

# Go, go, go

---

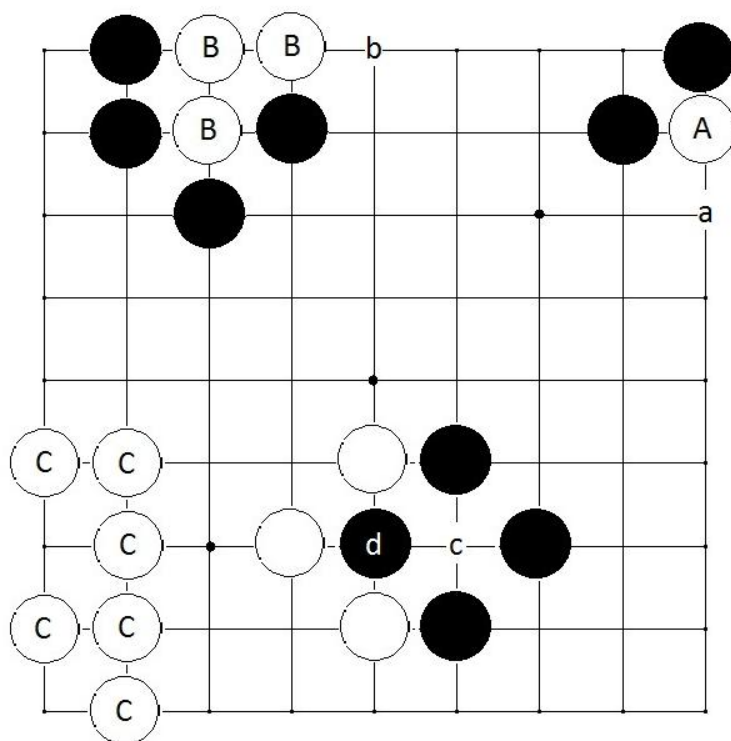
*Søren Wengel Mogensen*

Du har set Russell Crowe gøre det i *A Beautiful Mind*. Nu skal du gøre det i FAMØS.

Der er selvfølgelig tale om at spille go. Go er meget kort navn for et spændende spil. I bund og grund handler det om at omringe territorium og samtidig forhindre modstanderen i at gøre det. Det har ganske vist lige været jul, men i FAMØS deler vi gerne gaver ud hele året. Derfor får du her en kort introduktion til spillet, et gratis go-spil (hvis du har en saks) og lidt baggrund om spillet.

## Hvad man må og ikke må

Go spilles af to spillere (sort og hvid), som på skift lægger en sten på et tomt kryds. I modsætning til skak er det sort, der starter. For c (se tegningen) er de tilstødende felter de fire felter med sorte brikker omkring den. For a er der kun tre tilstødende felter. Når en brik er lagt, kan den ikke flyttes til et andet sted på brættet. Derimod fjernes en brik helt fra brættet, hvis den eller den gruppe den er en del af ingen friheder (tilstødende tomme felter) har tilbage. Fx har brik A og gruppen B kun én frihed tilbage hver, og sort kan altså erobre og fjerne disse brikker ved at placere en brik på a henholdsvis b. Brikker af samme farve udgør altså en gruppe, hvis de har kontakt med hinanden (enten er tilstødende, eller der er en sti via tilstødende, venligtsindede brikker).



Spillet slutter, når ingen spiller mener at kunne forbedre sin stilling mere. Der er forskellige måder at tælle point på, men én måde at gøre det på er at lægge de erobrede hvide brikker på hvids omringede felter, gøre det tilsvarende med sort og så ellers tælle tomme, omringede felter. Vinderen er den med flest af dem.

Der kan ud fra de regler, som er blevet ridset op indtil videre, opstå situationer, hvor de to spillere bliver ved med at skiftes til

at tage hinandens brikker på de samme felter. Sådan en situation er opstået omkring c. Hvid kan spille på c, hvorefter sort kan erobre den hvide brik på c ved at placere en brik på d, hvorefter hvid kan spille på c igen osv. Det er derfor ikke tilladt at gentage en opstilling, der allerede har været på brættet én gang. Hvis hvid spiller på c, må sort derfor ikke umiddelbart spille på d, da dette ville give præcis den samme opstilling igen. Sort skal altså spille et andet sted, men må derefter spille på d, hvis hvid ikke har gjort det i mellemtiden. I den ovenstående situation kan man selvfølgelig spørge, hvorfor hvid overhovedet må spille på c. En hvid brik dér har jo ingen friheder, men det er et tilladt træk, da brikken på d samtidig erobres, og der skabes en frihed.

Man kan i go lave opstillinger som aldrig kan erobres. Sådan en opstilling er gruppen C.

## **Er det ikke bare skak, hvor man kun har bønder?**

Go er interessant af flere årsager. Først og fremmest er det sjovt og en god udfordring. Dernæst er det spændende, at så simple regler giver et så komplekst spil. Det er efterhånden mange år siden, at Deep Blue slog den regerende verdensmester Kasparov i skak, men endnu har ingen kunnet lære en computer at spille bare tilnærmelsesvis op med professionelle go-spillere. Der er simpelt hen for mange mulige trækkombinationer, til at ren regnekraft endnu har kunnet overmande de dygtigste menneskelige spillere. Man skal nemlig have intuition og overblik for at spille go, og go er derfor en stor udfordring og kilde til inspiration, når man vil lære computere at tænke mere som mennesker.

Nu skal du finde saksen frem, finde en makker at spille med, og så vil du snart forstå, hvorfor kineserne har spillet go i årtusinderne. Længere fremme i bladet finder du nemlig et spil - lige

til at klippe ud. De normale størrelser for go-spil er 9x9, 13x13 og 19x19. Her får du et bræt i 9x9.

## Man gør man herfra?

Københavns Universitet har faktisk en nystiftet go-klub, som er åben for alle lige fra nybegyndere til habile spillere. I januar spilles der om fredagen kl. 13 på gangen med øvelseslokaler i stueetagen af DIKU. Mere information kan fås ved at skrive til stifteren af klubben, Jannik, på [jannikgram@ishoejby.dk](mailto:jannikgram@ishoejby.dk).

## Litteratur

- [1] Peter Shotwell. *Go Basics*
- [2] Peter Shotwell. *Go! More Than a Game*
- [3] William S. Cobb. *The Book of Go*

