

## Go

Hraje se na čtvercové desce 19×19 průsečíků. Hráči – černý a bílý – střídavě kladou kameny na volné průsečíky. Položené kameny se po desce dále nijak neposunují. Začíná černý.

Několik kamenů stejné barvy tvoří tzv. *skupinu*, pokud spolu těsně sousedí (tj. z každého lze na libovolný jiný přejít kroky svisle a vodorovně po kamenech vlastní barvy). Prázdný průsečík sousedící se skupinou se nazývá *svoboda skupiny*. Pokud hráč svým tahem odejme soupeřově skupině poslední svobodu, odstraní tuto skupinu z desky a nechá si kameny jako tzv. *zajatce*.

Je zakázáno provést sebevraždu (sebrat svým tahem své skupině poslední volný průsečík). Pokud ovšem hráč svým tahem zároveň zajme soupeřovy kameny, o sebevraždu se nejedná, protože takto jeho skupina nezůstane bez svobod.

Hráč nesmí svým tahem na desce způsobit opakování pozice těsně před soupeřovým tahem (pravidlo *ko*). Pojmem pozice je míněna situace na **celé** desce.

Hráč se může svého tahu vzdát slovem *pass*. Pokud to udělají oba hráči ihned po sobě, partie končí. Hráči se shodnou na tom, které skupiny by byly nepochybně zajaty; takové skupiny si soupeř vezme jako zajatce. Oba soupeři pak spočítají své skóre, které je tvořeno prázdnými průsečíky v území, které ohraničili, a zajatci, které získali. Hráč s větším počtem bodů vyhrává. Pro kompenzaci výhody prvního tahu se obvykle bílému přičítá tzv. *komi*, které činí nejčastěji 6,5 bodu (polovina bodu zajišťuje nemožnost remízy).

