

HISTÓRIA

Desde os primórdios da civilização, a humanidade foi fascinada por estratégias. Por toda a história da humanidade, fatos, guerreiros, generais e soberanos que, de alguma forma, determinaram o destino de seus reinos estão ou estavam relacionados a jogos de tabuleiros que exigiam habilidades estratégicas tendo, cada jogador, tomado parte nas antigas tradições de sua cultura.

O Go é um dos jogos de estratégia mais antigo conhecido sendo que, há registros de sua existência de mais de 3000 anos, na China, onde recebeu o nome de "Wei-Chi". Sua origem ainda é controversa, no entanto, descobertas arqueológicas recentes indicam a China como sendo o local mais provável mas, uma data exata para o seu surgimento ainda não está clara.

Há alguns mitos e lendas em torno da história e da origem do Go que atribuem sua invenção a dois imperadores chineses, a um vassalo imperial ou a um astrólogo da corte chinesa. Uma delas diz que o imperador chinês Yao (2337 - 2258 AC), mandou que criassem um jogo para que seu filho DanZhu aprendesse a ter disciplina, concentração e equilíbrio. De acordo com a lenda, o jogo passou a ser adotado como uma ferramenta de ensino pelo império.

Algumas teorias relacionam GO a equipamento de adivinhação (ou previsão do futuro) ou a controle de inundação. Outras dizem que o GO era usado por cosmólogos chineses para simular o relacionamento do universo com o indivíduo. Foram encontradas referências a isto do século VI AC (548 AC, período de Zuo Zhuan). Alguns fundamentos referentes a isto ainda podem ser vistos em uso. Por exemplo, o ponto central do tabuleiro é chamado "tengen" (eixo do céu) e os oito pontos marcados ao redor são chamados de "hoshi" (estrelas); os nove pontos juntos compõe a tradicional "Nove Luzes do Céu", isto é, as sete estrelas da Ursa Maior (o centro do sistema astronômico chinês), o Sol e a Lua.

Há, no tabuleiro de GO oficial, 360 interseções mais um. O número um é supremo e dá origem aos outros números porque ocupa a posição final e governa os quatro aposentos (quadrantes). 360 representa o número de dias no ano lunar. A divisão do tabuleiro de GO em quatro aposentos simboliza as quatro estações. Os setenta e dois pontos no perímetro do tabuleiro representam as semanas do calendário. O equilíbrio entre Yin e Yang é o modelo para a divisão igual das 360 pedras em preto e branco.

Um dos muitos problemas enfrentados pela teoria da origem astronômica do GO é que o tamanho dos tabuleiros mais antigos encontrados variam muito. Antes do ano 700 DC a maioria dos tabuleiros tinham 17 x 17 linhas, e as peças encontradas nos túmulos antigos eram verde e vermelho e não preto e branco e possuíam a forma quadrada em vez de redonda. Neste caso como seria possível ao GO representar corpos celestiais?

A explicação mais coerente para a origem do GO é encontrada no contexto da "ciência" chinesa de geomancia, também chamada de Feng Shui (vento e água) que assegura, vivemos sob a influência das forças, ativas da Terra, também encontradas nas formas e cores de todas as coisas ao nosso redor. Vários termos em GO aceitam significado adicional se são interpretados geomanticamente. Até algum tempo atrás, um jogo de GO na China começava com duas peças pretas e duas brancas colocadas nos quatro cantos dos pontos marcados, alternadamente, ficando duas peças pretas numa diagonal e duas peças brancas na outra diagonal. A razão para isto era montar um Feng Shui para o jogo. Ainda hoje, há um significado de Feng Shui contido no ritual da colocação da primeira peça, pela preta, sendo o primeiro movimento sempre jogado no canto inferior esquerdo

Movimentos Permitidos

Na fig. 5A as brancas podem ocupar x. Apesar desse território não apresentar nenhuma liberdade, o lance suprime todas as liberdades de um inimigo, no caso a pedra nº 1. Assim, as brancas ficam em x e a preta nº 1 é capturada.

Na fig. 5B o grupo preto tem somente uma liberdade (x), interna. No próximo lance este grupo poderá ser capturado se as brancas ocuparem este território.

Contagem dos Territórios

O território é contado ao final do jogo, ganhando o jogador com mais territórios. O território é composto dos **cruzamentos livres** cercados de tal forma que não possam sofrer mais invasões e é determinado contando-se a quantidade destes cruzamentos.

A fig. 6 mostra o final de uma partida num tabuleiro de 13 x 13. Os cruzamentos livres formam o território de Branco e Preto respectivamente.

Os limites

A análise da fig. 6 nos mostra que os pontos não ocupados rodeados por linhas pretas pertencem ao território do Branco e os pontos rodeados por linhas brancas pertencem ao território do Preto (Fig. 7). Observe que todas as pedras que formam o limite de um território são da mesma cor. Nenhuma pedra inimiga deve estar na linha do limite.

Contando-se os cruzamentos livres temos que: o total do território do Preto é de 35 pontos enquanto o território Branco é de 38 pontos. Portanto o Branco vence por 3 pontos.

Obs.:

As marcações, no tabuleiro, são usadas quando há uma diferença de nível muito grande entre os jogadores. Neste caso, conforme a diferença de nível coloca-se um número de pedras pretas (o jogador com um nível menor sempre joga com as pretas) nos pontos marcados até um total de 9. A quantidade de peças é determinada conforme o Handicap (DAN) de cada jogador. Estas pedras colocadas no início de cada partida são chamadas de pedras de desvantagem e, conseguem deixar uma partida equilibrada mesmo que a diferença de nível seja muito grande.

Para saber mais a respeito do GO sua história, estratégias, técnicas e classificação visitem os sites abaixo:

Mundo do Go - <http://www.geocities.com/TimesSquare/Stadium/9281/>

Go no Brasil - <http://paginas.terra.com.br/esporte/go/>

Go: Estratégia e Filosofia Oriental - <http://all.at/manoel/>

Existe uma associação com o objetivo de divulgar o Go mundialmente. Trata-se da NIHON-KIIN. A Nihon Kiin do Brasil com sede em São Paulo possui uma ampla sala de jogos, biblioteca especializada e fitas de partidas de profissionais. Para entrar em contato: Rua Dr. Fabrício Vampré, 116 Ana Rosa São Paulo Tel: (011) 5571-2847.

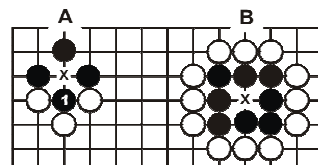


Fig. 5

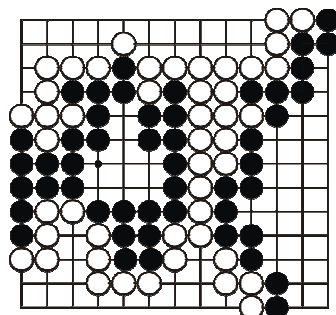


Fig. 6

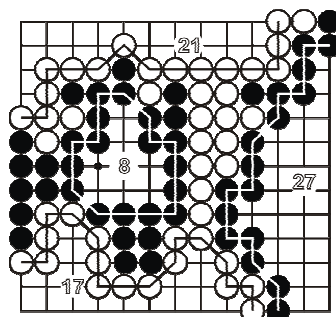


Fig. 7



Deixe seu jogo cada vez mais bonito, limpando-o com cera incolor ou lustra móvel.

do oponente, no ponto marcado, (fig 1). Assim monta-se um Feng Shui. Este é um dos primeiros movimentos aprendidos por cada jogador de GO. É extremamente raro encontrar um jogador que não observe isto.

Sacerdotes budista, que haviam visitado a China, conheceram o GO e o levaram ao Japão por volta do ano 1200 onde alcançou seu potencial máximo. O Go foi estudado por guerreiros japoneses que adquiriram paixão por ele e transmitiram suas técnicas a seus membros da família da mesma forma como faziam com as técnicas de fabricação de espadas e o código do samurai. A popularidade do GO permanecia viva com a paixão e se espalhou entre todos os níveis da sociedade alcançando um estado semelhante ao da cerimônia do chá no Japão.

O QUE É O GO?

O Go é um jogo de disputa por território. É jogado num tabuleiro “quadrado”, o qual é constituído pelo cruzamento de linhas verticais e horizontais. Habitualmente o tabuleiro tem a dimensão de 9x9, 13x13 ou 19x19, sendo este último o tamanho oficial para jogos de torneios.

Deve-se imaginar o tabuleiro como um vasto território virgem a ser conquistado. Aonde você colocaria suas pedras para cercar a área mais vantajosa? Pense que o seu rival está no mesmo território e tem o mesmo propósito que você. Ambos almejam pela melhor área. O que acontecerá se o adversário decide ignorar as suas marcas e invade seu território? Não seria exagerado afirmar que o Go é um jogo que requer um esforço constante. Confrontações e movimentos de ameaças podem chegar a se transformar numa batalha aberta de vida ou morte. O jogo termina quando os territórios ficam hermeticamente fechados, não permitindo mais invasões por parte do inimigo. O jogador com mais territórios vence.

Um dos encantos do jogo do Go em relação a outros jogos de tabuleiro, como o xadrez, está em que dois jogadores de diferentes níveis poderem jogar em termos de igualdade através do sistema de “handicap” (sistema de graduação conforme a sua experiência). Este sistema dá ao jogador mais fraco um número de pedras já colocadas no tabuleiro (nos pontos marcados no tabuleiro – “hoshi” – fig. 1), sendo esse número de pedras proporcional à diferença (handicap) entre os dois jogadores.

APRESENTAÇÃO:

1 tabuleiro de 13 x 13 linhas
85 pedras pretas (pastilhas de madeira pintadas)
84 pedras brancas (pastilhas de madeira)

OBJETIVO

Conquistar uma quantidade de territórios maior que o adversário.

Nº DE PARTICIPANTES

2 jogadores

IDADE RECOMENDADA

A partir de 9 anos

PREPARAÇÃO

O tabuleiro deve ser posicionado de modo que, as cavas fiquem voltadas para cada jogador.

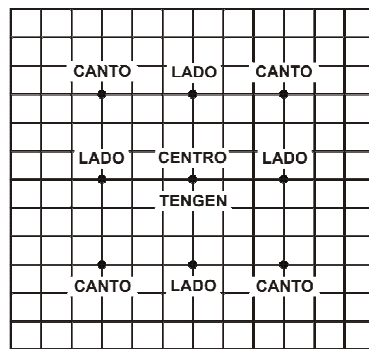


Fig. 1

Os jogadores escolhem, por sorteio, quem fica com as peças pretas e quem fica com as peças brancas. Obs.: o jogador mais fraco sempre fica com as pretas.

As peças começam todas fora do tabuleiro sendo que cada jogador guarda as suas peças na sua cava.

O jogador com as peças pretas sempre começa a partida.

MOVIMENTAÇÃO

Termos do GO

Para facilitar o entendimento das regras descreveremos a seguir alguns termos do GO:

Casa – são os cruzamentos das linhas onde são colocadas as peças

Pedras – peças do GO

Posição – o mesmo que casa

Liberdade – são as casas adjacentes conectadas por uma linha a uma casa onde há uma pedra colocada. Na fig. 2 as casas marcadas com “O” são liberdades e as casas marcadas com “X” não são liberdades.

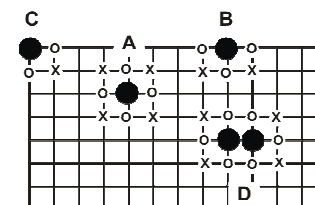


Fig. 2

Regras do GO

- As jogadas são alternadas.
- Todas as pedras começam fora do tabuleiro.
- As pedras são colocadas nos cruzamentos das linhas sendo válidas, também, as intersecções nas bordas.
- As pedras colocadas não se movem.
- O preto sempre inicia a partida.
- Uma pedra ou grupo de pedras conectadas é capturado se todas as suas liberdades são ocupadas pelo adversário. Isto é, quando são completamente cercadas pelas peças do adversário. Estas pedras são retiradas do tabuleiro e não voltam para o jogo.
- Nenhuma pedra pode ser colocada numa casa em que não tenha liberdade, exceto quando o movimento resultar em captura de uma ou mais pedras do adversário. Neste caso, se como resultado deste movimento, o adversário tiver a chance de fazer a mesma jogada com o mesmo grupo de pedras, este movimento não é permitido caso seja executado na sequência. Isto é aplicado para evitar movimentos repetitivos indefinidamente.
- A qualquer momento um jogador pode passar sua vez, sem colocar pedra alguma.
- Quando os dois jogadores passarem, o jogo estará terminado e começa a contagem de territórios.

Restringindo Liberdades e Capturando

Uma pedra colocada junto a uma do inimigo suprime uma liberdade do inimigo e uma dela própria, ficando cada uma com 3 liberdades. (fig. 3A)

Na fig. 3B os brancos possuem somente 2 liberdades, pois as outras 4 foram ocupadas pelas pedras pretas. Caso essas liberdades sejam suprimidas, as pedras brancas serão capturadas e retiradas do tabuleiro, não podendo mais voltar. (fig. 3C)

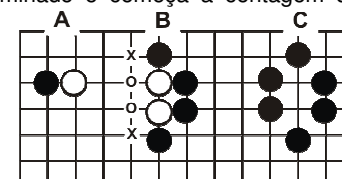


Fig. 3

Movimentos não permitidos

Não é permitido o lance das brancas na posição marcada com x na fig. 4A e 4B pois ela estaria automaticamente cercada, sem liberdades.

Na fig. 4B as pretas ocupando x e capturam as brancas.

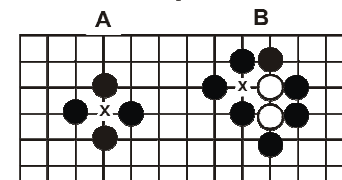


Fig. 4