**Oorsprong van Go**

Go is een oosterse bordspel, dat komt uit 2000 v. Chr. Men beweerd dat het spel werd uitgevonden door een keizer, Yao. Hij bedacht het om zijn zoon te onderwijzen. Vanuit China ging het spel in de 7e eeuw naar Japan, waar het vervolgens populair werd.

**Spelregels en het doel van Go**

**Vrijheden**

Beide spelers zetten om de beurt 1 steen op een kruispunt van lijnen. Een losse steen zonder buren heeft 4 vrijheden, dit zijn lege velden die vanaf deze steen via de lijntjes bereikbaar zijn (niet diagonaal dus, maar verticaal en horizontaal wel). Als 2 stenen van dezelfde kleur via een lijntje verbonden zijn dan vormen ze samen een "keten". 2 verbonden stenen zonder buren hebben dan dus 6 vrijheden.

**Slaan**

Stenen en ketens van de tegenstander kunnen geslagen worden door alle vrijheden van deze keten af te nemen. Je neemt een vrijheid van een keten af door je eigen stenen op de lege velden naast deze keten te zetten en ze zo in feite met jouw stenen te omsingelen. Omdat een keten de vrijheden van al z'n stenen deelt kunnen ketens dus alleen in hun geheel geslagen worden als geen enkele steen in de keten meer vrijheden heeft.

*De zwarte stenen kunnen in 1 zet worden geslagen*

**Zelfmoord**

Het is niet toegestaan een steen te zetten op een plek waar deze geen vrijheden meer heeft als hij daarmee geen groep van de tegenstander slaat. Je mag dus deze zet wel doen om een keten van de tegenstander te doden.

 *Wit, op het blauwe punt wordt*

 *de zwarte groep gedood.*

*Wit, op het rode punt zetten is zelfmoord.*

**Skippen**

Als je geen zinnige zet meer denkt te kunnen/moeten doen, omdat alle gebieden begrensd zijn dan kun je skippen. Als beide spelers geskipt hebben dan is het spel in principe afgelopen en begint de telfase, waarin de uitslag van de partij bepaald wordt. Bij go is dit niet altijd even makkelijk.

**Score**

Jouw score wordt gegeven door: aantal ingesloten kruispunt gebieden + aantal gevangen stenen van de tegenstander. De speler die niet begonnen is krijgt bovendien een bonus om het beginvoordeel van de tegenstander te compenseren. Die bonus (Komi) is 6,5 punten.