

Rialacha an chluiche Gó, i nGaeilge

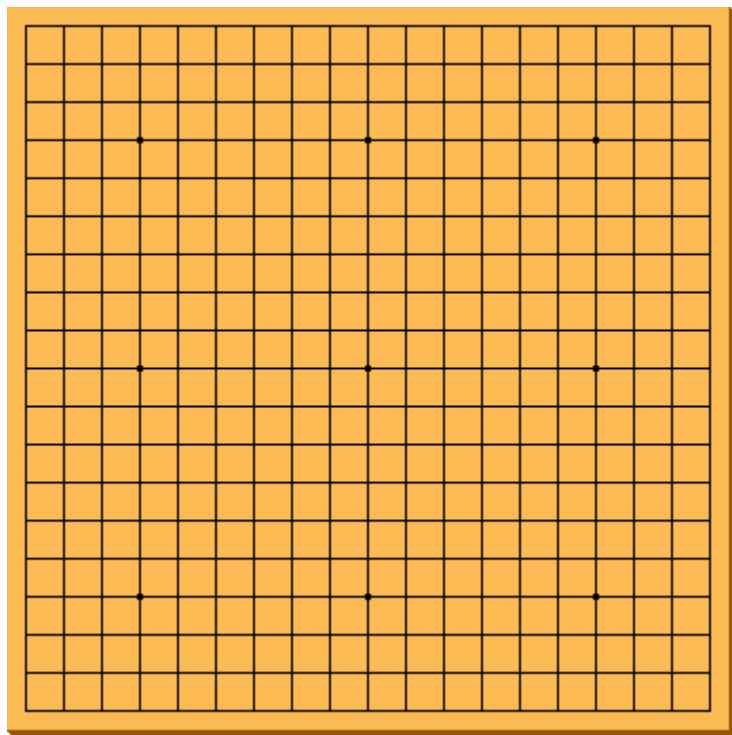
1. Réamhrá

Tá bunús an chluiche Go (no gó, i nGaeilge) le fáil sa tSín, iomaí míle blian ó shin. Tá sé á imirt sa tSeapáin le 1200 blian, ach níor thánaig sé chuig an Iarthair ach le blianta beaga anuas. Is é aidhm an chluiche ná críocha a bhunú ag úsáid trealamh sár- simplí: clár, ar a dtugtar **goban** (foghraíocht: góban), ar a bhfuil greille tarraingthe; agus píosaí imirthe, ar a dtugtar clocha, is a leagtar ar thrasnaithe an ghreille i seansanna malartaithe. Is féidir na rialacha a fhoghlaim laistigh de chupla noiméad, rud a ligeann do thosaitheoirí cluichí spreagúla a imirt go tapaidh. Aon duine a bhfuil suim acu caolchúiseanna an chluiche a fhiosrú, tuig leó ballraíocht i gclub a fháil, nó páirt a ghlacadh i gceachtanna. Feicfead ansin go bhfuil foinse iontais gan deireadh sa chluiche seo faoi chluídach na simplíochta. Idir an dá linn, beidh an leathanach seo mar threoir dóibh.

2. Trealamh

An trealamh traidisiúnta na goban ar a bhfuil greille 19×19 líne (a chruthaíonn 361 trasnú) agus dhá charann cloch, ceann bán, ceann dubh. Níl aon chosc, áfach, ar imirtheoirí ag úsáid trealamh éagsúil, mar shampla úsáidtear go coitianta gobanacha ar mhéid 13×13 nó 9×9 do chluichí tosaitheóra.

Go ginearálta, bíonn na spásanna idir línte an goban thart ar 24mm trasna agus 22mm suas/síos. Dá bharr sin níl an goban foirfe cearnógach. i gcás na gclóch, táid dédhronnach, le trastomhas c.22mm.



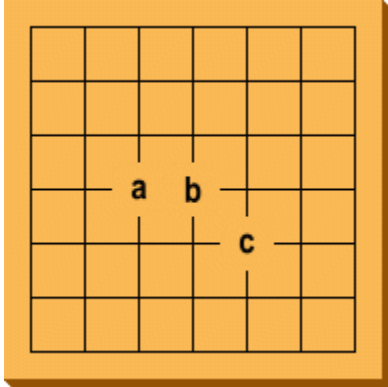
Seo goban de 19×19 líne.

Tabhair faoi deardh go bhfuil béim ar rionnt pointí.

Tugtar **hoshi** orthu seo.

3. Slabhraí agus análacha

Deirtear go bhfuil dhá phointe comhthaobhach má tá siad ar aon líne agus muna bhfuil aon phointe eatarthu.

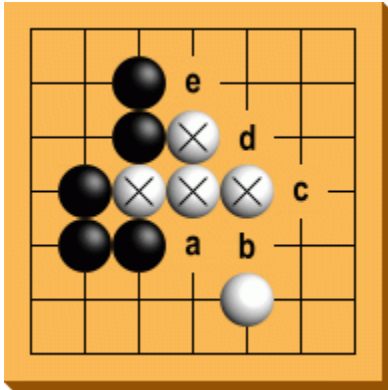


Léir 1: is trasnaithe comhthaobhacha iad "a" agus "b" ach ní "b" agus "c"

Mar sin, bíonn dhá chloch comhthaobhach ma ta siad ar phointi comhthaobhacha.

Is slabhra ná grúpa cloch, ceann nó níos mó, comhthaobhach le cloch(a) eile den dath céanna.

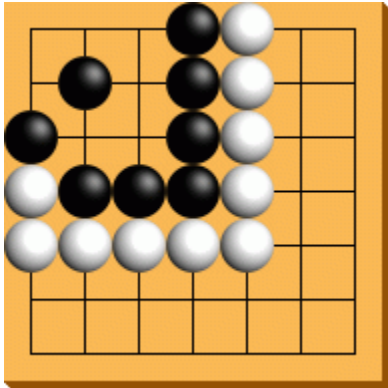
Is iad análacha an tslabhra ná na trasnaithe saora comhthaobhach le clocha an tslabhra sin.



Léir 2: Tá an ceithre cloch ata marcáilte le X comhthaobhach lena chéile. Cruthaíonn siad slabhra de chúig anál, marcáilte ag 'a', 'b', 'c', 'd', agus 'e'.

4. Críocha

Grúpa de thrasnú nó trasnaithe comhthaobhacha gar dá chéile agus timpeallaithe ag clocha den dath céanna.



Léir. 3: Cruthaíonn na clocha dubha teorann ar chríoch 7 bpointe. Féach mar a chruthaíonn imeall an ghreille teorann nádúrtha, ach tá sé indéanta críoch a chruthú nach bhfuil teorann aige ar an imeall. Samhlaigh gur ilchríoch timpeallaithe ag farraige é an ghreille, agus gur teorainn idir thíortha na hilchríche atá sna clocha.

5. Imeacht an chluiche

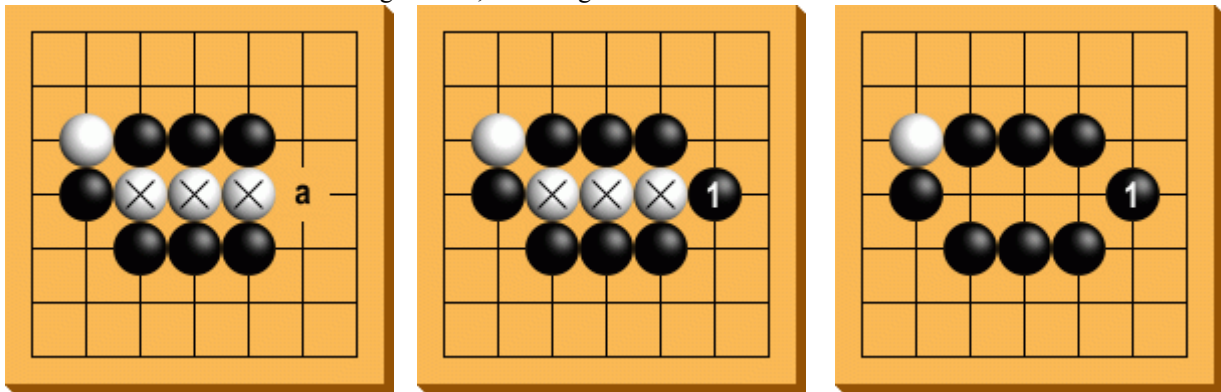
Imrítear Gó le beirt imritheoir. Imríonn an té a thosaíonn an cluiche leis na clocha dubha, agus an té eile leis na cinn bána. Ag malairt seansanna, cuireann na himeoiri cloch dá ndath féin ar phointe saor, nó pasann siad.

Go bunúsach is bealach le léiriú do do chéile chomhraic go measan tú go bhfuil an cluiche thart.

6. Gabháil

Nuair a líonann imreoir isteach an anál deiridh de shlabhra náimhdeach, gabhann sé é trí na clocha sa slabhra sin a bhaint den goban. Thar sin, is cloch á chur síos, ní cheadaítear slabhra gan análaha a chruthú ach amháin má ghabhtar cloch nó slabhra náimhdiúil sa phróséis.

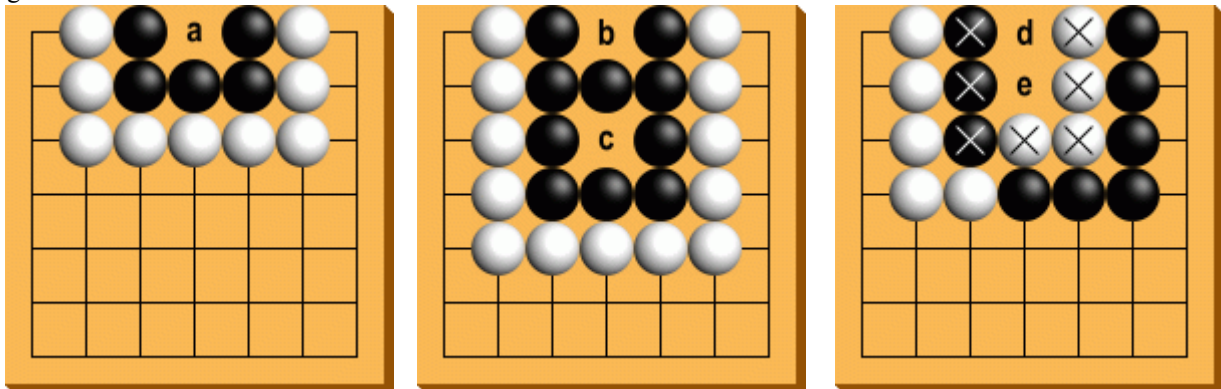
Nuair nach bhfuil ach anál amháin ag slabhra, deirtear go bhfuil sé in **atari**.



Léir 4: Cruthaíonn an trí chloch bán XLéir 5: Má imríonn dubh ag 1, líonannLéir 6: ... Agus mar seo gabhann Dubh
slabhra atá in atari, mar nach bhfuil sé isteach anál deiridh na gcloch na clocha bána úd agus baintear den
ach anál amháin ('a') aige. bán... na goban iad

7. Beatha agus Bás

ón rial gabhála a thagann coincheap an bheatha agus an bháis: clocha marbha ná clocha atá go cinnte soghabhála ag imreoir gan rud ar bith a chailliúin áit a bith eile, agus is clocha beo ná clocha nach bhfuil aon dóchas ann go ngabhfaidh imreoir iad.



Léir 7: de réir dlí an ghabhála, tuig le bán imirt ag 'a' agus Dubh a ghabha. Sa chás seo deirtear nach bhfuil ach 'súil' amháin ag Dubh ('a') agus go bhfuil an slabhra dubh marbh.

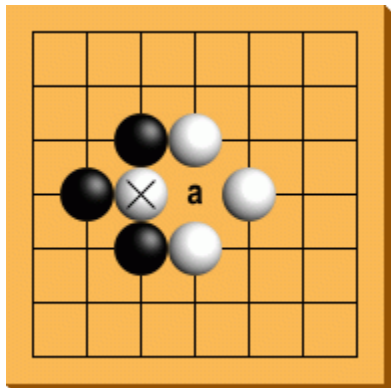
Léir 8: Ni féidir le bán imirt ag 'b' nó 'c' (féinmharú a bhéadh ann) agus dá bharr tá sé dodheanta Dubh a ghabha. Deirtear go bhfuil dhá shúil ag Dubh ('b' agus 'c') agus go bhfuil sé beo dá bharr.

Léir 9: Má imríonn dubh ag 'd' (nó 'e') imreoidh Bán ag 'e' (nó 'd') agus gabhfar é. Ar an gcaoi céanna, má imríonn Bán ag 'd' (nó 'e'). 'Sé sin le rá, nach bhfuil aon suim nó buntásite ann do cheachtar emreoir imirt ag 'd' nó 'e'. I gcás mar seo, deirtear go bhfuil clocha X beo i **seki** agus gur trasnáin neodrachacha iad 'd' agus 'e'.

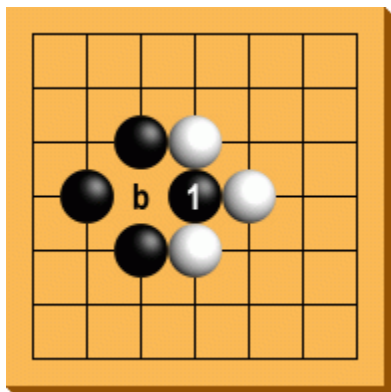
8. Athimirt

Nuair a imrítear cloch, ní féidir le h-imreoir an goban a chuir ar ais go h-aon stáid a chruthaigh sé cheana.

Míníonn na léaráidí seo a leanas an cás is simplí agus is coitianta den rial seo, cás ar a dtugtar **ko**.



Léir 10: Má imríonn Dubh ag 'a', gabhan sé an cloch ban X atá in atari.



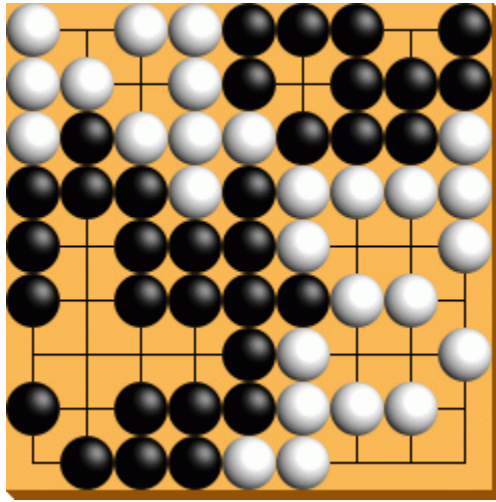
Léir 11: Ni féidir le bán imirt ag 'b' láithreach agus an cloch 1 a ghabháil, mar go n-athchruthódh sin stád níos luaithe an chláir mar a bhí i léaráid 10. Caithfidh sé imirt áit éigin eile dá bharr. An rud is glice do Bhan déanamh, is e ag imirt in áit eile, ná bagairt tromchúiseach go leor a chrúthu go mbeidh Dubh géarchúiseach é a fhreagairt láithreach agus dá bharr nach n-imreoidh sé ag 'b' é féin (rud a **cheanglóch** a chlocha). Is feidir le Bán imirt ag 'b' ansin, mar go mbéadh stád an chluiche ar an ngoban athraithe ag a bhabht a roimhe. Ansin seans Dhubh a bheidh ann bagairt a aimsiú, agus marsin de, a fhad is nach gceanglaíonn ceachtar imreoir.

9. Deireadh an chluiche

Stopann an cluiche nuair a phasann an beirt imreoir i ndiaidh a chéile. Comhraítear na pointí ansin. Tuileann gach imritheoir pointe amháin do gach trasnú atá in a chríochea fhéin, mar a thuileann gach cloch da chuid fós ar an ngoban.

Tarlaítear go bhfuil deis straitéiseach ann do Dhubh imirt ar dtús (mar a dhéanann i gcónaí). Mar sin, i gcluiche cothrom, faigheann Bán, mar chúiteamh, pointí breise ar a dtugtar komi. 7 bpointe go leith a bhíonn sa komi de ghnáth (seachnaíonn an leathpointe cluichi a chíochnaíonn i gcomhscór).

Is é an buaiteoir an té a mbionn an meid is mó pointí aige sa deireadh.



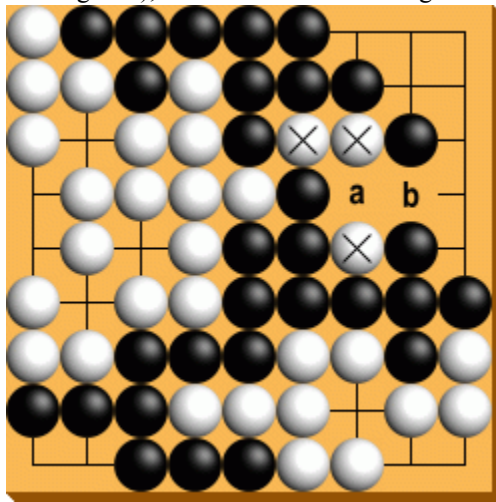
Léir 12: Ag an staidse seo té teorainneacha na gríoch ar fad dúnta suas, agus tá se dodhéanta go ngabhfár aon teorann ag aon ceile comhraic. Seo an t-am le pasáil agus na pointí a chomhaireamh..

* Tá 8 bpointe de chríocha ag Dubh ar bun ar chlé, agus dhá phointe ar barr ar dheis. Tá 33 cloch aige ar an glár freisin. Is iomlán 43 pointe é sin.

* Tá dhá phointe de chríocha ag Bán ar bharr ar chlé, agus 9 bpointe ar bunn ar dheis. Tá 27 gcloch aige ar an glár freisin. Is iomlán 38 pointe é sin.

*** Tá 5 phointe níos mó ag Dubh ná Bán. Ach má thógtar komi san aireamh, táan Bua ag Ban le 2.5 pointe.**

Ar bhonn praiticiúlachta, leis an gcluiche a ghiorrú gan an scór a athrú, is féidir leis na himritheoirí, ar chomhréitíú, clocha marbha náimhdiúla a bhaint den goban gan iad a ghabháil ar an ngnath slí. I gcás easaontaithe, (rud an-neamhgnách), is féidir leanúint leis an gcluiche go dtí go réitíotar gach easaontas.

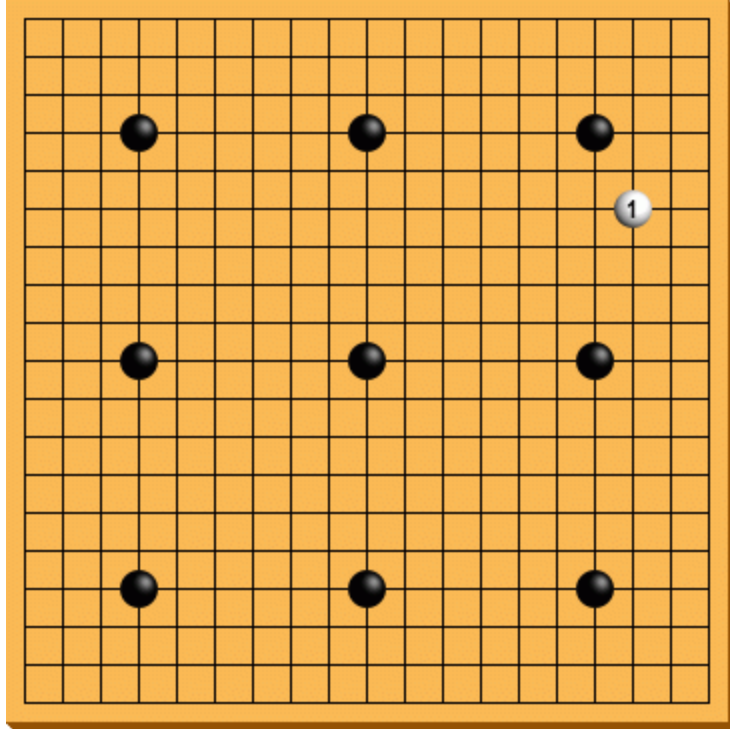


Diag. 13: Léir 13: Má imríonn Dubh ag 'a', gabhann se na clocha bana X. Má dheanann Ban iarracht iad a shabhail trí imirt ag 'a' e féin, is féidir le Dubh iad a ghabháil pé scéal e trí imirt ag 'b'. Mar a tharlaíonn sé, tá na críocha ar fad dúnta suas, mar sin passan an beirt imreor. Baineann duh na clocha X den glár, agus comhraítear na pointí. Feictear go mbuann dubh le pointe go leith.

Pointe Tabhachtach: Ar bhonn phraicticiúil, tá bealach tapaidh chun an scór a fháil gan na pointí a chomhaireamh ceann ar cheann. Míneófar seo níor déanaí sa cháipéis seo.

10. Cischluiche

Uaireanta, is beirt ag imirt Gó agus duine díobh níos láidre, tugtar clis don imreoir láidir trí ligeann don duine eile, a ghlacann Dubh, roinnt seansanna as a chéile a thógaint ag tús an chluiche. Sa chás seo, faigheann Bán leathphointe (chun comhscór a sheachaint, mar is iondúil) agus suim pointí cothrom le líon na seans breise a fuair Dubh ag tús an chluiche.



Seo tús cluiche clise 9 bpointe. Tosaíonn Dubh trí 9 gcloch a chur ar an goban. Ansin a thógann bán a chéad seans (1 sa sampla seo). Go traidisiúnta, cuireann dubh na clocha clise ar na **hoshis**.