

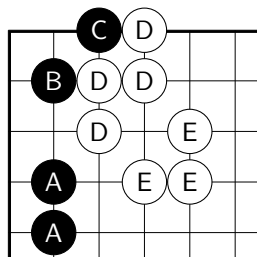
Spelregler för go

Go spelas av två spelare, på ett *bräde* med 19x19 linjer som möts i 361 *punkter*. Den ene (*svart*) använder svarta stenar och den andre (*vit*) använder vita. Målet är att omringa så många *punkter* som möjligt.

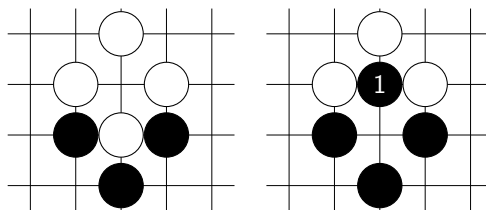
- Spelarna gör vartannat *drag* till partiets slut. *Svart* börjar.
- Ett *drag* består av att lägga en sten på en ledig *punkt* och lyfta av eventuella fångade stenar från *brädet*, eller av att säga "*pass*" och räcka över en sten till motståndaren som fånge.
- En stens *friheter* är de tomma *punkter* som ligger horisontellt eller vertikalt intill stenen. Utanför *brädets* kant finns inga *friheter*.
- Om två stenar av samma färg ligger horisontellt eller vertikalt intill varandra, tillhör de samma *sträng* och får nytta av alla *strängens* *friheter*. Se figur 1.
- Om en *sträng* blivit omringad av motståndarstenar så att den inte har någon *frihet* kvar ska motståndaren lyfta av den från *brädet* och lägga den till sina fångar.
- Ett *drag* får inte spelas så att *brädet* ser likadant ut som det gjorde vid ett tidigare tillfälle under partiet. Detta är för att hindra att partiet fastnar i en evighetsloop. Se figur 2.
- När båda spelarna *passat* i följd ska de komma överens om vilka *strängar* som går att fånga. Om spelarna är överens tas dessa av *brädet* och läggs till fångarna. Partiet är nu slut.

Om spelarna inte är överens, återupptas spelet och spelarna försöker ta alla *friheter* från alla de av motståndarens *strängar* som kanske går att fånga. Efter nästa på varandra följande *pass* är partiet slut och inga av de *strängar* som är kvar på *brädet* betraktas som fångade.

En omringad tom *punkt* ger en poäng och en fånge ger en poäng. När partiet är slut läggs därför en spelares fångar tillbaka i motståndarens områden av omringade *punkter* innan de omringade *punkterna* räknas. *Vit* får sju poäng extra för att *svart* la första *draget*. Den som har flest poäng vinner partiet.



1. Stenar med samma bokstav i bilden tillhör samma *sträng*.



2. Om *svart* fångar den *vita* stenen kan *vit* inte fånga tillbaka direkt.