



## Conheça o jogo Go



**A partir de 9 anos**

*Idade recomendada*

**2 jogadores**

*Número de Jogadores*

**60 minutos**

*Tempo Médio de Jogo*

**Fácil**

*Nível de Complexidade*

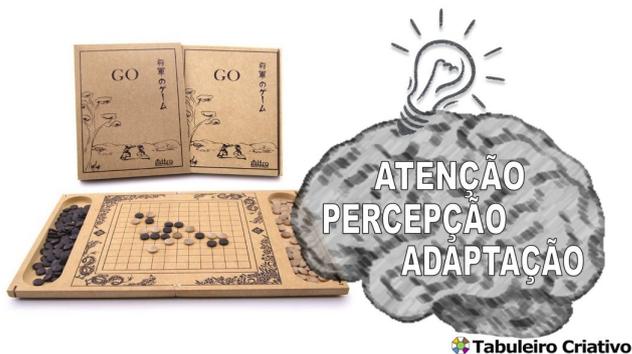
Go é um jogo antigo e famoso, originário da China. Acredita-se que tenha sido inventado há mais de dois mil anos, por volta de 1000 A.C. Na China o jogo recebe o nome de Weiqui. Outros nomes para Go são Baduk (Coreia) e Igo (Japão). Na China, Go é considerado uma das "Quatro Artes Cultivadas por Pessoas Admiráveis" (em tradução livre de "four cultivated arts of the Chinese scholar gentleman"), junto com a caligrafia, a pintura e o guqin (um instrumento musical chinês de cordas). A partir do século XX o jogo vêm aumentando sua popularidade nos Ocidente, inclusive com grandes Competições Mundiais. Em 1996 os astronautas Daniel Barry e Koichi Wakata foram as primeiras pessoas a jogar Go no espaço. Eles usaram uma versão especial de Go chamada Go Space. Go é um jogo de poucas, mas elegantes regras e pode ser mais desafiador que o xadrez tradicional, devido ao grande número formações possíveis no tabuleiro.

Go é um jogo para 2 jogadores, recomendado a partir de 9 anos e com duração média de 60 minutos. No Brasil, é publicado pela editora Mitra. Consulte o manual para detalhamento completo das regras do jogo.

## Imagens do Jogo



## Habilidades envolvidas ao jogar

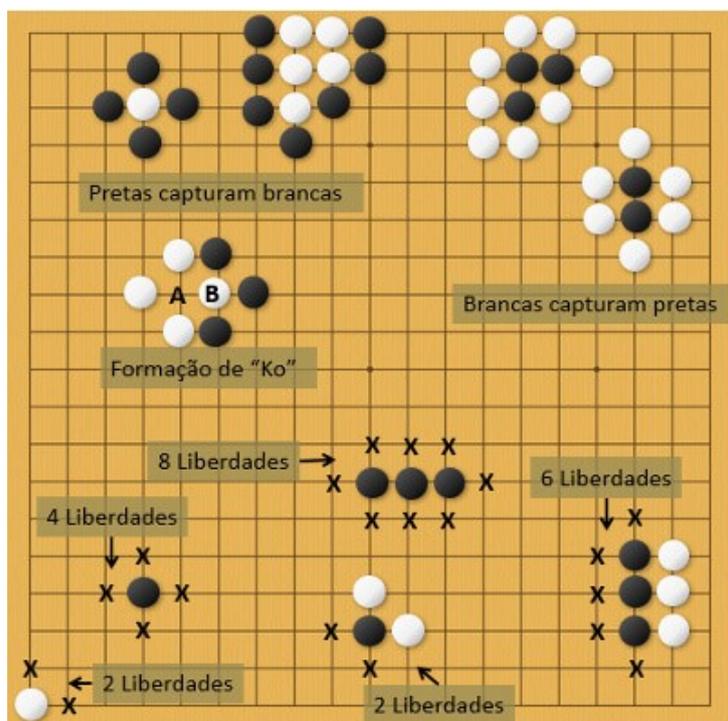


Dentro da faixa etária recomendada e pelas suas características e mecânicas de jogo, Go contribui para exercitar as seguintes habilidades:

- **Percepção espacial**
- **Atenção**
- **Adaptação**

Além disso, de uma forma geral todos os jogos podem colaborar para o desenvolvimento de habilidades sociais e intelectuais.

## Resenha e como jogar Go



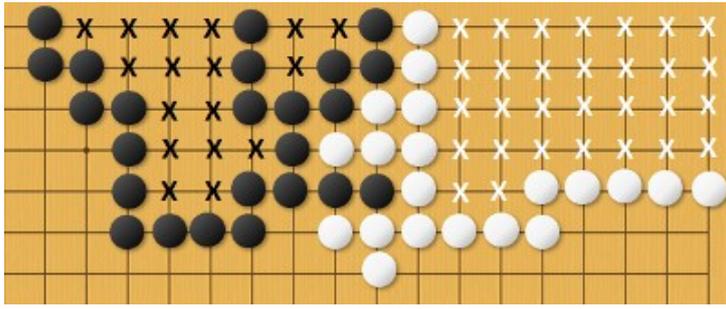
O jogo Go é composto por um tabuleiro 19x19 (19 linhas verticais e 19 linhas horizontais), 180 peças brancas e 180 peças pretas. Embora o tabuleiro de Go 19x19 seja o mais tradicional, também existem versões 13x13 linhas e 9x9 linhas, para iniciantes ou para quem quer um jogo mais rápido. O objetivo do jogo é ser o jogador com o maior número de pontos ao final da partida. Estes pontos são a soma do número de peças em jogo com o território cercado por elas, para cada jogador.

O jogo se inicia com o tabuleiro vazio e o jogador com as pedras pretas é o primeiro a jogar. Em cada turno os jogadores se alternam colocando uma de suas peças no tabuleiro. Cada peça deve ser colocada em uma das intersecções das linhas horizontais e verticais do tabuleiro. Qualquer intersecção não ocupada é válida para colocação das peças, mas uma vez colocada as peças não podem ser movidas. Ao colocar peças no tabuleiro, cada jogador tentará cercar totalmente as peças adversárias, pois as peças totalmente cercadas são removidas do tabuleiro. Cada intersecção não ocupada e adjacente a uma determinada peça conta como uma "liberdade" da peça. Por exemplo, uma peça no meio do tabuleiro sem nenhuma outra peça adjacente tem 4 libertades, uma peça no meio do tabuleiro com 2 peças inimigas

adjacentes tem 2 libertades, e 1 peça em qualquer canto do tabuleiro sem nenhuma outra peça adjacente tem duas libertades (acompanhe na figura, as libertades são marcadas com um X). Somente as intersecções conectadas adjacentes valem na contagem de libertades (as diagonais não contam). Peças de mesma cor colocadas adjacentes são conectadas formando um grupo (também chamado de "cadeia de peças"). As libertades de um grupo são somadas, assim, por exemplo, um grupo de 3 peças de mesma cor conectadas em linha possui 8 libertades, e se estas mesmas peças possuírem 3 peças adversárias adjacentes então o grupo terá 5 libertades. As peças que durante o jogo ficarem sem nenhuma liberdade (totalmente cercadas por peças adversárias) são removidas do tabuleiro. Em uma cadeia de peças, todo o grupo precisa estar cercado para que seja removido do tabuleiro (e neste caso, todas as peças do grupo são removidas).

Existem algumas situações especiais no Go, por exemplo, é proibido no jogo fazer uma colocação de peça que faça com que as próprias peças fiquem sem nenhuma liberdade (este movimento é conhecido como suicídio!), porém se este mesmo movimento também faz com que as peças do oponente fiquem sem nenhuma liberdade, então ele passa a ser permitido e o oponente tem as suas peças removidas (ou seja, no caso de uma colocação de peça que resulte na perda de liberdade para ambos os jogadores, o jogador atacante tem a preferência). Também existe uma formação especial chamada de "Ko" (veja na figura), que pela sua configuração permitiria a captura de peças na mesma posição em jogadas consecutivas, resultado em um jogo sem fim! Por isto

existe uma regra especial que em uma situação de "Ko" o jogador deve aguardar um turno antes de poder jogar na mesma posição. Por exemplo, veja na figura que se o jogador com as peças pretas colocar uma peça no ponto "A" ele vai capturar a peça no ponto "B", porém neste caso a configuração formada permitirá que o jogador com as peças brancas coloque uma peça novamente no ponto "B", capturando uma peça preta e criando uma situação de impasse na repetição desta jogada indefinidamente, por isto, pela regra o jogador com as peças brancas deve aguardar pelo menos um turno antes de fazer a captura da peça que foi colocada no ponto "A", e da mesma forma, quando o jogador com as peças brancas fizer a jogada, o jogador com as peças pretas também deverá aguardar pelo menos um turno se quiser voltar a colocar uma peça na posição "B".



Se o jogador não puder colocar uma peça ele pode passar a vez, e o jogo termina quando ambos os jogadores passarem a vez em turnos consecutivos. Quando o jogo termina os jogadores comparam seus territórios e suas peças para determinar o vencedor. Um território é qualquer região totalmente cercada por peças de uma cor, e cada intersecção dentro desta região conta como um ponto. Por exemplo, se as peças brancas conseguirem cercar totalmente uma região com 12 intersecções, esta região vale 12 pontos no fim do jogo. Cada peça no tabuleiro também

vale um ponto, e a pontuação final é dada somando o número de pontos total de cada jogador (pontos pelas peças mais os pontos das regiões). O jogador com o maior número de pontos é o vencedor! Por exemplo, veja na figura que todos os espaços marcados pelo "X" preto formam o território das peças pretas e todos os espaços marcados com o "X" branco formam o território das brancas. O jogador com as peças pretas marca 41 pontos (17 pontos de território + 24 pontos pelas peças no tabuleiro) e o jogador com as peças brancas marca 50 pontos (30 pontos de território + 20 pontos pelas peças no tabuleiro).

Go é um jogo estratégico e com muitas possibilidades de combinações de jogadas, porém possui regras simples e pode ser jogado até com crianças (porém neste caso, recomenda-se utilizar um tabuleiro menor, como o 9x9, para diminuir o tempo de duração da partida). Em alguns jogos, admite-se que o jogador com as pedras pretas tem uma vantagem por iniciar o jogo, então na contagem final seu território é diminuído em alguns pontos combinados previamente (estes pontos são conhecidos como "Komi"). O "Komi" normalmente varia entre 6 e 8 pontos para um tabuleiro 19x19.

## Ficha Técnica do Jogo

<b>Título:</b>	Go
<b>Idade recomendada:</b>	A partir de 9 anos
<b>Número de Jogadores:</b>	2 jogadores
<b>Tempo Médio de Jogo:</b>	60 minutos
<b>Editora Nacional:</b>	Mitra
<b>Editora Original:</b>	(Domínio Público)
<b>Ano:</b>	1000 a.C.
<b>Autor:</b>	Desconhecido
<b>Arte:</b>	Desconhecido
<b>Idioma:</b>	Português - BR
<b>Dimensões:</b>	21 x 26 x 3 cm
<b>Peso:</b>	1,5 Kg
<b>Mecânicas:</b>	Cerco de Área
<b>Componentes:</b>	1 tabuleiro em MDF 85 peças de madeira claras 85 peças de madeira escuras folheto com regras e instruções para jogar

---

### Tabuleiro Criativo

É um site no formato de catálogo e blog, feito por entusiastas de jogos de tabuleiro para informar e disseminar o hobby. Seleccionamos, catalogamos, e fazemos o review de jogos analógicos, como jogos de tabuleiro e jogos com cartas. Acreditamos que os bons jogos analógicos, além de divertidos, ajudam no desenvolvimento de habilidades sociais, emocionais e intelectuais. Entre em contato conosco: [contato@tabuleirocriativo.com.br](mailto:contato@tabuleirocriativo.com.br)