* Go rozgrywa się na planszy ([goban](http://pl.wikipedia.org/wiki/Goban" \o "Goban) – 碁盤), na której wyznaczone są linie. Gracze – czarny i biały – kładą na przemian kamienie na przecięciach tych linii. Powszechnie używane plansze mają naniesione siatki linii o takiej samej liczbie linii pionowych i poziomych – zwykle 19, 13 lub 9 linii, rzadziej używa się innych rozmiarów.
* Współcześnie pierwszy ruch wykonuje czarny, chyba że na planszy są czarne kamienie handicapowe, w którym to przypadku pierwszy ruch ma biały.
* Grupa to zbiór wszystkich kamieni tego samego koloru połączonych bezpośrednio liniami. Jeśli po postawieniu kamienia któraś (jedna lub więcej) z grup przeciwnika nie sąsiaduje z żadnym pustym przecięciem, zostaje zabita (lub w innej terminologii wzięta do niewoli).
* Samobójstwo pojedynczego kamienia jest według wszystkich reguł, które zajmują się tym problemem, nielegalne – ponieważ sytuacja po takim ruchu jest taka sama jak przed nim (nie licząc straconego jeńca), można równie dobrze wykonać pas. Bardziej skomplikowanym problemem są samobójstwa grup kamieni – dostawienie kamienia w miejscu ostatniego [oddechu](http://pl.wikipedia.org/wiki/Oddech_%28go%29) grupy, które nie generuje żadnego nowego oddechu. W pewnych, wyjątkowo jednak rzadko spotykanych przypadkach, takie samobójstwo jest pożądane. Większość reguł jednak zabrania również i tego.
* Zwykle istnieją pewne reguły zapobiegające zapętleniu się gry – wszystkie współczesne reguły zawierają zasadę [ko](http://pl.wikipedia.org/wiki/Ko_%28go%29), która mówi, że zabitego przed chwilą kamienia nie można odbić jeśli powodowałoby to powrót do sytuacji wyjściowej (nie licząc tego, że obaj gracze mają teraz po jednym jeńcu więcej). Trzeba wykonać co najmniej jeden inny ruch.
* Niektóre reguły ([superko](http://pl.wikipedia.org/wiki/Superko" \o "Superko)) zabraniają powtórzenia tej samej sytuacji na planszy dwa razy lub częściej "więcej niż dwa razy" (co w praktyce oznacza ruch raz czarnymi, raz białymi). Tradycyjne japońskie reguły pozwalają (w żadnym razie nie wymuszają) w takim wypadku zakończyć grę "bez wyniku" (co jest innym wynikiem niż remis [jigo](http://pl.wikipedia.org/w/index.php?title=Jigo&action=edit&redlink=1) (持碁) – w profesjonalnych turniejach taką grę się powtarza). Uzasadnienie jest następujące – jeśli jeden z graczy i tak wygrywa, może poświęcić takie wielokrotne ko, jeśli żaden gracz nie może poświęcić takiego ko, oznacza to, że zależy od niego wynik, a ponieważ wynik zależy od czegoś nierozstrzygalnego, to wyniku nie ma.

Punktacja

* W zbiorach zasad są dwa główne systemy liczenia wyników: japoński i chiński, które w praktyce dają taki sam wynik, oraz dużo reguł szczegółowych, które bardziej istotnie wpływają na wynik.

**Komi** to zasada w [go](http://pl.wikipedia.org/wiki/Go) dająca kilka punktów gratis białemu graczowi. Rozpoczynający grę czarny jest na lepszej pozycji od białego, więc żeby gra była uczciwa, należy tę różnicę wyrównać.

Stosuje się różne wartości komi, przy czym z czasem wartość ta staje się coraz większa - na początku komi nie było wcale, później wynosiło ono 4.5 punkta, współcześnie najczęstsze jest 6.5, chociaż ostatnio stosuje się też 7.5.

Połówki te mają dodatkową ważną funkcję - zapobiegają [remisom](http://pl.wikipedia.org/wiki/Remis).

**Oddech** w [go](http://pl.wikipedia.org/wiki/Go) to każde wolne przecięcie sąsiadujące z daną grupą kamieni. Grupa która nie ma żadnych oddechów zostaje zabita.

Grupa mająca jeden oddech (będąca w [atari](http://pl.wikipedia.org/wiki/Atari_%28go%29)) może zostać łatwo zabita przez przeciwnika - wystarczy że postawi on kamień w jedynym wolnym polu sąsiadującym z daną grupą.

**Podwójne atari** to sytuacja w [go](http://pl.wikipedia.org/wiki/Go) w której dwie grupy jednocześnie są w [atari](http://pl.wikipedia.org/wiki/Atari_%28go%29) i możliwe jest zabezpieczenie tylko jednej z nich - wybór której należy do obrońcy:

* system chiński (punktacja obszarowa) – zasady według których zwycięzcą jest ten kto ma większy obszar (po uwzględnieniu [komi](http://pl.wikipedia.org/wiki/Komi_%28go%29)). Są prostsze w stosowaniu od zasad japońskich
* Wybór kto gra czarnym, a kto białym, w przypadku równych graczy ustala się przez losowanie, zwykle za pomocą [nigiri](http://pl.wikipedia.org/wiki/Nigiri) – jeden gracz bierze pewną liczbę kamieni, drugi zgaduje czy jest ona parzysta czy nieparzysta. Jeśli zgadł, wybiera kolor, jeśli nie, kolor wybiera przeciwnik.
* Jeśli jeden z graczy jest słabszy, zwykle to on gra czarnymi, przy czym jeśli różnica jest mała (1 stopień) gra czarnymi bez komi (a dokładniej z komi 0,5, żeby zapobiec remisom), jeśli większa – dostaje tyle kamieni handicapowych, ile wynosi różnica stopni obu graczy. W grach turniejowych prowadzi się zwykle równe gry, niezależnie od rankingów.
* Gracze mają zazwyczaj określony "czas główny" na ruchy, po wykorzystaniu którego przechodzi się na "czas dodatkowy" – według "systemu kanadyjskiego" określona liczba ruchów (zwykle 25) musi być wykonana w danej jednostce czasu, po czym czas liczy się od nowa dla kolejnych ruchów. Według "systemu japońskiego" jest kilka okresów, i jeśli ruch zostanie wykonany w czasie danego okresu, na kolejny ruch znowu jest pełen okres, w przeciwnym razie traci się ten okres i zaczyna się liczyć kolejny – po utracie ostatniego następuje przegrana przez czas. Niektóre turnieje nie przewidują czasu dodatkowego, czasem w ogóle nie liczy się czasu.
* Zwyczaj nakazuje przed wykonaniem pierwszego ruchu pozdrowić partnera japońskim zwrotem *onegaishimasu* albo życzyć mu dobrej / pięknej / miłej gry.
* Pierwszy ruch w grach równych jest tradycyjnie wykonywany w prawej górnej ćwiartce planszy – gracz wykonując ten ruch musi się nieco pochylić, co przypomina ukłon. Odpowiedź białego następuje w jednym z dwóch narożników po prawej stronie planszy (patrząc od strony gracza białego).