

3. Doel van het spel

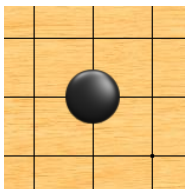
Tijdens het spel zullen de spelers territorium maken door geleidelijk aan lege kruispunten te omsingelen met stenen van hun kleur en de zijkanten van de Goban.

Het doel is om op het einde van het spel meer punten te hebben dan de tegenstander, dit door zo groot mogelijke territoria te maken en door vijandige stenen te vangen.

4. Regels in verband met vangen

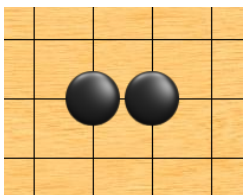
4.1 Alleenstaande steen en kettingen

Een steen kan alleen staan.

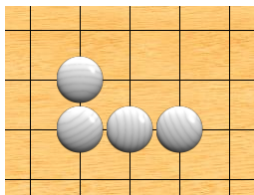


Een steen die een kruispunt naast een of meer stenen van dezelfde kleur inneemt vormt een ketting.

Ketting van 2 stenen.



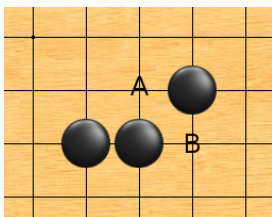
Ketting van 4 stenen.



Opmerking: Stenen zijn onderling verticaal of horizontaal verbonden, nooit diagonaal !

Deze 3 stenen vormen geen ketting.

Zwart moet nog A of B spelen om een ketting van 4 stenen te hebben.

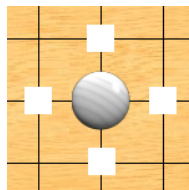


4.2 Vrijheden

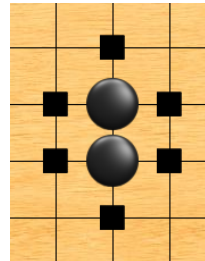
Elke steen of ketting van stenen wordt omringd door een aantal lege kruispunten die “vrijheden” genoemd worden.

Opmerking: Vrijheden zijn lege kruispunten die verticaal of horizontaal grenzen aan de stenen, nooit diagonaal !

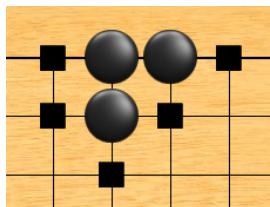
Alleenstaande steen met 4 vrijheden.



Ketting van 2 stenen met 6 vrijheden

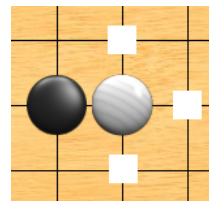


Ketting van 3 stenen op de rand van de Goban met 5 vrijheden.



4.3 Verminderen van vrijheden en vangst

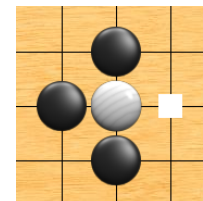
Als een steen een aangrenzend kruispunt inneemt van een steen van een andere kleur, dan neemt deze één vrijheid af.



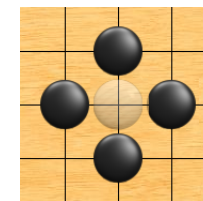
De witte steen heeft 3 vrijheden.

Als, bij het plaatsen van een steen, de laatste vrijheid wordt afgenomen van een steen of ketting van stenen, dan wordt deze steen of ketting van stenen gevangen en verwijderd van het spelbord.

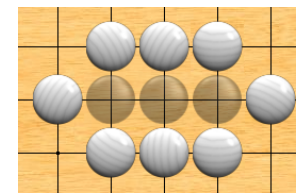
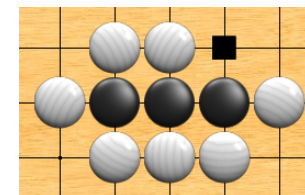
De witte steen heeft 1 vrijheid.



Zwart speelt op de laatste vrijheid en vangt de witte steen.



Wit kan de ketting van 3 zwarte stenen vangen door op de laatste vrijheid te spelen.

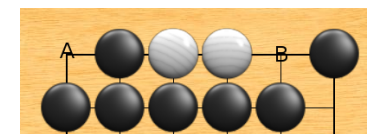


4.4 Speciale gevallen

4.4.1 Zelfmoord

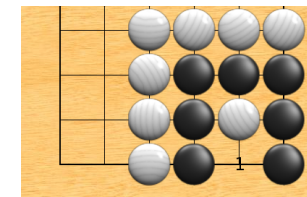
Een steen spelen waardoor je eigen steen of stenen zouden gevangen worden is verboden.

Wit mag niet A of B spelen.



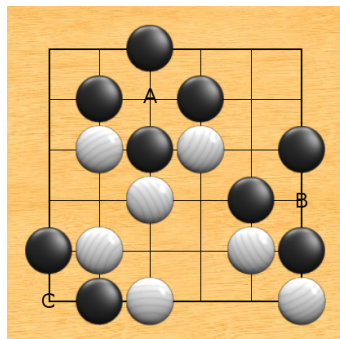
Opmerking: Als de gespeelde steen één of meerdere stenen van de tegenspeler vangt, is het geen zelfmoord !

*Wit mag op 1 spelen en 7 zwarte stenen vangen.
Zwart mag ook op 1 spelen en 1 witte steen vangen.*



4.4.2 Ko (verbod op herhaling)

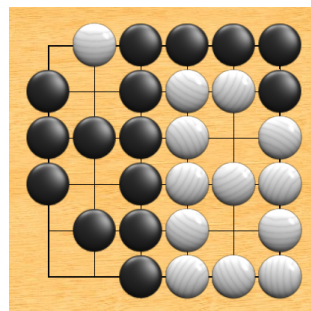
Het is verboden de steen te vangen die de tegenspeler net heeft gespeeld, als hierdoor precies dezelfde situatie zou ontstaan.



Als wit op A, B of C speelt, mag Zwart die witte steen niet onmiddellijk terug vangen.

5. Einde van het spel en puntentelling

Bij Go mag je passen indien je denkt dat er niets meer te spelen is. Het spel is afgelopen als beide spelers na elkaar passen.



Einde van het spel, alle grenzen zijn gesloten en de territoria zijn duidelijk afgebakend.

Elk leeg kuispunt binnen de territoria is 1 punt waard. Elke gevangen steen, en elke steen op het bord die niet kan vermijden om gevangen te worden, is ook 1 punt waard.

Tel de punten van Zwart en Wit: de speler met de meeste punten wint het spel.

Zwart heeft 9 punten voor het territorium.
Wit heeft 6 punten voor het territorium + 2 punten voor de 2 zwarte stenen die niet kunnen gered worden = 8 punten

