

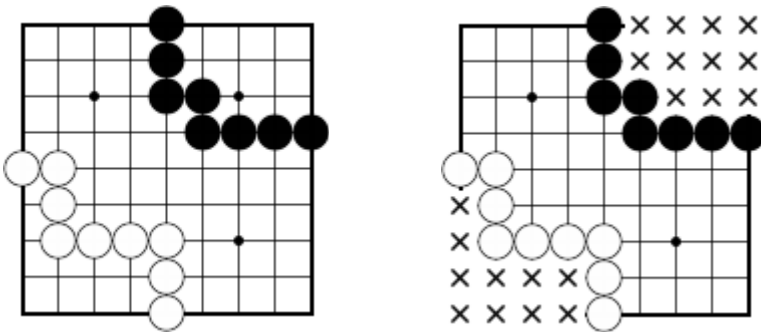
# Innehåll

<b>Del 1: En introduktion</b> .....	9
Vad är go? .....	11
Hur spelet spelas .....	13
Att fånga stenar .....	14
Förbjudna drag .....	17
Att ta poäng .....	24
Kända partier .....	27
Levande och döda grupper .....	31
Ranking och handikapp .....	42
<b>Del 2: Strategier och termer</b> .....	45
<b>Del 3: Form</b> .....	91
<b>Del 4: Blandade problem</b> .....	101
<b>Del 5: Joseki</b> .....	199
<b>Register</b> .....	219

## Att ta poäng

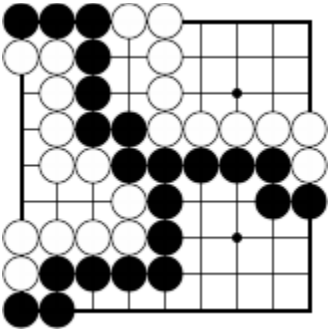
Det huvudsakliga målet i go är att ta poäng - varje parti slutar med att man räknar de båda spelarnas poäng och den som har flest vinner. Det finns två saker man får poäng för: dels för tomma punkter på brädet man omringat med sina stenar och dels för de av motståndarens stenar man fångat under partiet.

För att punkter på brädet ska räknas som poäng måste de vara helt omringade av en spelares stenar.



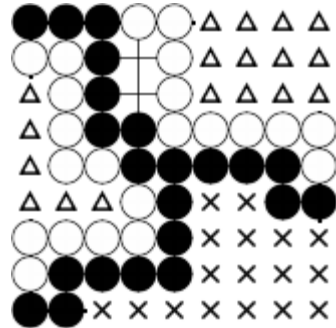
På brädet ovan har vit omringat det nedre vänstra hörnet med stenar och svart har omringat det övre högra. Kryssen visar hur många tomma punkter varje spelare har omringat och i det här fallet har svart 11 poäng och vit 10. De punkterna som befinner sig mellan de vita och svarta stenarna är ingenmansland som kan bli poäng om de omringas av någon av spelarna.

Vanligtvis fortsätter man att spela tills alla tomma punkter på brädet är inringade av antingen den ena spelaren eller den andra. I go finns det inget konkret slut i spelet som gör att man vet när det är över (som t.ex i schack där spelet tar slut när man fångar motståndarens kung) utan man fortsätter att spela tills de båda spelarna kommer överens om att det inte finns några drag kvar som man vill göra. Ett tecken på att partiet är slut är att det inte finns något ingenmansland kvar utan alla punkter är inmutade av spelarna. Vanligtvis visar man att man inte vill göra något mer drag genom att passa på sin tur och på så vis ge turen till motståndaren. När båda spelarna passat efter varandra är spelet slut och man räknar för att avgöra vem som vunnit.

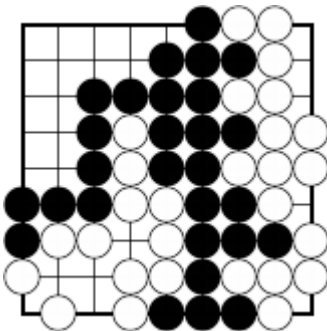


Här är ett bräde i slutet av ett parti. Det finns inga punkter kvar som kan ge några poäng så de båda spelarna har passat och skall räkna poäng för att avgöra vem som vinner matchen.

De punkter som är helt omringade av svart är markerade med kryss och de som är helt omringade av vit är markerade med trianglar. Det finns två punkter mellan de svarta och vita stenarna som inte är poäng för någon. I detta partiet har svart totalt 17 poäng och vit totalt 18. Vit vinner alltså med en poäng.



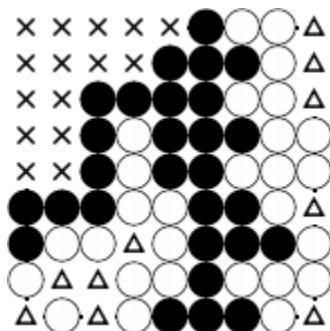
### Testa dig själv!



Här är brädet i slutet av ett faktiskt parti. Svart och vit har 4 fångar var. Vem vinner och med hur många poäng?

**Rätt svar finns på nästa sida**

## Testa dig själv! - Rätt svar



Svart har 15 poäng på brädet, markerade med kryss.

Vit har 10 poäng på brädet, markerade med trianglar.

Eftersom de har 4 fångar var har svart totalt 19 poäng och vit totalt 14.

Svart vinner med 5 poäng.

# Kända partier

## Atombombspartiet

Det finns många go-matcher som, av en eller annan anledning, blivit ihågkomna genom historien. Ett av de mest kända partierna i modern tid är det så kallade Atombombspartiet som spelades i Hiroshima och avbröts av att atombomben 'Little boy' släpptes över staden.

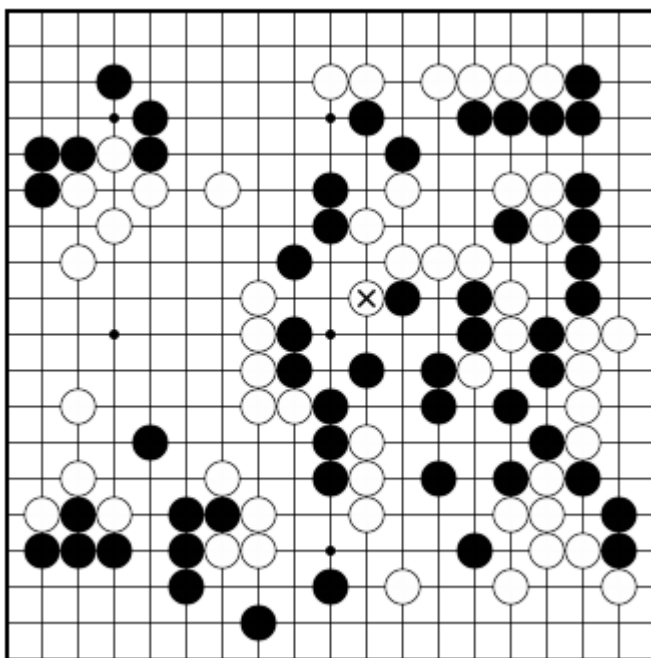
I senare delen av andra världskriget var det svårt att anordna och spela go-turneringar i Japan. En stor del av befolkningen tjänstgjorde i militär och i frivilligmilis och de största japanska städerna var helt förstörda av massiva flygbombningar. Trots svårigheterna anordnades 1945 i alla fall en av de största titelmatcherna, finalmatchen om Honinbo-titeln (som är en av de viktigaste titlarna inom go i Japan). Det var 7d-spelaren Iwamoto Kaoru som utmanade den regerande mästaren Hashimoto Uтарo om titeln. Eftersom Tokyo låg i ruiner letade de länge över hela Japan för att hitta en lokal i vilken de kunde spela finalronderna om titeln. Hiroshima var en av få städer som klarat sig från bombningarna och det var där de till slut hittade en passande lokal. Polischefen i staden (som också var go-spelare) hade fått varningar om bombningar och förbjöd alla eventuella matcher från att spelas eftersom han ansåg det vara för farligt. Det verkade näst intill omöjligt att hitta en lokal och spelarna var otåliga - de ville naturligtvis få en chans att spela titelronderna. När polischefen lämnade staden på tjänsteresa valde de att ignorera förbudet och i alla fall spela den första ronden i centrala Hiroshima. Partiet spelades över tre dagar från den 23:e till den 25:e juli.

När polischefen återvände och fick reda på att matchen hållits mot hans vilja blev han rosenrasande. Han satte upp ett förbud om att inga fler go-matcher på några som helst villkor skulle få anordnas i staden. Spelarna fick lämna centrala Hiroshima men de fick låna en lokal hemma hos Tsuwaki Kanichi i en förort utanför staden där de kunde spela nästa rond i finalen.

Tidigt den tredje speldagen (den 6:e augusti 1945) stod Hashimoto av en händelse ute i trädgården utanför huset. Klockan var strax efter åtta på morgonen och inne i huset hade de lagt ut stenarna på brädet för att återskapa de senaste två dagarnas spel. Explosionen av atombomben skapade ett starkt ljus och ett svampmoln vid horisonten. Den enormt starka tryckvågen slog ut glastrutorna och skakade både marken och husen. Domaren Segoe Kensaku kastades omkull och ett par personer skadades av glassplitter.

Trots explosionen och den stora inverkan på omgivningen var det ingen av de närvarande som visste exakt vad det var som hänt och vilken omfattning det hade. De återskapade än en gång spelsituationen på brädet och fortsatte att spela partiet efter lunch i ordningen i ett hus med utslagna rutor. Hashimoto, som stått utomhus och sett explosionen, vann matchen med fem poäng och därmed stod det 1-1 i ronder.

Senare på kvällen kom det allvarligt skadade personer från Hiroshima och först då förstod de vad som hänt och vilken tur de alla haft - spellokalen där de spelat första ronden var borta och alla som varit där var döda.



*Atombombspartiet vid drag 106, där bomben slog ned*

## Joseki

Go är känt för att vara ett spel med stor komplexitet och extremt många variationer, t.ex sägs antalet olika matcher som kan spelas på ett go-bräde vara fler än antalet atomer i universum. Även i mindre skala på brädet, som när man spelar inne i ett hörn eller spelar ut en enkel sekvens, finns det extremt många olika variationer av drag att göra. På grund av komplexiteten och för att avgöra vad som är bra och mindre bra drag/sekvenser har asiatiska go-spelare under en längre tid analyserat och tagit fram standardsekvenser, så kallade *josekis*. För att kategoriseras som joseki måste en sekvens anses vara likvärdig för både svart och vit. Det innebär att om en av spelarna i en sekvens får tio poäng bör den andra spelaren också få tio poäng eller t.ex influens på utsidan som motsvarar ett värde av tio poäng.

Det finns extremt många olika josekis. Det kinesiska proffset Guo Juan berättade en gång vid en föreläsning om ett tillfälle när hon studerade i Kina till att bli professionell go-spelare. En dag fick hon en bok av sin lärare, ett uppslagsverk över de flesta variationerna på de flesta josekis som finns, med uppmaningen att studera alla variationer. Boken var fylld med små, små diagram från sida upp till sida ner och varje diagram visade en joseki-sekvens. Var sida innehöll alltså en väldigt stor mängd josekis och Guo berättade att trots att bladen var tunna så var det den enda boken hon har sett i hela sitt liv som var tjockare än Tokyos telefonkatalog. Det kan ge lite en bild av hur extremt många josekis det finns.

Att lära sig joseki är viktigt om man vill bli en riktigt bra go-spelare, men samtidigt finns det en risk att man faktiskt spelar sämre om man börjar lära sig dem. En av anledningarna till det är att om man lär sig en joseki som man vill spela är det väldigt vanligt att motståndaren avviker från sekvensen och då kan det vara svårt att veta vad man ska göra. Det är naturligtvis inte bra att lära sig sekvenser som man följer utan att tänka och det finns ett gammalt go-ordspråk som lyder "Att *lära sig* joseki gör dig svagare men att *studera* joseki gör dig starkare."

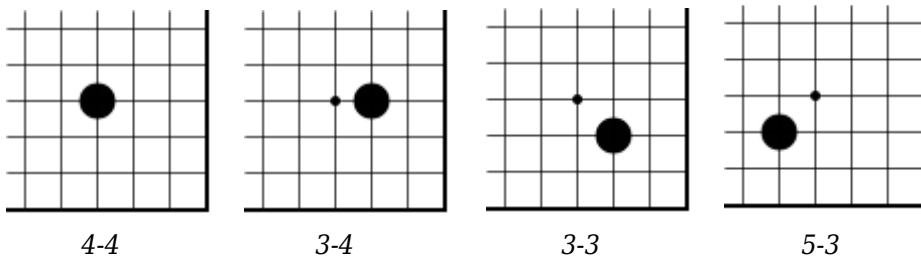
Om man tittar på olika josekis för en situation har de ofta väldigt olika funktioner. En joseki kanske siktar på att ta poäng på höger sida om hörnet, en annan kan sikta på att ta poäng på vänster sida om hörnet, en tredje siktar på att ta poäng i hörnet och en fjärde tar inga poäng alls utan ger en vägg av stenar ut mot brädets mitt för att eventuellt ge poäng ute på brädet längre fram i partiet.

Det svåra med joseki är inte att lära sig dem eller att spela dem. Det svåra är att välja rätt joseki för den exakta situationen på brädet. En av de absolut starkaste go-spelarna i modern tid, Go Seigen, gjorde i en av sina böcker en morbida liknelse mellan joseki och medicin när han skrev: "Väljer du rätt så mår du bättre. Väljer du fel så dör du."

## Joseki i hörnen

I början av en go-match brukar svart och vit vanligtvis spela varsin sten i vardera av de fyra hörnen på brädet. Efter det är det väldigt vanligt att man närmar sig motståndarens stenar innan denna hinner lägga till fler drag och *stänga* hörnet.

Bilderna nedan visar de vanligaste punkterna att spela på i hörnen.



Alla dessa stenar har ungefär samma funktioner - att vara först i hörnet samt att ha möjligheten att lägga till ett drag för att stänga hörnet och ta poäng.

Vilket av de olika dragen man skall spela beror i huvudsak på om man vill ha poäng eller influens. 3-3-punkten är det drag som siktar mest på att ta poäng i hörnet medan 5-3:an och 4-4:an ger större möjlighet till att få influens.

Som nybörjare är den allra vanligaste stenen att börja med i hörnet 4-4:an, mycket därför att det är den man använder när man spelar handikapp-matcher men också därför att den är enkel att använda och kan användas både till influens och till att ta poäng.



Go är ett mycket visuellt spel och trots dess ändlösa variationer finns det en hel del former som återkommer ofta i olika situationer på brädet. Fastän att stenarna runt omkring kan se olika ut från en situation till en annan är det bra att känna till vissa former som nästan alltid är starka, samt vissa andra former som nästan alltid är svaga. Här följer ett kort kapitel om några av de vanligaste bra och dåliga formerna som ofta uppstår på brädet.

## Dålig form

Exemplet till höger är hämtat ur ett parti jag spelade i Norge under ett besök vid norska mästerskapen. I matchen mot den då blivande norska mästaren uppstod en situation där mina stenar hade exemplariskt dålig form. Det hade gått åt hela sex stycken drag för att skapa detta monster, som förutom att vara i princip helt omringad av vit, varken kunde ta några poäng eller få några ögon. Nu var just den här situationen ett extremfall där det enda viktiga var att dela de vita stenarna för att göra dem svaga, och det fick motivera denna styggelse som vanligtvis inte annars syns till i seriösa tävlingsmatcher.

Hur som helst är gruppen ett utmärkt exempel på hur man inte vill bygga sina styrkor. Vanligtvis vill man spela sina stenar med lite luft emellan, dels för att få utrymme att göra ögon och dels för att potentiellt kunna inmuta större områden. Dessutom vill man oftast se till att inte bli omringad av motståndaren. Så att som här få en klump med många stenar på liten yta, omringad av motståndaren, är vanligtvis den yttersta essensen av hur man inte vill spela.

