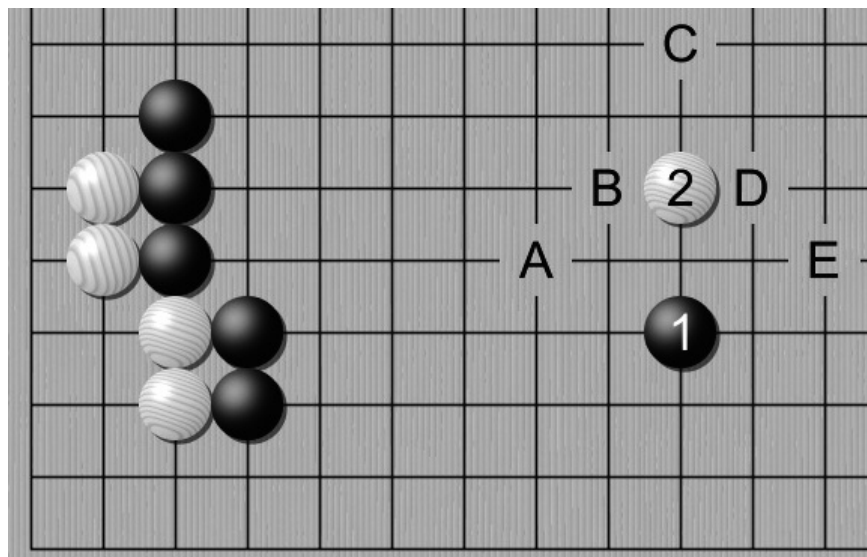
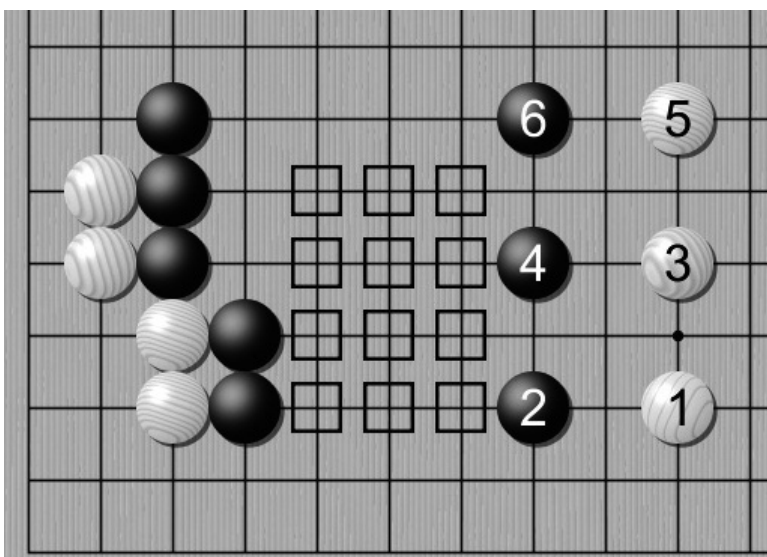
Vi har allerede set, at territorie er den mængde af næsten helt sikre punkter, som vi har omringet, som modstanderen som regel ikke kan genvinde. Sædvanligvis er territorie på brættet nemt at få øje på, men indflydelse er ikke det samme. **Indflydelse er styrken af det genererede “felt”, som stammer fra vores sten og deres former.** Jo mere solid og brede formerne har, jo større indflydelse. Som regel må vi opgive territorie for at få indflydelse, og det er svært at beslutte om det er det værd eller ej, fordi den ideelle opnåelse af indflydelse ikke bare kan konverteres til territorie, men også til at forhindre modstanderens udvidelse og bevægelser.



Her ses en mur, med et cut punkt i **A**.

Mure projicerer ikke indflydelse i forlængelsens retning (I dette tilfælde op), men mod den tomme side, som de står overfor (mod højre i dette tilfælde). Tommefingerreglen er at en mure indflydelse udvider sig omtrent lige så mange punkter, som dens længde. (I dette tilfælde er punkter markeret med firkanter). Det er indlysende at det næste nøgletræk for Sort er omkring **B** og **C**, og hvis det lykkes at spille der, er han/hun på vej til at lave en ramme/kasse, som Hvid vil få svært ved at invadere eller reducere.

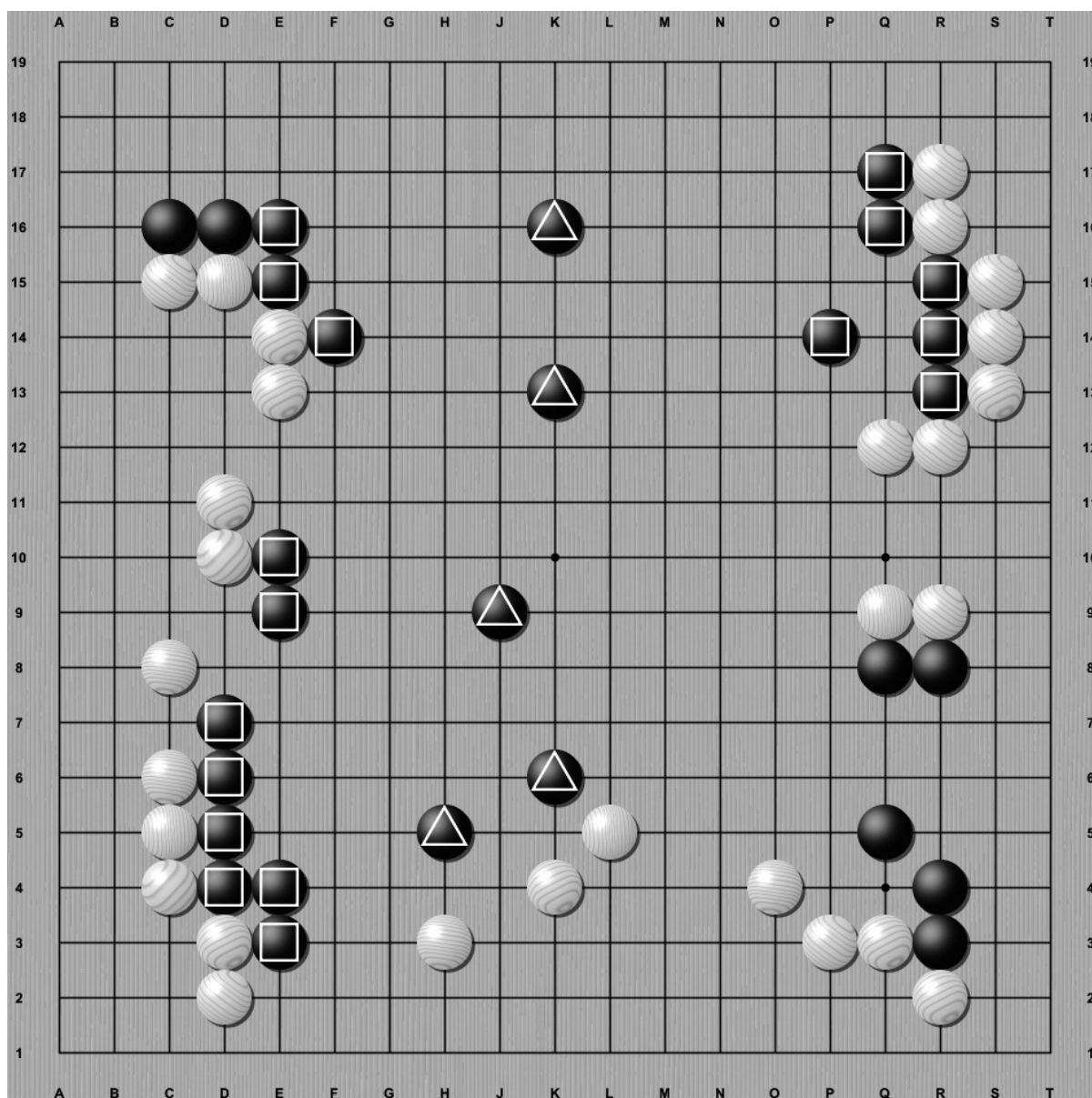
Så i denne stilling er det Hvids tur, og Hvid vil skynde sig at spille enten i **B** eller **C**, afhængig af resten af brættet, for at ødelægge Sorts planer, så Sort både taber hjørne territoriet og en væsentlig del af indflydelsen langs kanten...



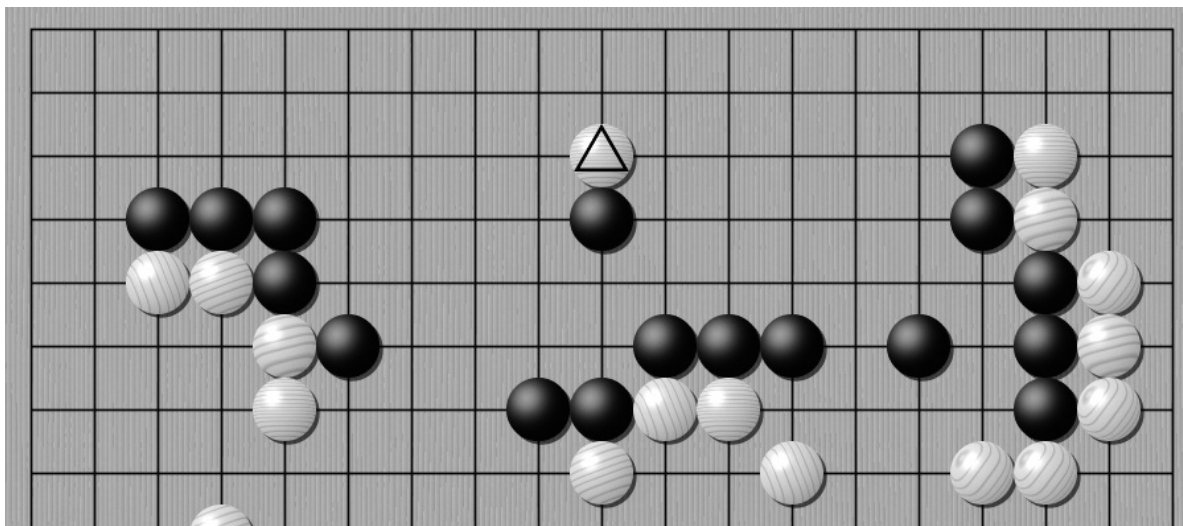
Til venstre: Dette er et muligt sikkert resultat. Hvid reducerer Sorts indflydelse og potentielle point, mens Hvid samtidig får en mur selv.

Til højre: Hvis Hvid misser chancen, vil Sort få mulighed for at spille der først. Nu skal Hvid til at reducere og afhængig af resten af brættet, så har Sort mindst fem muligheder for at angribe stenen.

Vi bør altid være opmærksomme på chancer som disse, og vi bør ikke forbigå dem, ellers kan vores modstander få alt for meget indflydelse og omdanne det til territorie, uden at give os noget i stedet. Som eksempel:

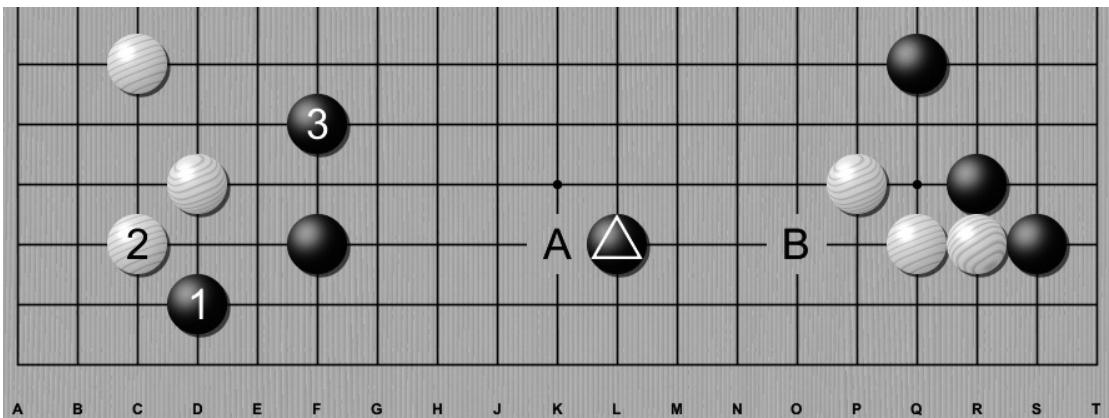


Dette er næsten et ideelt scenarie for Sort. Sort opgav hjørnet og side territoriet mod at få tre mure (markert med firkanter). Kombineret med de fem sten markeret med trekanter, har de skabt mere end nok territorie for at kompensere for risikoen. Havde Hvid spillet i disse områder først, ville Sort have været ødelagt. At spille efter indflydelse kan ikke altid betale sig, så det kan være en høj risiko at tage.

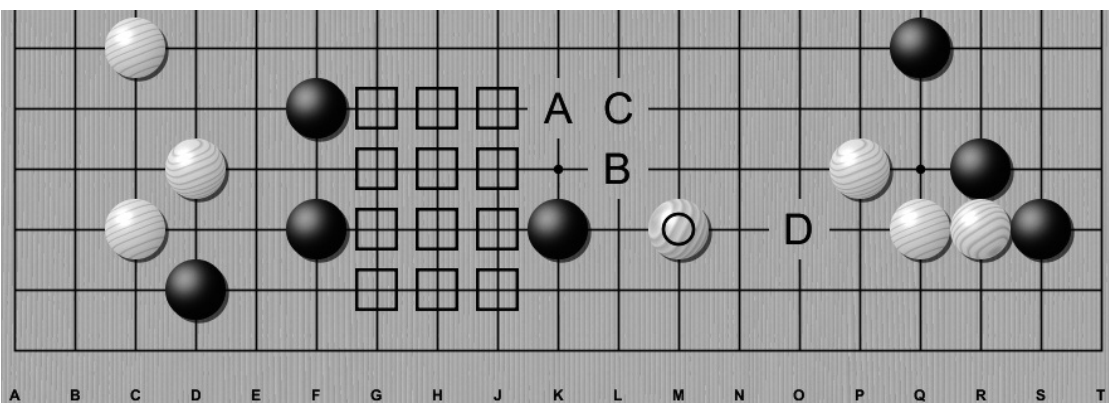


På et eller andet tidspunkt vil Hvid tage noget af dit territorie, men som spillet forløber, bliver det sværere og sværere at gøre, efterhånden som flere sten komme i spil. Træk som den markerede hvide sten virker ikke medmindre Sort laver en fejl. En enkelt sten blandt så mange modstandere virker sjældent.

I vores øjne er en stor mur blot en halv kasse, som kan omdannes til territorie og sædvanligvis er indflydelse noget vi føler vi må må forsvare og eventuel gøre til territorie, så vi ender tit med at spille i nærheden af vores mure, eller bruge træk på at få vores modstander til at gå væk fra dem, **men det er den forkerte tilgang til at bruge indflydelse**. Det er svært at slippe disse tanker og svært at spille korrekt, men indflydelse og mure er ikke noget vi skal forsvare. De er til for at kunne benyttes til at udvide eller lokke vores modstander eller angribe andre steder. Dette er et mere avanceret emne, som vi vil snakke om senere, men nu, et eksempel:

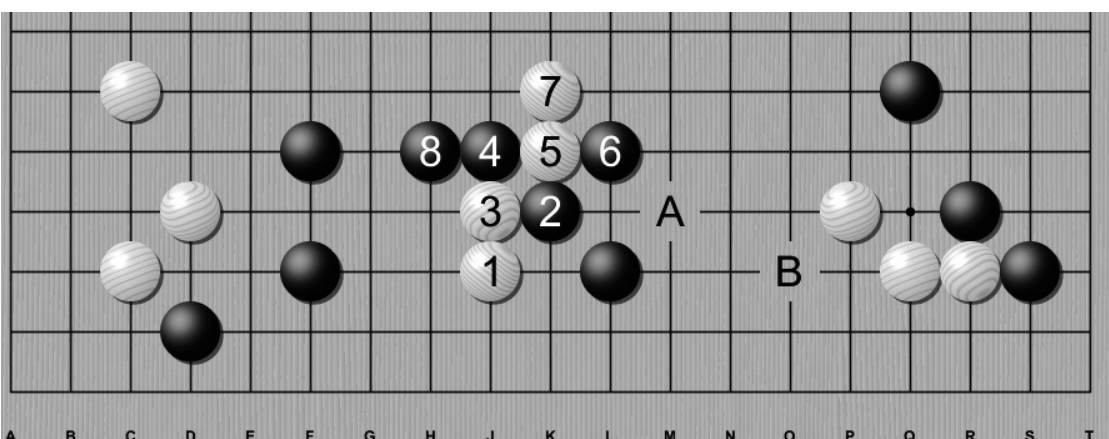


Sort spiller **1** og **3** for at skabe en lille mur, som knap nok er stor nok til at samarbejde med den markerede sorte sten. Hvis den sten lå i **A** ville den være mere sikker, men den ville ikke fungere med muren som beregnet. Lige nu står den et perfekt sted til at lokke med at true Hvids sten ved **B**.



Sådan kunne brættet se ud med den sorte sten i **A**.

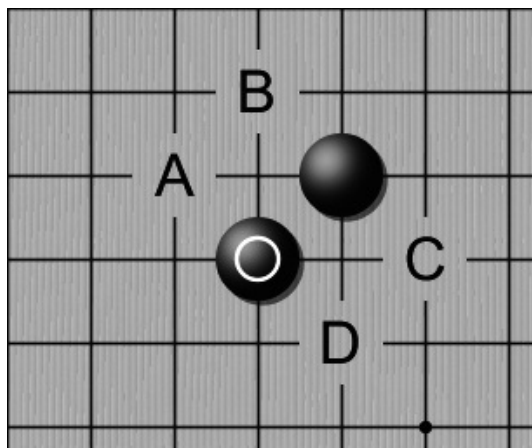
Hvid kunne med det samme forlænge fra sine sten og Sort kan nu spille enten i **A**, **B** eller **C** og er nu meget indskrænket. Cuttet ved **D** er stadig muligt, men meget mindre truende og mere svær at trække sig ud af.



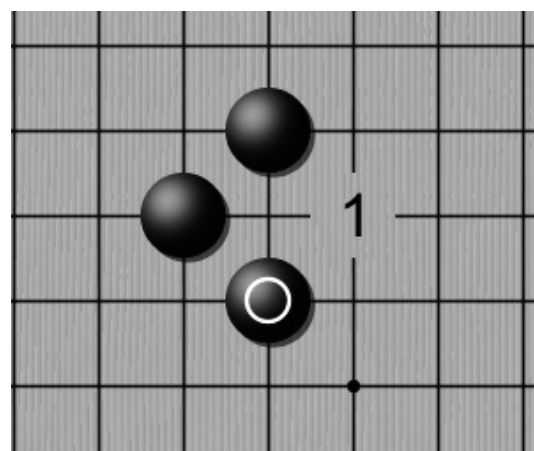
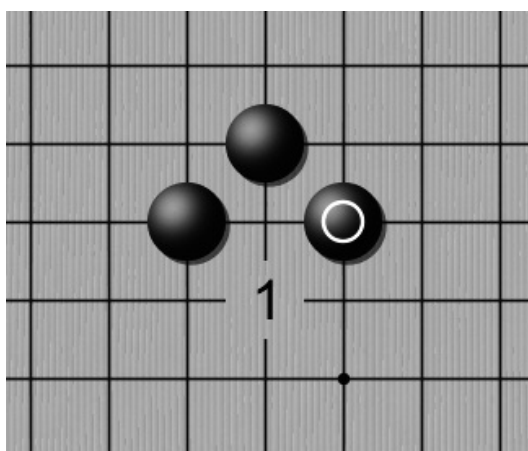
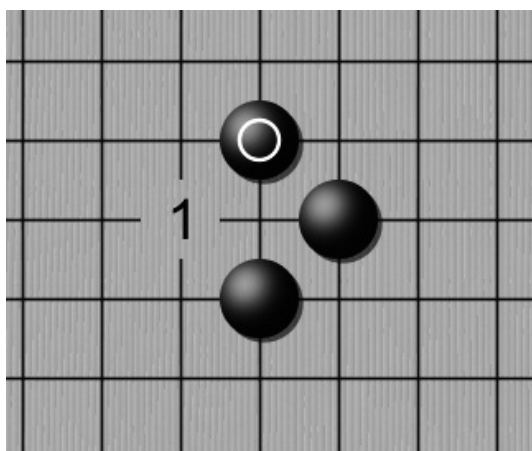
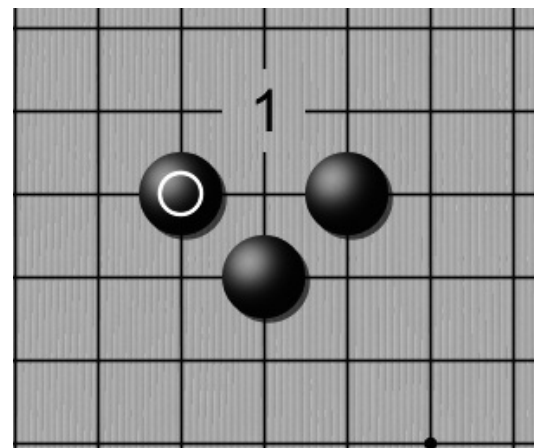
Dette er det faktiske spil.

Hvid ville invadere Sorts rammeværk, og alle hans grupper blev afskåret fra hinanden. Sorts mur er stærk nok for Sort til at angribe aggressivt og medmindre Hvid spiller tæt på **A**, vil truslen om at Sort spiller **B** stadig et seriøst problem, med Hvids tre grupper bliver afskåret fra hinanden.

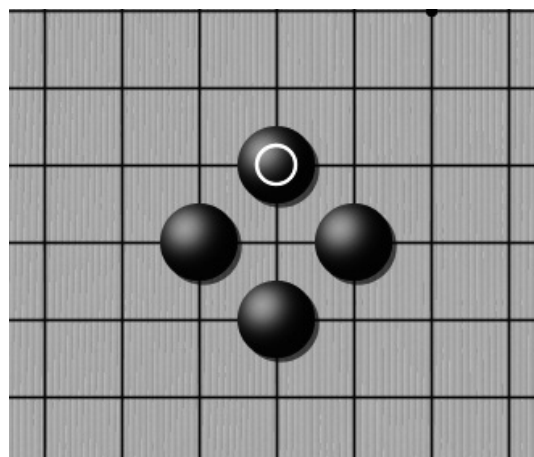
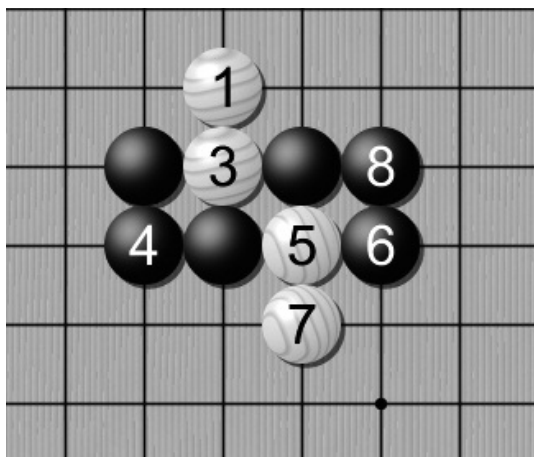
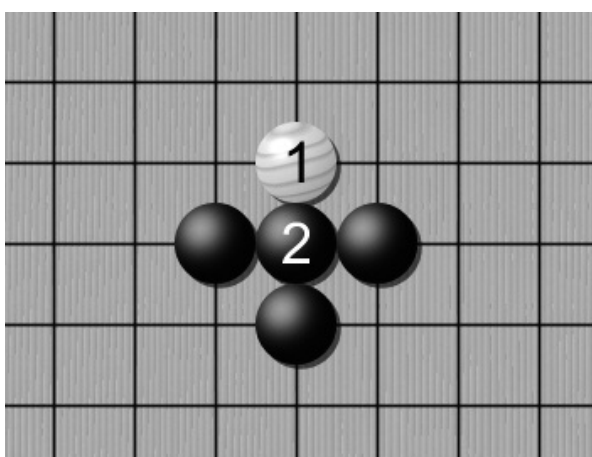
Men hvorfor er det et godt træk, at spille **A** i det foregående diagram?
Svaret kommer fra vores anden form med flere sten: **Tigermunden**.



Til venstre: Tigermunden er en form, der dannes af to diagonalt forbundne sten med tilføjelsen af en anden diagonalt forbundet sten i punkterne **A**, **B**, **C** eller **D**. På de fire andre billeder kan vi se resultatet og markeringen med **1** er tigermundens svage punkt. Hvis modstanderen spiller der, kaldes det en **nozoki**.



Der er et Go ordsprog, der siger at: "vores modstanders svage punkt, er vores stærke punkt" og det er også sandt for tigermunden. Selvfølgelig laver vi ikke bare tigermunde rundt omkring på brættet. Formen skal have en kontekst og opstå naturligt ud fra begge spilleres træk og det er derfor, at dets svage punkt ofte tages med i betragtningen, hvorvidt den form skal benyttes eller ej.

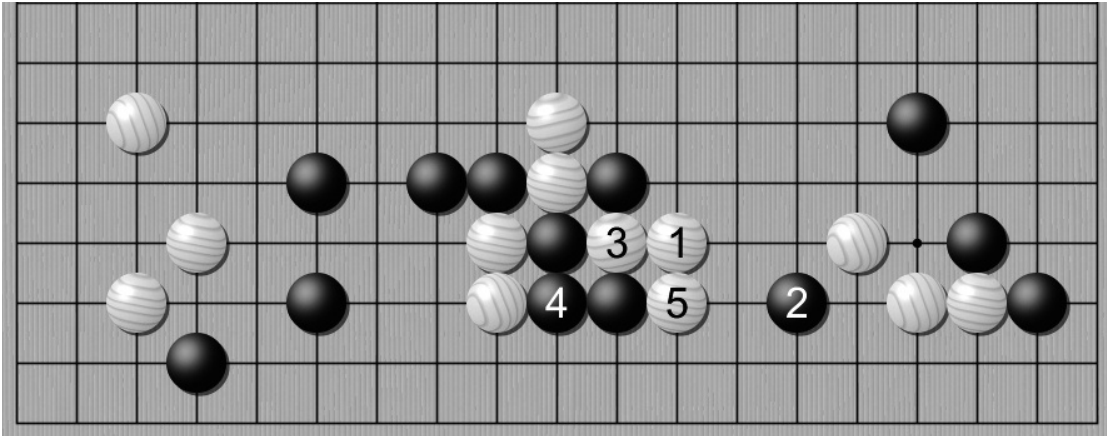


Til venstre: Når Hvid spiller på det svage punkt, skal Sort næsten altid svare ved at forbinde sine sten. Sådanne **tvungne træk** er altid gode at udnytte, hvis vi var Hvid, og da de er altid er en mulighed, skal vi være forsigtige med dem, når vi er Sort.

I midten: Et muligt scenarie kunne være at Sort ignorerer truslen og spiller **2** et andet sted, men sædvanligvis ender Sort med at få sine sten splittet op i to grupper. Taget i betragtning at sådanne former næsten altid har andre sten omkring sig, kan betyde at en af Sorts grupper kan være dødsdømt.

Til højre: Hvis Sort beslutter sig for selv at spille på det svage punkt, kaldes den dannede form for en **diamant**. Sagt igen, så spiller vi ikke efter at skabe den form selv rundt omkring på brættet, men den bør opstå ud fra udvekslingerne af træk på brættet for at blive egentlig brugbar.

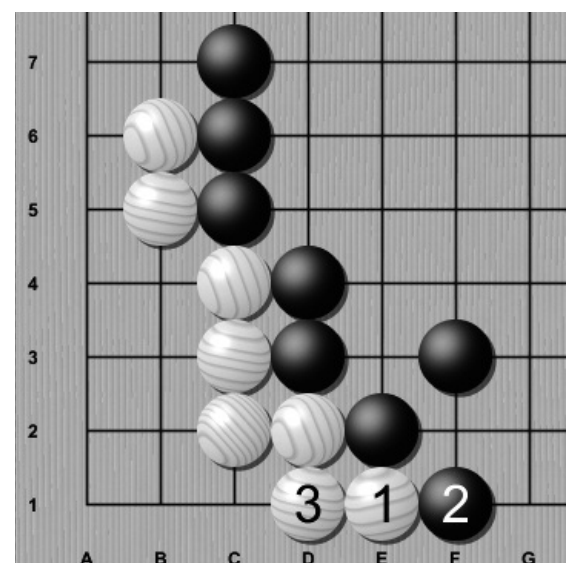
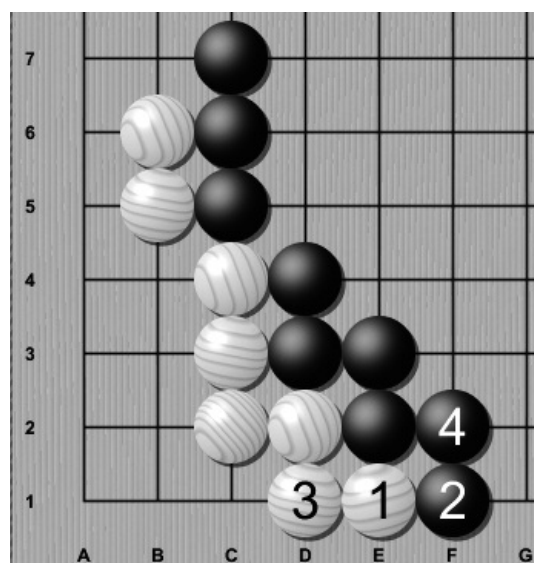
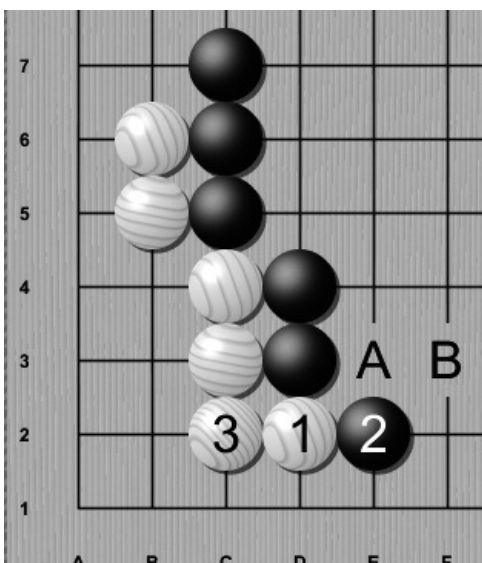
Lad os formode, at Hvid spiller nozoki ved tigmunden og Sort ignorerer truslen i det forrige rigtige spil eksempel.



Når Sort spiller **2** et andet sted, selv hvis det er et træk tæt på, kan Hvid straks få gevinst af sin trussel og angribe Sorts sten alvorligt.

Trækkene 4 og 5 er uundgåelige og Sorts tre sten er i svære problemer og splittet fra hinanden.

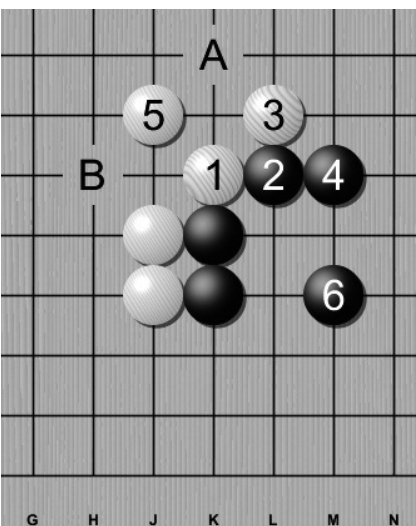
Sædvanligvis anvender vi tigmunden når det er sikkert for os at forbinde vores sten indirekte og ved at spillet let dækker vi flere svage punkter end det ene svage punkt, som tigmunden skaber. Det gælder ofte i brættets hjørner, hvor vores modstander typisk ikke kan forbinde med nozoki på vores svage punkter.



Til venstre: Så så denne almindelige situation tidligere. Nu spiller Hvid diagonalen over Sorts sten ved **1** (Dette kaldes en **hane**). Sort blokerer og Hvid forbinder. Nu har Sort to muligheder: **A** eller **B**.

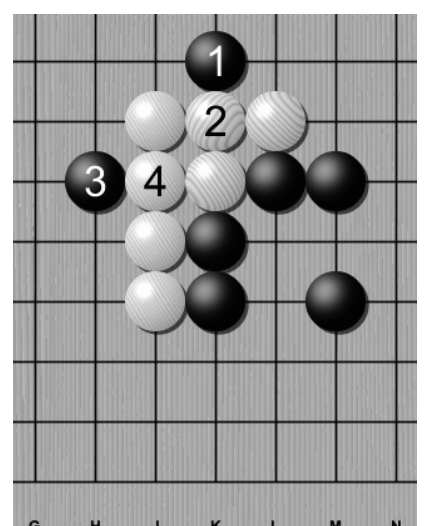
I Midten: Den solide forbindelse ved **A** giver dette resultat. Sort er sikker, men har brug for to træk for at sikre en god form og får Hvids mulighed for at spille et andet sted først.

Til højre: Men hvis Sort spiller tigmunden ved **B**, kan han nu blokere ved at lave en anden tigmund med kun et træk. Nu er det Sorts tur til at spille. Dette ser måske trivielt ud, men at få initiativet er meget vigtig i Go.

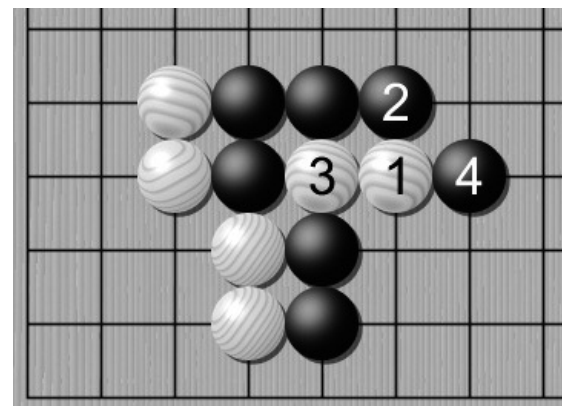
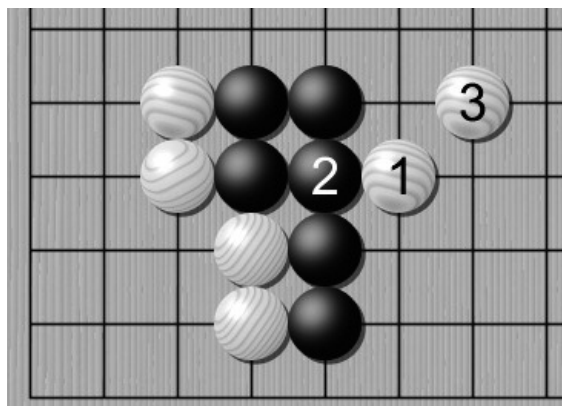
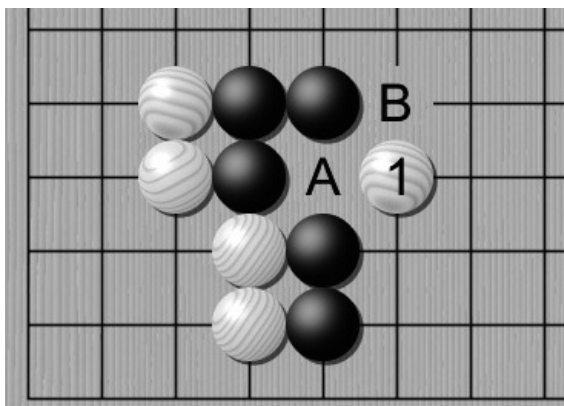


Til venstre: Set mod midten, er tigmunden svagere, fordi den giver gratis træk til Sort. Her har Hvid lavet en **dobbelt hane** med **1** og **3** og en dobbelt tigmund med **5**, der efterlader svage punkter i **A** og **B**. Sort vil helt sikkert på et tidspunkt spille på disse gratis steder og vil ødelægge Hvids form.

Til højre: I modsætning til hjørne eksemplerne, vender disse to sorte sten mod brættets centrum og afhængig af resten af brættet, kan de muligvis forbindes med andre sorte grupper.



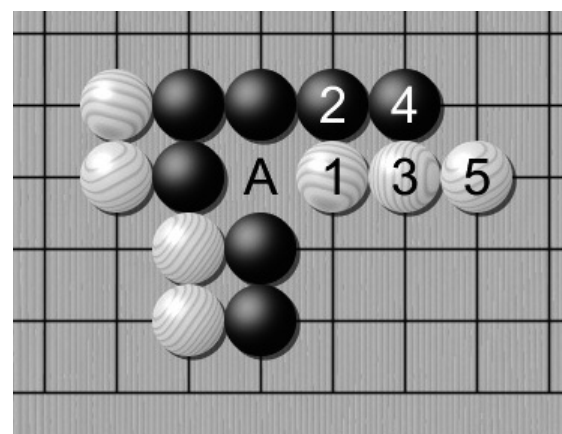
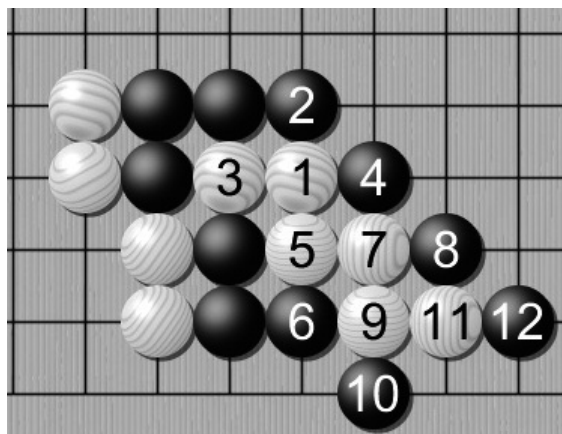
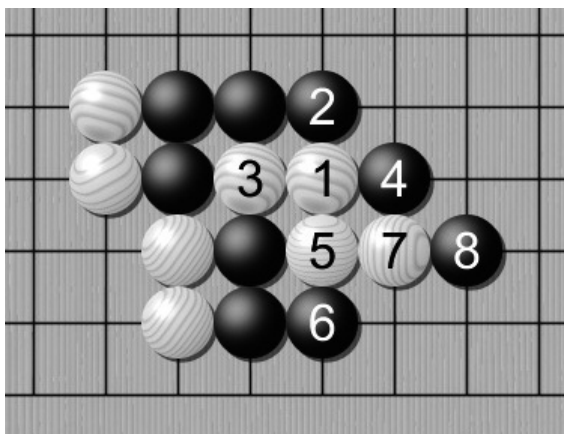
At forbinde tigmundens sten er ikke det eneste mulige forsvar. Nogle gange kan vi nøjes med at forlænge en af vores "kæbe" sten, som tigmunden består af og forsvare vores svage punkt ved at lave en såkaldt **stige**. Stigen er ikke en særlig form, men en fælde hvori vores modstanders sten ikke kan undslippe via en serie af fortløbende atarier, medmindre modstanderen har en sten i stigens retning (kaldes en **stigebryder**). Lad os se på nogle diagrammer og forklare det på en bedre måde:



Til venstre: Hvid truer med at cutte Sorts sten. **Sort A** er det typiske valg, men sort kan også spille **B** og skabe en stige, hvis Hvid cutter i **A**.

I midten: Dette er situationen hvis Sort bare forbinder. Nu er Sorts form kun en underlig klump og Hvid kan løbe ud mod midten og mod siden og kan ikke stoppes.

Til højre: Hvis nu Sort ikke forbinder og Hvid cutter, er det starten på en stige. Med **træk 4** kommer Hvid i atari...



Til venstre: Hvis Hvid forsøger at gøre modstand, vil trækkene op til **8** færdiggøre et andet "trin" på stigen og Hvid vil igen være i atari.

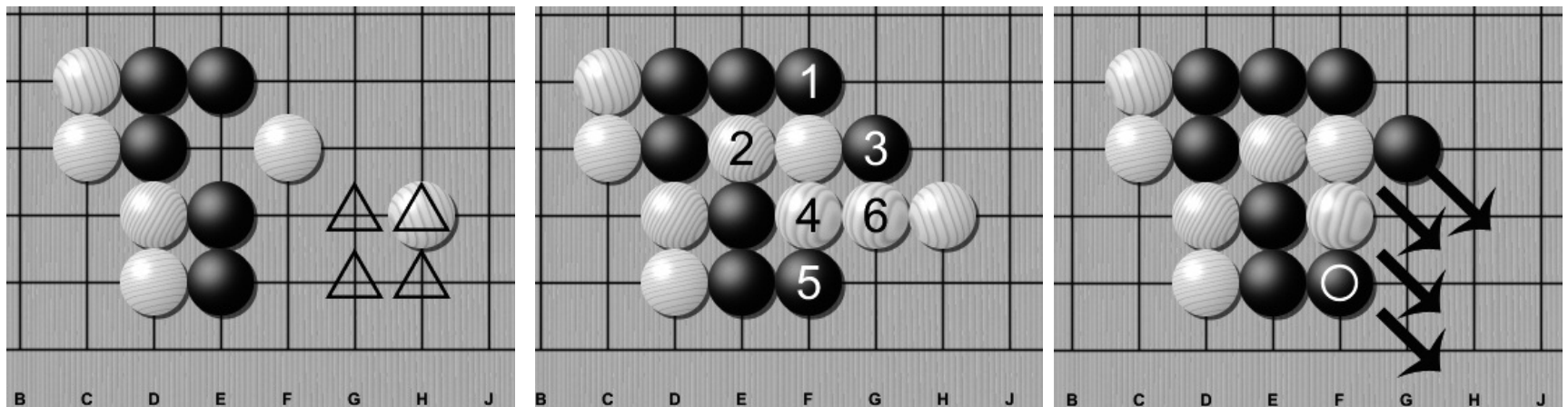
I midten: Hvid kan modstå, men det er alt for intet. Med **træk 12** er Hvid igen i atari og kan ikke undslippe stigen.

Til højre: Så, Hvid har brug for at løbe og jagten er i gang. Sort vil på et tidspunkt blive nødt til at forbinde med **træk 6** i **A**, men hans form er meget bedre sammenlignet med det typiske valg og Hvid er på flugt.

Så en stige dannes hver gang, der er sten fanget i en række træk, der altid leder dem i atari, uden at de kan undslippe.

Det er meget vigtigt at være opmærksom på mulige stiger i Go, fordi de mange gange er i vores favør og på den måde kan vi spille kraftfulde og risikable træk. Selv når de ikke er det, er truslen om at placere en sten på stigens vej og bryde dens trin, kan det give os gratis træk til at udvikle andre positioner på brættet og få en fordel et andet sted. Lad os gå til de to næste sider og se et eksempel fra et faktisk spil.

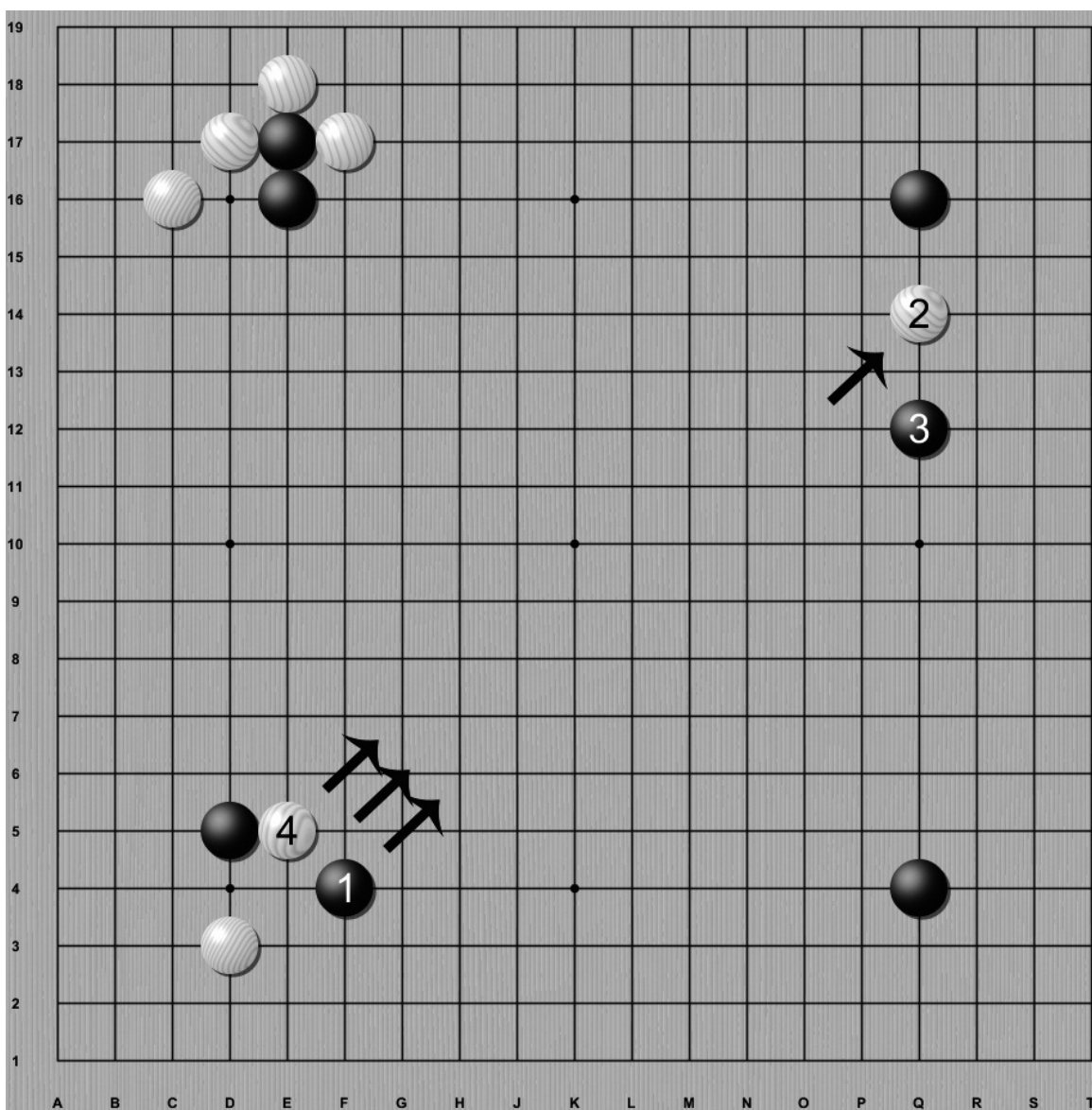
Men lad os først se på et lokalt eksempel på hvordan en stigebryder ser ud og hvorfor den virker. Lad os udvide det forrige eksempel og placere en hvid sten og så afprøve spillet.



Til venstre: Enhver hvid sten placeret på stigen vej vil ændre resultatet fra det vi så på foregående side. Lad os vælge et markeret punkt og lægge en sten.

I midten: Og vi kan se at stigen faktisk bliver brudt. Vi spillede de samme sten som før, men nu har Hvid en allieret, som giver ekstra friheder og får stigen til at brydes.

Til højre: Den generelle regel er, at enhver af modstanderens sten, som er placeret på stigen vej på de fire diagonaler, som er involveret, fungerer som stigebrydere.



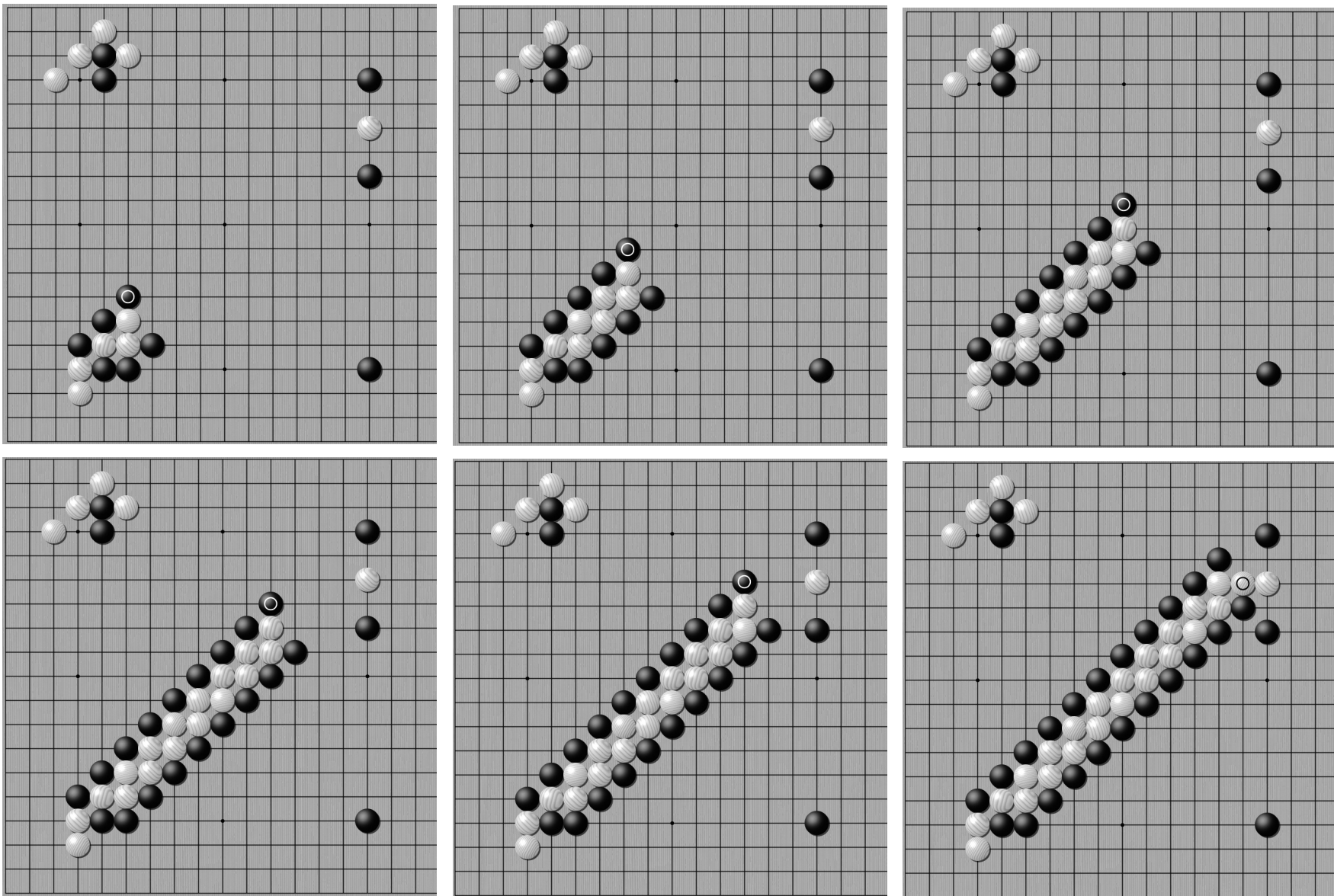
Lad os se det rigtige spil nu. Sort spiller **keima** med **1** for at presse Hvids enlige sten, men Hvid ignorerer køligt trækket og spiller et andet sted (dette kaldes et tenuki træk) for at true Sort et andet sted, før han/hun svarer på **Sort 1**.

Sort falder for Hvids træk og svarer med **træk 3**, men han opdager ikke at **Hvid 2** nu er en stigebryder til et cut på den anden side af brættet.

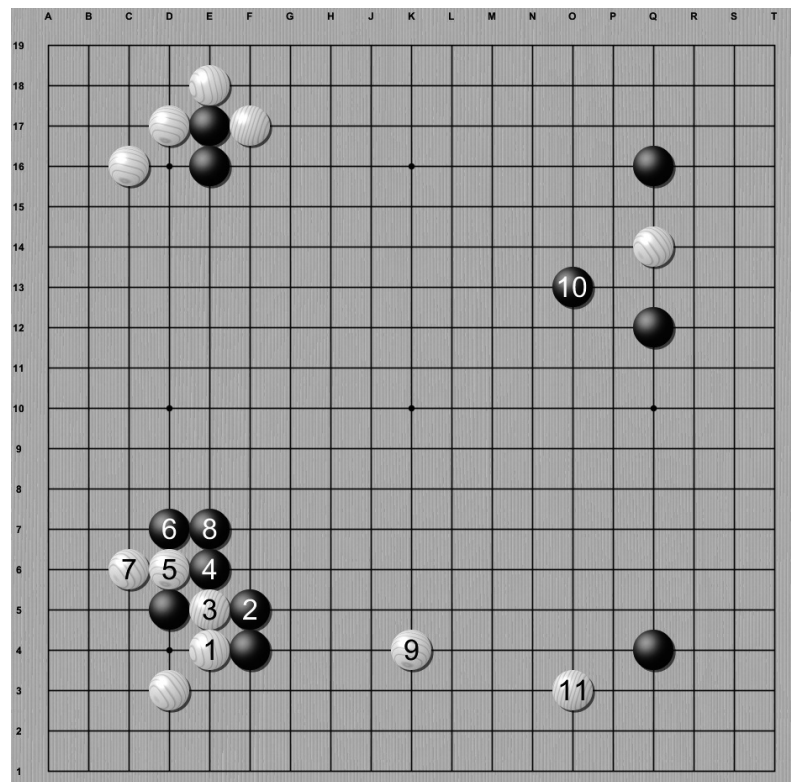
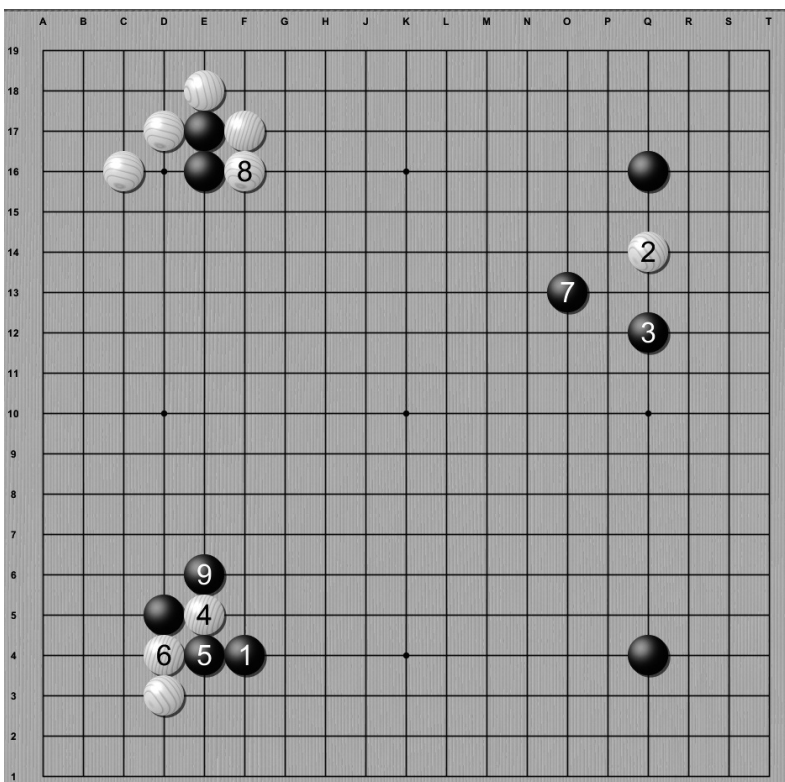
Hvid fortsætter sin plan og spiller **træk 4**, og vi kan se på pilene, at hvis Sort prøver at fange den hvide sten, vil hans anstrengelser blive blokeret af **Hvid 2**. Det er værd at bemærke, at i dette spil fik forfatteren narret Sort. Jeg kendte til stiger, men jeg lavede stadig en fejl, men det er det smukke med spil. **Enhver fejl du laver, er en chance for at lære noget bedre.**

Så vær ikke urolig for ikke at forstå alt omkring disse former.

Vores mål for øjeblikket, er at lære, at disse former eksisterer. Vil vil selvfølgelig senere gå i detaljer omkring hvert emne, men at spille i praksis er det som med tiden vil introducere os til de fleste formers nuancer og erfaring er det, som får os til at holde øje efter dem.

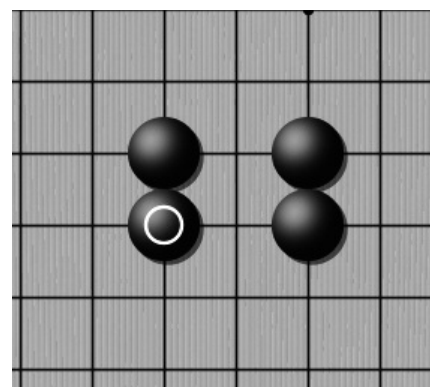


Men snak om kun stiger er ikke nok. Lad os se hvorfor stigen egentlig ikke fungerer. Havde Sort ignoreret stigebryderens eksistens ville han/hun aldrig kunne fange bryder stenen og nu ville alle hans sten være i fare. Hvid kan dobbelt-atari og fange de fleste af dem, og det er derfor ingen egentlig spiller en stige, som kan brydes. I hvert fald ikke alle dets træk, som i dette tilfælde.

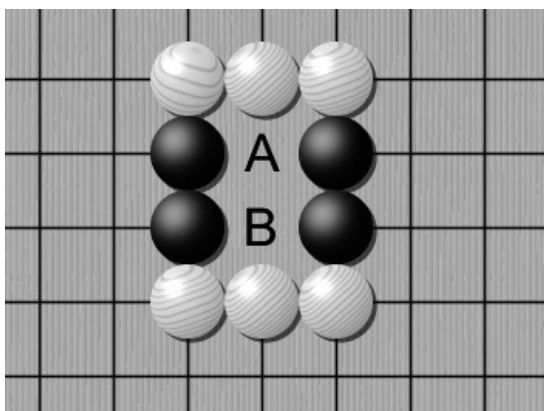


Så hvad skete der? **Til venstre:** Det faktiske spil. Sort angriber den hvide sten for at få stigen til at virke igen, hvid spiller et andet sted (**tenuki**) som næsten sikrer øverste venstre hjørne og Sort skynder sig at lukke nederst til venstre. Jeg ved ikke om Hvids tenuki var et korrekt valg. **Til højre:** Her vises et andet udfald, som ser bedre ud for Hvid og det er det, som er spændende med Go. Et valg kan skabe et helt nyt spil og andre muligheder.

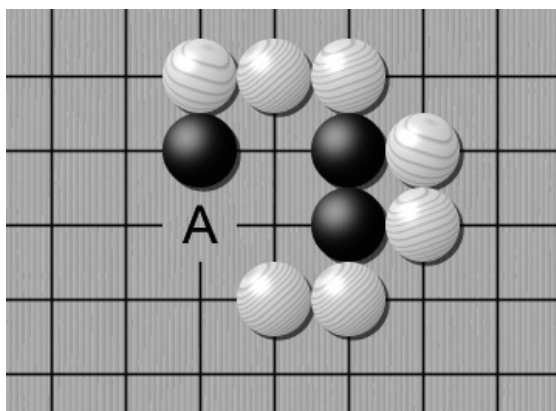
En anden vigtig og meget almindelig form er **bambus samlingen**. En bambus samling består af to parallelle sæt af to forbundne sten og er en af de mest stabile former, da den som regel ikke kan cuttes, når den først er dannet. Der er mange tilfælde, hvor vi benytter denne form i stedet for at forbinde stenene. Idéen bag formen er, at vi ønsker at vores sten skal være mere alsidige og indflydelsesrige på brættet. Lad os se hvordan det fungerer i praksis:



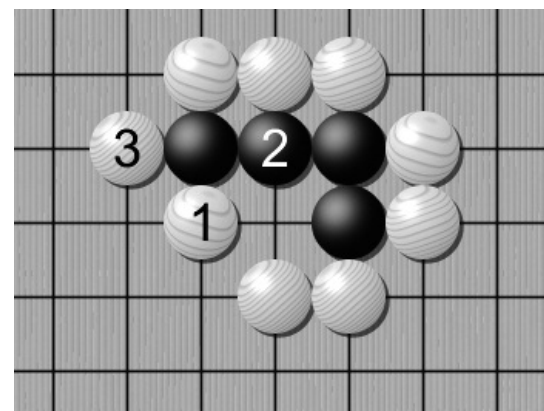
Bambus samlingen



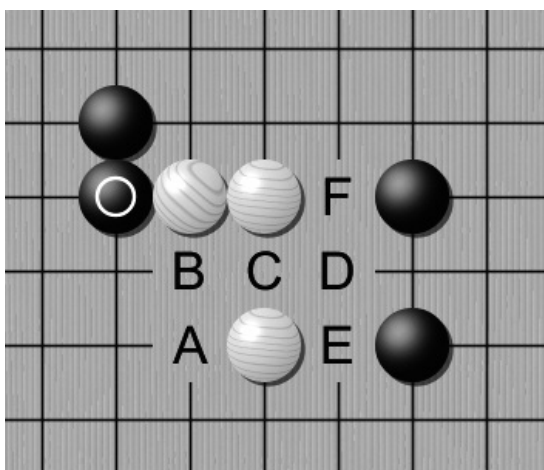
Bambus samlingen kan ikke cuttes efter at den er dannet. **A** og **B** er **miai**. Hvis hvid spiller i **A**, spiller Sort i **B**, og omvendt.



Men bambus samlingen har en svaghed, hvis den ikke er fuldt dannet. Her i **A**...

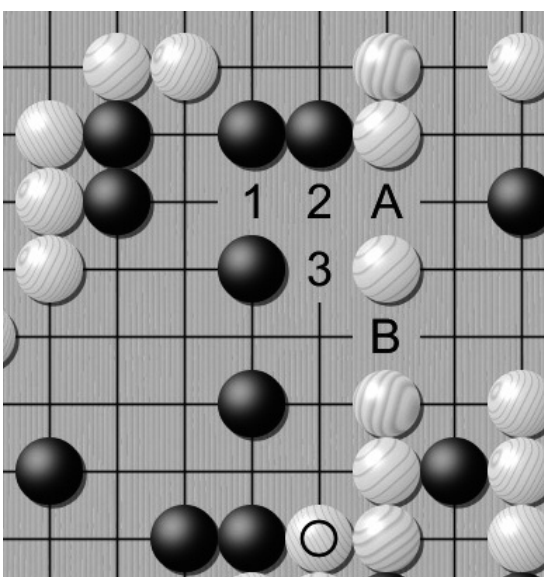
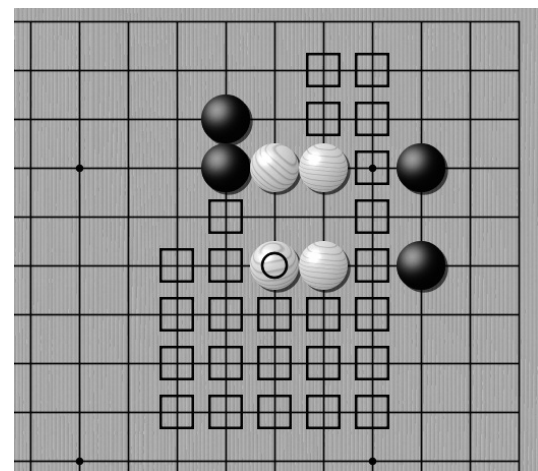


Hvis Sorts sten omringes og Hvid spiller der, kan Sort ikke redde dem fra at blive erobret.



Til venstre: Hvid vil gerne forbinde sine sten. Afhængig af situationen er ethvert træk fra **A** til **F** muligt. Det træk, som er mest stabilt, kan ikke cuttes og udstråler styrke på begge sider af bambus samlingen i **A**.

Til højre: Efter **A** er ethvert træk i et af de firkantede markeringer muligt og det er ikke nemt for Sort at svare på det.



Lad os se på et praktisk eksempel på dette. Hvad vi inderligt ønsker at opnå, når vi prøver at finde et træk, er at spille et sted, hvor vi opnår **mere end en ting på den samme tid**. Lad os se på nogle af vores muligheder for, at Sort kan forbinde sine sten på billedet til venstre. **Træk 1** forbinder vores sten, men vi opnår ikke andet end det, så Hvid kan ignorere vores træk og kan tage initiativet til at spille et andet sted og få momentum et andet sted på brættet.

Denne overførsel af initiativ kaldes at **tage sente**.

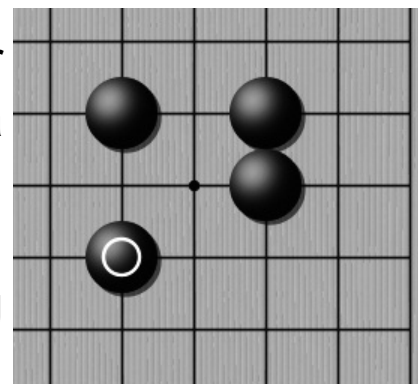
Et træk, som vi bliver nødt til at svare på kaldes også **sente**.

På den anden side, et træk, som kan ignoreres kaldes **gote**.

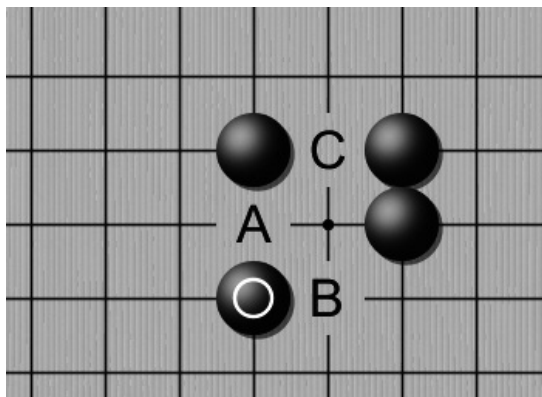
At spille på **2** forbinder stenene og er en **nozoki** ved Hvids et punkts hop i **A**, men det efterlader en **potentielt svaghed** (kaldet **aji**), hvor Hvid senere kan angribe os og reducere vores område til øjedannelse.

Ved at spille i **3** opnår vi tre ting. Den forbinder solidt, sikrer plads til øjne, og truer opfølgings træk i både **A** og **B**. Så da vi har skabt en signifikant trussel, som Hvid bliver nødt til at svare på, så bevarer vi initiativet (**sente**), så vi kan spille et andet truende træk et andet sted.

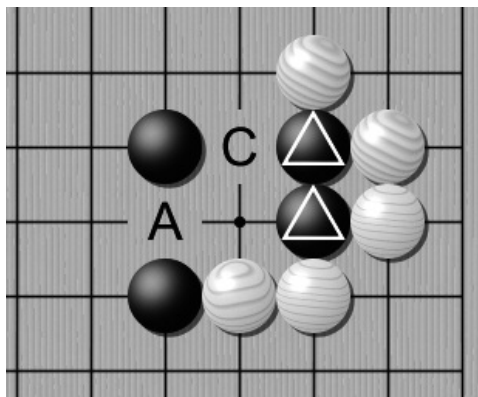
En variation af bambus samlingen er **bord formen**, som er mere alsidig og dannes oftere i spil, pga. dens stabilitet og på den naturlige måde, som den nogle gange opstår på brættet. Modsat bambus samlingen kan bord formen cuttes og trues, men kun når modstanderen har en masse sten rundt omkring den eller kan placere formens to dele i en dobbelt atari.



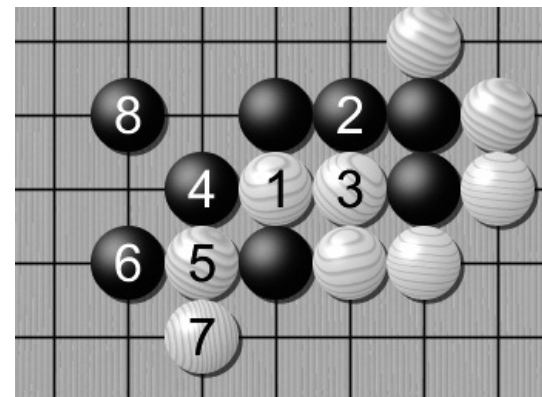
Bord formen



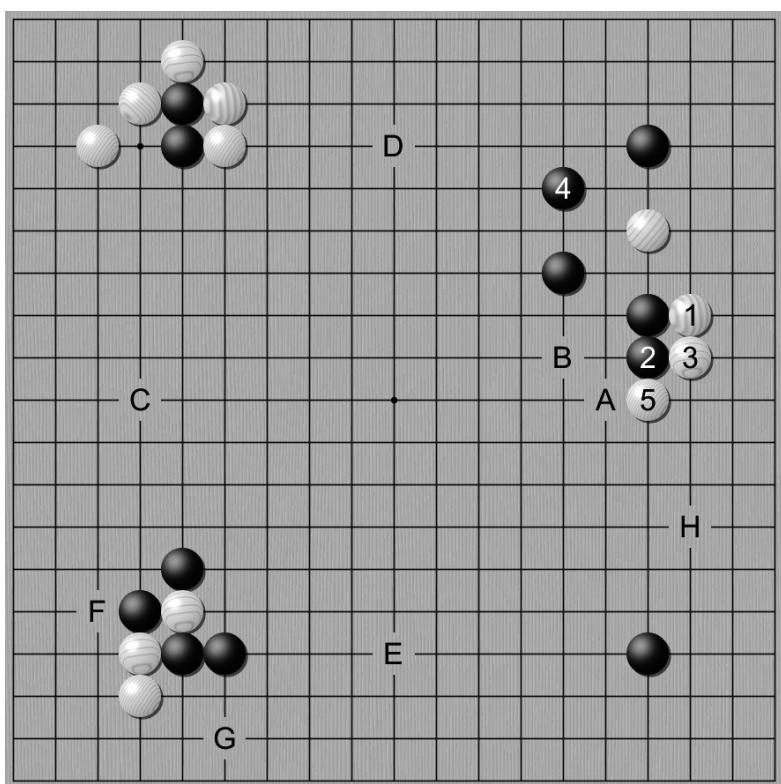
Bord formen har tre svage punkter, hvor de største er **A** og **B**, men det er svært at udnytte dem...



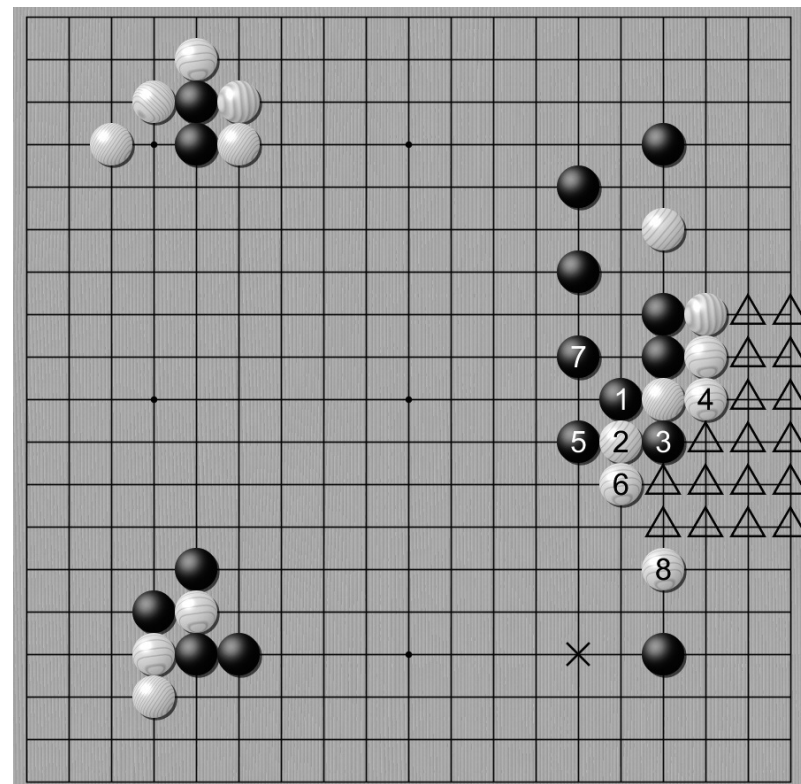
da mindst halvdelen af formen skal være omringet for at cuttet virker. Spilles i **C** erobres de to markerede sten...



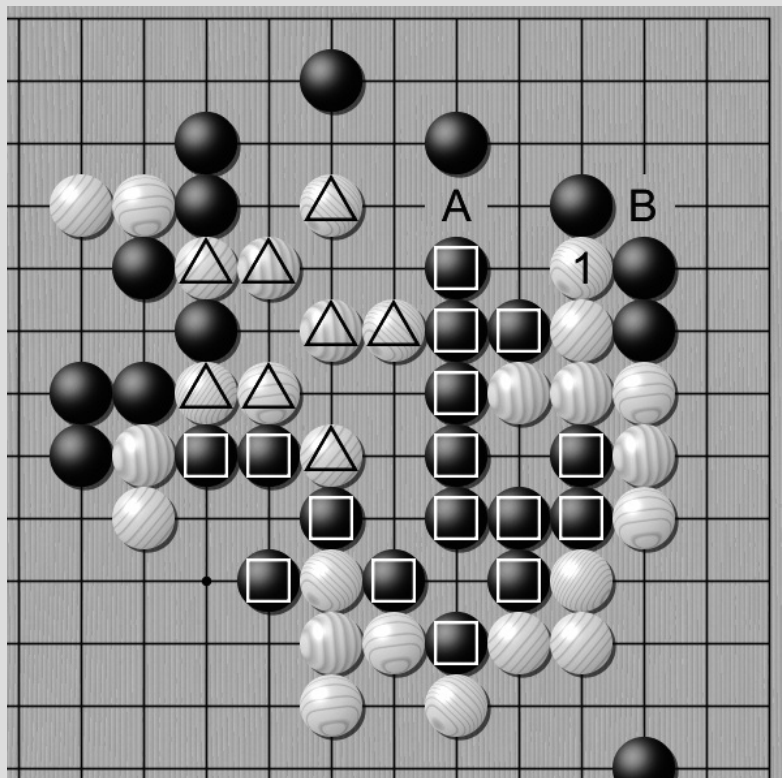
mens et træk i **A**, leder til denne variation, hvor Sorts sten separeres.



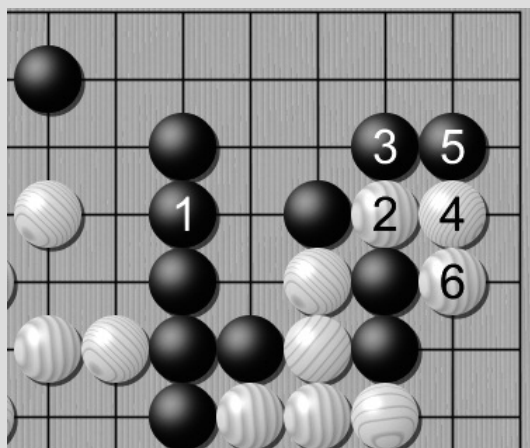
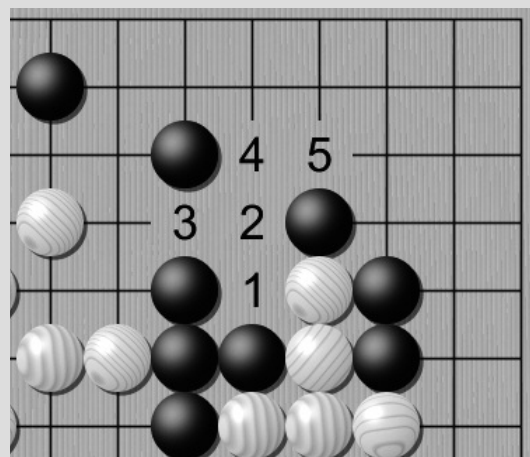
Til venstre: Dette er hvad som faktisk skete senere i spillet, vi så på **side 30**. Hvid prøver at leve til højre og har lavet en hane på toppen af Sorts to sten. **Sort 6** har mange mulige gode træk fra **A** til **G**, hvor de fleste involverer spil væk fra den nuværende situation (tenuki). Sorts sten er ikke i alvorlige problemer, så han kan gøre det, spille et andet sted og få mange point, men hvis han vælger at spille lokalt, vil **B** danne en bord form og Sort er endnu sikre. Spilles **A**...



Til højre: kan det give komplikationer. Det er ikke nødvendigvis værre end bord formen (**træk 7** slutter også med at danne en i dette tilfælde), men det er ufordelagtigt i nogle tilfælde for Sort. Vi forklarer disse træk mere detaljeret på **side 35**, men dette er en af de mulige resultater. Situationen ser balanceret ud. Sorts sten har god form og ind mod midten, men der er tabt meget territorie for det (markeret med trekanter), og han har stadig brug for at forsvare sig mod Hvids **træk 8**, muligvis i **X**.

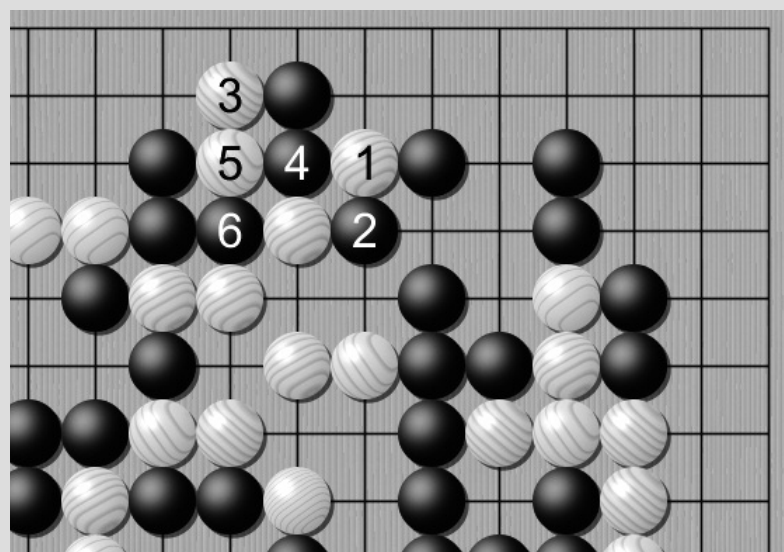
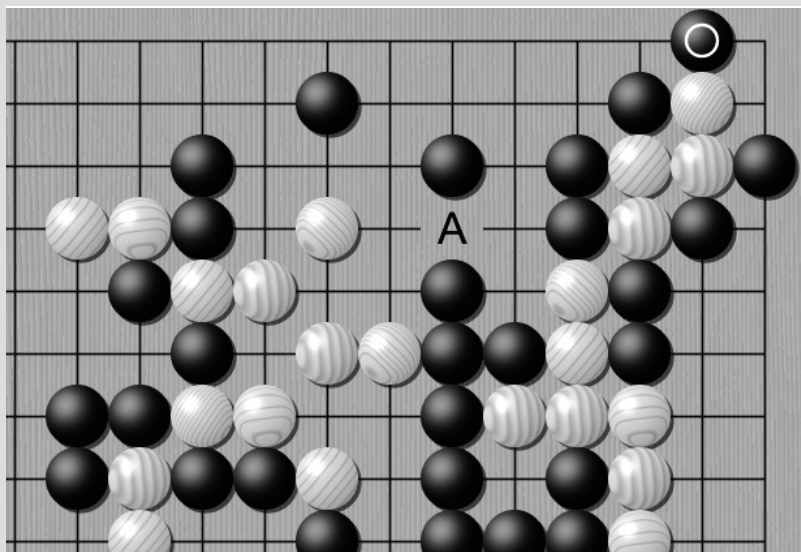
Ekstra indhold til senere reference

I det faktiske spil spillede Sort bord formen og betragtede sine sten som færdigsikrede. Det ledte til en kompleks situation hvor Hvid prøvede at omringe Sort, så nu kæmper begge spillere for at isolere og dræbe hinandens markerede grupper. Hvis Hvid formår at cutte i **A**, vil han vinde kampen, så han **spiller 1** for at true med to ting: Cuttet ved **A** og cuttet ved **B**. At cutte ved **A** er svært at opnå, så Hvid vil have det fint med at miste gruppen i midten, hvis han/hun kan få kompensation ved at tage Sorts hjørne...



Foroven: Så Hvid fandt et af de eftertragede træk, der udfører flere ting på en gang, så Sort skal finde et træk som kan forsvare begge disse vut punkter på samme tid. Sort har fem muligheder, men de fleste ender med at der tabes noget.

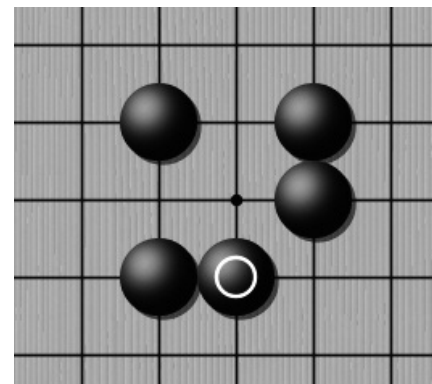
Forneden: Som eksempel vil dette træk **3** ikke fungere og Sort mister en masse point...



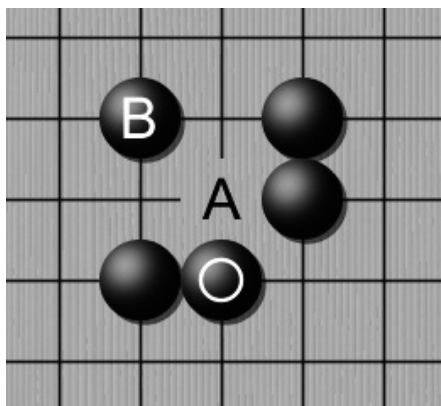
Til venstre: Imidlertid vil **bord formen** med **træk 5** virke. Ikke bare cut punktet i **A** er forstærket og kan ikke cuttes, men det forrige cut i **B** leder til en stige i Sorts favør. Sort svarer på Hvids dobbelt trussel ved at finde et træk, som kan forsvare begge punkter, så Hvid ikke kan spille nogle af dem. Så...

Til højre: han/hun prøver igen i et sidste forsøg at true cuttet, men Sort danner tigmunden med **træk 2**. Hvid prøver at dræbe den lille sort gruppe i toppen, men forgæves pga. tigmunden og Hvid giver op. Dette var et mere kompleks eksempel end en bogs begyndelse burde have, **men det er en vigtig lektie, og her er den: At danne og opretholde gode former har betydning. Hold altid øje med gode punkter til former.**

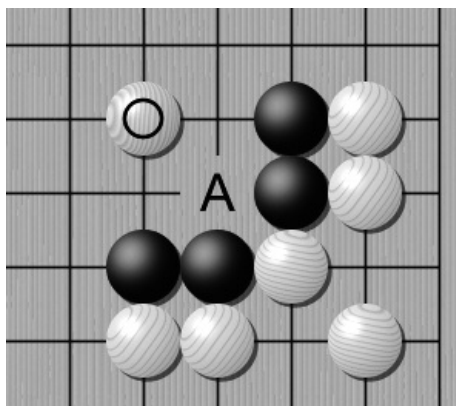
En variation af bord formen er **dragemunden**. Igen, som med alle andre former, så laver vi dem ikke rundt omkring på bordet, men de skabes ud fra en rimelige sekvens af træk. Fordelen ved dragemunden er at den som regel garanterer os et øje, så vi kan fortsætte med at kæmpe effektivt i tilfælde, hvor vores sten har kæmper for at overleve.



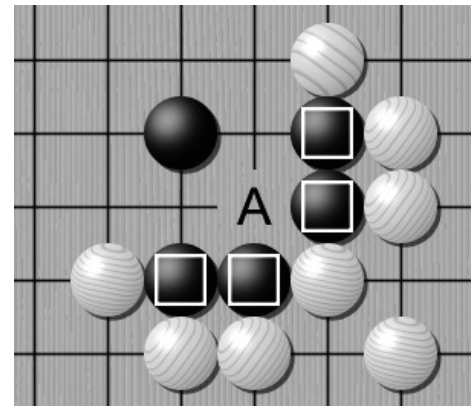
Dragemunden



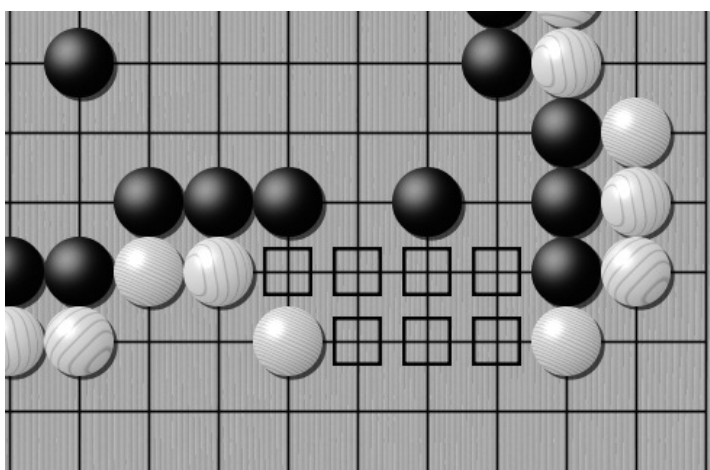
Øjet skabes som regel i **A**. **B** er drageformens svage punkt, hvis den sorte sten ikke er der...



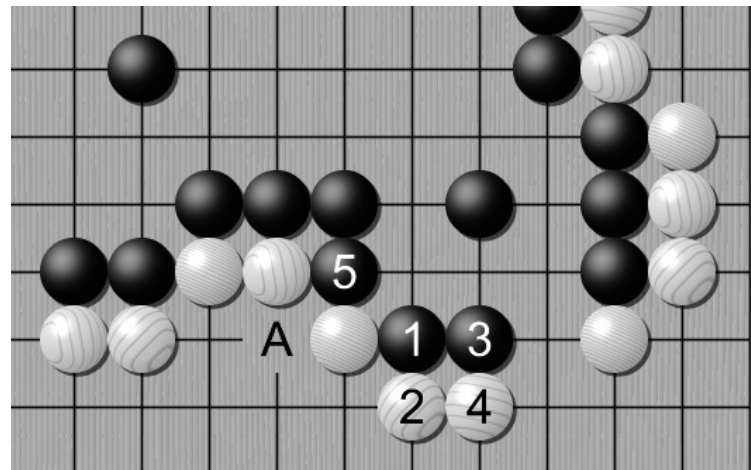
Hvis Hvid spiller der først, så er Sorts sten klar til at blive cuttet, så Sort skal forbinde i **A**.



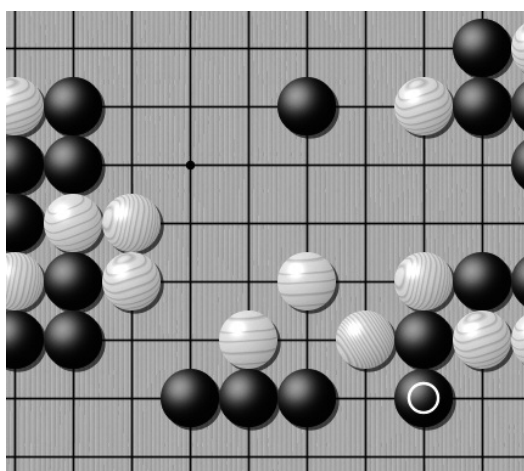
Vi skal være varsomme med ikke at blive omringet, ellers vil modstanderen stikke vores øje ud med en dobbelt atari i **A**.



Til venstre: Lad os formode at Sort ønsker at stabilisere hans form i det markerede område. En nem måde er at gå efter dragemunden...

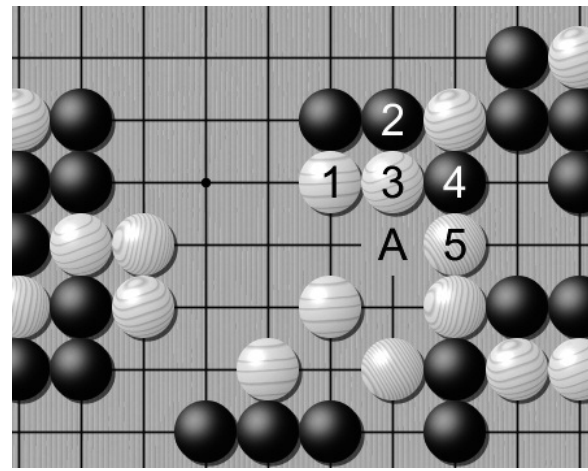


Til højre: Sort spiller **træk 1** og Hvid skal forsvare hans egen form og område. **Træk 3** og **4** følger samme logik og **træk 5** danner dragemunden og truer med en dobbelt atari i **A**, så Hvid skal svare. Sort lavede god form og beholdte initiativet (*sente*):

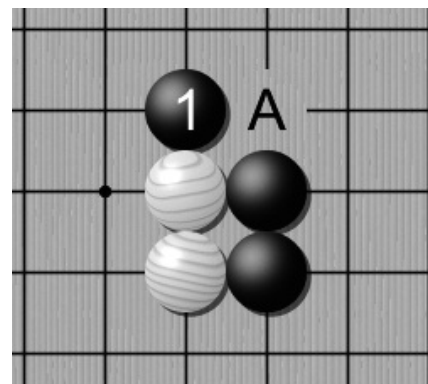


Til venstre: hvid er omringet og har brug for at overleve.

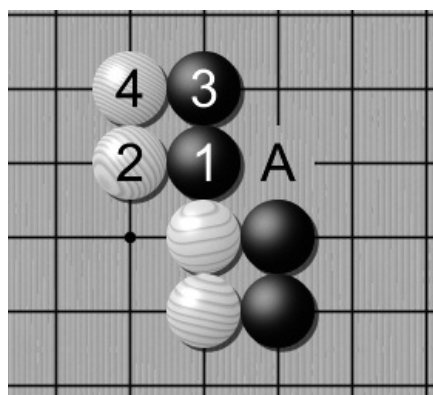
Til højre: Så Hvid hæfter sig til den sorte sten og truer med at ville forbinde med den enlige sten oppe til højre. Sort forsvare og trækkene indtil **5** giver Hvid mindst et øje i **A** med dragemunden, så kan håbet holdes oppe og der kan kæmpes for et andet øje for at overleve.



Hvis vi vender tilbage til mere simple idéer, så har vi allerede set, at en **hane** er et diagonalt træk på en modstanders sten og en **dobbelt hane** er naturligvis to haneer efter hinanden. Mange begyndere er meget bange for at spille dem, pga. de indlysende cut punkter de efterlader, specielt dobbelt hane, men som du vil se, så er der som regel ikke noget at være bange for og cuttes vi har vi som regel fået nok compensation. Når vi spiller hane på toppen af to/tre sten kaldes det, at **ramme hovedet** af stenene og fra der, spiller vi enten passivt eller vi går efter maksimum profit med en dobbelt hane. Lad os se hvordan begge idéer virker.

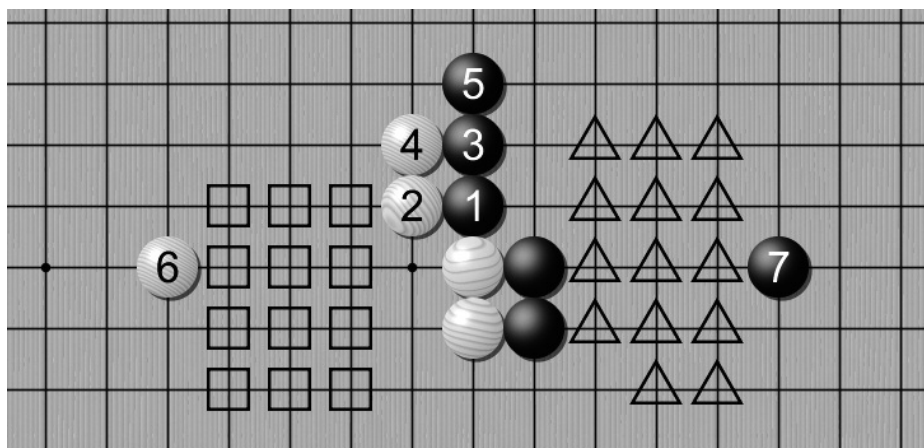


Sort rammer hovedet af to sten med en hane. Det indlysende cut punkt er i A.

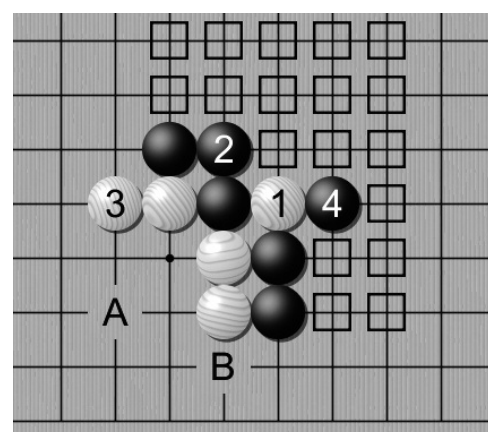
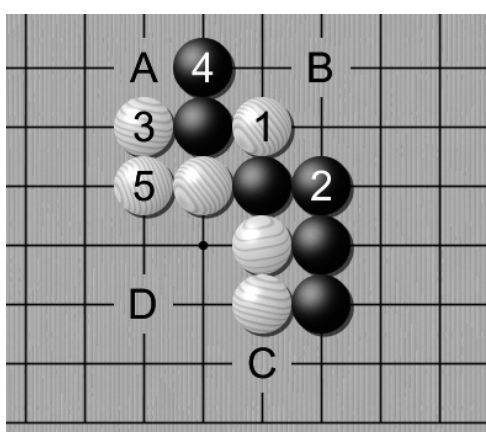
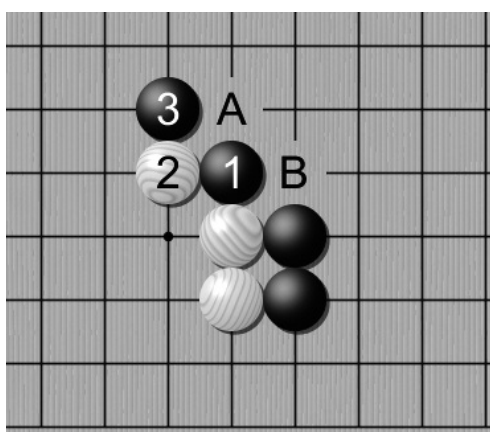


Her er den passive mulighed.

Sort er bange for at cutte i A, så han forlænger for at udvide og forsvare på samme tid. Som vi så på **side 27**, er det fint, når stenene er i nærheden af brættets hjørner...



Men når det sker i et åbent område, er Hvid tilfreds med resultatet da han opnår en pæn mur hvorfra han kan udvide, hvilket er en smule mindre end Sorts mur. Afhængig af hele brættet, har Sort måske ikke rigtig fordel af at spille sikkert på den måde.



Til venstre: Dette er en **dobbelt hane**. Der er nu to cut punkter, men medmindre Hvid får væsentlig hjælp fra andre sten i nærheden, vil ingen af disse cuts egentlig give ham et godt resultat...

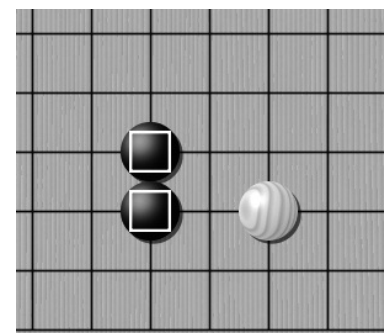
I midten: Det første cut leder ofte til dette resultat. Sort er for det meste sikker og Hvid sten 1 er oftest død. Træk A til D er nøgle punkter for både angreb og forsvar for begge spillere og afhængig af situationen, får Sort en pæn mur og en masse **aji**.

Til højre: Det andet cut er mere alvorlig, da Hvids sten 1 er død, hvis stigen er i Sorts favør. Hvis stigen ikke er gunstig har Sort to punkter, A og B, til senere angreb og han har fået en langt større indflydelse end den "sikre" version vi så før.

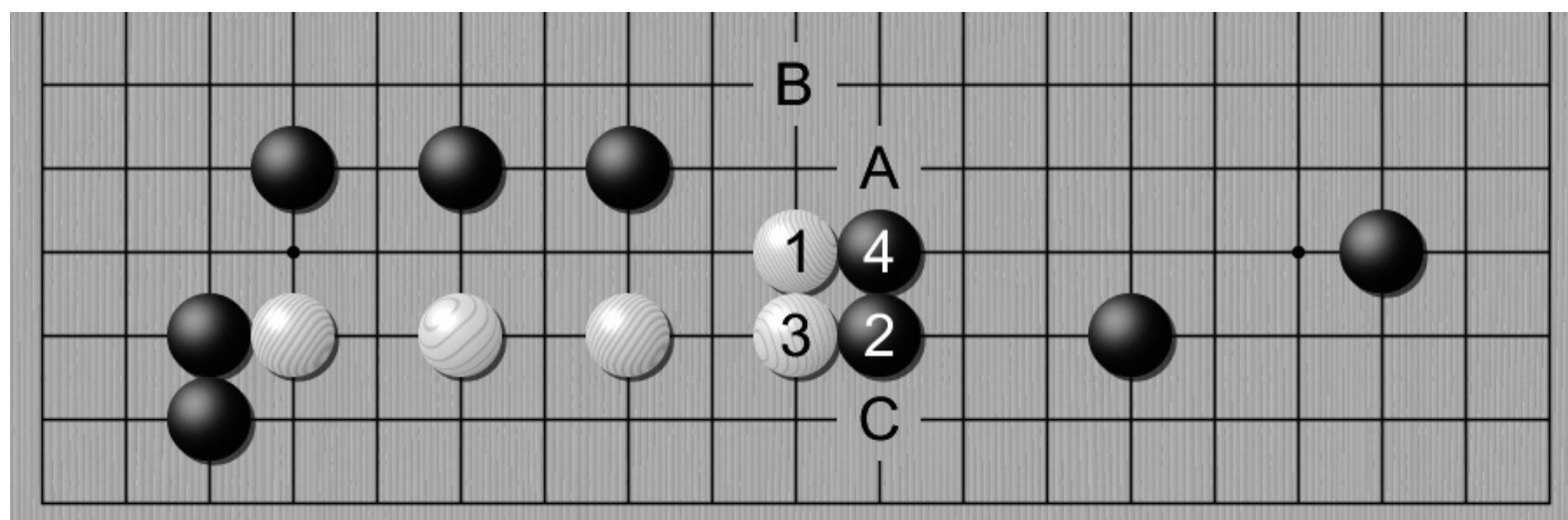
Dobbelt hanen er et meget vigtigt træk i vores repertoire af træk.

Her i afslutningen af dette kapitel ser vi på nogle former, som regelmæssigt optræder i et spil, men vi vil ikke analysere dem så meget, fordi deres fordele og ulemper er mere indlysende eller fordi de vil blive uddybet, når vi viser hvornår og hvor de benyttes.

En af dem er **jernposten**. På trods af dens imponerende navn er den kun to forbundne sten på række. Hovedfordelen er dens styrke, da stenene ikke kan splittes, og at de kan forsvare siden meget effektivt. Den indlysende ulempe er, at den er et meget langsomt træk. Det er dog stadig brugbart, da du kan bruge dens stabilitet til at lave stærke træk som dobbelt hanen, som vi har nævnt tidligere.

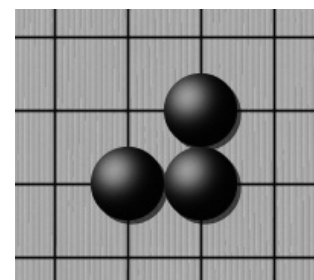


Jernposten

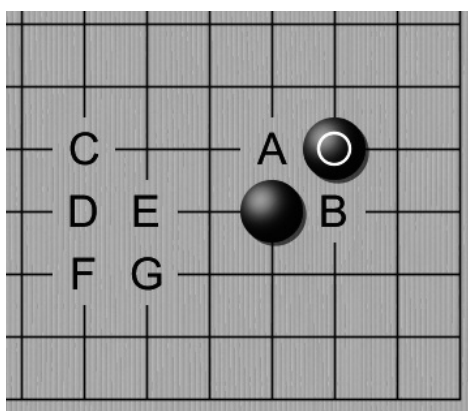


Hvid spiller **1** for at undslippe eller udvide mod siden. Sort svarer med **træk 2** for at tage siden og underminere Hvids sten. Hvid spiller jernposten med **3** for at forsvare sin udvidelse og sin base og sort spiller også jernposten med **4**. Nu er det Hvids tur, der nu kan prøve at hane i **A** eller **C** eller hoppe ud med **B**, netop fordi jernposten er sådan en stabil form.

Den næste form er de **tomme trekant**. Denne gang handler det om en dårlig form, som vi skal undgå at danne, fordi den ikke er et effektivt brug af vores sten. I de fleste tilfælde er det spild af træk, at lave en tom trekant og vi vil kun bruge den, når det er den eneste sikre mulighed.



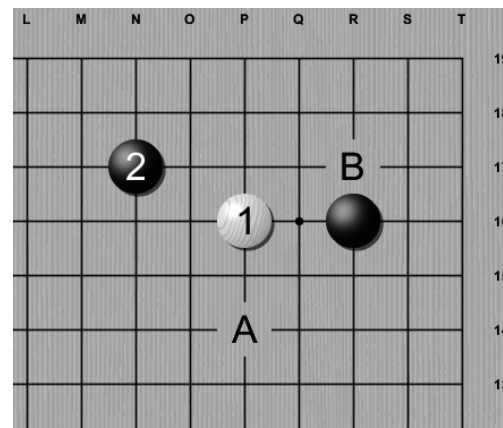
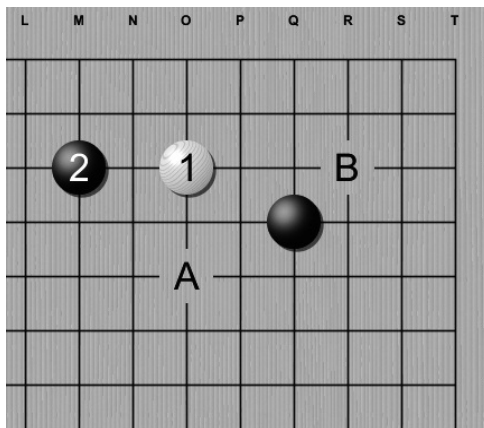
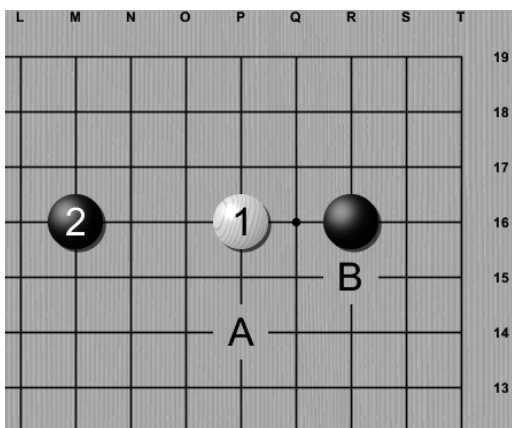
Den tomme trekant



Grunden til at den tomme trekant betragtes som dårlig er, at den egentlig ikke bidrager med noget til dine former eller dine sten, sammenlignet med blot at placere to diagonale sten. Lægges en sten i **A** eller **B** dannes en tom trekant, men dine sten er allerede forbundne, som vi så på **side 18**. Så vi reserverer som regel den tomme trekant til situationer, hvor vi skal forsvare vores sten og intet andet virker.

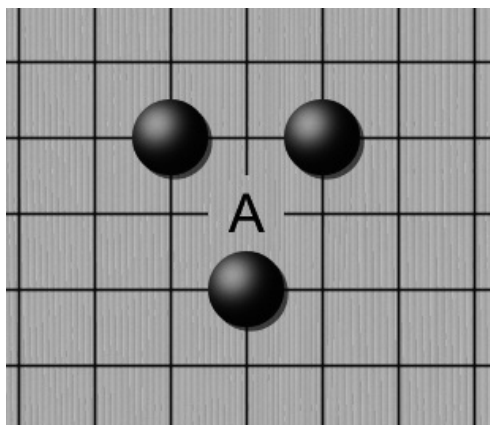
Et andet seriøst problem med den tomme trekant er, at det er et meget langsomt træk. På diagrammet vil ethvert træk fra **C** til **G** være et meget bedre, hurtigere og effektivt sted at lægge en sten på.

Den næste form er **hasami**. Idéen med hasami er at presse svage sten fra begge sider og prøve at fratage din modstanders mulighederne for at lave en base til sine sten og lade dem leve, hvor de er. En hasami er designet til at få din modstander til at løbe væk, så du kan få profit, mens du jagter ham/hende. Hasami optræder oftest i spillets åbningsfase og vi vil udførligt snakke om den senere i bogen, men lige nu vil vi se på, hvordan tre typiske hasami ser ud.

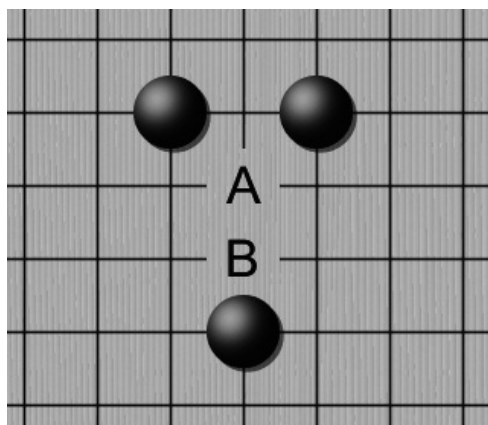


I hvert diagram er **træk 2** en hasami mod Hvid ved hjælp af den allerede eksisterende sorte sten. Hvid vil typisk spille omkring **2** for at skabe nok plads til at lave en base, men når Sort spiller der bliver han frataget sin mulighed, så Hvid har som regel to valg: Enten at løbe (**træk A**) eller kæmpe (**træk B**). Disse er naturligvis nogle få eksempler på mulige træk for hvert valg og afhængig af situationen, er der som regel forskellige træk til at løbe og kæmpe.

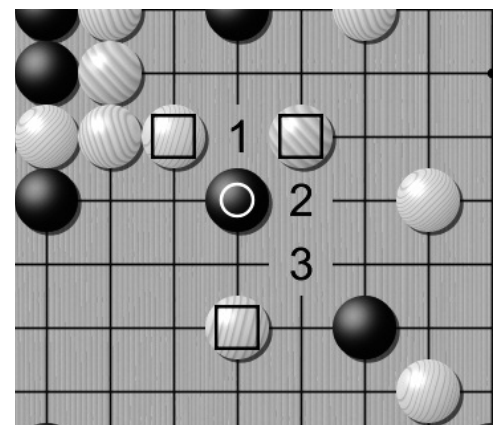
Vores sidste former indtil videre er kombinationen af to keima træk og to store keima træk. De er naturligvis stærkere end, at have et af disse træk, men de kan stadig cuttes. De svage punkter i de fleste former, vi prøver at lave, er generelt **enten i symmetri centeret eller enhver sten, der mangler for at fuldføre formen**. Et ordsprog, som er værd at huske på mens vi spiller er: **“Vores modstanders svage punkt er vores stærke punkt”** og omvendt.



To keima træk kombineret
Det svage punkt i **A** kan true med at cutte formen i to, i enhver retning og afhængig af de omkringliggende sten.



To store keima træk kombineret
Denne form har to svage punkter i **A** og **B**, som kan bruges mod os. Igen er det de omkringliggende sten bestemmer, hvor faren kommer fra...



Som i eksemplet her.
Når sort spiller i formens svage punkt, skal Hvid forsvare tre punkter med et træk, hvilket er umuligt. Så Hvid kan cuttes og Sort kan forbinde sine sten med en af sine grupper i nærheden.

Så langt, så godt, men er al dette med former ikke en smule for meget? Hvor er spillet? Vi ved nok til at forstå, hvad der sker, så det er på høje tid at vi kigger på et helt brætspil og oplever noget af skønheden ved Go. Før vi går til næste kapitel vil jeg gerne give dig en lille "ordbog" med termer, som vi allerede har benyttet., så du ikke behøver at lede efter dem på de foregående sider og bruge værdifuldt tid og koncentration på det.

Friheder	Antallet af sten, der skal placeres af modstanderen for at erobre en af vores grupper.
Territorie	Antallet af punkter vi har omringet.
Indflydelse	Et område som vores modstander vil tøve med at spille i, og som skabes når vi har mange (og ofte mure) i det område.
Komi	Et antal point som Hvid spiller får som kompensation for at spille nummer to.
Atari	Når vores sten er et træk fra at blive erobret og fjernet fra spillet. Når vi kun har en frihed tilbage.
Øje	Er et punkt, hvor modstanderen ikke kan spille, medmindre vores gruppe er i atari.
Død gruppe	En gruppe med ingen eller ét øje, som kan sættes i atari og erobres.
Levende gruppe	En gruppe med mindst to øjne. Den kan aldrig sættes i atari.
Seki	Et sjældent tilfælde hvor to modsatte grupper, ikke har to øjne, og heller ikke kan sættes i atari, så de begge er levende.
Tenuki	At ignorere modstanderens træk og spille et andet sted på brættet.
Sente	Et træk som ikke kan ignoreres af modstanderen uden at vedkommende mister noget væsentligt på brættet.
Gote	Et træk som kan ignoreres eller et træk, som giver initiativet til modstanderen.
Miai	To træk, der "afspejler" hinanden og har lignende resultat. Uanset hvad spillerne spiller, bliver det som regel det samme.
Ko	En situation, hvor sten kan erobre hinanden uendeligt, men ikke må det. Øjeblikkelig generobring er ikke tilladt.
Ko trussel	Et træk, der udgør en betydelig trussel for modstanderen, så vedkommende ikke kan redde den sten, som er del af Koen.
Vedhæftning	Er et træk, der fjerner en frihed fra en modstanders sten eller gruppe. Det er usædvanligt at vedhæfte sten til store grupper.
Kata-tsuki	Det er et træk, hvor en sten placeres diagonalt ved siden af en modstanders sten eller gruppe. Vi kan give store grupper en kata-tsuki, men det er ikke så effektivt.
Stige bryder	En sten, som ligger på stigens diagonale vej og som forhindrer formationen af stigen.