

## HANDICAP

Un des (nombreux) bons côtés du jeu de Go est que vous n'avez pas besoin d'un adversaire de force ou d'expérience équivalente pour jouer une partie intéressante. Le jeu de Go permet de compenser les différences de niveau en ajoutant initialement des pierres sur le goban. Plus la différence est importante, plus on ajoute de pierres.



Ces pierres sont appelées pierres de handicap. Elles sont habituellement placées sur des points prédéfinis, indiqués sur le goban par des gros points. Voici deux exemples : une partie à trois pierres et une partie à neuf pierres. Neuf est considéré comme étant le maximum sur un goban de 19x19, et, comme vous pouvez le constater sur le diagramme, est beaucoup trop pour être raisonnable sur un goban de 7x7.



## SPELREGELS / RULES OF THE GAME

### GO



**WAARSCHUWING!** Niet geschikt voor kinderen onder de 36 maanden. Verstikkingsgevaar.

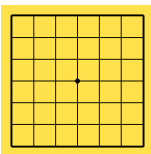
**WARNING!** Not suitable for children under 36 months. Choking hazard.

**ACHTUNG!** Nicht geeignet für Kinder unter 36 Monaten. Erstickungsgefahr wegen verschluckbarer Kleinteile.

**ATTENTION!** Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Danger d'étouffement.

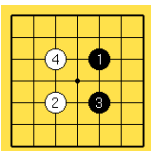
## HET GO BORD NE

Go wordt gespeeld op een vierkant bord bestaand uit een willekeurig aantal kruisende lijnen. De gebruikelijke bord groottes zijn 9x9, 13x13 of 19x19 lijnen, waarvan de laatste de officiële toernooi afmeting is. Om je de spelregels uit te leggen zullen we een 7x7 bord gebruiken omdat dat hiervoor meer dan voldoende groot is. Je begint de partij op een leeg bord. De zwarte punt in het midden van het bord is handig als oriëntatie punt maar is ook een indicator.



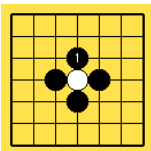
## DE ZETTEN

Een Go zet wordt op de kruispunten van de lijnen gespeeld. Dit verschilt van wat je gewend bent van andere denkspelen zoals schaken en dammen. In het diagram tonen we de eerste vier zetten van een demonstratie partij. De zetten zijn genummerd om aan te geven in welke volgorde de zetten gespeeld zijn. Precies, in het Go spel begint de zwart speler! Een andere legale zet, lastig om in het diagram aan te geven is "pas". Als beide spelers passen dan is de partij afgelopen.

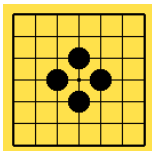


## STENEN SLAAN

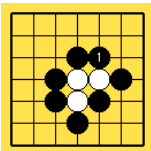
Tijdens een Go partij kunnen er één of meer stenen geslagen worden door ze volledig te omsingelen, dat wil zeggen door alle lege kruispunten op te vullen. We geven twee voorbeelden: links het slaan van één steen, rechts het slaan van drie stenen. Op het moment dat zwart 1 speelt verwijdert hij de geslagen witte stenen van het bord wat leidt tot het tweede diagram.



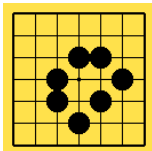
Dia 1-1: Zwart speelt 1



Dia 1-2: en slaat één steen



Dia 2-1: Zwart speelt 1

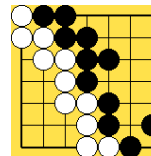


Dia 2-2: en slaat drie stenen!

Opmerking 1: Onnodig te zeggen dat het normaal gesproken niet best is geslagen te worden. Maar er zijn talloze situaties waarin je steentjes offert om elders een voordeeltje te boeken.

## KOMI

Vous pourriez arguer qu'il n'est pas juste que noir ait gagné la partie d'apprentissage car il avait l'avantage de jouer en premier. Et vous auriez raison. C'est pourquoi le joueur blanc reçoit une compensation pour le fait de ne pas jouer en premier. Cette compensation s'appelle **komi** (Japonais). De façon tout à fait étonnante, le komi ne dépend que très peu de la taille du goban. D'après les joueurs de Go professionnels Japonais, le komi devrait être de 5 points  $\frac{1}{2}$  pour les gobans de taille 9x9, 13x13 et 19x19. Dans la partie d'apprentissage, le goban faisait 7x7. Si nous estimons que le komi serait toujours de 5 points  $\frac{1}{2}$ , alors blanc aurait gagné la partie de  $\frac{1}{2}$  point, la plus petite marge possible.

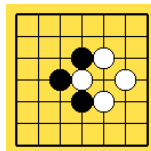


Note 1: Le komi diffère selon les pays, et même parfois selon les tournois. Il est de la responsabilité de l'organisateur du tournoi de décider du komi avec lequel les parties sont jouées.

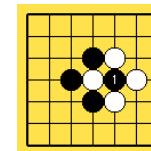
Note 2: Le fait que le komi contienne un demi point ( $5\frac{1}{2}$ ) empêche qu'une partie se termine sur un score nul.

## LA RÈGLE DU KO

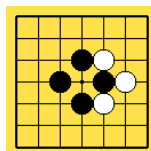
Vous comprenez la situation : cette séquence pourrait se répéter à l'infini. Pour éviter cela, le jeu de Go a une règle spéciale, la règle du **ko** (Japonais). La règle de ko interdit que la même position (sur le goban entier !) ne se répète.



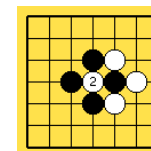
Dia 1: à noir de jouer...



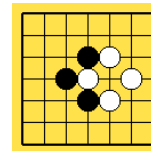
Dia 2: S'il décidait de capturer une pierre blanche...



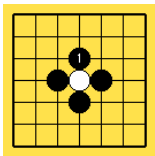
Dia 3: cela conduirait à cette position...



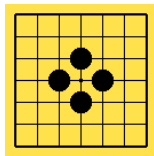
Dia 4: s'il décidait de capturer une pierre...



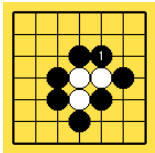
Dia 5: Cela conduirait à la situation du diagramme 1...



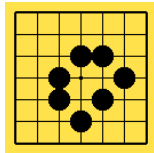
Dia 1-1: Noir joue 1...



Dia 1-2: ... et capture une pierre



Dia 2-1: Noir joue 1...

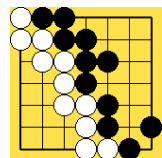


Dia 2-2: ... et capture trois pierres!

Note 1: Il va sans dire que se faire capturer n'est pas bon. Toutefois, dans de nombreux cas, le sacrifice d'une ou deux pierres peut permettre un gain substantiel ailleurs sur le goban.

### LE BUT DU JEU

Le but du jeu au Go est de conquérir une plus grande partie du goban que votre adversaire. La partie "conquise" consiste en le nombre de pierres que vous avez posées plus le nombre de pierres que vous pourriez ajouter sans risque (c'est à dire à l'intérieur de vos propres frontières). Le diagramme montre la situation à la fin d'une partie. Le score serait: noir a 11 pierres sur le goban et pourrait en ajouter 16 à l'intérieur de ses frontières. Blanc en a 11 et pourrait ajouter 11 pierres, donc le score est de :  $11+16 - 11+11 = 5$  points pour noir. Noir a gagné cette partie.



### UNE PARTIE D'APPRENTISSAGE

Voici une partie d'apprentissage sur un goban de 7x7. De façon à ne pas saturer les figures avec trop de numéros, elle est séparée en 2 diagrammes. Le premier montre les dix premiers coups, le second les 12 derniers (numérotés de 11 à 22). Vous avez déjà vu les quatre premiers dans le diagramme de la section Coups autorisés. Avec le coup 5, noir essaye d'augmenter son emprise sur le goban tout en réduisant la taille du territoire de blanc. Avec le coup 8, blanc utilise la même stratégie. Une fois que toutes les frontières ont été clairement définies, la partie est terminée. Comme indiqué dans la section Le but du jeu noir a gagné cette partie de 5 points.

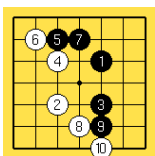


Fig1: coups 1-10

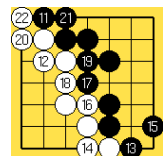
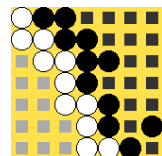


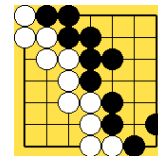
Fig 2: coups 11-22



Décompte du score

### DOEL VAN HET GO SPEL

De doel van het Go spel is om een groter deel van het bord te veroveren dan je tegenstander. Het veroverde deel bestaat uit de stenen die je op het bord geplaatst hebt plus de stenen die je veilig zou kunnen toevoegen, dat wil zeggen binnen je eigen muren. Het diagram toont een typische eindpositie. De score van deze partij zou zijn: zwart heeft 11 stenen op het bord staan en kan nog 16 stenen binnen zijn eigen muren plaatsen, wit heeft 11 stenen op het bord en kan 11 stenen binnen zijn muren plaatsen. De score is dus:  $11+16 - 11+11 = 5$  punten voor zwart. Zwart heeft deze partij gewonnen.



### EEN DEMONSTRATIE

We tonen een demonstratie partij op een 7x7 bord. Om niet teveel nummers in één diagram te hebben is de partij opgesplitst in twee figuren. Het eerste figuur toont de eerste 10 zetten, het tweede figuur toont de laatste 12 zetten (11-22). De eerste vier zetten heb je al gezien in het diagram op de pagina Legale zetten. Met 5 probeert zwart zijn invloed te vergroten en tegelijkertijd wit's invloed te verkleinen. Met 8 past wit dezelfde strategie toe. Zodra alle grenzen duidelijk afgebakend zijn is de partij afgelopen. Zoals we in Doel van het Spel al gezien hebben heeft zwart deze partij met vijf punten gewonnen.

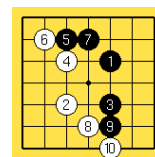


Fig 1: zet 1-10

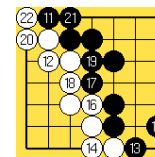
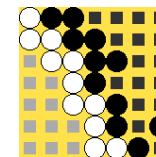


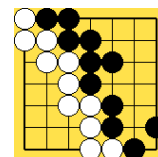
Fig 2: zet 11-22



Het tellen

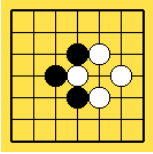
### KOMI

Je zou kunnen argumenteren dat het niet eerlijk is dat zwart de demonstratie partij wint omdat hij mocht beginnen en dus eigenlijk al een voordeel had. Daar heb je gelijk in. Vandaar dat de wit speler een compensatie ontvangt omdat hij pas als tweede speelt. Deze compensatie heet **komi** (Japans). Opmerkelijk genoeg varieert de komi nauwelijks als de bord grootte verandert. Volgens Japanese professionele Go spelers is een eerlijke komi  $5\frac{1}{2}$  punt voor zowel 9x9, 13x13 als 19x19. In de demonstratie partij speelden we op een 7x7 bord. Als we aannemen dat de komi dan nog steeds  $5\frac{1}{2}$  punt is dan zou wit de partij nu winnen met een  $\frac{1}{2}$  punt, het kleinst mogelijke verschil.

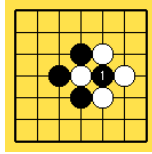


## DE KO REGEL

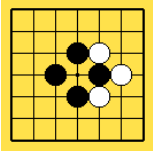
Je krijgt het idee: dit kan zich eendeloos herhalen. Om te voorkomen dat dit gebeurt heeft het spel een speciale regel: de **ko** (Japans) regel. Deze regel zegt dat het verboden is een positie op het bord te zetten die al eerder in de partij is voorgekomen. Hiermee wordt bovengenoemde situatie voorkomen.



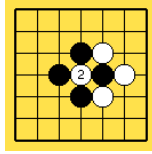
Dia 1: In deze positie is zwart aan zet...



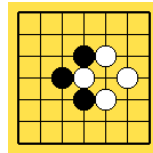
Dia 2: Zwart zou de witte steen kunnen slaan...



Dia 3: Wat leidt tot deze positie met wit aan zet...



Dia 4: Wit zou ook kunnen besluiten te slaan...

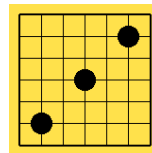
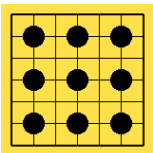


Dia 5: Wat weer leidt tot de positie in dia 1...

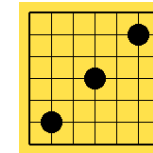
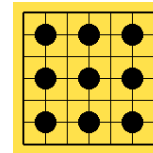
Opmerking: Dus in het bovenstaande diagram is wit 2 verboden vanwege de ko regel.

## HANDICAP

Een van de aardige eigenschappen van het Go spel is dat je niet altijd een speler van gelijke sterkte/ervaring nodig hebt om een spannende partij te spelen. Het spel staat toe het sterkte verschil te compenseren met een aantal extra stenen op het bord bij de start van de partij. Hoe groter het sterkte verschil hoe meer stenen je plaatst.



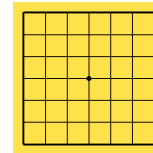
Deze stenen worden handicap stenen genoemd. De handicap stenen worden normaal gesproken op vooraf bepaalde punten geplaatst welke op het bord aangegeven zijn met een iets dikkere punt. We tonen twee voorbeelden: een handicap 3 en een handicap 9 partij, wat normaal gesproken gelijk het maximum is op een 19x19 bord en (zoals het diagram duidelijk illustreert) veel te veel is voor een 7x7 bord.



Deze Steinen werden Vorgabe-Steine genannt. Die Vorgabe-Steine werden üblicherweise auf vorbestimmte Punkte gesetzt, die auf dem Go-Brett mit einem dicken Fleck gekennzeichnet sind. Sie sehen zwei Beispiele: eine Partie mit 3 und eine mit 9 Steinen Vorgabe. Letztes wird normalerweise als Maximum für das 19x19-Brett angesehen und (wie Sie der Abbildung entnehmen können) ist mehr als angemessen für 7x7.

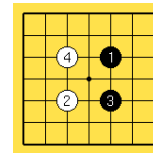
## LE PLATEAU DE JEU FR

Le jeu de Go se joue sur un plateau de jeu carré, appelé goban, qui peut contenir un nombre variable de lignes qui se croisent. Les tailles standard de goban sont 9x9, 13x13 et la taille officielle de tournoi : 19x19. Pour vous expliquer les règles du jeu de Go, nous utiliserons un goban de 7x7, amplement suffisant. Le jeu commence avec le goban vide (sauf exception, voir la section [handicap](#)). Le point noir au centre, aidant à se repérer, a aussi une utilité propre (à voir aussi dans la section [handicap](#)).



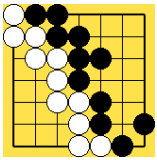
## COUPS AUTORISÉS

Les coups, au Go, sont joués sur les intersections entre les lignes. C'est différent de ce à quoi vous avez pu être habitué en jouant aux échecs ou aux dames. Dans le diagramme, nous vous montrons les premiers coups d'une [partie d'apprentissage](#). Les coups sont numérotés de façon à indiquer l'ordre dans lequel ils ont été joués. Vous aurez remarqué qu'au Go, les noirs jouent en premier! Un autre coup autorisé, difficile à représenter sur un diagramme, est de passer son tour. Lorsque les deux joueurs passent, la partie est terminée.



## LA CAPTURE DES PIERRES

Durant le cours d'une partie de Go, une ou plusieurs pierres peuvent être capturées en étant complètement entourées de pierres adverses, c'est à dire quand les intersections libres autour d'elles sont occupées par des pierres adverses. Nous vous présentons deux exemples : sur la gauche, la capture d'une pierre, et sur la droite, la capture de trois pierres. Dans ces deux cas, une fois que moir a joué 1, il ôte les pierres ainsi capturées du goban, ce qui mène a la situation du second diagramme.

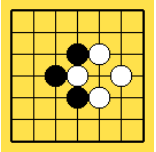


Anmerkung 1: Die Höhe des Komi kann je nach Land differieren. Es kann auch je nach Turnier unterschiedlich sein. Im Wesentlichen obliegt den Organisatoren die Entscheidung, mit wieviel Komi genau die Partien gespielt werden.

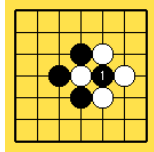
Anmerkung 2: Die Tatsache, dass das Komi einen halben Punkt (5/2) beinhaltet, stellt sicher, dass keine Partie mit einem Unentschieden enden kann.

## DE KO REGEL

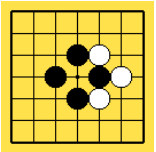
Sie haben es verstanden: Dieser Ablauf könnte sich selbst unendlich oft wiederholen. Um das zu vermeiden, hat das Spiel eine spezielle Regel, die **Ko-** (Japanisch) Regel. Die Ko-Regel untersagt, dass dieselbe Position (d. h. auf dem gesamten Brett!) noch einmal wiederholt wird.



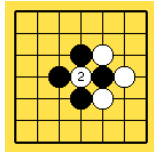
Dia 1: Schwarz am Zug in dieser Position ...



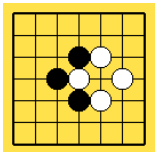
Dia 2: Würde er sich entscheiden, einen Weißen Stein zu fangen ...



Dia 3: Führte das zu dieser Stellung. ...



Dia 4: Weiß könnte sich entscheiden, einen Stein zu fangen ...



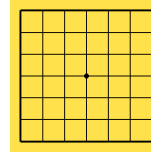
Dia 5: Was zu der Position in Dia 1 führte. ...

## VORGABE

Eine der (vielen) schönen Facetten des Go-Spiels besteht darin, dass Sie für eine spannende Partie keinen Gegner gleicher Stärke und Erfahrung benötigen. Go erlaubt es, die Gewinnchancen beider Spieler anzugleichen, indem zu Beginn der Partie einige Steine auf dem Brett platziert werden. Je höher der Unterschied in der Spielstärke ist, desto mehr Steine kann der schwächere Spieler anfänglich auf das Brett setzen.

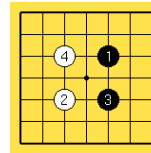
## THE GO BOARD EN

Go is played on a square board consisting of any number of crossing lines. The usual board sizes are 9x9, 13x13 or 19x19 lines, the latter being the official tournament size. To explain you the rules of the game we will use a 7x7 board since that will be more than sufficient for this purpose. You start the game with an empty board. The dark spot in the middle of the board is useful for orientation but also used as indicator.



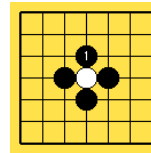
## LEGAL MOVES

A Go move is played on the intersections of the lines. This is different from what you are used to from other games like chess and checkers. In the figure we show you the first four moves of an [instruction game](#). The moves are numbered to indicate the order in which they were played. That's right, in Go the black player moves first! Another legal move, hard to display in a figure, is pass. When both players pass the game is finished.

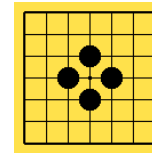


## CAPTURING STONES

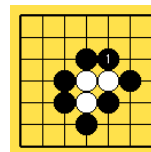
During a Go game one or more stones can be captured by completely surrounding them, i.e. filling all empty points around them. We show two examples: on the left a one stone capture, on the right a three stone capture. Once black has played 1 he removes the captured white stones from the board leading to the 2nd diagram positions.



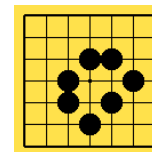
Dia 1-1: Black plays 1



Dia 1-2: and takes one stone



Dia 2-1: Black plays 1

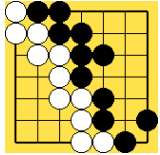


Dia 2-2: and takes three stones!

Note 1: Needless to say that being captured usually is bad. There are numerous situations though where one would sacrifice one or more stones just to gain an advantage elsewhere.

## AIM OF THE GAME

The purpose of Go is to conquer a larger part of the board than your opponent. The conquered part exists of the stones placed on the board plus the stones which could be added safely, i.e. inside your own walls. The figure shows a final position. The score for this game would be: black has 11 stones on the board and could add 16 stones inside his own walls, white has 11 stones on the board and could add 11 stones inside his own walls, so the score is  $11+16 - 11+11 = 5$  points for black. Black won this game.



## AN INSTRUCTION GAME

We show you an instruction game on the 7x7 board. To avoid having too many numbers in one figure we have split the moves in two figures. The first figure shows the first 10 moves, the second figure shows the final 12 moves (11-22). The first four moves you have seen before in the figure of section [Legal moves](#). With move 5 black tries to enlarge his claim of the board meanwhile reducing white's claimed area. With 8 white applies this same strategy. After all borders have been clearly defined the game is over. As we already have verified in section [The aim of the game](#) black won this game by five points.

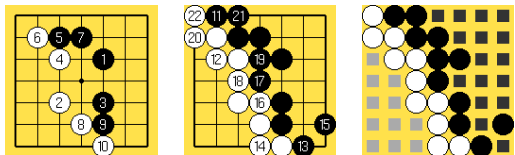


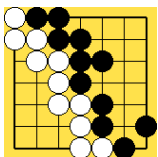
Fig 1: move 1-10

Fig 2: move 11-22

Counting

## KOMI

You might argue that it is not fair that black won the [instruction game](#) because he had the advantage of moving first. You are right about that. That's why the white player receives compensation for the fact that he moves second. This Compensation is called **komi** (Japanese). Remarkably enough, the komi hardly depends on the boardsize. According to Japanese professional Go players the komi should be  $5\frac{1}{2}$  points for the boardsizes 9x9, 13x13 and 19x19. In the [instruction game](#) we played on a 7x7 board. Let's assume that the komi would still be  $5\frac{1}{2}$  points, then white would have won the above game with  $\frac{1}{2}$  point, the smallest margin possible.



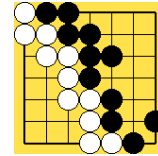
Note 1: The amount of komi can differ between countries. It can even differ between tournaments. Basically, it is up to the organiser to decide with exactly how much komi the game is played.

Note 2: The fact that the komi includes half a point ( $5\frac{1}{2}$ ) ensures that the game can't end in a draw.

Anmerkung 1: Es braucht wohl nicht betont zu werden, dass es normalerweise schlecht ist, gefangen zu werden. Gleichwohl gibt es zahlreiche Situationen, in denen man einen oder mehrere Steine opfert, um an anderer Stelle einen Vorteil zu erhalten.

## DAS ZIEL DES SPIELS

Zweck des Go-Spiels ist es, einen größeren Teils des Brettes als Ihr Gegner zu erobern. Der eroberte Teil besteht aus den auf das Brett gesetzten Steinen und denen, die sicher hinzugefügt werden könnten, d. h. die innerhalb Ihrer eigenen Mauern liegen. Die Abbildung zeigt eine Schlusstellung. Das Ergebnis dieser Partie wäre: Schwarz hat 11 Steine auf dem Brett und könnte 16 Steine innerhalb seiner eigenen Mauern hinzufügen, Weiß hat 11 Steine auf dem Brett und könnte noch 11 innerhalb seiner eigenen Mauern platzieren, somit lautet das Ergebnis  $11+16 - 11+11 = 5$  Punkte für Schwarz. Schwarz hat diese Partie gewonnen.



## EINE MUSTER-PARTIE

Wir zeigen Ihnen eine Muster-Partie auf dem 7x7-Brett. Um zu viele Zugnummern in einer Abbildung zu vermeiden, haben wir die Partie in zwei Abbildungen unterteilt. Die erste Abbildung zeigt die ersten 10 Züge, die zweite die letzten 12 Züge (11-22). Die ersten vier Züge habe Sie bereits in der Abbildung des Abschnitts [Erlaubte Züge](#). gesehen. Mit Zug 5 versucht Schwarz, seinen Anteil am Brett zu vergrößern und gleichzeitig das von Weiß beanspruchte Gebiet zu verkleinern. Mit 8 wendet Weiß die gleiche Strategie an. Nachdem alle Grenzen klar festgelegt wurden, ist die Partie zu Ende. Wie wir bereits in Abschnitt [Das Ziel des Spiels](#) gezeigt haben, hat Schwarz diese Partie mit fünf Punkten gewonnen.

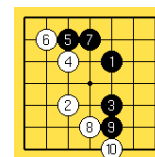


Abb 1: Züge 1-10

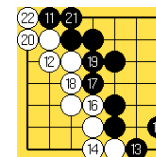
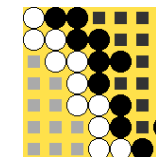


Abb 2: Züge 11-22



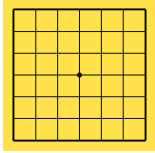
Das Zählen

## KOMI

Sie könnten den Standpunkt vertreten, es sei nicht fair, dass Schwarz die [Muster-Partie](#) gewonnen hat, da er den Vorteil des ersten Zuges hatte. Damit haben Sie Recht. Aus diesem Grunde erhält der Weiße Spieler einen Ausgleich dafür, dass er als Zweiter zieht. Dieser Ausgleich wird **Komi** (Japanisch) genannt. Es ist sehr außergewöhnlich, dass das Komi kaum von der Brettgröße abhängt. Japanischen Profi-Go-Spielern zufolge sollte das Komi  $5\frac{1}{2}$  Punkte für die Brettgrößen 9x9, 13x13 und 19x19 betragen. In der [Muster-Partie](#) spielten wir auf einem 7x7-Brett. Wenn wir das Komi mit  $5\frac{1}{2}$  Punkten annehmen, dann hätte Weiß die Partie mit  $\frac{1}{2}$  Punkt gewonnen, also mit dem kleinstmöglichen Wert.

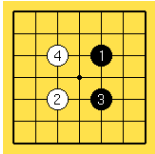
## DAS GO-BRETT DE

Go wird auf einem quadratischen Brett mit einer beliebigen Anzahl sich kreuzender Linien gespielt. Übliche Brettgrößen sind 9x9, 13x13 und 19x19 Linien, wobei letztere die offizielle Turniergröße darstellt. Um Ihnen die Regeln des Spiels zu erklären, werden wir ein 7x7-Brett benutzen, da dies für diesen Zweck mehr als ausreichend ist. Man beginnt die Partie mit einem leeren Brett. Der dunkle Punkt in der Mitte des Brettes hilft bei der Orientierung, wird jedoch auch als Marker verwendet.



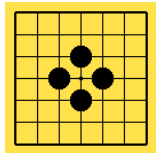
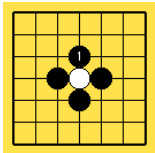
## ERLAUBTE ZÜGE

Ein Zug im Go wird gespielt, indem ein Stein auf einen Schnittpunkt der Linien gesetzt wird. Dies unterscheidet Go von dem, was Sie von anderen Spielen wie Schach und Dame gewöhnt sind. In der Abbildung zeigen wir Ihnen die ersten vier Züge einer Muster-Partie. Die Züge sind nummeriert, um die Reihenfolge zu kennzeichnen, in der sie gespielt wurden. Ja, richtig, im Go beginnt der Spieler mit den schwarzen Steinen! Ein anderer erlaubter Zug, der nur schwer in einer Abbildung darzustellen ist, ist Passen. Wenn beide Spieler passen, ist die Partie beendet.

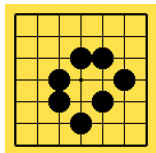
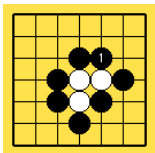


## DAS FANGEN VON STEINEN

Im Verlaufe einer Go-Partie können ein oder mehrere Steine gefangen werden, indem man sie vollständig umzingelt, d. h. alle freien Punkte um sie herum besetzt. Wir zeigen zwei Beispiele: in den Diagrammen auf der linken Seite das Fangen eines Steines, auf der rechten Seite das dreier Steine. Sobald Schwarz 1 gespielt hat, nimmt er die gefangenen Weißen Steine vom Brett, was zu den Stellungen in den zweiten Diagrammen führt.



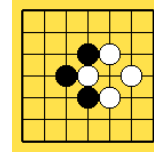
Dia 1-1: Schwarz spielt 1    Dia 1-2: und nimmt einen Stein



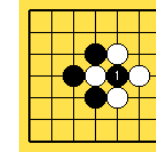
Dia 2-1: Schwarz spielt 1    Dia 2-2: und nimmt drei Steine!

## THE KO RULE

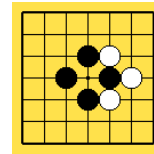
You get the picture: this process could repeat itself endlessly. To avoid this to happen the game has a special rule, the **ko** (Japanese) rule. The ko rule prohibits that the same position (i.e. the whole board!) repeats itself.



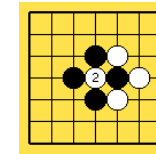
Dia 1: Black to move in this position...



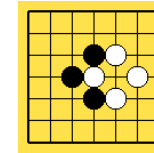
Dia 2: Would he decide to capture one white stone...



Dia 3: It would lead to this position...



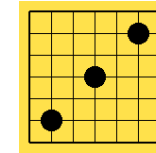
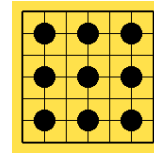
Dia 4: White could decide to capture one stone...



Dia 5: Leading to the position of dia 1...

## HANDICAP

One of the (many) nice features of Go is that you don't need an opponent of equal strength/ experience to have an exciting game. The Go game allows you to equalize the players' chances to win by adding some initial stones on the board. The larger the strength difference the more stones you would add.



These stones are called handicap stones. The handicap stones are usually placed on predestined points, indicated on the Go board by a thick spot.

We show two examples: a handicap 3 and a handicap 9 game. The latter is usually considered the maximum for 19x19 Go and (as you can see from the figure) is far more than reasonable for 7x7.