

# Aprenda a jogar Go!

## Volume I – Atari Go

### Introdução

O Go é um fascinante jogo de tabuleiro de origem Chinesa com mais de 3000 anos. Fazendo parte das quatro grandes artes da China antiga (Go, poesia, música e caligrafia), o Go, apesar da sua aparente simplicidade, foi considerado a arte mais difícil de apreender, compreender e dominar. Foi introduzido há cerca de 1300 anos no Japão através de mestres budistas que visitaram a China. Ao longo dos anos foi ensinado em escolas militares orientais como forma de aperfeiçoar conhecimentos estratégicos de guerra.

Hoje em dia, a popularidade e importância do jogo é tanta que, para além de jornais e publicações diárias no oriente, existem escolas e ligas de jogadores profissionais, cursos universitários e canais de televisão dedicados só ao Go.

### Benefícios

- Aumento considerável de concentração em diversas actividades;
- Agilidade no raciocínio mesmo sob pressão;
- Mantém o cérebro em constante actividade (estudos com ressonância magnética provam que ao jogar Go, os dois hemisférios cerebrais ficam em actividade, ao contrário de outros jogos, como o Xadrez);
- Maior sensibilidade em criar e dar soluções a diversos problemas do quotidiano;
- Ideal para todas as idades, especialmente para idosos e crianças.

### Características do jogo

O Go é um jogo de tabuleiro onde dois jogadores competem pela posse de regiões territoriais. O tabuleiro é normalmente rectangular e o tamanho original é de 19x19 mas, para iniciantes, recomenda-se o uso de um tabuleiro de 9x9. Cada jogador coloca alternadamente uma pedra preta ou branca, numa

intersecção. As pedras permanecem no tabuleiro a não ser que sejam capturadas.



Figura 1 – Tabuleiro de Go 19x19 (tamanho padrão).

### Como começar?

Duas pessoas sentam-se uma à frente da outra com o tabuleiro no meio, ao comprimento. Os jogadores colocam as pedras alternadamente, sendo o jogador com as pretas o primeiro a começar. As pedras são colocadas nas intersecções como demonstra a figura 2.

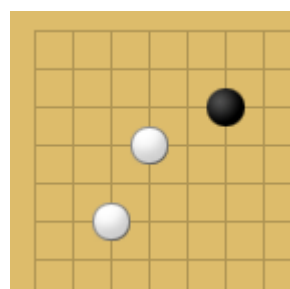


Figura 2 - Colocam-se as pedras nas intersecções.

### Liberdade das pedras

Uma pedra sem nenhuma outra à sua volta ou sem estar junto a um dos lados ou canto tem 4 liberdades; se estiver num dos lados tem 3 e num canto 2 liberdades, como demonstra a figura 3.

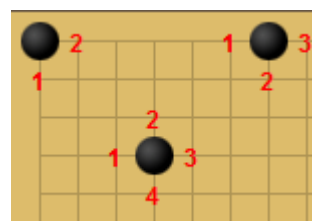


Figura 3 – Número de liberdades.

Caso pedras da mesma cor estiverem pegadas, elas tornam-se mais fortes e com mais liberdades. Na figura 4, o grupo A tem 8 liberdades, o grupo B 7, o grupo C 6 e o grupo D 8 liberdades.

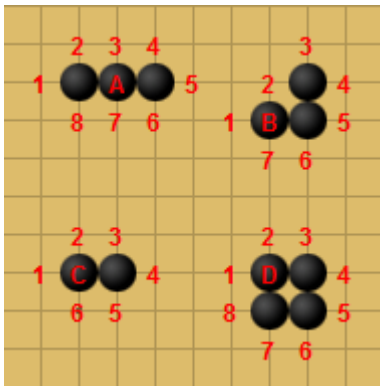


Figura 4 – Número de liberdades dos 4 grupos.

Caso hajam pedras de outra cor unidas com as nossas, elas ficam mais fracas e perdem liberdades. Como se pode constatar na figura 5, o número de liberdades de cada grupo foi reduzido.

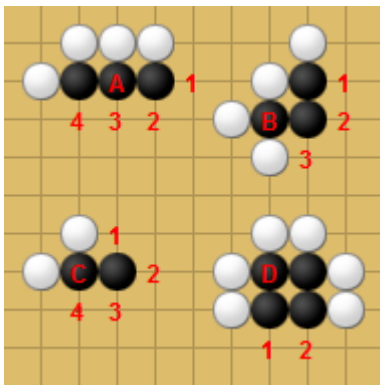


Figura 5 – O número de liberdades reduziu.

Quando um jogador coloca uma pedra e deixa uma ou mais pedras do adversário só com uma liberdade, diz-se que essa pedra está em “atari”, no caso de se colocar duas pedras ao mesmo tempo só com uma liberdade (em atari), diz-se que estão em duplo-atari.

No caso de as pedras ficarem sem liberdade, elas serão removidas e guardadas pelo jogador que capturou. No final do jogo, cada pedra capturada contará como 1 ponto.

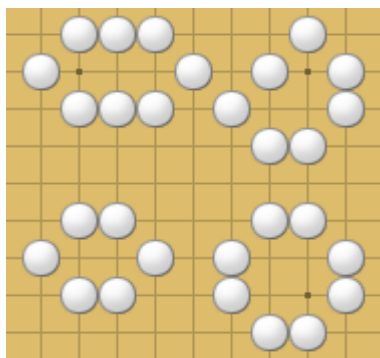


Figura 6 – As pedras capturadas são removidas.

## Técnicas para capturar pedras

### Atari na 1ª linha

Se uma pedra estiver sozinha e em atari na 1ª linha, muito dificilmente poderá ser salva, ver figura 7.

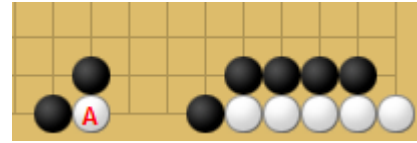


Figura 7 – Pedra “A” será assim encurralada até ao final do tabuleiro.

### Atari na 2ª linha

Se uma pedra estiver em atari na 2ª linha, como na figura 8, e não houver outras pedras à sua volta que possam ajudá-la, ela acabará por ser capturada como demonstra a figura 8.



Figura 8 – A pedra “triângulo” encontra-se cercada.

### Rede (ou Geta)

Da mesma forma que os pescadores capturam os peixes com redes, também é possível fazer algo semelhante com as pedras de Go. Na figura 9, as duas pedras marcadas com um “X” servem como uma “rede” para capturar as pedras brancas. Como se pode verificar ao lado, as brancas não conseguem fugir.

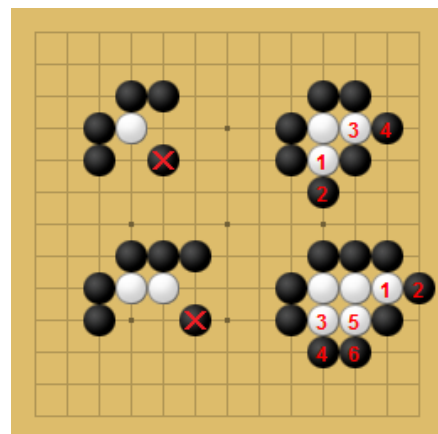


Figura 9 – A pedra com um “X” serve como uma “rede”.

## Snapback (ou Uttegaeshi)

É uma técnica mais complicada pois é necessário sacrificar uma pedra para reduzir o número de liberdades de um grupo de peças para, no fim, capturá-las. Na figura 10, na situação 2, a jogada da preta coloca em atari as 2 brancas mas também a si própria. Na situação 3, a branca captura a preta mas ao mesmo tempo fica só com uma liberdade (em atari). Pretas capturam o grupo.

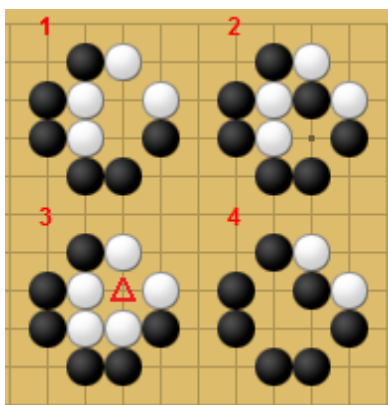


Figura 10 – Utilização da técnica “snapback”.

## Escada (ou Shichou)

A técnica da escada é a mais importante mas a mais perigosa, pois é necessário que uma ou mais pedras do adversário estejam em constante atari até ao final do tabuleiro. A figura 11 demonstra a típica formação inicial para se fazer uma escada e o seu resultado final. Esta técnica só funciona se não houver pedras do adversário no caminho da escada (figura 12), caso exista, o resultado será bastante favorável para o adversário porque as pedras estarão numa posição de possíveis duplos-ataris. Teste você mesmo.

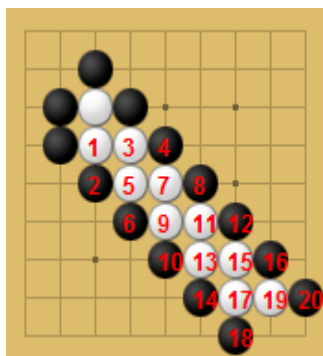


Figura 11 – Utilização da técnica de escada.

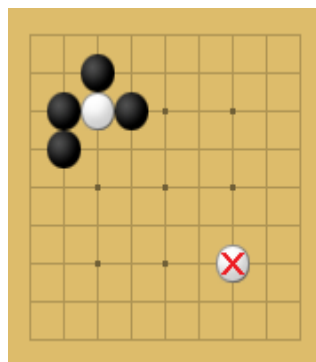


Figura 12 – Esta escada não funciona para preto.

## **Regra do Suicídio**

Não é permitido colocar uma pedra automaticamente sem liberdades (figura 13), só em caso de captura (figura 14).

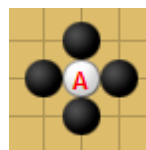


Figura 13 – A jogada “A” é ilegal porque é suicídio.

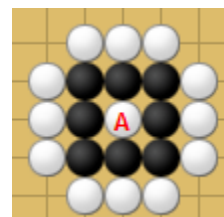


Figura 14 – A jogada “A” é legal porque captura as pedras pretas.

## **Regra do ko (lê-se cô)**

No Go não é possível entrar num ciclo infinito. Repare na figura 15; neste exemplo as brancas capturam uma pedra; se as pretas voltarem a capturar, repetem a sua jogada anterior. Para que esse cenário não se repita, surgiu a regra do ko, esta regra diz que nestes casos, as pretas têm que jogar obrigatoriamente noutro lado.



Figura 15 – Pretas não podem voltar a jogar em “X”.

## **Atari Go**

Atari Go é uma versão simplificada do Go onde o primeiro jogador a capturar uma pedra, ganha. Antes de avançar para o volume seguinte, recomenda-se aos iniciantes que façam algumas partidas de Atari GO num tabuleiro 9x9 para entender mais rapidamente alguns fundamentos importantes do jogo.

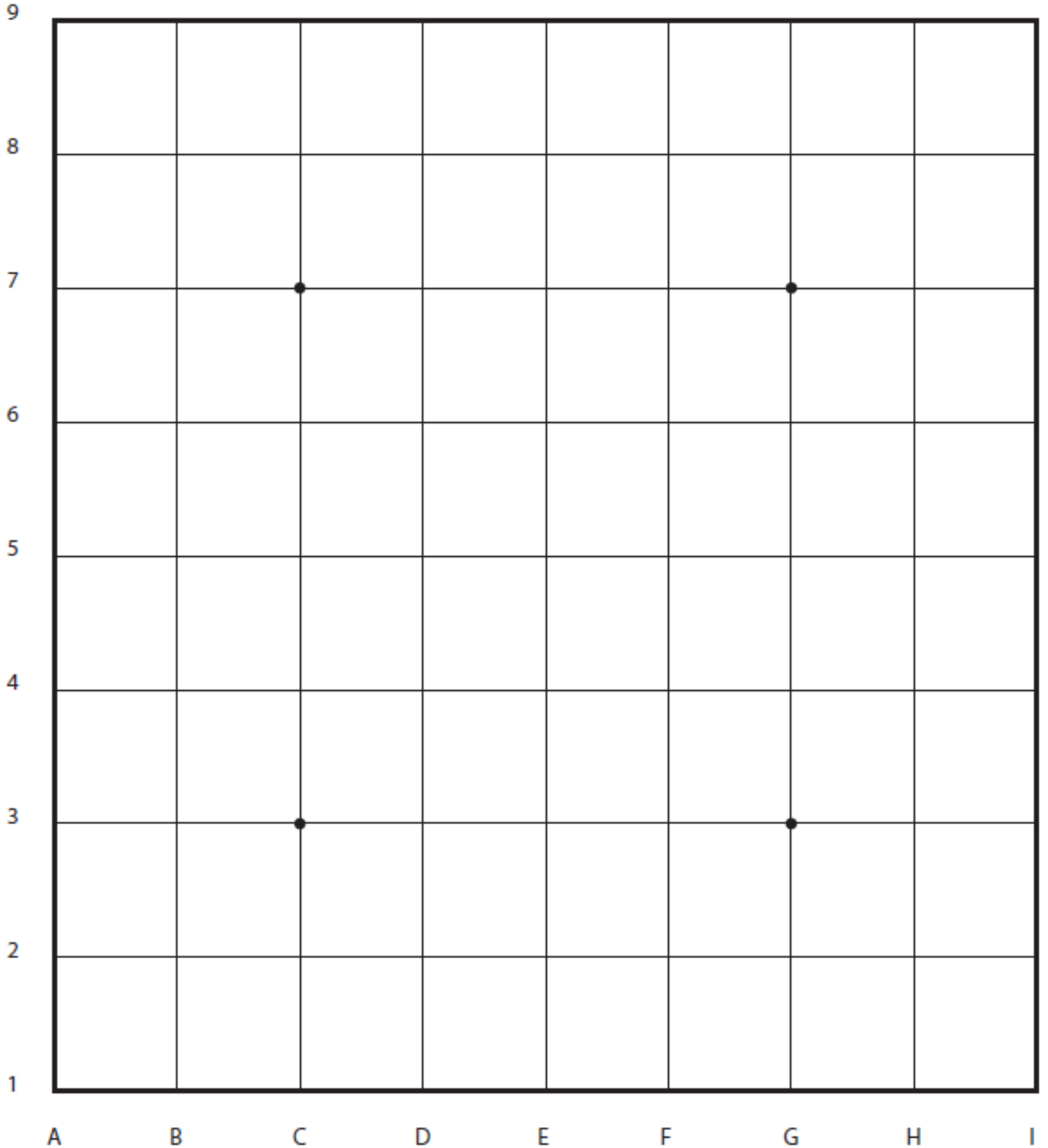


[apgo@go-portugal.org](mailto:apgo@go-portugal.org)

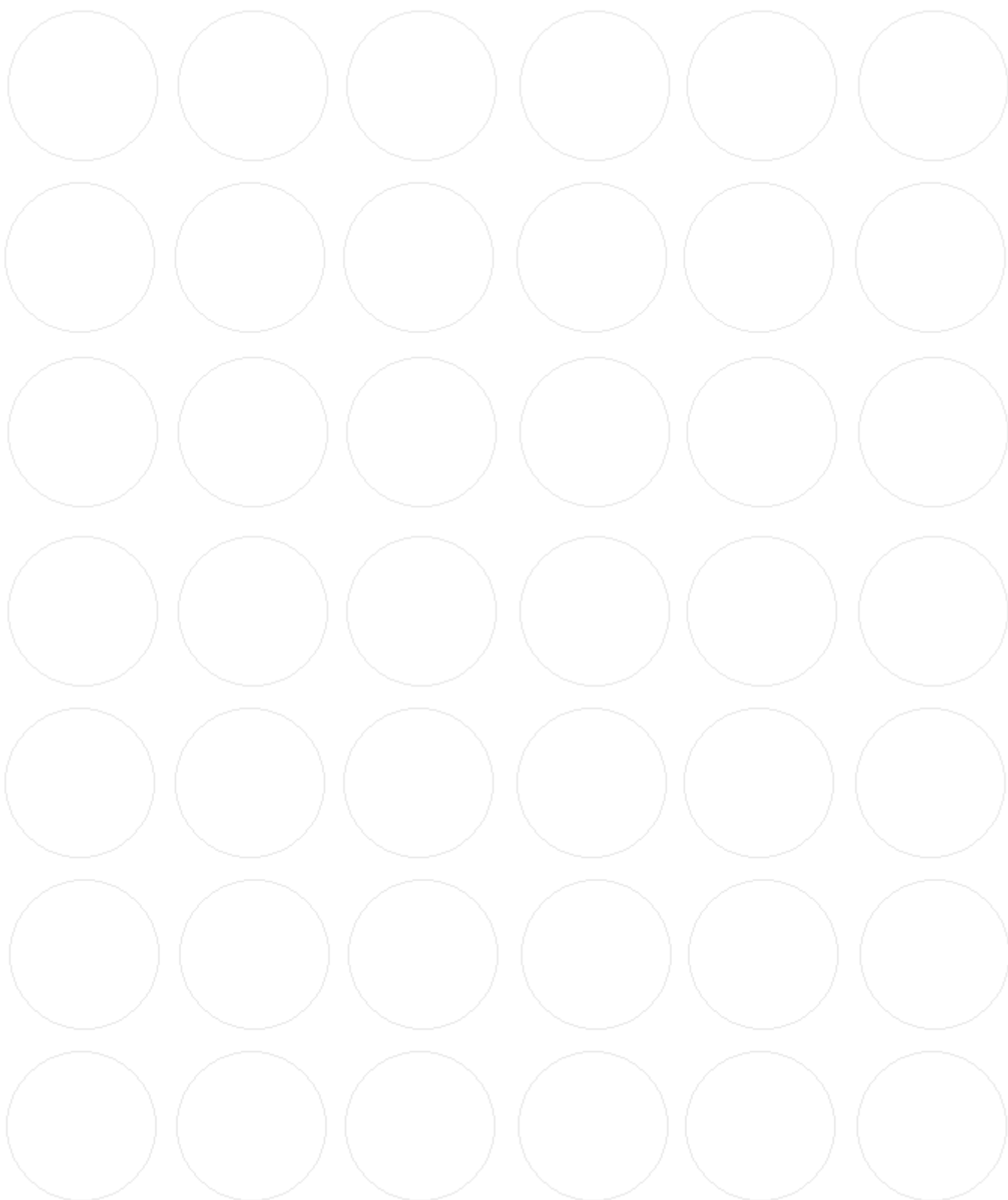
Imprima esta folha numa cartolina cor-de-laranja ou amarela



[apgo@go-portugal.org](mailto:apgo@go-portugal.org)



**Imprima esta folha numa cartolina preta e recorte pelos círculos.**



**Imprima esta folha numa cartolina branca e recorte pelos círculos**

