

Selv om Go er et vanskelig spill å mestre, er reglene nokså basale. Her er en kort gjennomgang av reglene som trengs for å spille.

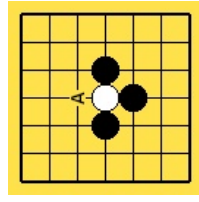
**1. Rundeorden:** To spillere legger svarte og hvite steiner på et rutenett med 19×19 punkter (eller mindre brett). Den som spiller Svart, starter alltid spillet.

Spillerne tar annenhver tur ved å legge én av sine steiner på et ledig punkt på brettet. Målet er å omringe størst mulige territorier på brettet.

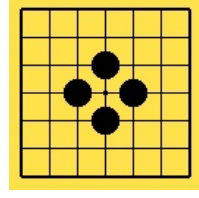
**2. Friheter:** Steiner må grense til minst ett tomt punkt for å kunne ligge på brettet. Slike tomme nabopunkt kalles *friheter*. En enslig stein på brettet har fire friheter.

Grupper av steiner som en lenket sammen langs linjene på brettet, deler friheter.

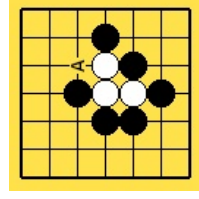
Steiner som mister sin siste frihet, når motspilleren legger sin egen stein på det punktet, fjernes fra brettet og beholdes som fange av motspilleren. (Når en stein eller gruppe bare har en frihet igjen, og trues med å bli fanget i neste runde, kalles det *atari*.)



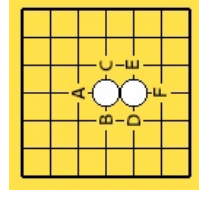
*Atari*  
Hvis Svart spiller punktet merket A ...



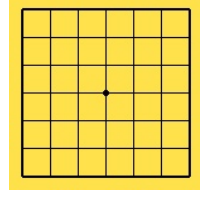
*Atari*  
... fanges den hvite steinen og fjernes fra brettet.



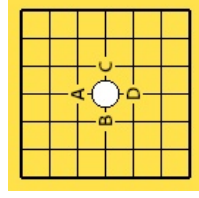
*Atari*  
Hvis Svart spiller A, fanges tre hvite steiner.



*Atari*  
En hvit gruppe med seks friheter (A-F)



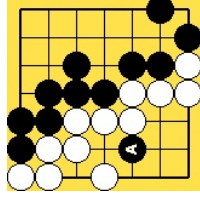
*Atari*  
Brett med 7×7 punkter



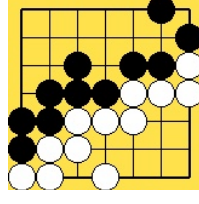
*Atari*  
En hvit stein med fire friheter (A-D)

**4. Avslutning:** Spillerne melder pass når det ikke er flere meningsfulle trekk igjen på brettet. Når begge har meldt pass etter hverandre, er partiet ferdig og kan telles.

Før man kan telle poeng, må spillerne bli enige om steiner som er døde/fanget, inne i motstanderens territorium uten håp om å unngå å omringes. Slike steiner fjernes og telles som fanger.



*Atari*  
Steinen på A er så godt som død ...



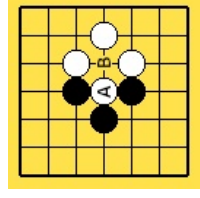
*Atari*  
... så den fjernes som en fange for Hvit

**5. Poeng:** Hver spiller får ett poeng for hvert tomme punkt de har omringet i sine territorier, pluss ett poeng for hver fange de har tatt underveis.

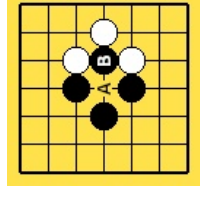
I eksempelet får Svart 16 poeng for territoriet sitt på høyre side. Hvit har 11 poeng for territoriet sitt på pluss 1 poeng for den døde steinen som ble tatt av brettet i diagrammet).

**6. Handicap:** Når to spillere av ulik dyktighetsgrad spiller, kan Svart begynne med en eller flere handicap-steiner på brettet.

I jevne partier er det derimot vanlig å gi Hvit såkalt *komi*: 6,5 ekstra poeng som kompensasjon for å spille sist.



*Atari*  
Hvis et trekk gjør at stillingen på brettet blir nøyaktig lik en tidligere stilling, er trekket forbudt. Dette er for å unngå at spillet går i løkke.



I eksempelet kan Svart fange den hvite steinen på A ved å spille B. Da kunne Hvit spilt rett på A igjen og fanget steinen Svart nettopp la på B, noe som ville ha ledet tilbake til den forrige stillingen. Derfor må Hvit spille et annet sted, så Svart får muligheten til å fylle igjen A med en av sine egne steiner.

**3. Selvmord:** Det er ikke lov å spille en stein som blir liggende uten noen friheter på brettet. Men hvis en stein spilt uten friheter samtidig fjerner den siste friheten til en av motstanderens grupper, og dermed fanger den, er trekket alltid lovlig.