

## A gó és a japán nyelv

**A gó eredete.** A gó Kínából származik. Régészeti leletek alapján csak annyit tudunk, hogy legalább 2500 éves, de számos legenda szól a gó keletkezéséről, melyek a játék megjelenését akár 4000 évvel ezelőtre teszik. Egyes történetek szerint a gót eredetileg tanítási célból találták ki, mások szerint jóslásra, vagy haditervek felállítására szolgált.

**A gó neve.** Az eredeti kínai név yì (弈), később más táblás játékokhoz hasonlóan a qí (棋) nevet kapta, amelyhez – megkülönböztető jelzőként – a wéi (圍) “körbekerítő” előtag járult, így lett a neve wéiqí (圍棋). Ennek japán változata az igo (囲碁), amiből a második írásjegy e variánsa magában is ezt a játékot hivatott jelölni, míg a ki (棋) megmaradt más összetételekben, így pl. a shōgi (将棋) “japán sakk”, a kishi (棋士) “sakkjátékos/gójátékos”, vagy a Nihon Kiin (日本棋院) “Japán Gószövetség” szavakban.

**A gó elterjedése.** Az ókori Kínában a gó a tudósok és nemesek játéka volt, és hozzátartozott a műveltséghez, erre utal a qín-qí-shū-huà (琴棋书画) “citera-gó-kalligráfia-festészet” kifejezés is. Japánba a 8. század elején került át, és megemlíti olyan klasszikusok, mint a Párnakönyv (枕草子) vagy a Gendzsi regénye (源氏物語). Nyugaton a játék csak a 20. század első felében kezdett elterjedni, de az utóbbi években rendkívül népszerűvé vált. Japánban azonban a fiatalok körében csökkent az érdeklődés a gó iránt, egyre inkább az “idősek játékanak” tekintik. Ezt próbálja ellensúlyozni a Hikaru no Go (ヒカルの碁) c. gó-népszerűsítő képregény és rajzfilm, és különböző gó-magazinok.

**Rangok és címek.** A gójátékosok erejét kyūban (級) ill. danban (段) mérik. Egy kezdő általában 25 kyūról indul; az 1 kyū elérése után az 1 dan fokozat következik. Az amatőrként maximálisan elérhető 7 dan után jön az 1 profi dan, és innen még megy tovább egészen 9 danig. A legtöbb profi játékos távol-keleti, de a maroknyi nyugati közt van egy magyar is: Kőszegi Diána, aki jelenleg a koreai Hanguk Kiwonnál (韓國棋院) játszik. Az ifjúsági Gó Európa-bajnokságon is több magyar győzelem volt (Mérő Csaba, Kőszegi Diána, Balogh Pál).

A góhoz számos bajnoki cím kapcsolódik, ezek közül a legfontosabbak a Meijin (名人), és az eredetileg egy iskolát jelölő Hon'inbō (本因坊). E kettő közti küzdelmet tekinthetjük meg a 2012-es “Tenchi: The Samurai Astronomer” (天地明察) c. filmben is, és egy Hon'inbō játszma adta a témát Kawabata Yasunari “The Master of Go” c. regényéhez is (川端康成『名人』).

### Kellékek.

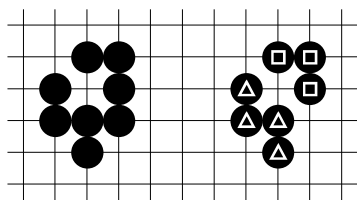
- Tábla: goban (碁盤). Rácsos mintájú, általában fából, de lehet műanyagból vagy papírból is. A hagyományos gótáblának lába is van, és a földre (tatamira) helyezik. A táblán 19x19 metszéspont van, de tanuláshoz gyakran használnak 9x9-es vagy 13x13-as táblát is. A rács egyes téglalapjai kb. 22x24 mm-esek, illetve ezzel arányosak (a téglalapok a játékosok felé hosszabbak).
- Kövek: goishi (碁石). A lencse alakú kövek fekete és fehér színűek, jellemzően műanyagból, üvegből, porcelánból vagy kagylóból készülnek. Különböző vastagságú és kidolgozású kövek léteznek. Egy gó-szettben általában 181 fekete és 180 fehér kő van. A köveket a mutató és középső ujj közé kell fogni, és így kell lehelyezni a tábla metszéspontjaira.
- Kő-tartó: goke (碁笥). Kerek tárolóedény, hagyományosan lakkozott fából. A játék kezdetekor a tetejét felfordítva leteszik, és ez tartja majd az ellenféltől levett köveket.

### Hasznos internetcímek.

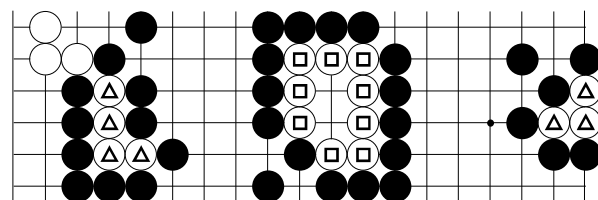
- <http://www.gokgs.com/> KGS gó szerver. Itt lehet játszani, profi játszmákat nézni, tanulni.
- <http://gowiki.hu/> és <http://goszovetseg.hu/> A magyar gó központjai.
- <http://www.goproblems.com/> Gó-feladványok.
- <http://senseis.xmp.net/> Általános góval kapcsolatos oldal (angolul).
- <http://www.godictionary.net/> Gó szótár (japánul).
- <http://book.mycom.co.jp/blog/igo/> Igojin (囲碁人) ingyenes digitális gó-magazin (japánul).

**Szabályok.** A gó szabályai az alábbi öt pontban foglalhatóak össze:

1. **A játékosok felváltva raknak köveket üres metszéspontokra.** “Lépés” helyett lehet passzolni is; a játék két egymást követő passzal ér véget. A játék üres táblával kezdődik, fekete kezd. A játékosok a szint nigirivel (ニギリ・握り) döntik el: az egyikük a kezébe vesz egy maroknyi fehér követ, a másik pedig lerak 1 vagy 2 fekete követ, ezzel jelezvén, hogy szerinte a fehér kövek számossága páratlan vagy páros. Ha eltalálta, ő lesz a feketével, ha nem, akkor a fehérrel.
2. **A körbevett követ vagy köveket le kell venni a tábláról.** Azonos színű kövek egy csoportba tartoznak, ha a rácsvonalak mentén össze vannak kapcsolva, így az 1. ábrán baloldalt egy, jobboldalt 2 csoport látható. Egy követ vagy csoportot akkor kell levenni, ha sehol nem maradt mellette üres metszéspont vagy “levegő” (kokyūten 呼吸点). A 2. ábrán baloldalt és jobboldalt a megjelölt fehér köveket le kell venni, de középen nem, mert belül tud még lélegezni.

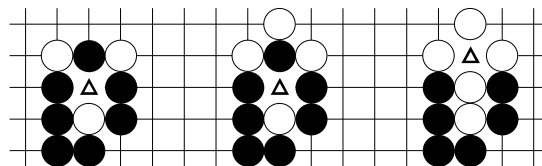


1. ábra. Csoportok



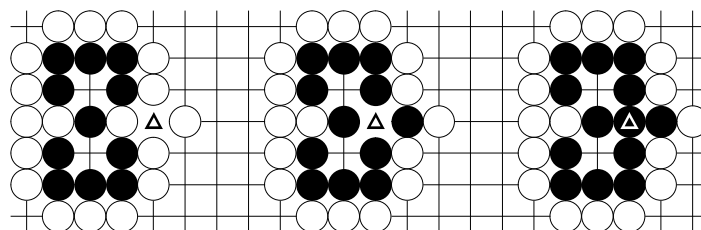
2. ábra. Bekerítés

3. **Nem szabad olyan helyre rakni, ahonnan rögtön le kéne venni a követ.** Kivétel az az eset, amikor ezzel a lerakott kő leveszi az ellenfél egy követ vagy csoportját, hiszen ezután már nem lesz körbevéve. A 3. ábra baloldalán a jelzett metszéspontra fehér nem rakhat, de a középsőnél igen – ennek az eredménye látszik a jobboldalon, és itt fekete szintén rakhat a jelzett helyre.



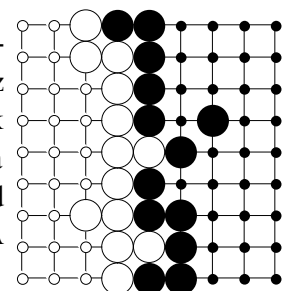
3. ábra. Öngyilkosság

4. **Nem szabad visszaállítani az előző állást.** Ennek a szabálynak a neve kō (コウ・劫), és azon kívül, hogy (általában) megakadályozza a végtelen játékot, egy új mélységet is ad a gónak. A 4. ábrán egy tipikus kō-helyzet látható. Ha a baloldali pozícióban fekete a jelzett helyre téve levesz egy fehér követ, megkapjuk a középső helyzetet. Ha most itt fehér szintén levinné a fekete követ, visszaállna a baloldali állapot, ezért ezt rögtön nem teheti meg. Először valahova máshova kell raknia, remélve, hogy fekete erre válaszol – ezt kō-fenyegetésnek nevezik (kōdate コウ立て・劫立て). Ha sikerül a fenyegetés, és fekete tényleg válaszol, akkor fehér visszaüthet, és (lokálisan) visszaáll a baloldali állapot. Ha fekete a kōt tartja fontosabbnak, akkor beköti (tsugu ツぐ・継ぐ), és a jobboldalon látható helyzet áll elő.

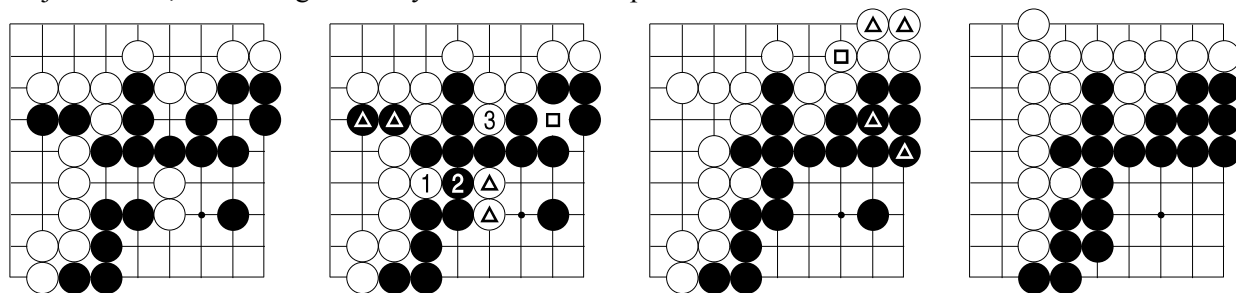


4. ábra. Kō

5. **Az nyer, akinek több területe van.** Területnek azon üres metszéspontok számítanak, amelyekből a rácsvonalak mentén csak saját kőhöz juthatunk el (ld. ábra). Ehhez még hozzájárul az ellenféltől levett kövek száma, és az esélykiegyenlítés érdekében fehér kap még 6.5 pontot, ez a komi[dashi] (コミ[出し]・込み[出し]). A komi értéke régebben 4.5, majd 5.5 pont volt, ma már egyes versenyeken van, hogy 7.5 pontot használnak. A pontokat japánul mokuval (目) számlálják.

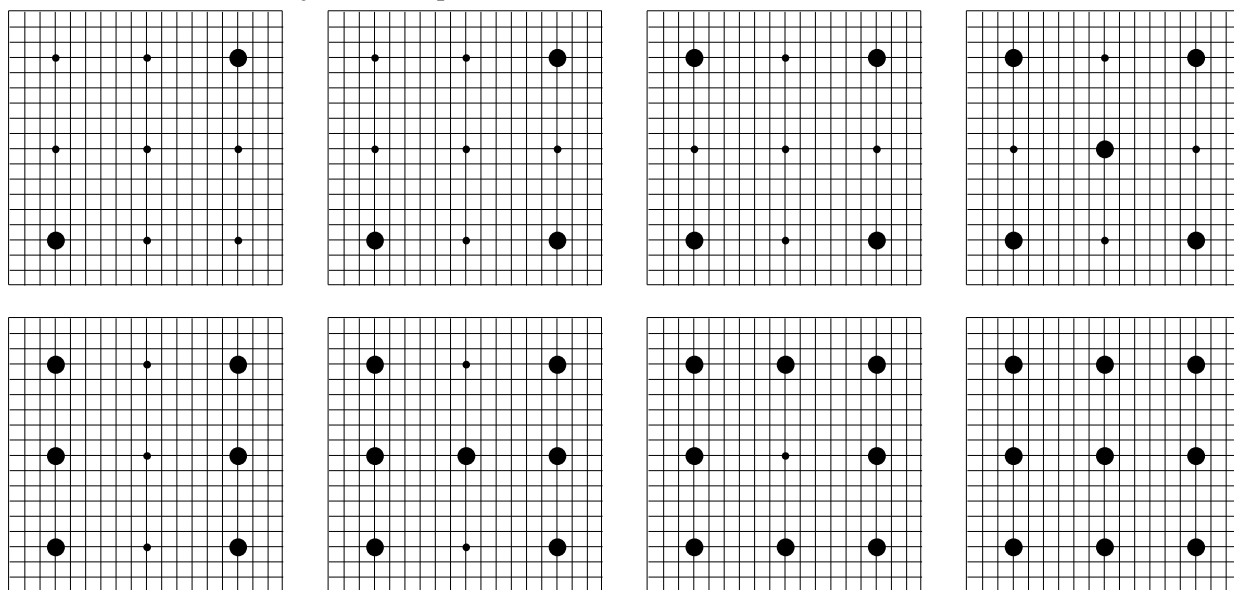


**Számolás.** A játék végén a számoláshoz be kell először tölteni a területek határánál levő lyukakat, majd le kell venni a halott köveket, tehát azokat a csoportokat, amelyeket biztosan be lehetne keríteni (ld. Élet és halál). A számolás megkönnyítése érdekében a játék során levett köveket be szokás rakni az ellenfél területébe, majd (a határok helyben hagyásával) a területeken belül a köveket könnyen megszámlálható téglalapokba rendezik. Az 5. ábra első tábláján a játék nagyjából véget ért. A másodikon látszik a határok betömése, itt a háromszögek a halott köveket jelzik, a négyzet pedig azt, hogy ezen a helyen a fekete játékos levett egy fehér követ a játék közben, így összesen feketének három, fehérnek két foglya ([age]hama, [アゲ]ハマ・[揚]浜) van. A harmadik táblán a levett kövek bekerültek az ellenfél területébe, és az utolsón a területeket téglalapokba rendezték. Fekete területe  $4 \times 4 + 1 = 17$ , fehér területe  $2 \times 9 + 6 = 24$ , amihez még hozzájön a komi, tehát a végeredmény  $24 + 6.5 - 17 = 13.5$  pont fehérnek.



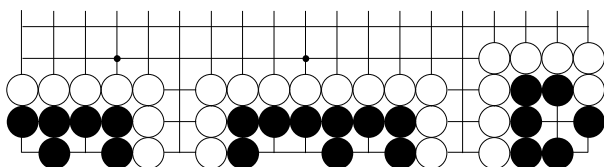
5. ábra. A számolás lépései

**Előnyadás.** Eltérő erő esetén az erősebb játékos játszik a fehérrel, és előnyt ad a gyengébbnek: a kyū ill. dan fokozatban való különbségnek megfelelő számú fekete követ felhelyeznek a játék elején a 6. ábrán látható alakzatokban, ez az okigo (置き碁). Ilyenkor a komi 0.5 pont, és fehér kezd. Egy kő előny esetén csak a komi változik a normális játékhoz képest.



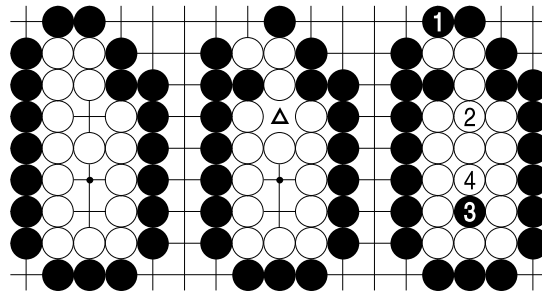
6. ábra. Előnykövek

**Élet és halál.** A csoportokon belüli lyukakat szemnek (me 眼) nevezzük. Egy szem betömésekor a támadó automatikusan bekerítődik, így ezt csak akkor lehet megtenni, ha ezzel le tudja venni a csoportot (ld. 3. szabály). Egy csoport tehát biztosan él, ha két szeme van (nigan 二眼), hiszen ezeket egyszerre nem lehet betömni – erre mutat néhány példát a 7. ábra. A középső alakzatnál fehér a nagyobbik szembe egy követ bele tud rakni, de utána nem tudja folytatni.



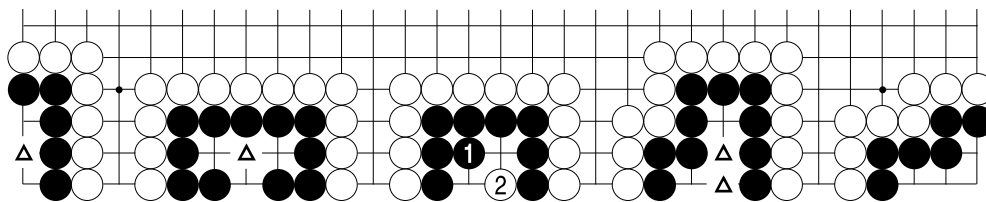
7. ábra. Két szem

A 8. ábrán a baloldali fehér alakzatnak 2 szeme van, de a középsőnek csak 1, mert a jelzett lyuk nem a csoporton belül van, hanem a határon, ez tehát egy hamis szem (kakeme 欠け眼). A csoport ezért megölhető, és ennek módját mutatja a jobboldali ábra. Fehér 4-es lépése után fekete még egyszer a 3-as helyére rak, és ezzel leveszi az egész csoportot.



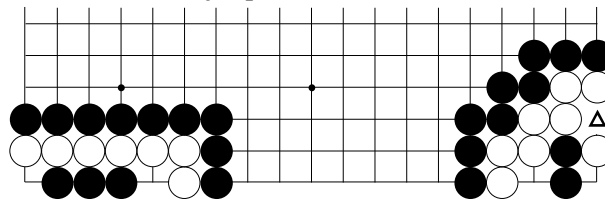
8. ábra. Igazi és hamis szem

Egy szemből lehet kettőt csinálni, ha van hozzá elég hely (9. ábra). Hármasszemnél a csoport státusza határozatlan – a szem közepe a kulcspont (kyūsho 急所), ha fekete rak ide előbb, akkor él, ha fehér, akkor meghal. Négyesszemnél a T-alakzat státusza szintén határozatlan, a kulcspont itt is a lyuk közepe. Négyzet alakú esetben viszont mindenképpen megölhető, mert ha fekete belerak, hogy két szemet csináljon, akkor egy hármasszemű alakzat marad, és fehér jön. Minden más típusú négyesszemű csoport él, mivel a két belső metszéspont egyenértékű (miai 見合い) – ha fehér berak az egyikbe, fekete berak a másikba. Nagyobb szemmel rendelkező csoportok általában élnek, de még hetes szemnél is van olyan elrendezés, ami megölhető. Itt érdemes megemlíteni, hogy a japán szabályok szerint a sarokban hajlott négyesszemű csoport halottnak számít. Ennek a problémának a részletes tárgyalása túlmutat ezen az összefoglalón.



9. ábra. Egy szemből kettő (hármasszem, T, négyzet, hajlott, hajlott a sarokban)

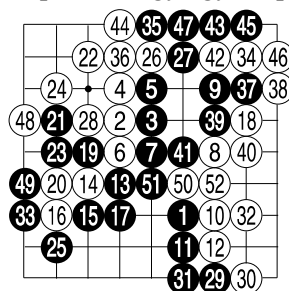
Olyan eset is előfordul, amikor egyik fél sem tudja levenni a másikat, ez a seki (セキ・関). A 10. ábra bal oldalán látható helyzetben ha fekete berak, akkor fehér leveszi, és egy egyenes négyesszem marad, ami él. A jobboldali fehér csoportban levő megjelölt metszéspont csak hamis szem, mivel a két fekete követ nem tudja levenni, ezért a sekiben levő területekért nem jár pont.



10. ábra. Seki

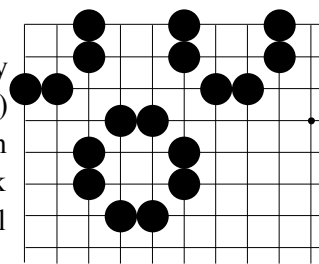
Ha a játékosok egy csoport státuszában nem tudnak megegyezni a játék végén, akkor lokálisan (kō-fenyegetések nélkül) le kell játszani, majd vissza kell állítani a két passz utáni állapotot. A gyakorlottabb játékosok általában ránézésre meg tudják állapítani, hogy egy csoport él-e, így erre ritkán van szükség.

**Egy profi játszma.**



## Hogyan kezdjük neki?

Ugyanannyi terület elkerítéséhez a legkevesebb kő a sarokban (sumi 隅) kell, egy kicsit több kell a tábla szélén (hen 辺), és a legtöbbre a tábla közepén (chūō 中央) van szükség. Ezért a játék elején a játékosok általában ilyen sorrendben próbálnak területet foglalni: először a sarkokba raknak, utána a szélekre, és csak akkor kezdenek beljebb indulni, amikor a tábla szélének felosztása nagyjából kialakult.



**Idő.** Egy baráti gó parti (19x19-es táblán) kb. 45 perc. Sakkórás mérkőzéseknél általában van egy alapgondolkozási idő (mochijikan 持ち時間), és ha ez véget ér, minden lépést valahány másodperc alatt kell megtenni (byōyomi 秒読み), egy lehetséges beállítás pl. 30 perc + 30 másodperc. Gyakran több byōyomi egység van, amik elhasználódnak, ha túllépik a keretet. Például ha 30 perc + 5x10 másodperces játékot játszunk, az alap 30 perc lejárta után elkezdődik az első byōyomi. Ha 10 másodpercen belül lépünk, marad továbbra is 5 byōyomi egységünk. Ha viszont mondjuk 18 másodpercig gondolkozunk, akkor csak 4 marad. Felhasználhatunk akár 49 másodpercet is, de akkor utána csak 1 byōyomi egységünk lesz, tehát minden további lépést 10 másodpercen belül kell megtenni.

**Gó-könyvek.** A gó élvezetének egy fontos módja az olvasás. Hatalmas irodalma van mind japán (kínai, koreai), mind angol nyelven. Ezek több típusba sorolhatók: tankönyvek, feladványos könyvek és elemzett profi játékok (meikyoku saikai 名局細解). A tankönyvek általában nagyon specializáltak: egy adott szinten (kezdő-középhaladó-haladó-danos) tanítják a játék valamilyen aspektusát. Nézzük a gyakori témákat a gó fázisai szerint:

- Megnyitás (fuseki 布石 / joban 序盤). Az általános megnyitáselméleten kívül fontosak a sarkokban előforduló kombinációk, melyekre az évszázadok alatt kialakultak lokálisan megbízható lépéssorozatok (jōseki 定石). Egy adott szint felett érdemes ezeket is tanulmányozni.
- Középjáték (chūban 中盤). Ennek a fázisnak fő témája a harc, így ide tartoznak a gyakran előforduló “trükkök” (tesuji 手筋) és az élet-halál problémák (shikatsu 死活). Ez utóbbi teszi ki a gókönyvek nagy százalékát, legtöbbször “Fekete jön és él” vagy “Fekete jön és öl” típusú feladványokkal (tsumego 詰碁).
- Végjáték (shūkyoku 終局 / shūban 終盤). Ez általában a határok betöméséről (yose ヲセ・寄せ) szól. Meglepő, hogy mennyi pontot lehet nyerni a helyes végjátékkal.

Találhatunk ezenkívül sok könyvet az előnyadásos górol (okigo 置き碁) is. A magazinok (碁ワールド/NHK 囲碁講座/囲碁未来/Go World/...) az aktuális gó-hírek mellett minden témából tartalmaznak egy kicsit.

**Gó-etikett.** A góra is érvényes természetesen a játékok szokásos etikettje: ha már leraktunk egy követ, nem lehet visszavenni (hagashi ハガシ・剥がし / [az ellenfél választát látva] matta 待った), ne szóljunk bele mások játékába (jogen 助言), ne zavarjuk az ellenfelet a gondolkozásban stb.

Van azonban néhány szokás, amit nem árt tudni:

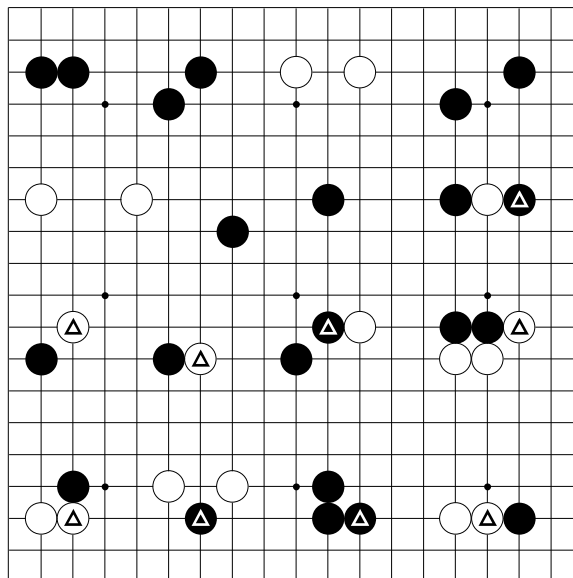
- Ha tatamin játszunk, ülünk egyenes háttal, és legalább az elején seizában. A kőtartó legyen magunk előtt, a teteje pedig a jobb térdünk előtt. Asztali játéknál ne könyököljünk az asztalra; a kőtartó és a fedél helye hasonló, de helyhiány miatt gyakran a tábla két oldalára kerülnek.
- A játék megkezdése előtt hajoljunk meg; ha lényegesen erősebb ellenféllel játszunk, illik azt mondani, hogy *onagai shimasu* (お願いします) “legyen szíves [tanítani engem]”.
- A fekete játékos az első követ általában a tábla jobb felső negyedébe helyezi, az ellenfeléhez közel.
- Először döntsük el, hova akarunk rakni, utána vegyünk ki egy követ és rakjuk le a megfelelő helyre. Nem illik kővel a kézben gondolkozni, különösen nem úgy, hogy a kezünk a tábla fölött van.
- Ha látjuk, hogy nincs esélyünk, adjuk fel a játékot: hajtsuk le a fejünket, és mondjuk, hogy *makemashita* (負けました) “vesztettem” vagy *arimasen* (ありません) “nincs [esélyem]”.
- A végén köszönjük meg a játékot: *arigatō gozaimashita* (ありがとうございました) “köszönöm”.

**Hasznos kifejezések.** A tábla sarka, mint láttuk, nagyon lényeges. Nem csoda, hogy itt néhány metszéspontnak saját neve van: 3-3 sansan (三々), 2-3/3-2 komoku (小目), 4-4 hoshi (星), 3-5/5-3 mokuhazusi (目外し), 4-5/5-4 takamoku (高目). A jōseki-lexikonok ezek szerint vannak rendszerezve.

A “lépés” a góban te (手), és így a rossz lépés az akushu (悪手), a jó pedig a kōshu (好手) vagy a myōshu (妙手). Aki először lép, az a sente (先手), aki másodjára, az a gote (後手). Ezt a két kifejezést egy másik nagyon fontos fogalomra is használják: sente az a lépés, ami lokálisan az ellenfél válaszával fejeződik be, és így a miénk marad a kezdeményezés; a gote lépés után az ellenfél kapja meg.

Kövek egymás melletti helyzetére is vannak különböző kifejezések, amik közül néhányat bemutat az oldalsó ábra (a lista korántsem teljes). Ezeket általában katakanával írják, és használják a főnévi és az igei alakot is (ha van).

Balról jobbra és felülről lefelé: nyúlik (nobiru/narabu 伸びる/並ぶ), átlósan lép (kosumu 尖む), [egyet] ugrik ([ikken] tobu [一間]跳ぶ), [kis] lólépés (keima / kogeima [小]桂馬), kettőt ugrik (niken tobu 二間跳ぶ), nagy lólépés (ōgeima 大桂馬), villába fog (hasami-tsukeru 挟み付ける), a vállára üt (kata wo tsuku 肩を突く), mellétesz (tsukeru 付ける), átlósan mellétesz (kosumi-tsukeru 尖み付ける), aláfördül (haneru 跳ねる), mellényom (osu 押す), leskelődik (nozoku 覗く), befördül (magaru 曲がる), nekimegy (butsukaru/tsukiataru ぶつかる/突き当たる).



**Gó-bölcsességek** (igo-kakugen 囲碁格言).

- Ishi totte go ni katezu (石取って碁に勝てず) “Köveket levéve nem nyerhetsz a góban.”
- Semenagara chi wo tore (攻めながら地を取れ) “Támadva szerezz területet.”
- Yosumi torarete go wo utsu na (四隅取られて碁を打つな) “Add fel, ha mind a négy sarkot elvették.”
- Nimoku no atama, mizu haneyo (二目の頭、見ずハネよ) “Látatlanban fordulj két kő alá.”
- Sayū dōkei chūō ni te ari (左右同型中央に手あり) “Szimmetrikus helyzetben középen a kulcspont.”
- Shi wa hane ni ari (死はハネにあり) “Az aláfördülésben van a halál.”

**Góból származó kifejezések.**

- Uro no araso (烏鷲の争い) “a varjú és a gém harca”: a gó (varjú = fekete, gém = fehér)
- Ranka (爛柯) “korhadt fejsze”: Egy kínai legenda szerint a Jin (晋) dinasztiában élt egy favágó, aki az erdőben gyerekeket látott gózni. Rátámaszkodott a fejszéjére, és teljesen belemerült a játékba. Mikor végül felállt, észrevette, hogy olyan sok idő telt el, hogy elkorhadt a fejsze nyele. A szó jelenti magát a gót és a játékba való belefeledkezést is.
- Jōseki (定石) “jól bevált megoldás”, pl. こういう時にはこうするのが定石だ
- Fuseki wo utsu (布石を打つ) “felkészül, előkészül valamire”, pl. ビジネス成功のための布石を打つ
- Okame hachimoku (傍目八目) “a kibic mindent jobban lát”
- Ichimoku oku (一目置く) “egy előnykövet letesz = tisztel”, pl. 彼は皆から一目置かれている
- Teire (手入れ) “belerakás = valamivel való foglalkozás, gondozás”, pl. 庭の手入れ
- Te wo nuku (手を抜く) “nem rak [oda] = elhanyagol, felületesen csinál”, pl. 手を抜いて仕事をする
- Dame (駄目) “értéktelen hely → ahova nem szabad tenni = tilos”
- Sente wo utsu/toru (先手を打つ/取る) “átveszi a kezdeményezést”
- Gote wo utsu/hiku (後手を打つ/引く) “elveszti a kezdeményezést; későn lép be a játékba”
- Yaochō (八百長) “bundázás”: Egy Chōbei (長兵衛) nevű zöldségesről (yaoya 八百屋) mondják, hogy gyakran direkt vesztett gyengébb gójátékosok ellen.