

## Dove si gioca

### A Genova

Il gruppo di Genova si riunisce il mercoledì sera da Poldo's, in Via Pisacane 9r. Per contattarci, puoi visitare il nostro gruppo Facebook **gogenova**



### In Italia

Sul sito della Federazione Italiana Gioco Go sono presenti i club italiani di Go e dove si ritrovano per giocare:

<http://figg.org/>

### Su internet

Esistono molti programmi per giocare a Go su internet. I principali usati in Italia sono:

• **OGS:** <https://online-go.com/>

Funziona su browser, e permette di giocare molte modalità di tornei e partite

• **KGS:** <https://www.gokgs.com/>

Software per giocare partite in tempo reale con giocatori in tutto il mondo

### Contro un computer

Esistono numerosi software per sfidare un'intelligenza artificiale a Go, con vari livelli di difficoltà e per tutte le piattaforme! Sono ottime per imparare ed allenarsi, ed una rapida ricerca sul tuo app store o su internet ti darà un'ampia scelta.

## Cos'è il Go?

È un affascinante gioco di strategia diffuso da almeno 2500 anni - e probabilmente di più!

È un gioco per due giocatori, che a turni posizionano una pietra sulla tavola da gioco.

È una disciplina per la mente, simile a un'arte marziale.

Le regole semplici e le profonde strategie hanno affascinato giocatori di tutto il mondo per generazioni, e continuano a farlo ancora oggi.

Giocare a Go è divertente e stimolante a tutte le età, e aiuta a migliorare la memoria, la concentrazione e l'autocontrollo.

*"Il Go usa materiali e concetti elementari - linee e cerchi, legno e pietra, nero e bianco - e li combina con semplici regole per creare strategie sottili e tattiche complesse che sfidano l'immaginazione."*

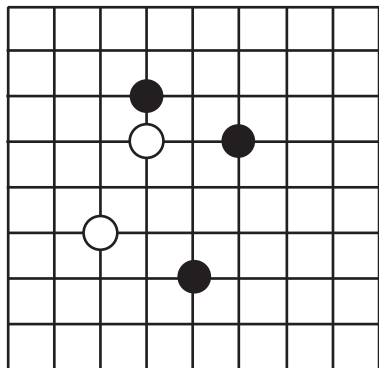
– Iwamoto Kaoru 9 dan  
Go Master

# Go

## Introduzione al gioco

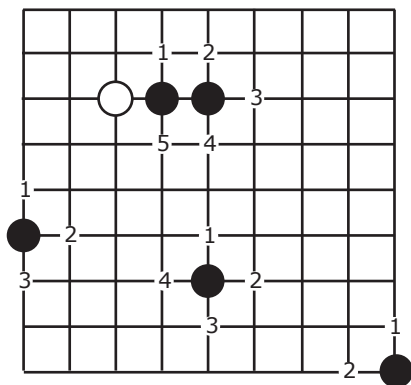
## Come si gioca a Go (Regole Cinesi)

- Due giocatori (Nero e Bianco) a turno giocano una pietra sul tavolo da gioco (inizia Nero con il tavolo da gioco vuoto).
- Le pietre sono posizionate su una qualsiasi intersezione libera (non nei quadrati).
- Una volta posizionata una pietra, non può essere spostata per il resto della partita (ma può essere rimossa se viene catturata, vedi dopo).



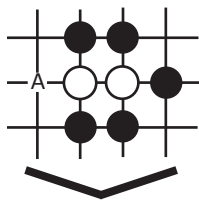
A fianco è possibile vedere un esempio di alcune mosse all'inizio della partita

- Una o più pietre adiacenti (non in diagonale) dello stesso colore formano un gruppo.
- Le intersezioni libere adiacenti a un gruppo sono dette libertà. Se un gruppo non ha libertà (ovvero non ha intersezioni adiacenti libere), è catturato e viene rimosso dal tavolo.

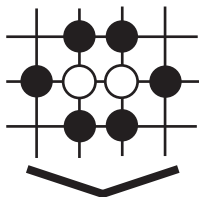


Un esempio del conto delle libertà di alcuni gruppi di Nero.

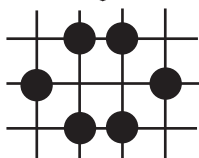
Nota che le due pietre in alto hanno solo 5 libertà a causa della pietra bianca.



In questo caso, ad esempio, Nero può catturare le due pietre di Bianco giocando una pietra nell'intersezione A.



A seguito della mossa di Nero, le due pietre di Bianco non hanno più libertà.

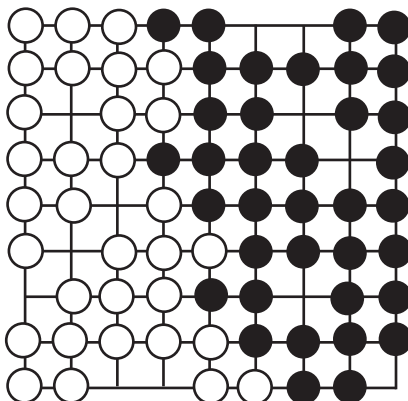


Le due pietre sono quindi **catturate** e vengono rimosse dal tavolo. Le due intersezioni sono adesso libere.

- L'obiettivo è controllare una parte del tavolo da gioco più grossa di quella controllata dall'avversario.

### Fine della partita

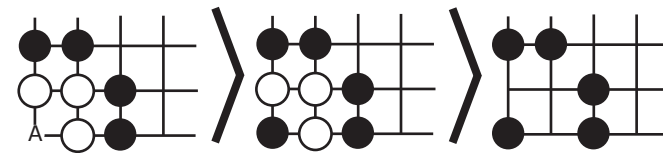
- Quando un giocatore ritiene che non ci siano più mosse utili per lui da giocare, può *passare* il turno.
- Se entrambi i giocatori *passano*, la partita si conclude.
- Ogni giocatore conta le pietre sul tavolo del proprio colore e gli spazi vuoti dentro i propri gruppi. Bianco somma 6.5 punti al proprio conteggio (perché ha iniziato per secondo). Il giocatore con più punti vince.



In questo esempio  
Nero ha:  
37 pietre + 6 spazi  
= **43 punti**  
Bianco ha:  
32 pietre + 6 spazi  
+ 6.5 punti  
= **44.5 punti**  
Vince Bianco.

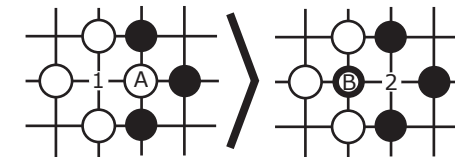
### Alcuni casi particolari

- Nel caso in cui a seguito di una mossa più gruppi siano privi di libertà, vengono rimossi prima i gruppi del giocatore non di turno.



Esempio: Nero gioca A. Dopo aver giocato, sia la sua pietra che il gruppo di Bianco non hanno libertà. Dato che è il turno di Nero si rimuove prima il gruppo di Bianco. Dopo aver rimosso il gruppo, però, la pietra di Nero ha 2 libertà e rimane in gioco!

- Non si possono fare mosse che riportino la partita nella stessa situazione del turno precedente, per evitare situazioni di stallo infinito, detto *ko*.



Esempio: Nero gioca 1 e cattura A. Bianco non può giocare subito 2 e catturare B perché si tornerebbe alla stessa situazione del primo diagramma. Dopo aver fatto una mossa altrove, potrà farlo.

### Approfondimenti

Non serve altro per iniziare e diventare un giocatore di Go!  
Se vuoi imparare alcune tecniche più avanzate, puoi provare questo corso interattivo:  
<https://online-go.com/learn-to-play-go>

