

WEIQI (GO chinezesc)

I. Echipamentul de joc constă în tabla (goban) și jetoane (pietre) păstrate, de obicei, în boluri. Tabla este o suprafață plană, netedă, dreptunghiulară, cu un caroiaj format din 19 linii verticale și 19 linii orizontale. Pietrele sunt de forma lenticulară de două culori, tradițional 181 pietre negre și 180 pietre albe.

II. Scopul jocului WEIQI: Ocuparea unei arii cât mai mari.

III. Regulamentul jocului

R1. La începutul jocului toate intersecțiile de pe tablă sunt libere.

R2. (mutare) Pietrele se plasează pe tablă într-o intersecție neocupată.

OBS. Mutarea se consideră încheiată atunci când jucătorul a ridicat mâna de pe piatră.

R3. Culorile mută alternativ.

R4. Prima culoare care mută este negrul.

R5. Ridicarea unei pietre de pe tablă în timpul jocului este interzisă jucătorului care joacă cu acea culoare.

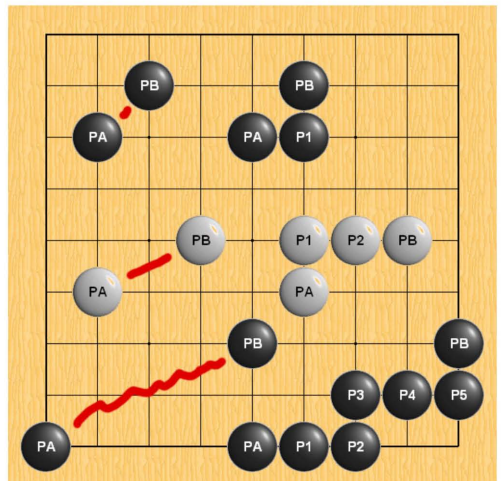
OBS. Nu sunt admise deplasări ale pieselor pe alte intersecții decât cele pe care au fost plasate inițial.

Concept:

Două pietre de aceeași culoare se numesc conectate dacă între intersecțiile pe care sunt plasate există o liniuță netăiată pe tablă.

Două pietre P_A și P_B de aceeași culoare sunt conectate dacă există cel puțin un șir de pietre P_1, P_2, \dots, P_N astfel încât P_A să fie conectat cu P_1 , P_1 cu P_2 , ..., P_{N-1} să fie conectat cu P_N iar P_N să fie conectat cu P_B .

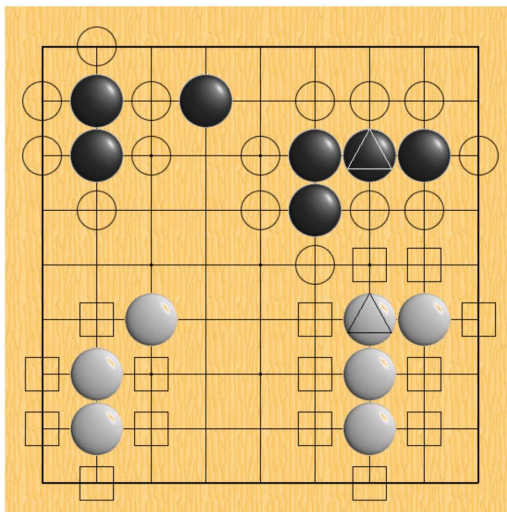
O mulțime nevidă de pietre conectate se numește grup.



OBS. Intuitiv, grupul este o mulțime de pietre de aceeași culoare între care există liniuță netăiată sau intersecțiile rezultate din tăieturi sunt acoperite de pietre din mulțimea respectivă.

Grupurile apar în timpul jocului, prin mutări alternative. Astfel considerând o piatră izolată grup, orice piatră de aceeași culoare plasată la o liniuță netăiată de un grup se adaugă grupului.

Despre o piatră care este plasată în așa fel încât să aparțină mai multor grupuri de aceeași culoare spunem că le conectează.



În imaginea de sus sunt exemple de grupuri și libertăți (notate cu „O” și „□”). Pietrele marcate cu „Δ” conectează grupurile din stânga.

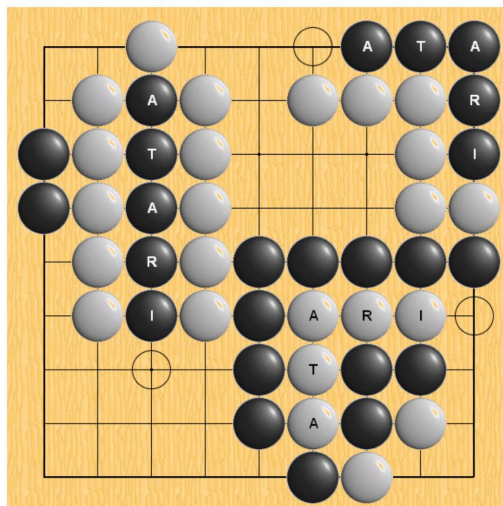
Grupurile conectate devin un singur grup.

Concept: O intersecție liberă aflată la o liniuță netăiată de un grup se numește libertate.

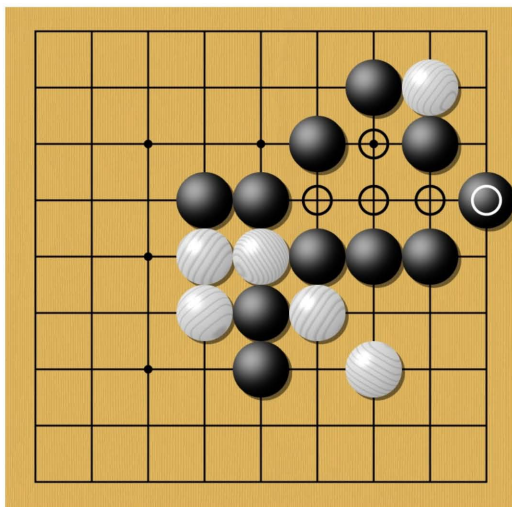
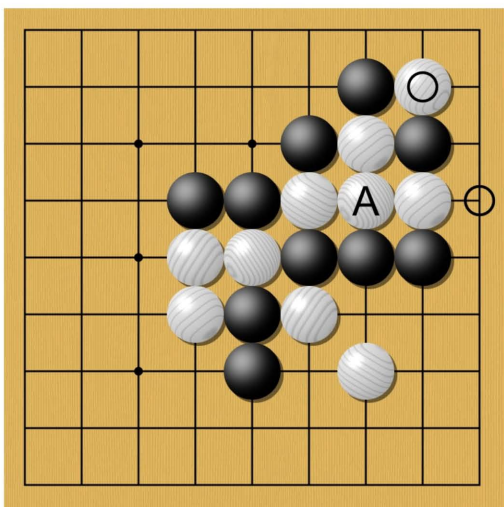
Concept: Un grup cu o singură libertate se numește atari.

În imaginea din dreapta sunt exemple de grupuri atari. Unica libertate este notată cu „O”.

Există și alte grupuri atari în afară de cele marcate? Exersați numărând libertățile tuturor grupurilor implicate. Ce culoare mută?

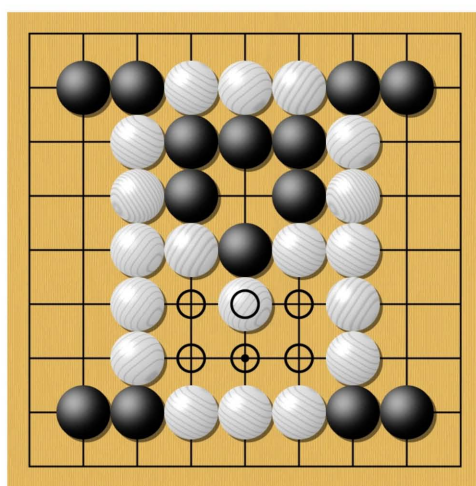
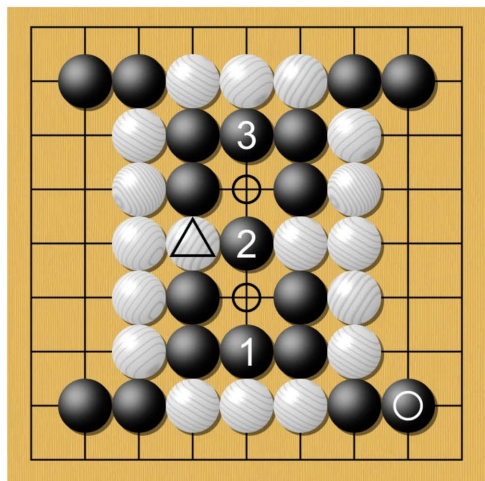


R6 (captura). Mutarea prin care se ocupă ultima libertate a unui grup de altă culoare aflat în atari capturează acel grup. Jucătorul care a capturat este obligat să îndepărteze pietrele capturate de pe tablă (fără a schimba poziția pietrelor rămase). Jucătorului a cărui grup sau grupuri au fost capturate îi este interzis să mute înainte de a fi îndepărtate toate pietrele capturate de pe tablă. Pietrele capturate se plasează în bolul oponentului.

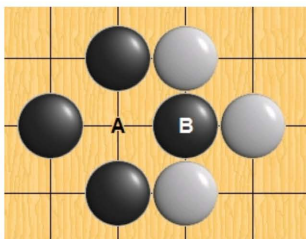


În imaginea din stânga sus se observă un grup alb (marcat cu „A”) cu o singură libertate (marcată cu „O”). Negrul (aflat la mutate) ocupă această ultimă libertate cu o piatră proprie și îndepărtează pietrele albe de pe tablă. Rezultatul mutării este ilustrat în imaginea din dreapta sus. Intersecțiile din care au fost îndepărtate pietrele albe, sunt libertăți pentru grupurile negre care au participat la captură (deoarece sunt la o liniuță netăiată de o piatră din grup). După captură mută culoarea următoare (în situația din figură albul).

R7 (sinuciderea interzisă). O culoare nu poate ocupa ultima libertate a unui grup propriu; plasarea unei pietre într-o intersecție astfel încât să nu aibă nici o libertate este mutare acceptată dacă, prin realizarea unei capturi, în urma îndepărtării de pe tablă a prizonierilor, grupul din care face parte ultima piatră plasată are cel puțin o libertate.

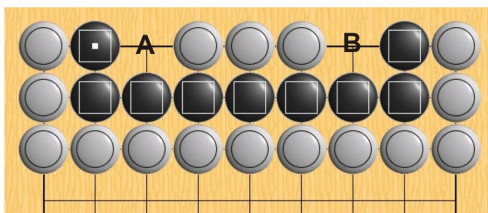


În imaginea din stânga sus albul poate plasa în oricare din intersecțiile libere marcate cu „O” pentru că, prin captură, crează libertăți pentru grupurile proprii astfel încât nici unul nu va fi lipsit total de libertăți atunci când vine rândul negrului. În imaginea din dreapta sus este ilustrat rezultatul capturii grupului marcat cu „1” în stânga. Grupurile „2” și „3” din stânga, după ce albul capturează, mai au o singură libertate comună. Negrul nu poate plasa o piatră acolo deoarece grupul obținut prin conectare nu mai are nici o libertate. Albul, după ce plasează negrul o piatră pe tablă, poate să le captureze pe amândouă cu o singură mutare.



În stânga albul poate captura la A și negrul recaptura la B - KO.

În dreapta, dacă albul ocupă A sau B va fi în atari. La fel negrul - SEKI.



Concept: Situația în care piatra care capturează o singură piatră este în atari se numește ko.

OBS. Capturând și recapturând câte o piatră jocul nu mai poate progresa pentru că se repetă poziția de pe tablă.

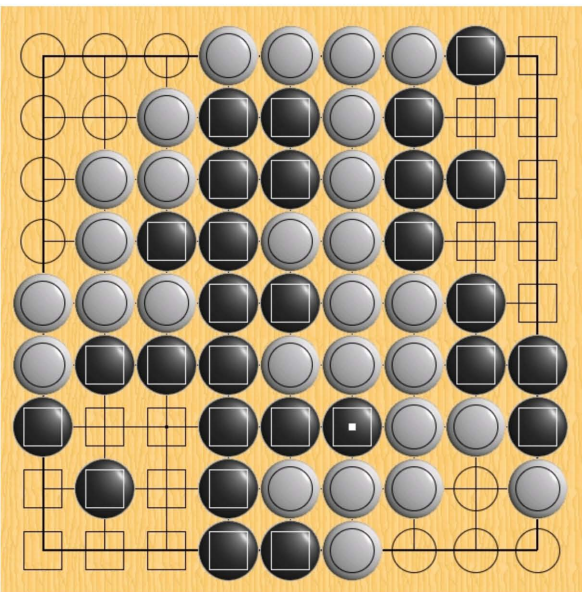
R8 (regula KO-ului). Repetarea poziției pe tablă este interzisă.

R9 (încheierea jocului WEIQI). Jocul se încheie atunci când nimeni nu mai dorește să plaseze o piatră. Culoarea care nu mai dorește să mute spune *PAS*.

Concept: Se numește arie a unei culori totalitatea pietrelor și intersecțiilor complet înconjurate de acestea.

R10 (victoria la WEIQI). Câștigă culoarea care a ocupat aria cea mai mare.

Concept: Situația a două grupuri cu o libertate comună care odată ocupată de o culoare duce la capturarea grupului culorii respective se numește seki.



R11 (regula seki-ului). Intersecția / intersecțiile comune în seki nu aparțin niciunei arii.

R12 (komi). Pentru avantajul de a începe primul negrul acordă albului o bonificație în puncte numită komi (minim 0,5; maxim 8,5).

În partida din imagine a fost marcat cu „O” fiecare punct din aria albă și cu „□” fiecare punct din aria neagră. Cine a câștigat (komi 6,5 puncte)?