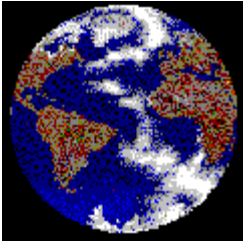


Choose your language / Kies uw taal



English



Nederlands

INDEX



Preface

How do I register TurboGo?

The rules of Go

Basic tactics

An example of a game

Go problems

About TurboGo

About counting

Playing strength

Preface

Go is a game played by two contestants. In China and Japan it's just as popular as chess and draughts in Europe. There are a lot of legends about the invention of Go. One of these names the Chinese emperor Shun, who reigned from 2255 to 2205 B.C., as the originator of the game. It is said that he invented the game in order to strengthen the weak mind of his son. Since then, Go has become highly popular in Asia, and nowadays Go is becoming more and more popular in Europe as well. Go players prefer Go to chess because the chances of a drawn game (in Go it's called 'jigo') are very small, a good handicap system in games between a weaker and a stronger player and an infinite number of possibilities, situations and strategies. It is often said that whereas chess is a battle, Go is a full-scale war, so wide and far-ranging are its possible tactics and strategies.

TurboGo is a Go program for the computer. It is especially written for inexperienced players or people who are not familiar with the rules of go. For this reason, TurboGo has an extensive help section, containing i.a. the rules of Go, advice on how to play go, an example of a game and a couple of Go problems.

How do I register TurboGo?

TurboGo is released as shareware. If you like the program and want to keep it for regular use, please register your copy. Your registrations will give you many advantages. The registration fee is US\$30 (30 US dollars) or DFL 50 (50 Dutch guilders). Registered users for TurboGo for DOS can register the Windows 95 version for half the amount: US\$15 or DFL 25. Your registration will remain valid for all future versions of TurboGo for Windows 95. You can pay your registration fee in either of these two ways:

Directly to me

You can register directly with me by

- Transferring 50 Dutch guilders to my Postbank account number 51.90.266, from W.A.D. van der Loeff in Haarlem (The Netherlands),

or

- Sending me the money in cash in an envelope. However, since this is the most risky way to transfer money, you may want to register through Kagi instead (see below).

In both cases, I will send you your personal registration number as soon as I receive your registration. With your serial number, you can register TurboGo yourself, and it will be fully functional from that date on.

Please do not send me checks or other methods of payment. If you want to pay in any other way then described above, please pay through Kagi.

Kagi Shareware

Kagi is a payment processing company located in California, USA. Kagi handles many payment methods if you want to register TurboGo, including credit cards, money orders, checks, cash, and so on. To register TurboGo through Kagi, simply follow these steps:

- Run the program register.exe. You will find it in the TurboGo directory.
- Fill out the information in the boxes and select the payment method. For all transactions you can have register.exe print out the final payment form to your printer and then send that form along with your payment to Kagi. Sensitive information, such as your credit card number, is encrypted in all forms for your protection. Credit card orders are encoded and you can print out or send directly via email to Kagi. This is also the fastest way to register: credit card orders via e-mail.
- When Kagi receives your payment, they will mail or email a receipt to you, with a copy email to me at the same time. This receipt will not contain your registration code.
- As soon as I receive the copy of your receipt from Kagi, I will send you your personal registration code for TurboGo.

Please do not ask Kagi questions about TurboGo: they can only handle registrations. If you have any questions or comments, please send them directly to me.

The rules of Go

The rules of Go are pretty simple. Just read the information in the following links and you're ready to go!

[Go equipment](#)

[The objective of Go](#)

[Playing a stone](#)

[Groups](#)

[Liberties](#)

[Capture](#)

[The Ko rule](#)

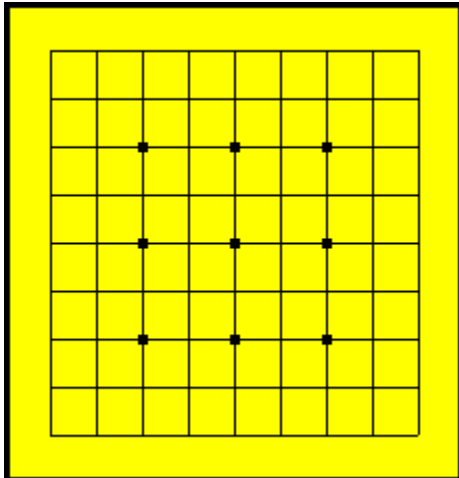
[Suicide](#)

[Pass](#)

[Handicap stones](#)

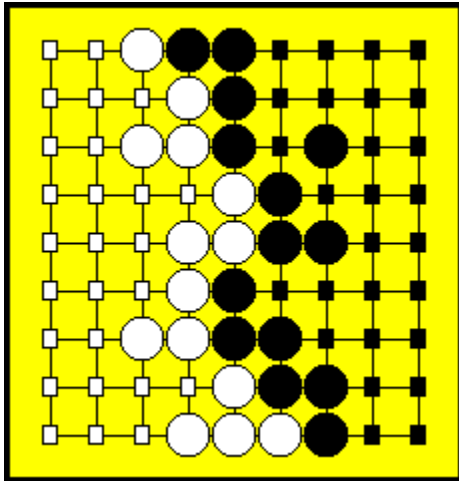
Go equipment

Go is played on a board with an equal number of horizontal and vertical lines. The most common number of lines is 9, 13 or 19; for the difference between these three board sizes, please [read this](#). Below, you can see an example of the smallest board: 9 by 9 lines.



While explaining the rules of go, we will use this board size as an example, but please note that the rules are the same, regardless of board size. The game is played on the intersections of the lines (on this small board 81), with white and black stones.

The objective of Go

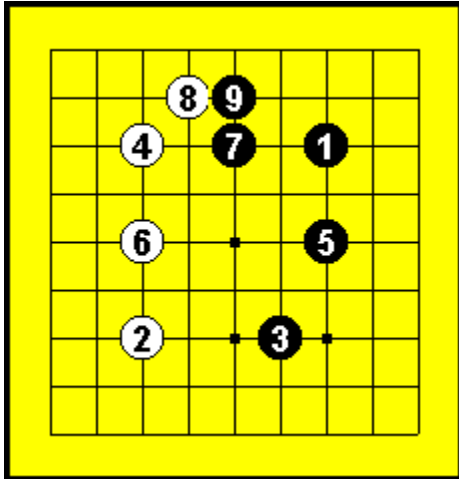


On this board you can see an example of a finished game. The two players have divided the board in two parts. White has surrounded 26 unoccupied points of intersection on the left (the edge of the board counts too!) and there are 14 white stones lying on the board: a total of 40 points. Black has surrounded 27 unoccupied points on the right and 14 stones on the board: a total of 41 points. The player with the most points wins, so black wins this game with $41 - 40 = 1$ point!

Incidentally, although the rules of Go are the same all over the world, there are two ways of counting the score: Japanese and Chinese. TurboGo uses the Chinese way. Please [click here](#) if you want an explanation about the differences between these two ways of counting.

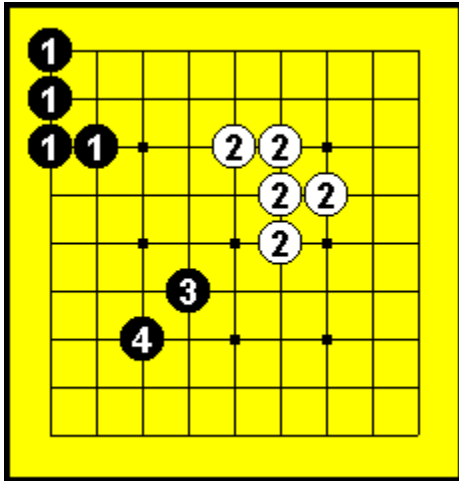
Playing a stone

In the beginning of the game the board is empty. The stones are played on the points of intersection of the lines. Once played they are never moved, except when they are captured.



Black starts by placing one of his stones on any empty intersection of the board, for example '1'. Thereafter white and black play alternately: first white (for example move '2'), then black, and so on. This diagram shows an example of the first moves in a game of go: the moves are numbered to indicate the sequence in which they are played. It's not allowed to play a stone on an intersection of the board that is already occupied!

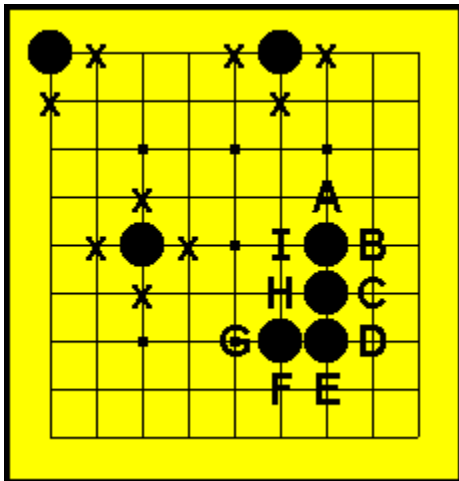
Groups



Stones of one colour form a group (also called a chain), if they are horizontally or vertically connected to each other. The four stones, marked with '1' are one group, and the same goes for the five stones marked with '2'. The stones marked '3' and '4' are not connected horizontally or vertically, and are therefore two separate groups!

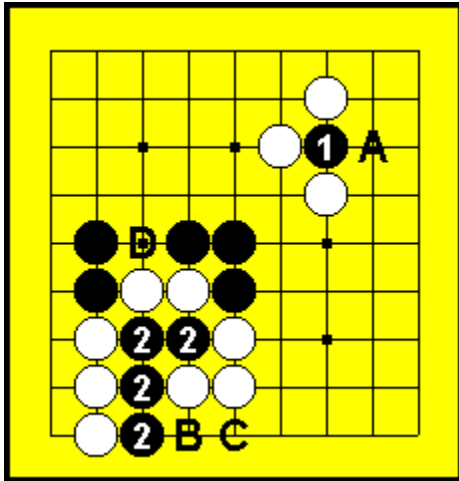
Liberties

The liberties of a stone or group are the empty intersections, adjacent to this stone or group, either horizontally or vertically. One stone on the middle of the board has four liberties, a stone on the edge has three and a stone in the corner has two: these liberties are indicated with an 'X' in the figure below. The group of four stones has 9 liberties, marked 'A' to 'I'.



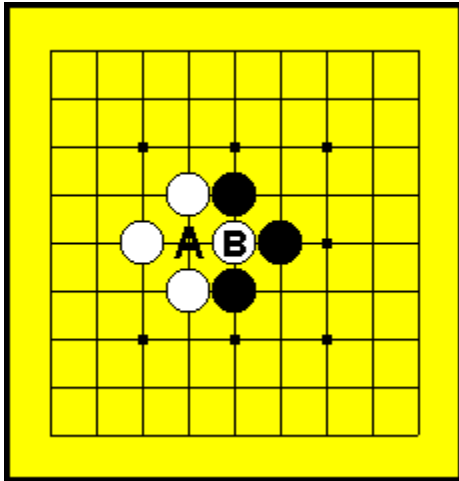
If a stone or group doesn't have any liberties left, that stone or group is captured and is removed from the board. If a stone or group just has one liberty left, it is in 'atari', which means that it is threatened and can be captured by the opponent with his next move.

Capture



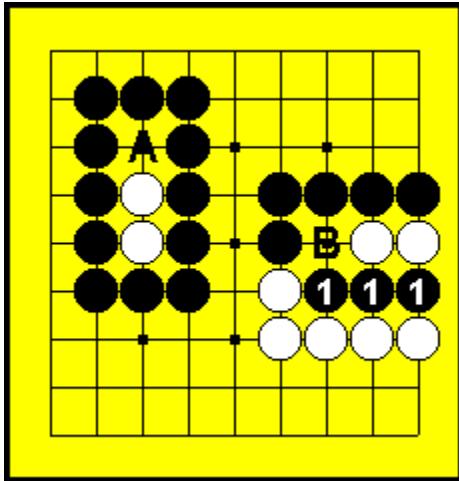
If a player takes away the last liberty of one of his opponent's stones or groups, he removes these stones from the board and saves the captured stone or stones ('prisoners') until the end of the game. In the diagram above, white can capture the stone marked '1' by playing at 'A'. He can also capture the black group marked '2', by taking away its last liberty by playing at 'B'. Black can't escape this by playing at 'B' himself: white would play at 'C' and he captures the five black stones. Black does however have another way to escape from being captured: if he plays at 'D', he captures the two white stones and his group has three liberties!

The Ko rule



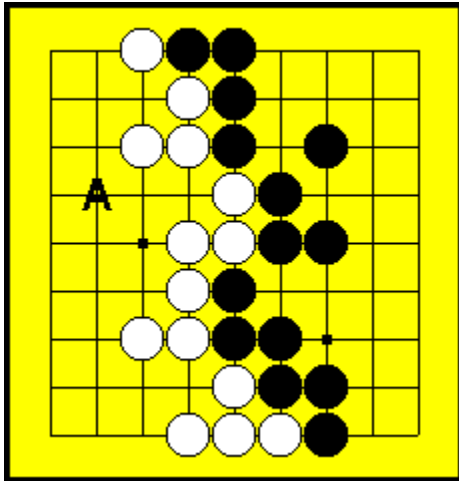
If you capture one stone, there could arise a special situation: in this diagram black could play 'A' and capture the white stone marked 'B'. Now it's white's move. He could play at 'B' and capture the black stone, which would bring us to the same position on the board as we started with: black could capture the white stone again and this capture could go on eternally. This situation is called 'ko'. To prevent this infinite repetition we use the 'ko' rule. This rule says that it's not allowed to repeat a previous board position. If black captures the white stone with 'A', white is not allowed to recapture immediately, he has to play somewhere else. This gives black the opportunity to play at 'B' in order to prevent his stone from being captured. If black doesn't and plays somewhere else, white can capture the black stone again, because then the position on the board has changed!

Suicide



It is not allowed to take away the last liberty from your own group or stone, unless this move results in the capture of some of the surrounding stones of the opponent, which would give the stone just played at least one liberty again. In the situation below, white is not allowed to play at 'A', because he would take away his last liberty, while the surrounding black group still has some liberties. But white is allowed to play at 'B': although he takes away the last liberty from his group, he also takes away the last liberty from the black group marked '1'. This black group is captured and now the white group has three liberties again!

Pass



We already encountered the situation above in the chapter about [the objective of Go](#). In this game white is to move, but he doesn't have a move left that wins him a point. He could play in his territory on the left side (on 'A' for example) but this doesn't give him any additional advantage: while counting the game it doesn't matter whether the intersection is empty or occupied by white: in both cases 'A' counts as one point for white.

He could also consider playing somewhere in the black territory on the right side of the board, but black has such a strong position on that side, that white undoubtedly will be captured. Therefore the white player will pass, which means he will let his turn go by without playing a move and give black the opportunity to move.

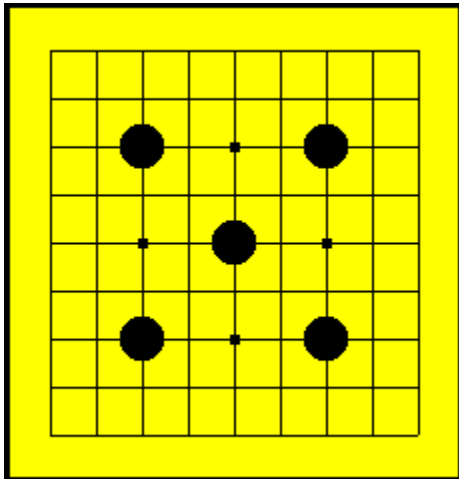
Now it's black to move, but he faces the same problem as white: there is no place on the board that will win him a point. Black has only one reasonable option: he will pass as well. Both players have passed and the game is over; they can now count the score.

For counting, please refer to the page about [the objective of Go](#).

Handicap stones

One of the nice things in Go is the possibility of compensating for the difference in playing strength between two players: the stronger player gives a certain handicap to the weaker player. This way, such a game will be interesting for both players, while the weaker player will learn a lot by being able to study the moves of the stronger player, which will greatly improve his strength. As the strength between the players increases, so does the handicap (or more accurately: the number of stones) the stronger player will 'give', with a maximum of nine stones. The weaker player has black.

The handicap stones are always put on the same place on the board; just watch where TurboGo puts these stones and you will soon understand where to place them. After these handicap stones are placed on the board, white gets to play the first move. The maximum number of handicap stones is 9.



An example: 5 stones handicap

Basic tactics

The best way to become a better go player is to play a lot of games. If you really want to become a stronger player, the best thing you can do is to find yourself one or more human opponents. Probably the best way to find a Go club or association near you would be via the Internet: just follow these [internet links](#). You should be able to find a recent address list of Go clubs and associations and a lot of other links on these pages.

There are also lots of great books to read if you want to learn more about Go. Here are some recommendations:

- 'Go for beginners', written by Kaoru Iwamoto. This book is available in both English and Dutch. Check your local bookshop.
- Most Go associations publish a Go magazine: please contact them for any questions about magazines in your language or country.

There is also some general advice if you want to become a better player. Just follow these links.

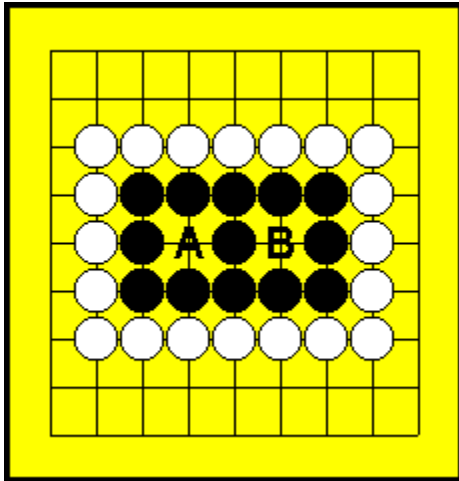
[Life and Death](#)

[False eyes](#)

[Seki](#)

[Start your game in the corners](#)

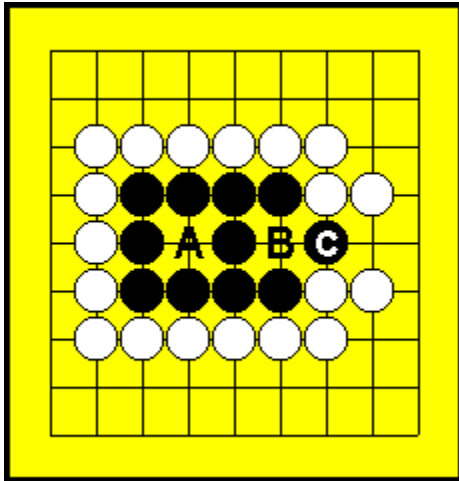
Life and Death



In this situation above, the black group is completely surrounded by white; black only has two liberties left and it looks as if he can be captured whenever white wants to do so. Unfortunately for white, this is not true: he can't capture the black group. The reason is this: white can't play at 'A', because that's suicide (the white stone has no liberties left, while the surrounding black group still has one at 'B'). The same goes for a white move at 'B': this move is suicide as well and is not allowed. This can lead us to only one conclusion: black can't be captured.

Go players call a group like this black one a 'living' group: it can never be captured. The reason for this is that this group has two separate liberties on the inside. These liberties are called 'eyes'. You should always make sure that your groups have (or can make) two eyes!

False eyes



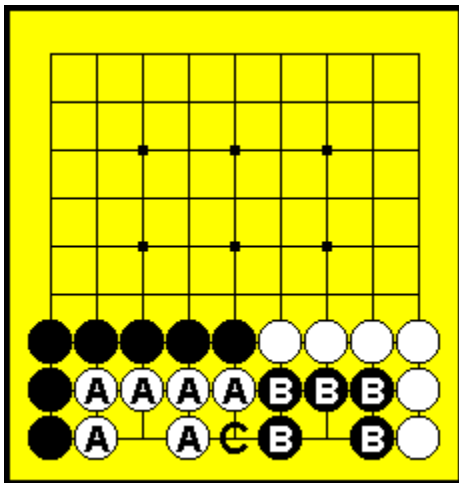
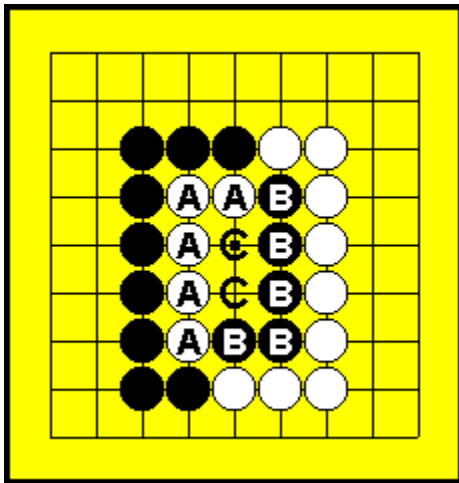
This situation is very similar to the situation on the previous page, where you learned that black could never be captured because he has these two separate inside liberties (or 'eyes') in his group.

In this case there's something special going on: Just take a look at the black eye at 'B'. White can threaten to capture the stone marked 'C' by playing to the right of 'C'. This shows that the black eye at 'B' wasn't a real eye, because after this move white can play at 'B' and capture the black stone!

An eye like 'B' is called a 'false' eye. This black group is dead, because it has one false eye and one real eye, while a group needs two real(!) eyes to live!

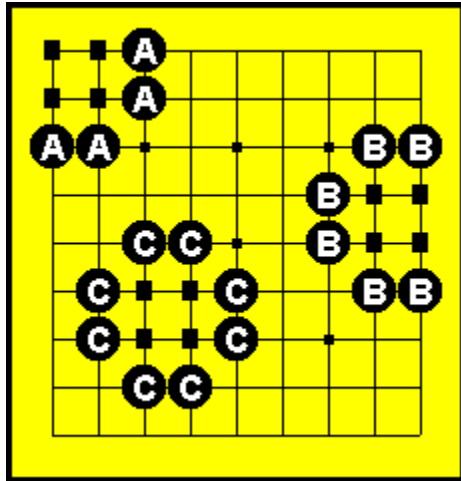
Seki

On the previous two pages you learned that groups with two or more eyes cannot be captured and are therefore 'alive', while groups with only one eye (or no eyes at all) can be captured by the opponent. However, as with most rules, this rule has an exception. On the boards below you can see two examples of this exception; these situations are called 'seki'.



In both cases it involves one white and one black group, marked 'A' and 'B' respectively, who have one or two liberties ('C') in common. To capture the opponent's group, you would have to take away a liberty from this group. Unfortunately, if black or white attempts to do so by playing at one of the points marked 'C', he will not only put the group of his opponent in 'atari' (reducing its liberties to just one and threatening to capture the group on the next move), but his own group as well, so he will be captured himself! Neither player will want to play at 'C', so these groups will never be captured!

Start your game in the corners



Just take a look at the situation above. Black has enclosed four points of territory in three ways: once in the corner (A), once on the edge (B) and once on the middle (C) of the board. As you can see, black needs only four stones to enclose the four points in the corner. He needs six stones for his four points on the edge of the board and he even needs eight stones to enclose them on the middle of the board!

This is the reason that go players (almost) always start playing in the corners, then play on the edge and only after that they start playing in the centre of the board. Because you only have to occupy two sides if you want to make territory in the corner, this is the most efficient way to make territory. The centre is the least efficient of the three with no side of the board to help you make territory!

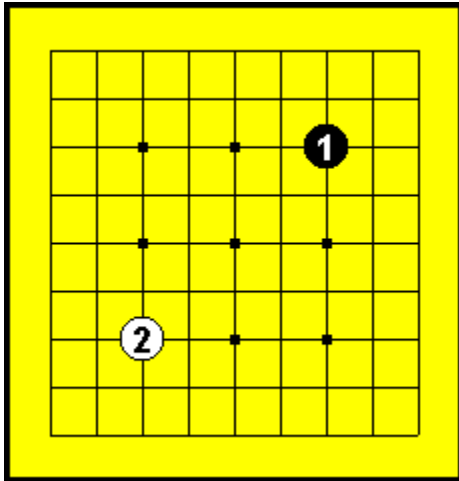
The same principle is used in the example game: first the corner, then the edge and finally the centre of the board!

An example of a game

The game that will be shown here is an example of a game of go. While looking at the game, you will see a lot of basic things of go, like territory, influence and capture. By the way, if you don't understand all the comments while replaying this game, don't worry: this game is is meant only as an illustration. After playing a few games of Go yourself, it will all become clear for you!

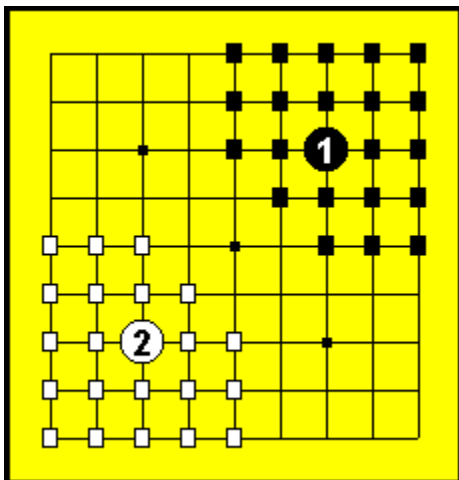
[Show the game](#)

Move 1-2



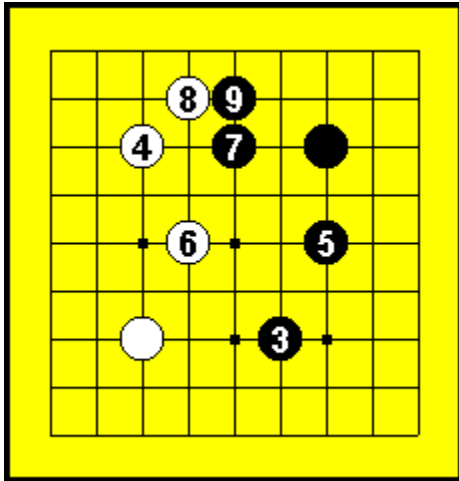
Black starts the game by playing at 1. With this move he indicates that he wants to try to make some territory in the upper right corner. White plays at 2 and claims the opposite corner.

Both these stones have their influence on a part of the Go board. Although this influence can't be precisely indicated, an attempt is made in the diagram below to do so anyway.



[Go to the next diagram](#)

Move 3-9

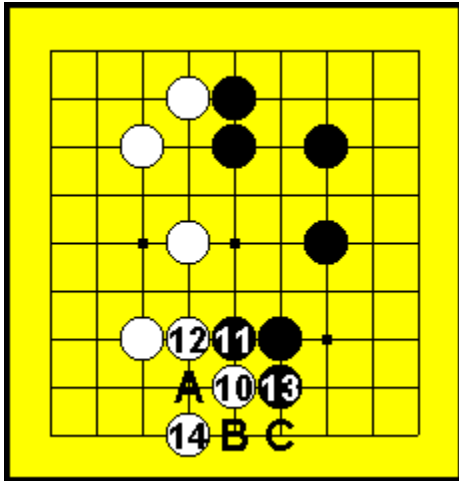


Now it's black to move again; he decides to occupy the lower right corner with 3. White now plays 4 in the last corner. With move 5, black decides to play on the edge between his two previous moves. With this move, black increases his claim on the board to the entire right hand side. White follows this example and plays 6: he now controls the left hand side.

Black decides that he has spent enough moves on the righthand side and plays 7; he is trying to make some territory at the top side of the go board as White now plays 8 to prevent black from expanding his territory at the top even more. In addition, white threatens to minimize black's top territory as well. Black now plays 9 to make sure this will remain his territory. After this move the top territory is divided too: there are not many points to be won there anymore. Where would you play next?

[Go to the next diagram](#)

Move 10-14



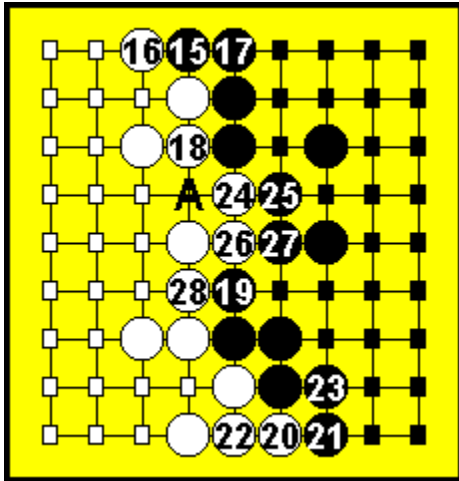
White is to move and he decides that the bottom side of the board is the most important side: he plays 10. Black then plays 11, trying to weaken the white position, but white strengthens himself and plays 12. Black now plays 13 for two reasons:

- first of all he prevents white from weakening his righthand side territory;
- he also threatens to catch the white stone 10: if white did not respond to this move, black could play at 'A' and capture the white stone with his next move (white cannot escape: see the diagram below).

For this reason white decides to answer black's move by playing at 14: black can no longer play at 'A', because he would immediately be captured himself by white!

[Go to the next diagram](#)

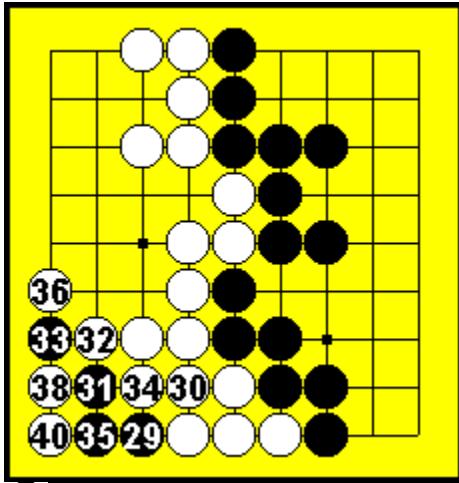
Move 15-28



All the moves played in this diagram are basically played for the same reason: increasing your own territory while trying to minimize your opponent's territory. After move 28 the borderlines are clear. In this figure the black and white territory is indicated with small squares, to make absolutely clear exactly where this borderline is. By the way: please remember that this is just an example of a game: instead of most moves played in this game, there are a lot of other moves that are just as good (or maybe even better). At almost every move a player can choose between a lot of moves, and not even the strongest professional players would agree on which move would be best! Instead of his move 15, that defends his upper side, black could also play at 20 to strengthen the bottom side or play at 'A' to gain some profit in the centre.

[Go to the next diagram](#)

Move 29-40



37=pass

39=pass

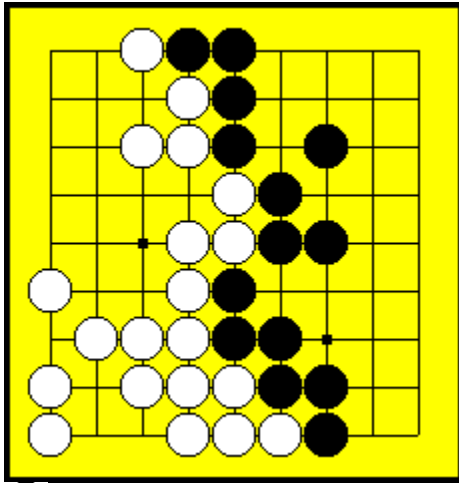
At this point in the game, all the points on the board have been claimed and black is to move. He now has three possibilities:

- He can decide that there is no move left that gives him any chance to win a point and pass. This means he lets his turn go by and let white play.
- Black could play a move in his own territory. This would certainly strengthen his territory and make it even more difficult for white to attack black. But on the other hand, black already is so strong there that any white move there would certainly be captured!
- Black's could also invade the white territory on the left and try to gain some profit over there.

And although white is so strong that it looks impossible, black tries anyway and plays 29, but after white 36 he realizes it's hopeless: he passes. Now white is to move and he captures with 38. Black passes again. White plays at 40 and captures three black stones.

[Go to the next diagram](#)

The last moves



41=pass

42=pass

After white has captured the three black stones, it's black to move again. Black however still doesn't have a good move: his own territory is strong enough to resist every white attack and the white territory is too strong to have any chance of winning a point. Therefore, black passes and white is to move. But white has exactly the same problem: there's no good move left on the board for him as well: he passes too.

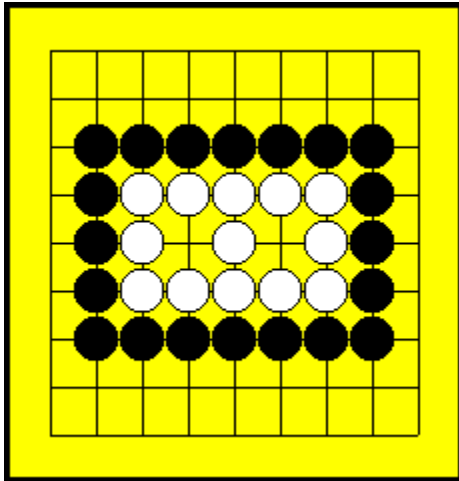
Both players now passed successively and this means the game is over: it's time to count who won. Black has surrounded 27 empty intersections and he has 14 stones on the board: a total of 41 points. White has surrounded 20 empty intersections and 20 stones on the board: a total of 40 points. The result is that black wins this game with $41 - 40 = 1$ point.

Go problems

In this chapter, you will find 12 go problems. They will illustrate some basic principles about go, like capture, eyes, life and death, seki, etc.

[Go to the first problem](#)

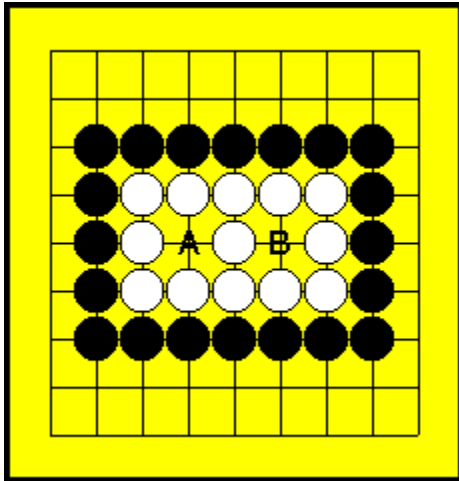
Problem 1



Can black capture the white stones?

[Go to the answer](#)

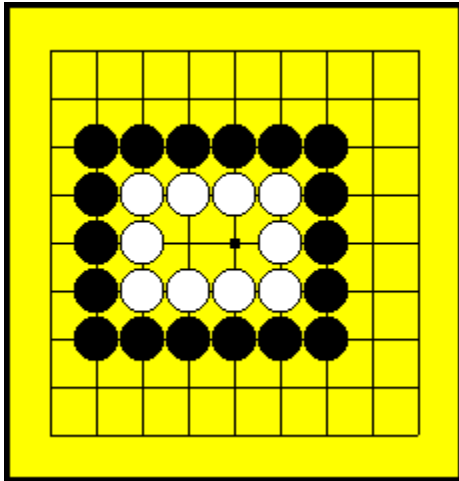
Answer to problem 1



No. The white group has two separate inside liberties (eyes) at 'A' and 'B'. Black is not allowed to play at either of these two points, because that would be a suicide move. Because of this, white cannot be captured and is alive.

[Go to the next problem](#)

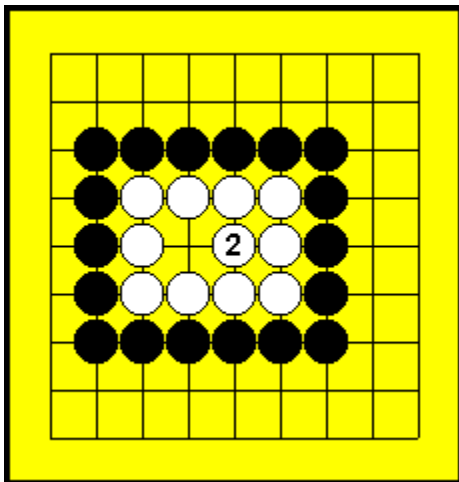
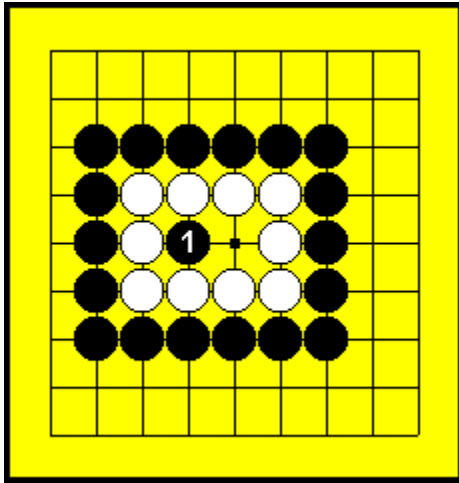
Problem 2



Can black capture the white stones?

[Go to the answer](#)

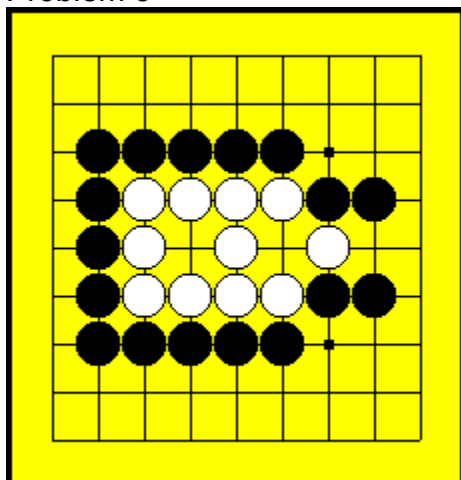
Answer to problem 2



Yes. Although the white group has two inside liberties (eyes), these liberties are not separated from each other! Black can occupy one of these liberties ('1' for example) and threaten to capture white. White can't do anything against this threat. Whether white captures the black stone or not, he will always have only one liberty left, so black can capture him immediately!

[Go to the next problem](#)

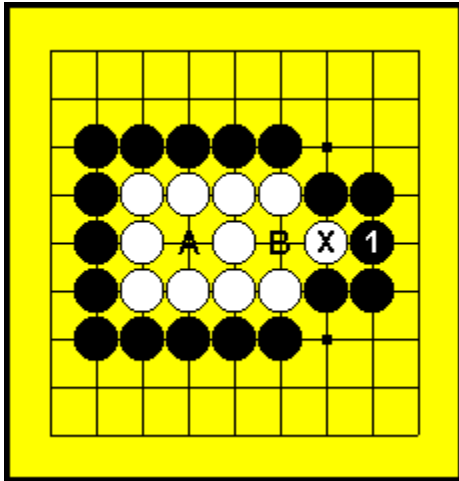
Problem 3



Can black capture the white stones?

[Go to the answer](#)

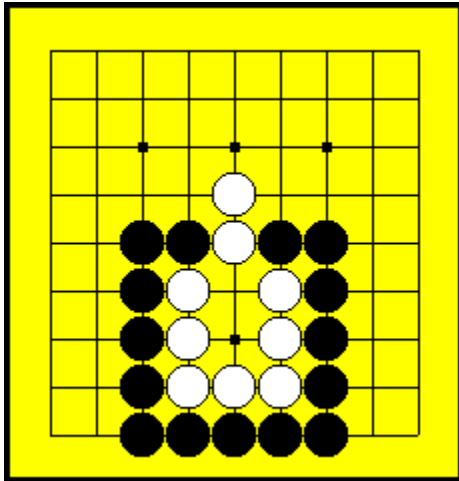
Answer to problem 3



Yes. Although the white group has two separate inside liberties (eyes) on 'A' and 'B', his group is not alive because his eye at 'B' is false. Black can play at '1', capture the white stone 'X' with his next move and then capture the whole group with his third move. There's nothing white can do to prevent this!

[Go to the next problem](#)

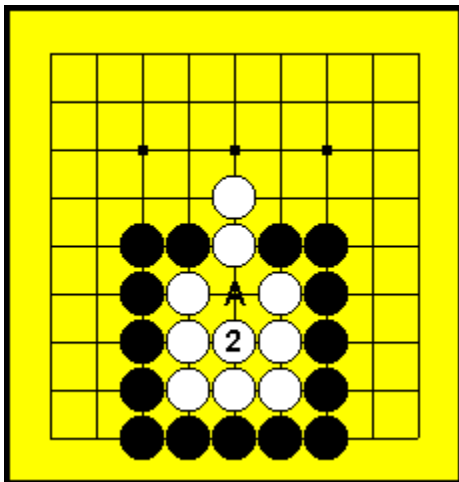
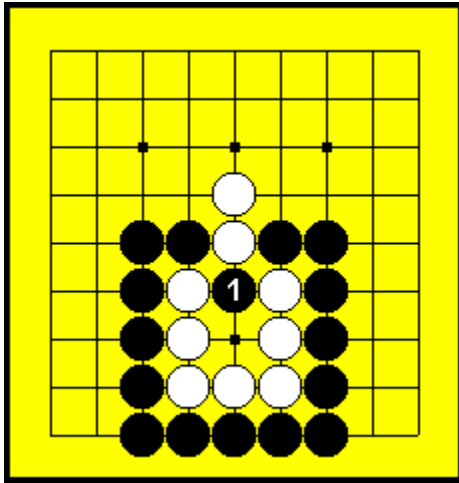
Problem 4



Can black capture the white stones?

[Go to the answer](#)

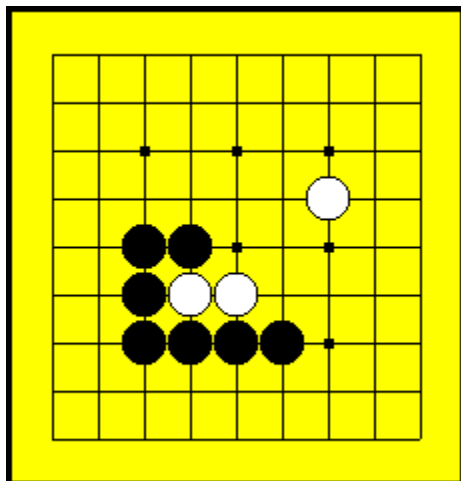
Answer to problem 4



Yes. Black can play at '1'; the white chain now only has one liberty left, and it looks like white has a possibility to escape by playing at '2' and capturing the black stone. But after this move white still has only one liberty, so black can capture this white group by playing 'A'. Go players call this a 'snapback' and a lot of inexperienced players have become a victim of this trick.

[Go to the next problem](#)

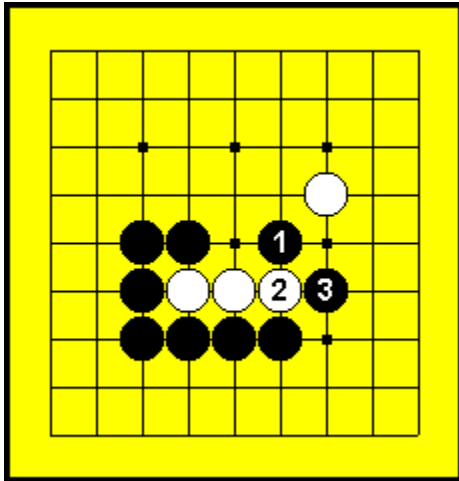
Problem 5



Can black capture the white stones?

[Go to the answer](#)

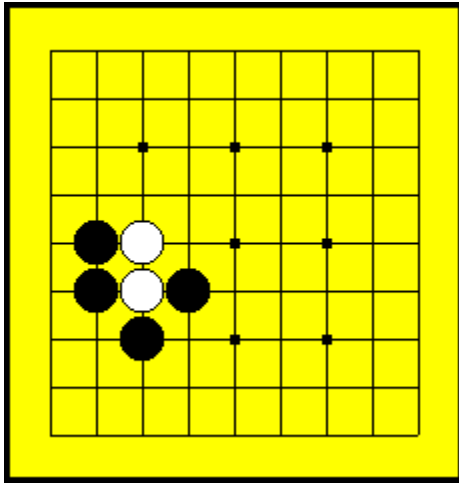
Answer to problem 5



Yes, black can play at '1'. The white group still has two liberties left, but white can't prevent the fact that black will capture his group eventually. If white tries to escape with '2', black plays at '3'. The white group now has only one liberty left and will be captured by black on his next move. Go players call a move like '1' a 'geta': a move that doesn't reduce the number of liberties from the group it wants to capture, but that makes sure it will be captured!

[Go to the next problem](#)

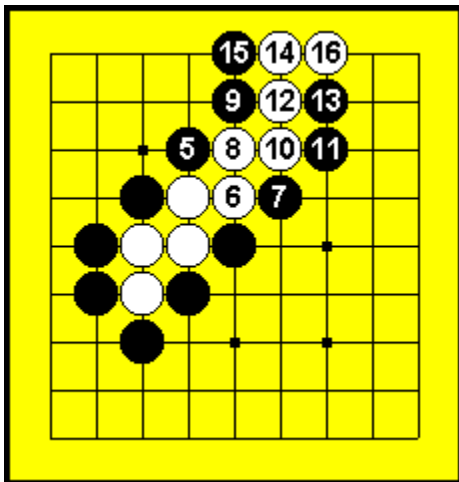
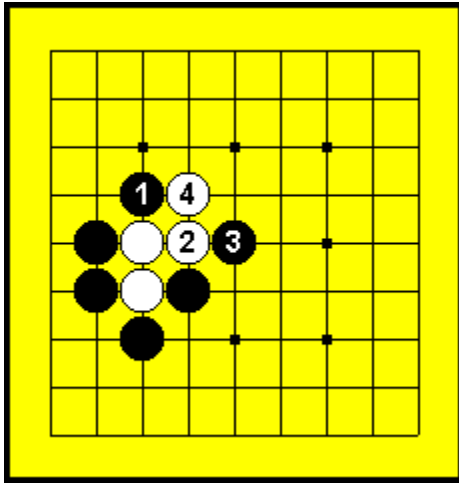
Problem 6



Can black capture the white stones?

[Go to the answer](#)

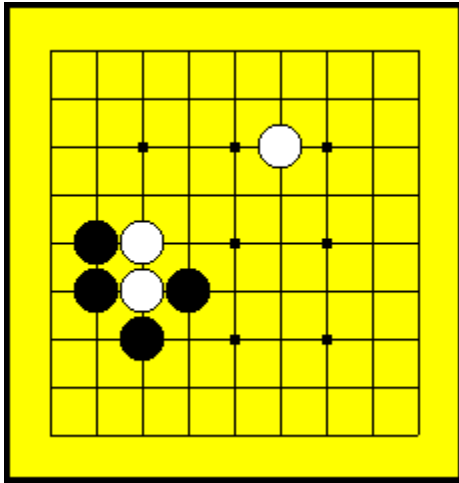
Answer to problem 6



Yes, black can play at '1'. White can try to escape by playing at '2', but black will just play at '3'. If white keeps trying to run away, this sequence of moves continues until black '15'. At this moment, whites hopes will be shattered: he can't escape any more. He can only try to play at 16, but that move doesn't increase his liberties: he still has only one liberty and will be captured. A situation like this one is called a 'shicho' or 'ladder'.

[Go to the next problem](#)

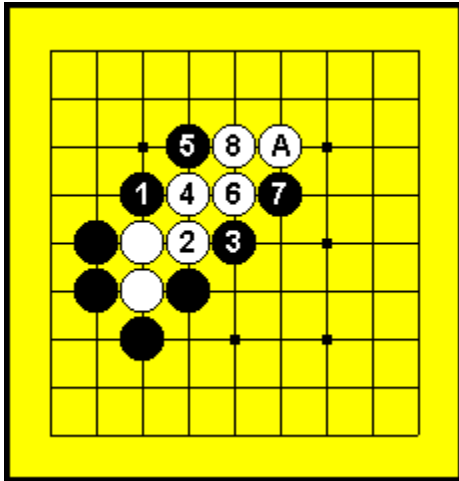
Problem 7



Can black capture the white stones?

[Go to the answer](#)

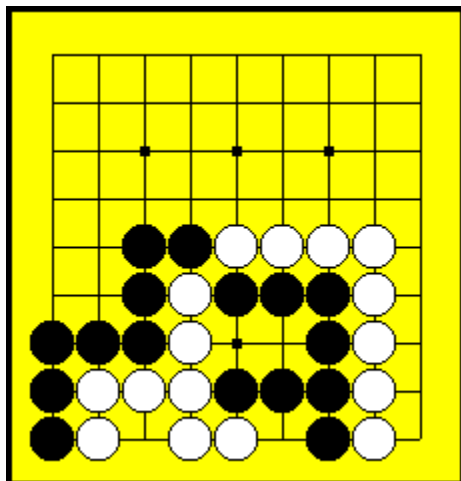
Answer to problem 7



No. This problem looks very similar to the previous one, but this time white has an extra stone at 'A'. Now white can save his group: at move '8' the ladder collides with the white stone at 'A' and now white has escaped! These situations are one of the great things in Go. You have to figure out this ladder before trying to escape with or capture a group in a ladder: it can cost you a lot of points (and probably the game) if you 'just try' and end up with a wrong ladder!

[Go to the next problem](#)

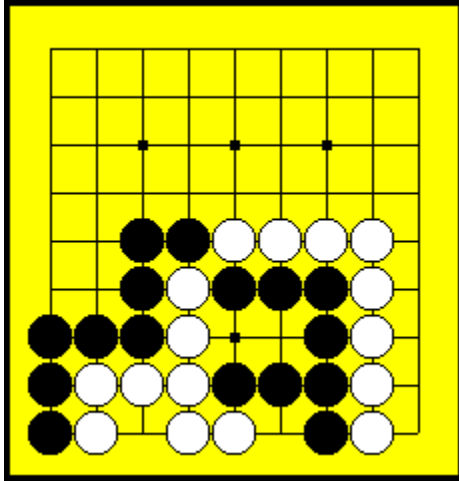
Problem 8



Black to move
What is his best move and why?

[Go to the answer](#)

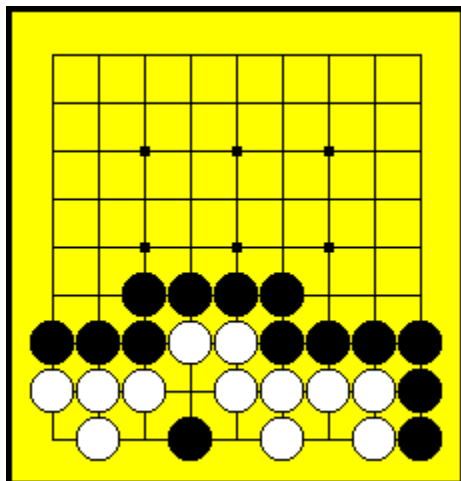
Answer to problem 8



Black has to play at '1'. Now the situation is a seki: both black and white have one eye and they also have one liberty in common. They will never be able to catch each other. If black played somewhere else (at 'A' for example) instead of at '1', white would play at '1' himself and catch the black group!

[Go to the next problem](#)

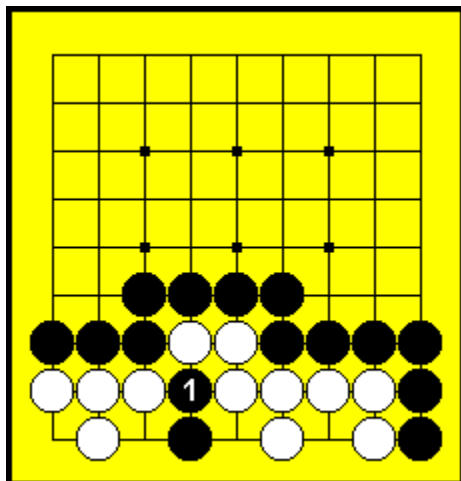
Problem 9



Black to move
What is his best move and why?

[Go to the answer](#)

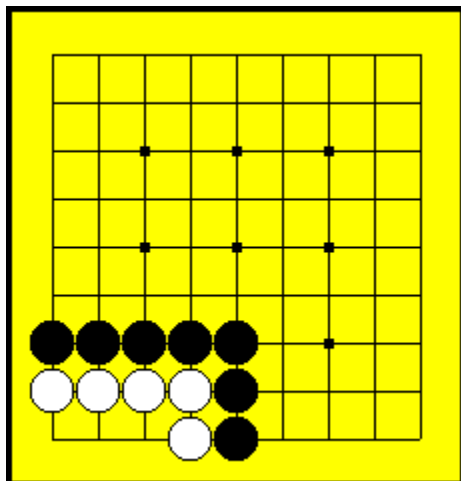
Answer to problem 9



Black has to play at '1'. Like the previous problem the result is a seki, because both black and white are unable to capture each other!

[Go to the next problem](#)

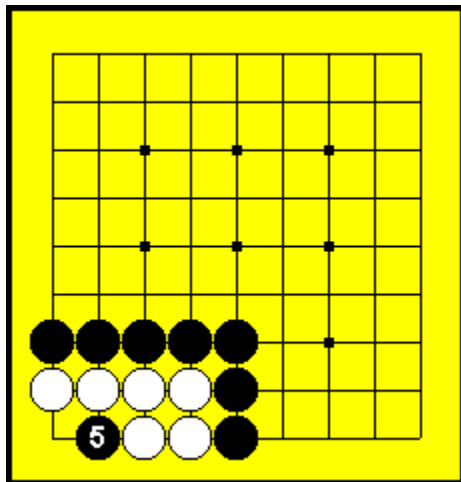
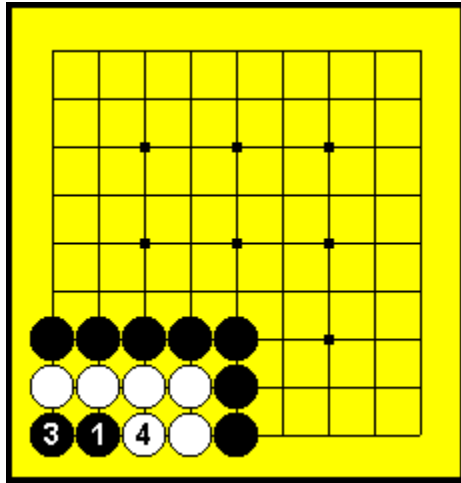
Problem 10



Can black capture the white stones?

[Go to the answer](#)

Answer to problem 10



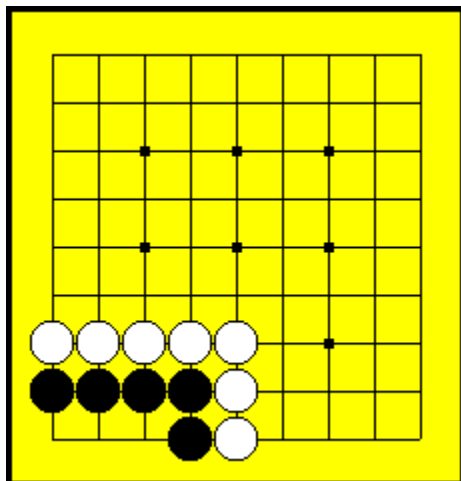
② =pass

Yes: black should play at '1'. White can't atari (reduce black's liberties to one), because he would atari himself too, so white passes. Now black plays at '3'. White now is in atari and he has to capture the black stones with '4'. Black now plays '5' at the place where black '1' was just captured, and the white group is in atari again. After this move, it doesn't matter whether white captures the stone or not: he has only one liberty left and will be captured immediately!

This kind of move is very important in Go: sacrificing a few stones to reduce a large eye from a group until this group can be captured!

[Go to the next problem](#)

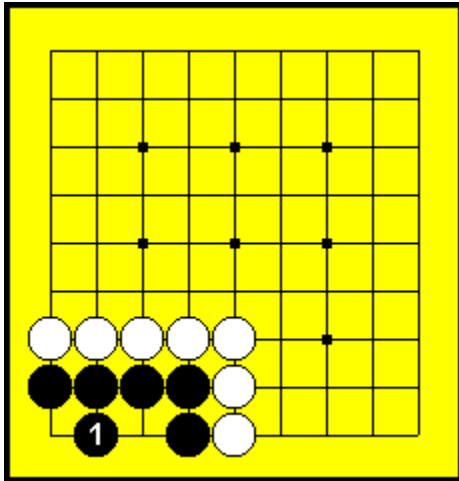
Problem 11



Does black have to play here, and if yes where?

[Go to the answer](#)

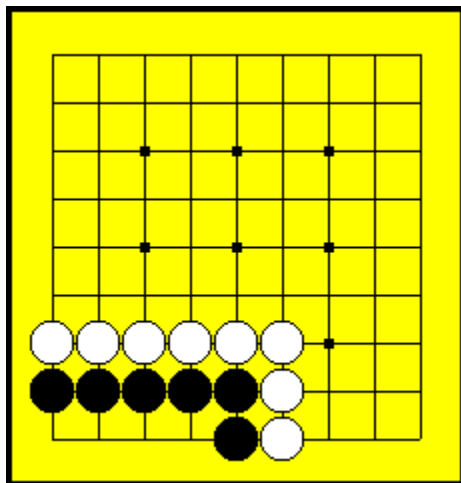
Answer to problem 11



Black has to play at '1'. As we saw in the previous problem, a group like this one can be captured by reducing the large eye by sacrificing a few stones. After black plays at '1', this is not possible any more: he now has two eyes. White will never be able to capture this group!

[Go to the next problem](#)

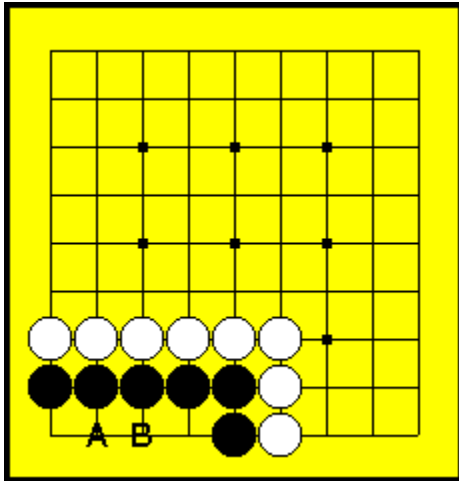
Problem 12



Does black have to play here, and if yes where?

[Go to the answer](#)

Answer to problem 12



No, black doesn't have to play here, because white is unable to catch the black group. If white would try and play at 'A', black plays at 'B' and he has two eyes. This means that black can never be captured again! As you can see, black can always make his group alive if white attacks it, so it is not necessary to defend his group before white tries to catch it. By the way, did you notice the difference from the previous problem? Here black has an eye with four liberties on a row!

This is the last problem
[Go back to the index](#)

About TurboGo

You should find TurboGo very easy to use. It should basically work like any other Windows program, so operating it should not give you any problems. If you think something should be done different, or if you don't understand something, please tell me about it so I can improve the next version of TurboGo.

By the way, don't be confused about the version number (3) of TurboGo for Windows 95. It is the first version for Windows 95, but I have released two DOS versions as well. I decided to give this version number 3, to avoid confusion with the DOS version.

There are only a few things in TurboGo that might need some explanation, and here they are:

- Windows with extra information about the game in progress
- Saving and loading games
- Language switch
- The speedbar
- Preferences
- Does TurboGo count wrong?

And finally, if you want to distribute TurboGo, please read the distribution requirements!

Windows with extra information

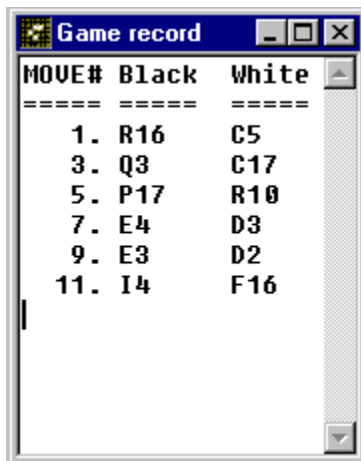
TurboGo provides a couple of windows that can give you some extra information about the game in progress. It may be a bit confusing which window does what, but I will try to explain. Just click on the window name you don't understand.

Please note that I have tried to name the windows as appropriately as possible. If you have better suggestions on how to name these windows, please tell me about it!

- Game information window
- Game record window
- Thinking status window
- Extra information window
- Move information window



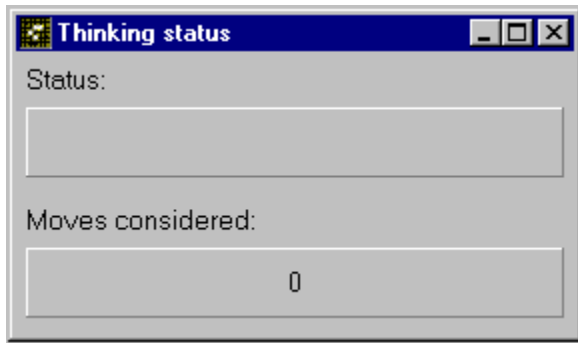
The game information window displays information about the game in progress, like who's to move, the names of both players, the number of prisoners taken etc.



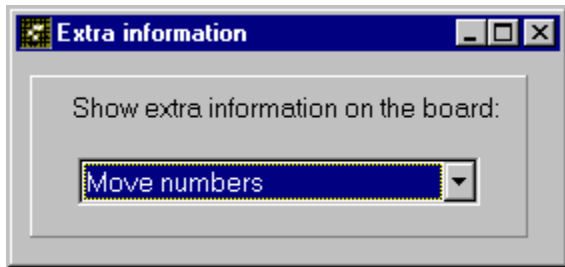
The image shows a window titled "Game record" with a standard Windows-style title bar. Inside the window, there is a table with three columns: "MOVE#", "Black", and "White". The table contains six rows of data, each representing a move in a game. The moves are listed in algebraic notation, with the move number, the piece and starting square for Black, and the piece and ending square for White.

MOVE#	Black	White
1.	R16	C5
3.	Q3	C17
5.	P17	R10
7.	E4	D3
9.	E3	D2
11.	I4	F16

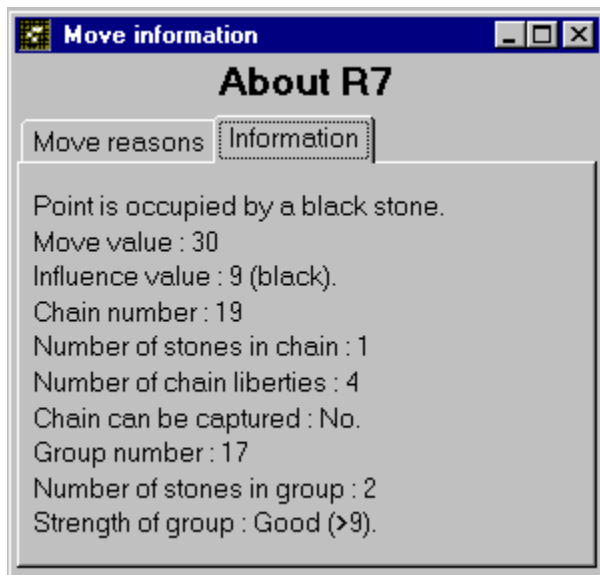
This window shows the moves that have been made in a regular notation. First the move number, and then the black and white moves, given in board coordinates. Remember that the coordinate A1 is in the lower left corner of the board.



The "thinking status" window shows what TurboGo is thinking about when it is considering what move it will play. Probably not the most useful window, but maybe funny to take a look at one or twice.



In this window, you can choose the type of information you would like to see on the board. You can choose between "no information", "dead groups", "influence", "laddercatchgroups", "liberties", "move numbers" and "move values".



The "move information" window is probably one of the most interesting windows. First of all, you will have to select a point on the board. You do this by clicking on it with your right mouse button. The window is divided in two parts. The first part, "Move reasons" will tell you in plain English why TurboGo played a certain move and why it considered playing on certain other points. The second part, "Information", gives information about the point you selected, like the status of the stone, the number of liberties it has etc.

Saving and loading games

TurboGo gives you the option to save your games to disk and load them from disk again. TurboGo writes the games to disk in it's own file format.

At this moment, TurboGo does not support the "Standard Go Format", but it is one of the items on my wishlist. I will probably implement this feature in a future version of TurboGo.

Language switch

TurboGo can work in two languages: English and Dutch. In the preferences window, you can select either of the two. Please note that you will have to restart TurboGo for this option to work!

The speedbar



The speedbar gives you fast access to the functions that are most often used in TurboGo like "New Game", "Pass", "Take back" etc. You can adjust the appearance of the speedbar in the "Preferences Window".

Preferences

In the Preferences window, you can change the appearance of TurboGo. For example, you can give the board another color, or you could change the language or the playing strength. Please note that only the registered version will save your preferences to disk. The shareware version does not support this feature: every time you start TurboGo it will use it's own default values.

The preferences window is divided in two parts

General. In this section, you can change these features:

- **Playing level.** This varies from level 1 (Weak/Fast) to level 5 (Stronger/slow). In the shareware version, you can only choose between levels 1, 2 and 3. Only the registered version supports level 4 and 5.
- **Language.** You can choose between English and Dutch. A German language version will probably be released later this year.
- **Show tooltips.** Tooltips are the small yellow "help balloons" that you see when you leave your mouse pointer over a button. Although they can be useful if you don't understand the meaning of a certain button, they can also be pretty annoying. You have the option to turn them on or off.
- **Speedbar.** The speedbar gives you access to the most used functions in TurboGo. You can alter the appearance of the speedbar here. You can have the speedbar on the left side of your screen, on the top of your screen, or you can choose not to see the speedbar at all.

Board. This is the second section, where you can change the following options:

- **Board color** gives you the opportunity to select a background color for the board.
- **Show coordinates** indicates whether you want to see coordinates drawn around the board.
- **Last move indicator.** This is the small circle that indicates where the last move was played. You can indicate whether you want to see this indicator in play and replay mode, and what color it should be.

Does TurboGo count wrong?

One of the most asked questions is: "Does TurboGo count wrong?"

The answer is simple: No (at least not to my knowledge). Please note that TurboGo counts according to the chinese rules, where most human players use the japanese rules. If you want to know why TurboGo counts the chinese way and what the difference is, please read the page "[About counting](#)".

Playing strength

TurboGo is not a very strong Go player although it has had several pretty good results in computer go tournaments. Unfortunately, this lack of playing strength goes for all Go playing computer go programs. There are many reasons that make Go a very difficult game for computers.

Every average human player should not have too many trouble beating a computer go program. But the beauty of Go is that this does not make it uninteresting for human players to play against computer Go programs, because Go knows the principle of handicap games. I have seen very strong players enjoying themselves trying to beat a computer Go program, giving it 20 stones or more handicap.

Many Reasons

The rules of Go are very straightforward, so why is Go so hard to play for computers? The best way to show this, is to compare it to the game of chess. As you may know, chess programs have beaten the human world champion, and will beat almost every human chess player consistently. So what are the differences between Go and chess that make programming Go so much harder?

- **Board size.** The board size in Go (a 19 x 19 grid = 361 intersections) is much greater than in chess (8 x 8 = 64 squares).
- **Number of legal moves.** This is the reason that in Go, you will usually have 200 to 300 legal moves where you can play your stone, where in chess you will have about 35. Chess programs rely heavily on "brute force", meaning that they will simply calculate every possible move sequence there is until they reach a certain depth. Since Go has many more legal moves, this is simply not possible.
- **Object of the game.** The goal in chess is easy: capture the king. This makes it much more easy to evaluate a given board position. In Go, the object is to make more territory than your opponent. If you want to evaluate this, you need a lot of data, like who owns which territory, whether groups are dead or alive, whether stones are captured, etc. Board positions are much more difficult to evaluate in Go than in chess.
- **Battles.** This may be something chess players may not agree with, but in my opinion, chess usually is one single battlefield. Go usually has many battles being fought simultaneously on the board. In Go, usually four different battles will start in the four corners, and they will spread to the rest of the board, causing even more battles to start. All these battles will have their influence on each other. While fighting a certain battle, you will have to consider what influence this battle will have on the other battles. If you have only one battle to worry about (like in chess), that is much more simple.

With the above in mind, it seems that Artificial Intelligence (AI) will be the only way to make strong computer go programs. At this moment, AI is making strong progress, but is not far enough to create these strong computer go programs. In the end, it will be a combination of AI (for the global view on the whole board) and brute force (to figure out local problems) that will create the strongest computer go programs.

My personal prediction? Maybe, just maybe, we will have a computer go program that will play on the amateur 1-Dan level in the year 2020. This would not even be a very strong program, but it would be adequate to beat most human players. But I wouldn't be surprised if it would take even longer, until the year 2050 or so. Fortunately, there is still handicap go!

Computer Go Tournaments

TurboGo has participated in several Computer Go Tournaments. Here are the results it achieved in the European Computer Go Championships:

1993 (Prague, Czech Republic). Shared 3rd place.

1994 (Maastricht, The Netherlands). 3rd Place.

1995 (Tuchola, Poland). 2nd Place.

In 1996, TurboGo did not participate in any Computer Go Tournament, but it will participate in the 1997 European Go Computer Championship in Marseille, France. Since TurboGo keeps getting better and better, I hope it will do pretty good there!

About counting

How does TurboGo count?

As I already told you, Go has two different ways to count the final score of a game: the Japanese way and the Chinese way. TurboGo, as almost every other computer go program, uses the Chinese way to count the score. The reason for this is that the Chinese way of counting is easier to learn and understand than the Japanese way, and therefore it's more suitable for inexperienced players to use.

What is chinese counting?

In chinese counting, you count the score by adding the number of stones a player has on the board and the number of empty intersections that a player has enclosed. As opposed to japanese counting, prisoners are not counted; this is compensated for in chinese counting because the player who has captured the most stones during the game will be the player with the most stones on the board during counting.

What is japanese counting?

In japanese counting the number of points a player has is defined as the number of empty intersections he enclosed and the stones he captured during the game. The number of stones a player has on the board at the end of the game doesn't matter.

Incidentally: if you just want to decide who wins the game, it usually doesn't matter whether you count japanese or chinese: in 99.9% of the games the same player will win. It would be too intricate to explain why, but you can take my word for it!

Why does TurboGo count the Chinese way?

The reason that TurboGo (like most Go playing computer programs) counts the chinese way is that this is much more simple for computers. In order to count correctly the japanese way, you have to be sure whether the groups are dead or alive, without spending any additional moves. Unfortunately, deciding whether a group is dead or alive is very difficult for computerprograms. In about 95% of the cases, TurboGo is correct in this determination, but in 5% it is not. This is the cause that japanese counting goes wrong occasionally, and that is the reason it is not implemented in TurboGo.

Chinese counting is much easier for computers: you simply must capture every enemy stone that you think is dead. If you don't remove it, it is considered alive during counting. Since adding stones in your territory does not cost you any points, this is not a problem. Almost every computer go tournament is played according to these chinese rules.

The biggest board (19 by 19) is the most common board and (almost always) used at tournaments. For beginning players, this board has the drawback that a game can last quite long and the game can be very confusing, compared to the smaller boards. Beginning or inexperienced players are therefore strongly advised to start by playing a number of games on the smaller (9 by 9) board. Only if you feel comfortable on this board and understand everything about groups, liberties and capture, you can try playing on the 13 by 13 or even the 19 by 19 board.

Please send all your comments and questions to:

Arnoud van der Loeff
P.O. Box 335
2000 AH Haarlem
The Netherlands

URL : <http://www.xs4all.nl/~arnoudlf>
E-mail: arnoudlf@xs4all.nl
or: arnoud@kagi.com

Please note that the above P.O. Box should be a more stable mailing address than my current home address. But if you prefer sending letters to my current home address anyway, here it is:

Arnoud van der Loeff
B. von Suttnerstraat 229
2037 LL Haarlem
The Netherlands

First of all, your registration will encourage me to keep improving TurboGo. I have a lot of ideas and possibilities to improve TurboGo, and your comments and registrations will encourage me to keep working on the program. But the benefits are not only for me.

Registering TurboGo will give you these benefits:

- The registered version will not show the registration reminder.
- The registered version will enable you to choose between all the playing levels
- In the registered version, all your preferences and window positions will be saved.
- If you provide me with your e-mail address, I will notify you with any updates about TurboGo. Don't forget: your serial number will also work with newer versions of TurboGo for Windows 95!

Distributing TurboGo

I can only encourage distribution of the shareware version of TurboGo for Windows 95, as long as you follow these simple rules:

- **DO NOT DISTRIBUTE A SERIAL NUMBER WITH TURBOGO.** A serial number is a number that will turn TurboGo into a registered version and has been issued to one specific registered user. This serial number is stored in the TURBOGO.INI file. The shareware version does not use the TURBOGO.INI file, so you should never distribute this file together with TurboGo. Naturally, you are not allowed to distribute the serial number in any other way as well!
- You must make absolutely clear that you are distributing the SHAREWARE version of TurboGo, and that the user is required to pay a registration fee to me if he or she keeps using the program.
- It is very important to me that users get the latest version of TurboGo. Please check regularly on my homepage whether a more recent version is available. Or you can send me an e-mail, and I will keep you updated whenever I release a new version.
- You must make sure that you distribute ALL files **UNMODIFIED**. You should always distribute these seven files together: *TURBOGO.EXE*, *TURBOGO.HLP*, *README.TXT*, *LEESMIJ.TXT*, *TURBOGO.DAT*, *REGISTER.EXE* and *REGISTER.HLP*. You are not allowed to change anything in these files. If you want to add another text file yourself, no problem. **PLEASE NOTE THAT YOU ARE NOT ALLOWED TO DISTRIBUTE THE TURBOGO.INI FILE, SINCE ONLY THE REGISTERED VERSION USES THIS FILE!**
- Naturally, you can charge a nominal fee for the distribution of TurboGo. I consider a fee of US\$5 (5 American Dollars) the maximum for a diskette with TurboGo, and US\$2.5 (2.5 American Dollars) per program for a CD-ROM. I consider any amount above that unreasonable. If you want to distribute TurboGo for any higher amount, you do NOT have my permission.

If you want to distribute TurboGo, but for some reason can not comply with these rules, please contact me and we'll see if we can work something out.

Internet links

First of all, I will have to give you my own TurboGo homepage. Check this page regularly for updates or news about TurboGo!

Arnoud's Official TurboGo homepage

<http://www.xs4all.nl/~arnoudf>

The list below is a list with, in my personal opinion, the most important internet pages about Go. They should be able to provide you with all the information, addresses etc. that you might need. Please note that, by the time you read this, some of these pages may have been moved or that they simply don't exist any more.

The Web Go Page Index from Ken Warkentyne

<http://ltiwww.epfl.ch/~warkent/go/golinks.html>

The Yahoo index page on Go

http://www.yahoo.com/Recreation/Games/Board_Games/Go/

Go Clubs and Associations in Europe

<http://eiunix.tuwien.ac.at/~michael/go/europe.html>

Jan van der Steen's excellent site

<http://www.cwi.nl/~jansteen/go/>

American Go Association

<http://www.usgo.org/>

Australian Go Association (AGA)

<http://www.adfa.oz.au/~dle/>

Canadian Go Association

<http://www.uwinnipeg.ca/~asbc/CGA/>

British Go Association

<http://www.britgo.demon.co.uk/>

Deutscher Go Bund e. V.

<http://www.zpr.uni-koeln.de/~gawron/dgob/>

Fédération Française de Go

<http://www710.univ-lyon1.fr/~ffg>

Nederlandse Go Bond

<http://www.rug.nl/extern/gobond/>

INHOUDSOPGAVE



Voorwoord

TurboGo registreren

De spelregels van Go

Speladviezen

Een voorbeeldpartij

Go problemen

Over TurboGo

Over tellen

Speelsterkte

Voorwoord

Go is een spel voor twee personen. In China en Japan is het net zo populair als schaken en dammen in de Westerse landen. Over de ontstaansgeschiedenis van Go doen vele legendes de ronde. Eén daarvan schrijft het ontstaan van Go toe aan de Chinese keizer Shun, die heerste van 2255 tot 2205 v. Chr. Hij zou het spel hebben bedacht in een poging daarmee de intelligentie en het denkvermogen van zijn zoon te stimuleren. Sindsdien is het spel wijd verspreid geraakt in Azië, en tegenwoordig krijgt Go ook in de Westerse landen een steeds grotere groep aanhangers. De grote voordelen van Go ten opzichte van schaken en dammen vindt men dat remises (in Go 'jigo' genoemd) nauwelijks voorkomen, een goed handicap-systeem bij partijen tussen spelers van verschillende sterktes, een oneindig aantal mogelijkheden en partijsituaties en een grote diversiteit aan gevechten en strategieën.

TurboGo is een Go-programma voor de computer. Het programma is met nadruk geschreven voor beginnende spelers. Om die reden beschikt TurboGo dan ook over een uitgebreide helpfunctie, waarin o.a. zijn opgenomen alle spelregels, speeladviezen, een voorbeeldpartij en een aantal go-problemen.

TurboGo registreren

TurboGo is shareware. Als het programma u bevalt en u wilt het blijven gebruiken, dan kunt u TurboGo registreren. Uw registratie geeft u vele voordelen. Het registratiebedrag is f 50,-- (50 Nederlandse guldens) of US\$30 (30 Amerikaanse dollars). Geregistreerde gebruikers van de DOS-versie van TurboGo kunnen deze Windows 95 versie registreren voor het halve bedrag: f 25,-- of US\$15. Uw registratie blijft geldig voor alle toekomstige versies van TurboGo voor Windows 95. U heeft de volgende twee mogelijkheden voor uw betaling:

Rechtstreeks bij mij

U kunt zich rechtstreeks bij mij registreren door:

- 50 gulden over te maken op mijn postgirorekening: 51.90.266, t.n.v. W.A.D. van der Loeff te Haarlem (The Netherlands),
- of
- door het geld contant in een enveloppe naar mij toe te zenden. Maar aangezien dit een nogal riskante manier is, is het misschien verstandiger om in plaats daarvan van Kagi gebruik te maken (zie hieronder).

In beide gevallen stuur ik u uw persoonlijke registratienummer zodra ik uw registratie ontvangen heb. Met dit registratienummer kunt u TurboGo zelf registreren, en het zal direct volledig functioneren, zonder sharewarebeperkingen.

Stuur mij s.v.p. geen cheques. Als u op een andere wijze wilt betalen dan hierboven omschreven, betaal dan s.v.p. via Kagi.

Kagi Shareware

Kagi is een bedrijf dat gespecialiseerd is in het verwerken van betalingen, en bevindt zich in de Verenigde Staten. Kagi kan veel verschillende betaalmethodes aan als u TurboGo wilt registreren, zoals credit cards, betaalopdrachten, cheques, contant geld etc. Om TurboGo via Kagi te registreren volgt u de onderstaande stappen:

- Start het programma register.exe. Dit programma vindt u in de TurboGo directory.
- Vul de gevraagde informatie in en kies de betalingswijze. Bij alle betalingswijzen kunt u het programma register.exe het uiteindelijke betalingsformulier laten uitprinten, daarna kunt u het formulier, vergezeld van uw betaling, naar Kagi opsturen. Gevoelige informatie, zoals uw credit card nummer, wordt ter beveiliging versleuteld opgeslagen en is dus niet zomaar voor iedereen toegankelijk. Bestellingen via uw credit card kunt u (uiteraard ook versleuteld) ook via e-mail naar Kagi toesturen: dit is de snelste methode.
- Zodra Kagi uw betaling ontvangen heeft, sturen ze u een bevestiging dat uw registratie ontvangen is. Op deze bevestiging staat nog NIET uw registratienummer.
- Tegelijkertijd sturen ze mij een kopie van deze bevestiging. Zodra ik dit bericht binnenkrijg, stuur ik u uw persoonlijke registratienummer voor TurboGo.

Stuur a.u.b. geen vragen over TurboGo aan Kagi. Zij kunnen uitsluitend uw registratie behandelen. Stuur al uw vragen of opmerkingen over TurboGo altijd rechtstreeks naar mij!

De spelregels van Go

De spelregels van Go zijn erg eenvoudig. Lees de informatie in de volgende links en u kunt meteen beginnen te spelen!

[Het materiaal](#)

[Het doel van Go](#)

[Een zet doen](#)

[Ketens](#)

[Vrijheden](#)

[Slaan](#)

[De Ko-regel](#)

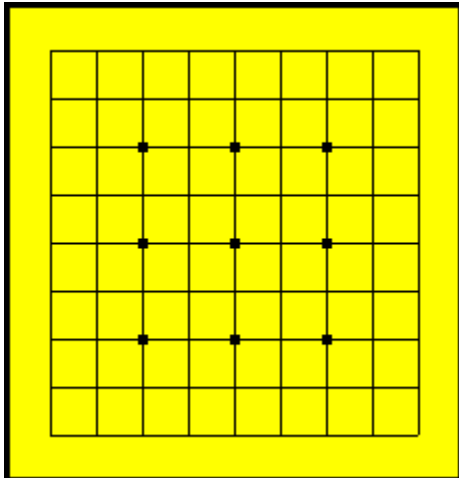
[Zelfmoord](#)

[Passen](#)

[Voorgiftstenen](#)

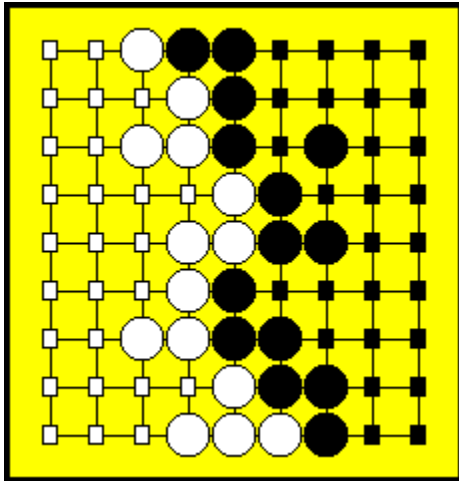
Het materiaal

Go wordt gespeeld op een bord met een gelijk aantal horizontale en verticale lijnen. Het meest gebruikelijke aantal lijnen is 9, 13 of 19. Een beschrijving van de verschillende borden kunt u lezen [op pagina 18](#). Als voorbeeld wordt hieronder een bord van 9 bij 9 lijnen getekend:



Bij de verdere uitleg van de regels zullen wij dit bordformaat gebruiken. De spelregels zijn bij alle bordformaten echter gelijk. Er wordt gespeeld op de snijpunten van de lijnen (op dit bord dus 81) met witte en zwarte stenen, die in voldoende mate aanwezig zijn.

Het doel van Go

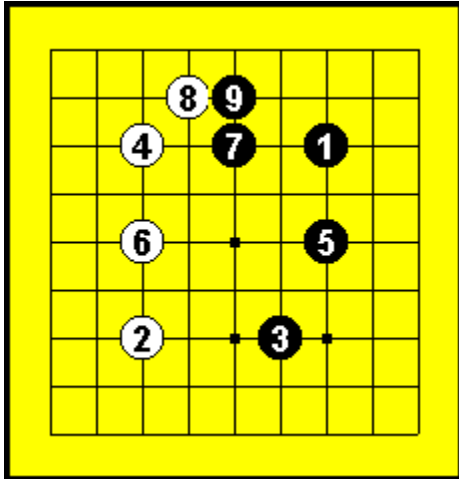


Op dit bord is een voorbeeld van een eindstand van een Go-partij te zien. De twee spelers hebben het bord in stukken verdeeld. Wit heeft links 26 onbezette kruispunten afgegrensd (ook de rand telt mee) en heeft 14 stenen op het bord staan: een totaal van 40 punten. Zwart heeft aan de rechterzijde 27 onbezette kruispunten afgegrensd en 14 stenen op het bord staan, een totaal van 41 punten. Degene met de meeste punten wint, dus zwart wint deze partij met $41 - 40 = 1$ punt!

Voor de volledigheid nog even dit: hoewel de regels van Go in de hele wereld gelijk zijn, zijn er twee manieren van tellen: de Chinese en de Japanse wijze. TurboGo maakt gebruik van de Chinese wijze. De reden daarvoor en het verschil tussen beide manieren van tellen staat beschreven op de pagina "[Over tellen](#)".

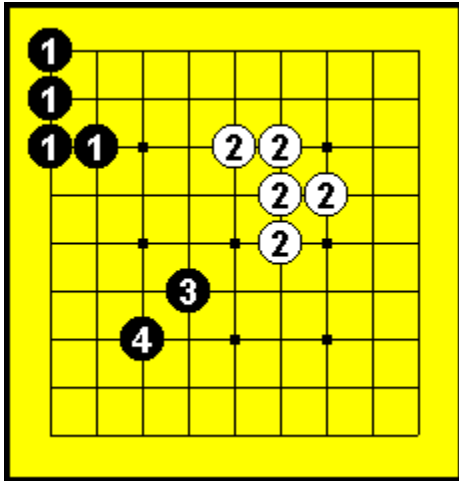
Een zet doen

Bij de aanvang is het bord leeg. Stenen worden gezet op de kruispunten van de lijnen. Als een steen eenmaal op het bord is gezet, wordt hij nooit meer verplaatst, tenzij hij geslagen wordt.



Zwart begint met het plaatsen van een steen op een onbezet kruispunt, bijvoorbeeld de met 1 gemerkte steen. Hierna mag wit een steen op het bord zetten (2 bijvoorbeeld), daarna zwart weer (3), enzovoorts. Een voorbeeld van het begin van een partij is hieronder weergegeven: de zetten zijn genummerd om de gespeelde volgorde aan te geven. Het is niet toegestaan om een steen op een kruispunt te spelen dat al bezet is!

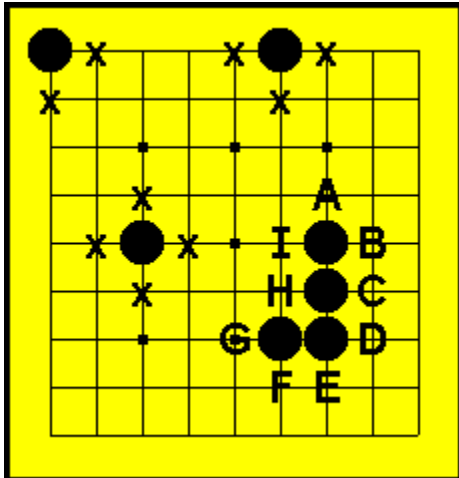
Ketens



Stenen van één kleur vormen een keten, wanneer zij langs horizontale of verticale lijnstukjes met elkaar verbonden zijn. Zo vormen de vier met '1' gemerkte stenen één keten. Ook de vijf met '2' gemerkte stenen vormen één keten. De stenen '3' en '4' zijn niet horizontaal of vertikaal met elkaar verbonden en vormen dus twee afzonderlijke ketens!

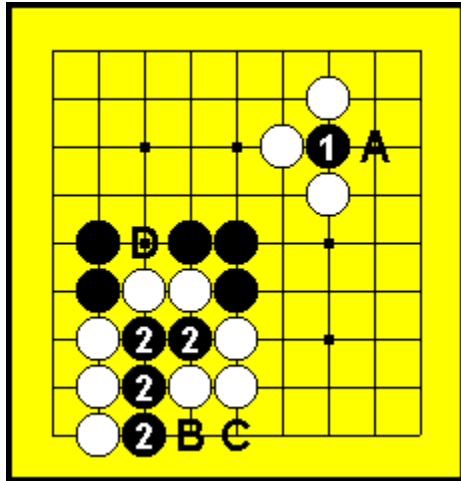
Vrijheden

De vrijheden van een steen of keten zijn de onbezette punten, die horizontaal of vertikaal aan deze steen of keten grenzen. Eén steen ergens midden op het bord heeft vier vrijheden, een steen aan de rand drie en een steen in de hoek twee: zie de met X gemerkte punten. De keten van vier stenen heeft 9 vrijheden: gemerkt A t/m I.



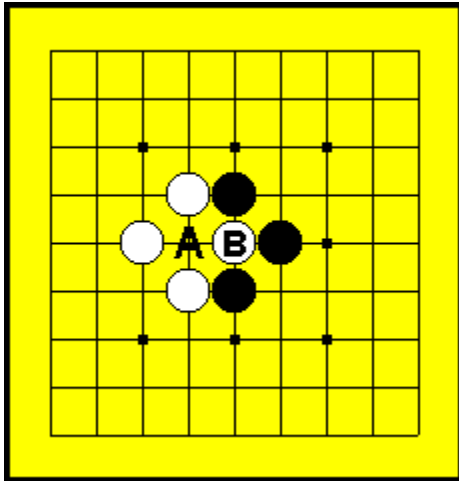
Indien een steen of keten geen vrijheden meer heeft, wordt deze van het bord genomen. Heeft een steen of keten nog slechts één vrijheid, dan zeggen wij dat deze 'atari' staat; dat wil zeggen dat deze door de tegenstander in één zet geslagen kan worden.

Slaan



Wanneer men met een zet de laatste vrijheid van een vijandelijke steen of keten bezet, dan neemt men deze van het bord en bewaart de aldus geslagen steen of stenen ('gevangen') tot het einde van de partij. Zo kan wit de met '1' gemerkte zwarte steen vangen door op A te spelen. Ook de zwarte met '2' gemerkte keten kan wit vangen, door deze met B zijn laatste vrijheid af te nemen. Zwart kan hier niet aan ontsnappen door zelf op B te spelen: wit speelt dan op C en slaat de vijf zwarte stenen. Zwart heeft echter wel een andere ontsnappingsmogelijkheid: door op D te spelen slaat hij twee witte stenen en heeft zijn keten weer drie vrijheden!

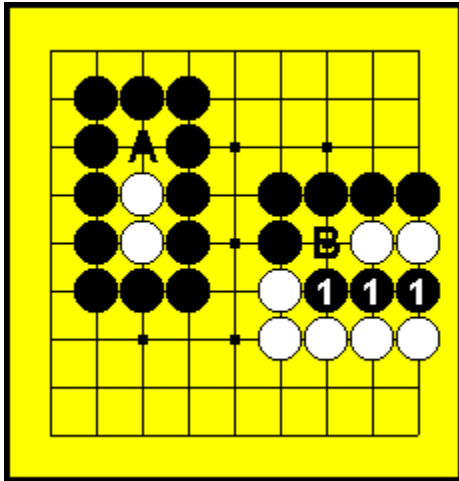
De Ko-regel



Bij het slaan van één steen kan nog een speciale situatie ontstaan: zwart kan op A spelen en daarmee de witte steen (gemarkt met 'B') slaan. Wit is nu aan zet. Wit zou nu op B kunnen spelen en daarmee de zwarte steen weer slaan, waardoor weer dezelfde positie op het bord zou komen te staan. Zwart zou nu de witte steen weer kunnen slaan en dit zou in principe eeuwig kunnen duren. Deze situatie wordt een ko genoemd.

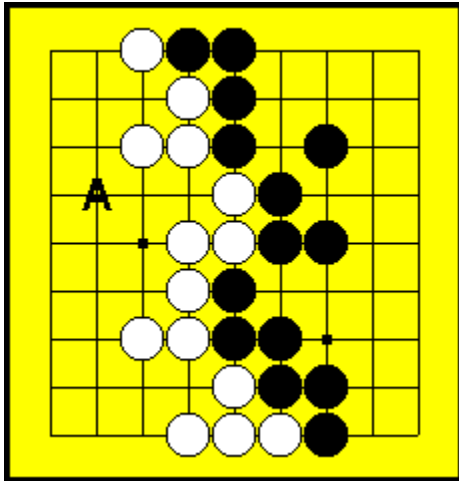
Om deze herhaling van zetten te voorkomen is de ko-regel ingesteld. Deze bepaalt dat het herhalen van een positie op het bord verboden is. Nadat zwart met A de witte steen heeft geslagen, mag wit niet direct met B zwart weer slaan; hij moet ergens anders spelen. Hierdoor is zwart in staat om, door zelf op B te spelen, zijn steen meer vrijheden te geven. Doet zwart dat niet, dan mag wit de steen weer slaan omdat de bordpositie nu is veranderd!

Zelfmoord



Het is niet toegestaan om van een eigen steen of keten de laatste vrijheid af te nemen, tenzij deze zet tegelijkertijd de laatste vrijheid van een steen of keten van de tegenstander afneemt. In deze bordsituatie mag wit niet op A spelen, aangezien deze witte keten dan geen vrijheden meer heeft, terwijl de omliggende zwarte keten nog voldoende vrijheden heeft. Wit mag wèl op B spelen: wit neemt met deze zet weliswaar van zijn keten de laatste vrijheid af, maar tegelijkertijd heeft ook de zwarte met 1 gemerkte keten geen vrijheden meer. Deze zwarte keten wordt nu van het bord afgenomen ('geslagen') en de witte keten beschikt nu weer over drie vrijheden!

Passen



De bovenstaande partijsituatie zijn we al tegengekomen in het hoofdstuk over het doel van Go. In deze partij is wit aan zet, maar heeft eigenlijk geen goede zet. Wit zou een zet in zijn eigen gebied kunnen spelen, bijvoorbeeld op A, maar dit heeft weinig zin: het maakt voor het tellen van de eindstand geen verschil of het een leeg punt is dat door wit omsingeld is of dat er een witte steen op dat punt staat: in beide gevallen telt 'A' als één punt voor wit.

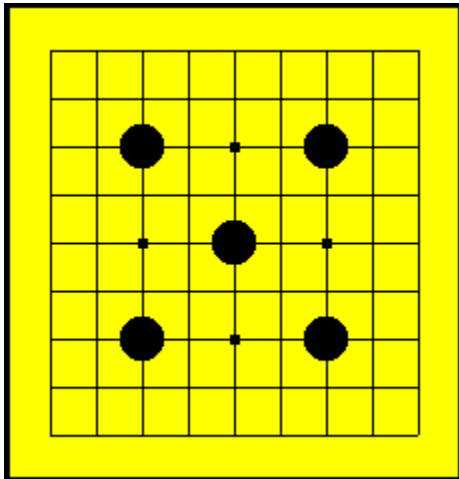
Wit zou ook in het zwarte gebied kunnen spelen, maar de zwarte overmacht is daar zo groot dat de witte steen ongetwijfeld gevangen zal worden. De witte speler zal dan ook passen. Dat houdt in dat wit geen zet doet en dat de beurt naar zwart gaat. Zwart mag nu dus een zet doen, maar ziet zich voor hetzelfde probleem geplaatst als wit: ook voor hem is er geen zet meer waarmee hij nog een punt kan verdienen; zwart zal ook passen.

Beide spelers hebben nu na elkaar gepast. Dit betekent dat de partij is afgelopen en dat er geteld kan worden. Lees voor tellen de pagina over het doel van Go.

Voorgiftstenen

Een van de leuke kanten van Go is de mogelijkheid om het verschil in speelsterkte tussen de spelers te compenseren door de zwakkere speler een aantal stenen 'voor' te geven. Dit aantal wordt zo gekozen dat beide spelers evenveel kans hebben de partij te winnen. Op deze manier is een dergelijke partij voor beide spelers interessant en kan de zwakkere speler de technieken van de sterkere speler bestuderen, waardoor ook hij snel sterker zal worden. Naarmate het sterkteverschil tussen de spelers groter is zal de zwakkere speler meer stenen voor nodig hebben.

De zwakkere speler speelt altijd met zwart. De voorgiftstenen staan altijd op een vaste plaats. TurboGo zal de voorgiftstenen altijd op de juiste plaats neerzetten. Nadat de voorgiftstenen geplaatst zijn mag wit de eerste zet doen. Het maximum aantal voorgiftstenen is 9.



Een voorbeeld: 5 stenen voorgift

Speladviezen

De beste manier om een betere go-speler te worden is natuurlijk door veel partijen te spelen. Het is sterk aan te raden om behalve tegen de computer ook tegen menselijke tegenstanders te spelen. U kunt hiervoor contact opnemen met de Nederlandse Go Bond. Voor andere adressen kunt u waarschijnlijk het beste op Internet zoeken: op deze links moet u een recente adreslijst kunnen vinden.

Tevens doet u er goed aan om een boek over Go aan te schaffen, waarbij ik de volgende aan kan raden:

- 'Go, een spel voor iedereen', geschreven door Frank Janssen en Frank Herzen, uitg. BZZTOH. Verkrijgbaar bij de betere boekhandel.
- 'Go voor beginners', geschreven door Kaoru Iwamoto, uitgeverij Het Spectrum. Ook dit boek is verkrijgbaar bij de betere boekhandel.
- Het tijdschrift 'Go'. Dit tweemaandelijks tijdschrift ontvangt u door lid te worden van de Nederlandse Go Bond.

Verder zijn er nog een aantal algemene speladviezen als u een betere speler wilt worden.

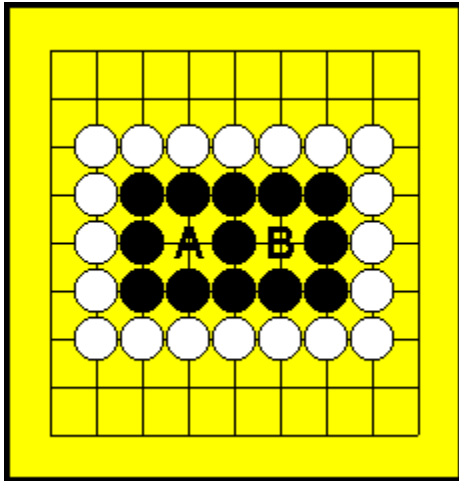
Levende en dode groepen

Valse ogen

Seki

Begin in de hoek

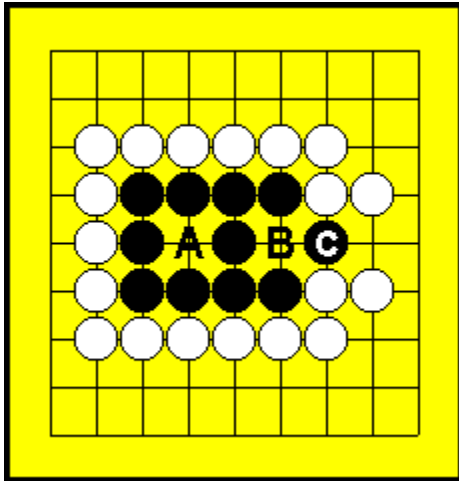
Levende en dode groepen



In deze bordstelling is de zwarte groep helemaal omsingeld door de witte groep; zwart heeft nog maar twee vrijheden en het lijkt er dan ook op dat wit deze groep kan vangen. Deze schijn bedriegt echter, want wit kan deze keten niet van het bord slaan. Hij mag namelijk niet op 'A' spelen, want dat is een zelfmoordzet (de witte steen heeft geen vrijheden meer, terwijl alle omringende zwarte stenen nog een vrijheid op 'B' hebben). Ook een witte zet op 'B' is een zelfmoordzet en is dus niet toegestaan. De conclusie is dan ook dat deze groep niet gevangen kan worden.

Een groep als deze noemen we een 'levende groep'. De reden dat deze groep levend is, is dat deze groep twee gescheiden binnenvrijheden heeft. Deze binnenvrijheden noemen we 'ogen'. Dit is het belangrijkste principe van Go: groepen met twee (of meer) ogen kunnen niet gevangen worden!

Valse ogen



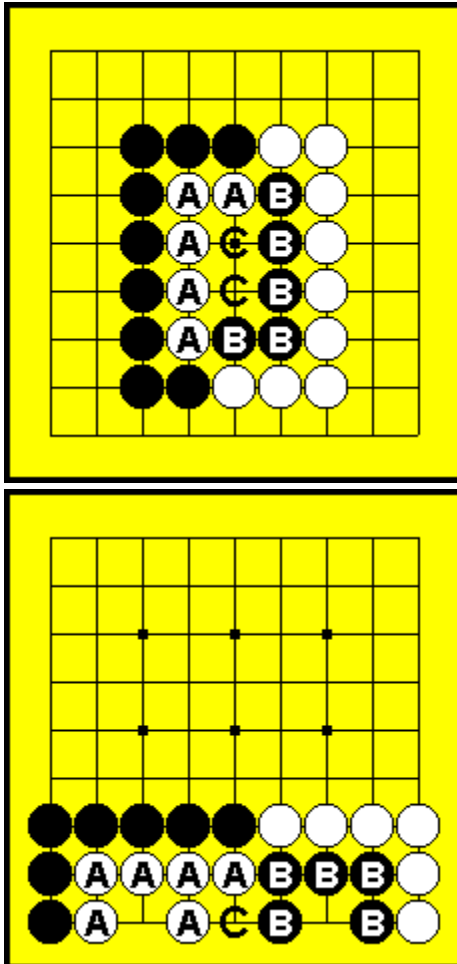
Deze bordstelling lijkt sterk op de bordstelling op de vorige pagina, waarin we concludeerden dat de zwarte groep nooit gevangen kon worden omdat deze twee gescheiden binnenvrijheden ('ogen') heeft.

In dit geval is er echter iets bijzonders aan de hand met de zwarte groep en dan met name met het zwarte oog op 'B': omdat wit de zwarte met 'C' gemerkte steen atari kan zetten door rechts van 'C' te spelen is dit oog niet echt. Bij de volgende zet mag wit immers wèl op B spelen, omdat hij dan de steen op 'C' slaat!

Een oog zoals 'B' noemen we een 'vals' oog. Omdat deze groep één echt oog heeft en één vals oog, is hij dus dood. Een groep heeft twee echte ogen nodig om te leven!

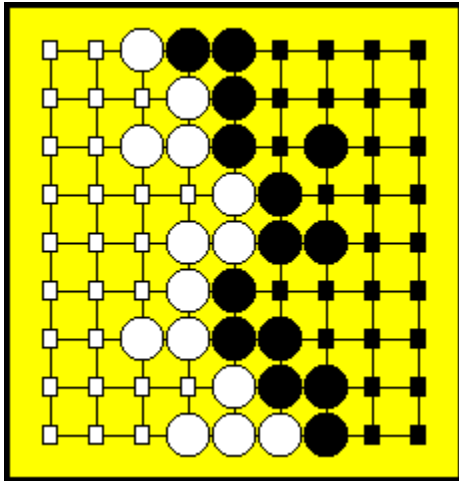
Seki

Zojuist is uitgelegd dat groepen met twee of meer gescheiden binnenvrijheden ('ogen') niet gevangen kunnen worden en dus 'levend' zijn, terwijl groepen met slechts één (of zelfs geen) ogen door de tegenstander gevangen kunnen worden. Toch zijn op deze regel uitzonderingen mogelijk, waarbij een groep geen twee ogen heeft, maar toch leeft.



Hierboven zijn twee van dergelijke situaties weergegeven; dergelijke situaties noemen wij een seki. In beide gevallen gaat het om een witte en een zwarte groep (resp. gemerkt met 'A' en 'B'), die één of twee gemeenschappelijke vrijheden hebben ('C'). Om de groep van de andere partij te slaan zal je de vrijheden van die groep moeten afnemen, maar dit is niet mogelijk: zodra je een vrijheid van een aangrenzende groep afneemt door op een met 'C' gemerkt punt te spelen, zal je eigen groep geslagen worden, want ook deze heeft dan nog maar één vrijheid! Geen van de spelers zal deze punten willen bezetten. Ze zullen onbezet blijven en worden bij het tellen dus niet meegerekend!

Begin in de hoek



Kijk eens naar deze bordsituatie. Zwart heeft op drie manieren vier punten gebied ingesloten: éénmaal in de hoek (A), éénmaal aan de rand (B) en éénmaal in het centrum (C). Zoals u ziet heeft zwart slechts vier stenen nodig gehad om de vier punten in de hoek te maken. Voor de vier punten aan de rand had hij zes stenen nodig en voor de vier punten in het midden van het bord zelfs acht!

Dit is dan ook de reden dat go-spelers vrijwel altijd in de hoek beginnen, vervolgens aan de rand spelen en daarna pas hun aandacht op het centrum richten. Omdat je in een hoek het gebied slechts van twee kanten hoeft af te sluiten is dit de meest efficiënte manier om gebied te maken, daarna komt de rand en daarna het centrum van het bord als minst efficiënte manier.

Dit principe wordt ook in de voorbeeldpartij toegepast: eerst wordt de hoek bezet, dan de rand en dan pas het centrum!

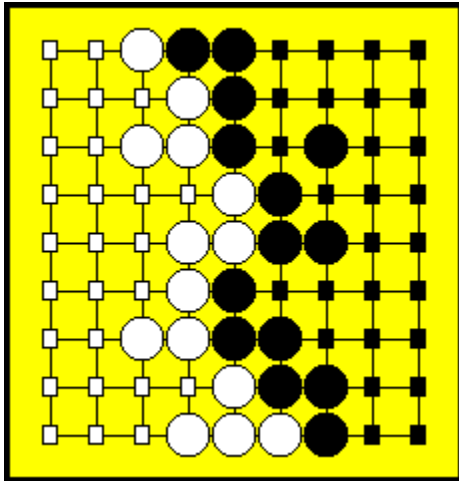
Een voorbeeldpartij

De partij die hier wordt getoond is een voorbeeld van een partij go. Veel facetten van go zullen hierin aan de orde komen, zoals gebied, invloed en het slaan van stenen.

Mocht u overigens niet al het commentaar begrijpen: geen nood, het gaat er hier slechts om om u een idee te geven van Go. Nadat u zelf een paar partijen gespeeld heeft zal u een hoop duidelijk worden!

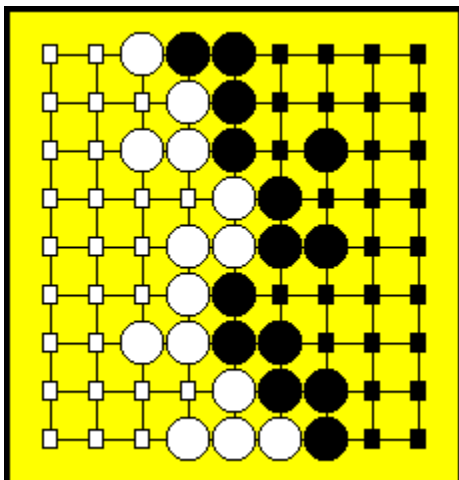
[Laat de partij zien](#)

Zet 1-2



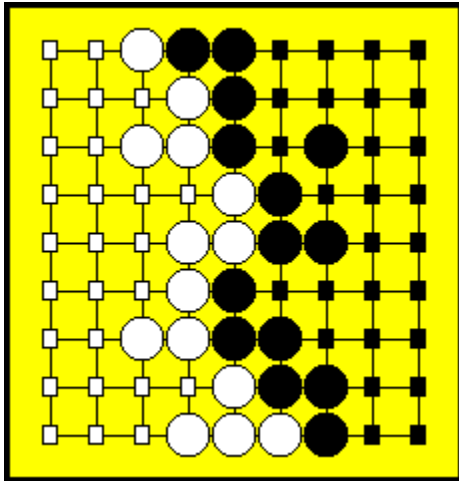
Zwart begint de partij met een zet op 1. Met deze zet geeft zwart aan dat hij wil proberen in de rechterbovenhoek gebied te maken. Wit speelt nu op 2 en legt zelf een claim op de hoek linksonder.

Beide stenen op het bord oefenen hun invloed uit op een gedeelte van dat bord. Hoewel de invloed van een steen nooit precies is aan te geven, is in het diagram hieronder toch een poging gedaan de invloed van deze stenen te tekenen.



Volgende diagram

Zet 3-9

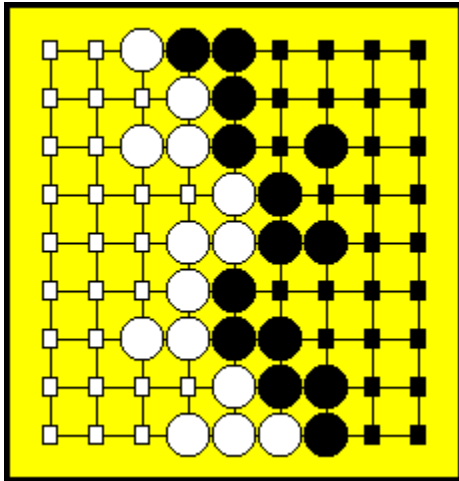


Zwart is nu weer aan zet en bezet de hoek rechtsonder (3); vervolgens bezet wit met 4 de hoek linksboven. Met 5 besluit zwart een zet aan de rand te spelen tussen zijn beide vorige zetten in. Hiermee vergroot zwart zijn claim op het bord tot de volledige rechterrاند. Wit volgt dit voorbeeld met 6 en heeft nu de linkerrand onder controle.

Zwart besluit dat de rechterrاند nu sterk genoeg is om een witte aanval te verdragen en speelt zet 7. Hiermee probeert zwart om gebied aan de bovenrand te krijgen. Wit speelt nu 8, om te voorkomen dat zwart zijn gebied aan de bovenrand nogmaals zal vergroten. Bovendien dreigt wit met deze zet de bovenrand weer (gedeeltelijk) de zijne te maken door dit zwarte gebied in te lopen. Zwart speelt nu op 9 en met deze zet is ook het gebied aan de bovenrand verdeeld: beide partijen zullen hier verder weinig winst kunnen behalen.

Volgende diagram

Zet 10-14



Nu is wit aan de beurt en bezet een punt aan de onderrand met zet 10. Zwart dreigt met 11 de linkerrand van wit te verzwakken en wit houdt dit tegen door op 12 te spelen.

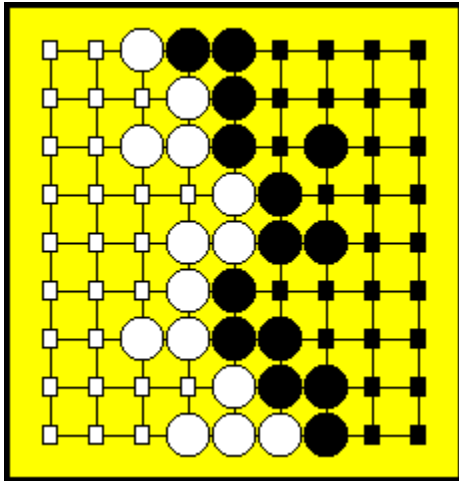
Zwart is nu weer aan zet en speelt zet 13, om twee redenen:

- ten eerste versterkt hij met deze zet zijn rechterraand;
- ten tweede bedreigt hij nu de witte steen 10: als wit niet op deze zet antwoordt en op een andere plaats op het bord speelt zou zwart op 'A' kunnen spelen en zo de witte steen vangen (deze steen kan niet ontsnappen: zie het diagram hieronder).

Wit redt nu zijn steen door op 14 te spelen: zwart kan nu niet meer op 'A' spelen, want dan zou hij meteen zelf door wit worden geslagen!

Volgende diagram

Zet 15-28

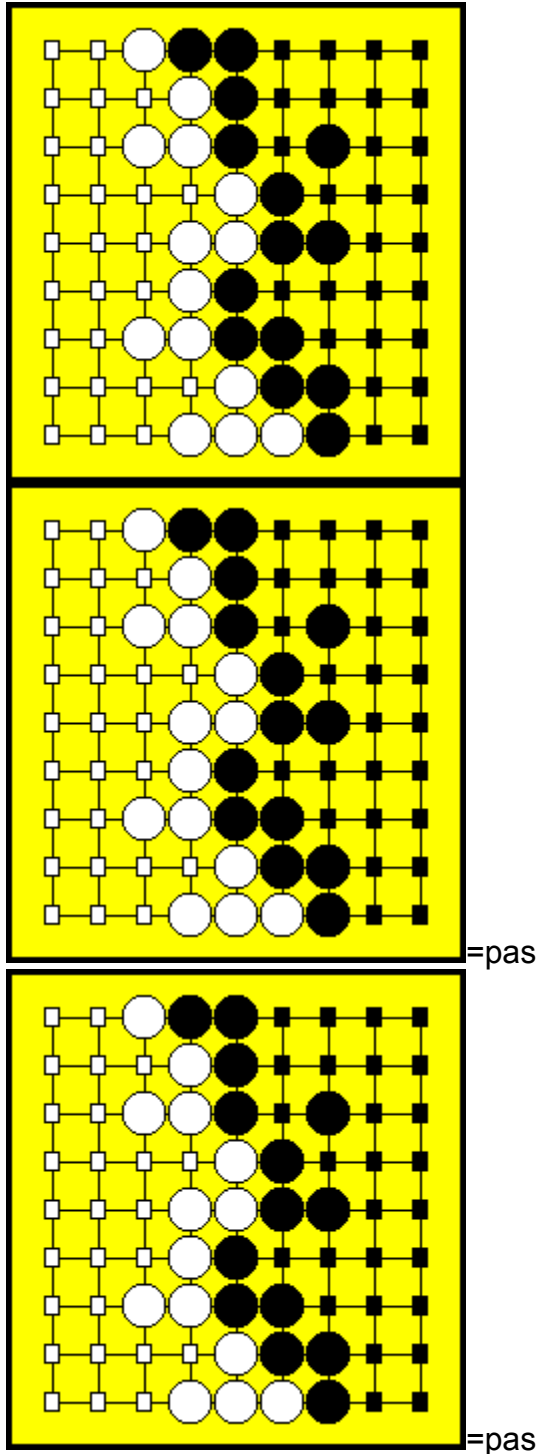


De zetten die in dit diagram gespeeld worden hebben allemaal hetzelfde doel: het eigen gebied zoveel mogelijk vergroten en tegelijkertijd het gebied van de tegenstander zo klein mogelijk maken. Na zet 28 zijn de grenzen van de gebieden duidelijk afgebakend: in dit figuur zijn voor de duidelijkheid de zwarte en witte gebieden duidelijk aangegeven.

Overigens geldt voor deze zetten wat eigenlijk voor alle zetten in deze partij geldt: er zijn steeds vele zetten mogelijk en dit is dan ook slechts een voorbeeld van een mogelijke partij. Bij vrijwel iedere zet kan een speler kiezen uit verschillende mogelijkheden die allemaal goed speelbaar zijn. Zo zou zwart, in plaats van zijn zet op 15 waarmee hij de bovenrand verdedigt, ook op 20 kunnen spelen om zijn onderrand te verstevigen of op 'A' om winst in het centrum te behalen.

Volgende diagram

Zet 29-40



Op dit moment in de partij zijn alle gebieden verdeeld en zwart is aan zet. Hij heeft nu de keuze uit drie mogelijkheden:

- Zwart kan besluiten dat er geen enkele zet meer mogelijk is waarmee hij nog een punt zou winnen. Hij moet dan passen; dat wil zeggen dat wit dan weer aan de beurt

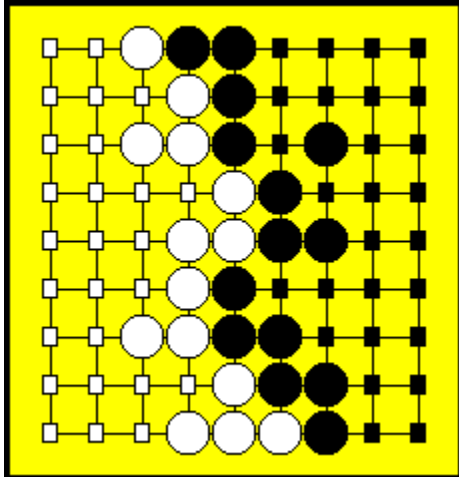
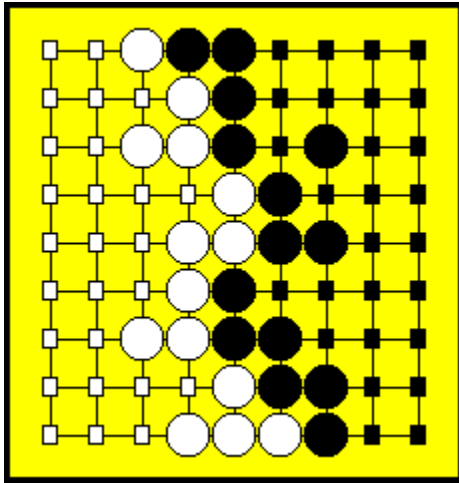
is, zonder dat zwart een zet doet.

- Zwart kan een zet in zijn eigen gebied doen. Hierdoor wordt zijn gebied versterkt en zal het voor wit nog moeilijker worden om zwart hier aan te vallen. Zwart is echter al zo sterk in zijn gebied dat een witte aanval ook zonder deze extra zet is gedoemd te mislukken.
- Zwart kan ook een zet in het witte gebied doen en proberen hier nog winst te behalen.

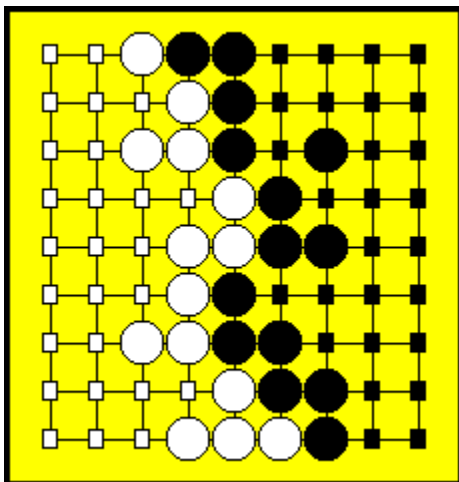
Hoewel de witte overmacht zo groot is dat dit eigenlijk onmogelijk is, speelt zwart op 29. Na wit 36 ziet zwart echter het hopeloze van zijn poging in. Hij past en wit is nu aan zet. Wit slaat de zwarte steen met 38. Zwart past weer en wit slaat drie stenen met zet 40.

Volgende diagram

De laatste zetten



=pas



=pas

Nadat wit zojuist de drie zwarte stenen heeft geslagen is zwart weer aan de beurt. Zwart heeft echter nog steeds geen goede zet: zijn eigen gebied is sterk genoeg om alle witte aanvallen af te slaan en het witte gebied is te sterk om nog enige winst in te kunnen behalen. Zwart past dan ook en wit is aan zet. Voor wit geldt echter precies

hetzelfde. Ook voor hem is er geen goede zet meer op het bord: wit past ook.

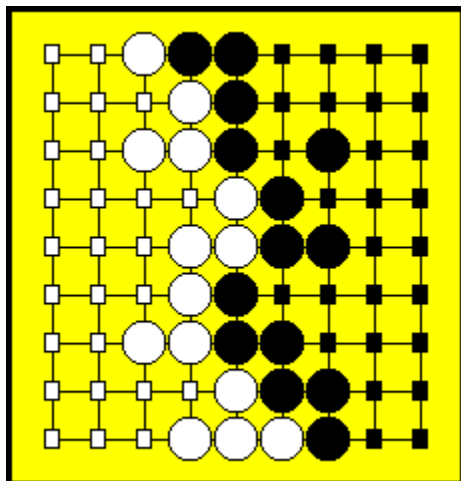
Beide spelers hebben nu gepast en de partij is afgelopen. De partij kan nu geteld worden. Zwart heeft 27 lege punten omsingeld en hij heeft 14 stenen op het bord staan: een totaal van 41 punten. Wit heeft 20 lege punten omsingeld en 20 punten op het bord: een totaal van 40 punten. Zwart wint deze partij dus met 1 (één) punt!

Go problemen

In dit hoofdstuk vindt u 12 go-problemen. Deze problemen illustreren een aantal basis-elementen van Go, zoals stenen vangen, ogen, leven en dood, seki etc.

[Ga naar het eerste probleem](#)

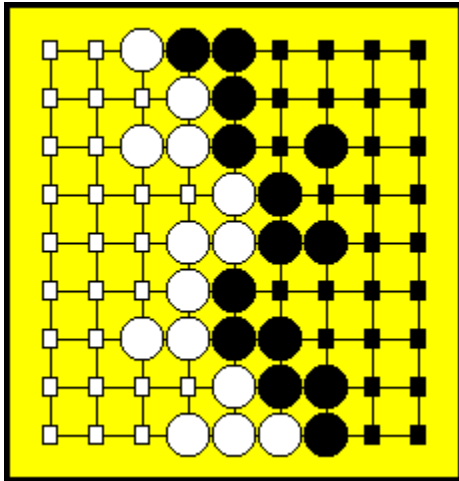
Probleem 1



Kan zwart de witte stenen vangen?

[Ga naar het antwoord](#)

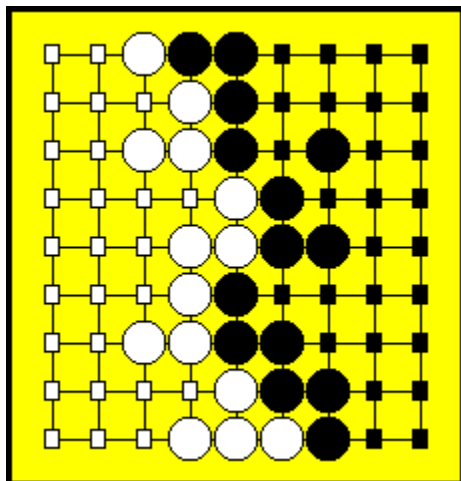
Antwoord op probleem 1



Nee. De witte groep heeft twee gescheiden binnenvrijheden (ogen) op 'A' en 'B'. Zwart kan noch op 'A', noch op 'B' spelen, want dat zou een zelfmoordzet zijn. De witte groep kan niet gevangen worden en leeft dus.

Volgende probleem

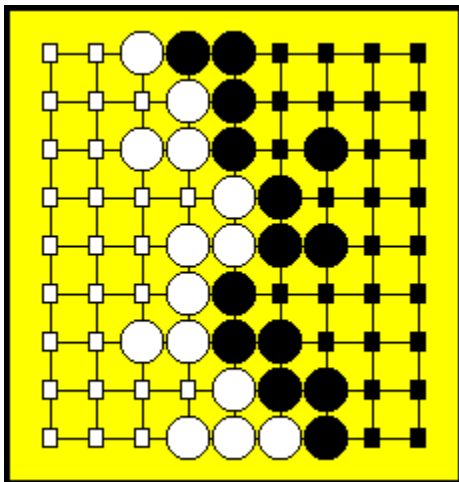
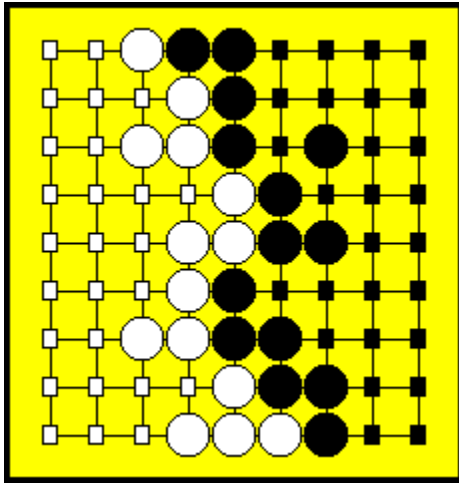
Probleem 2



Kan zwart de witte stenen vangen?

[Ga naar het antwoord](#)

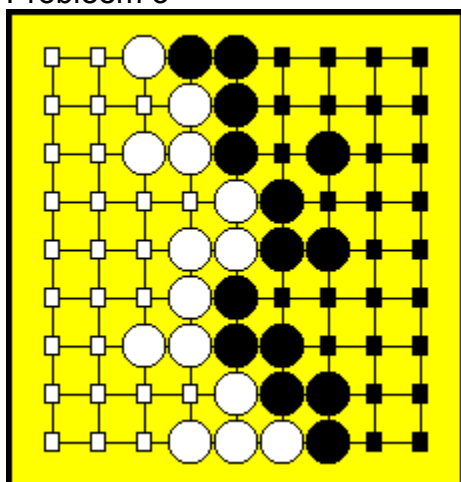
Antwoord op probleem 2



Ja. De witte groep heeft weliswaar twee binnenvrijheden (ogen), maar deze twee vrijheden zijn niet van elkaar gescheiden! Zwart kan één van deze vrijheden bezetten (bijv. 1) en dreigen om wit te slaan. Wit kan daar niets tegen doen. Of wit nu de zwarte steen slaat of niet, zijn keten houdt altijd maar één vrijheid en kan dus geslagen worden.

Volgende probleem

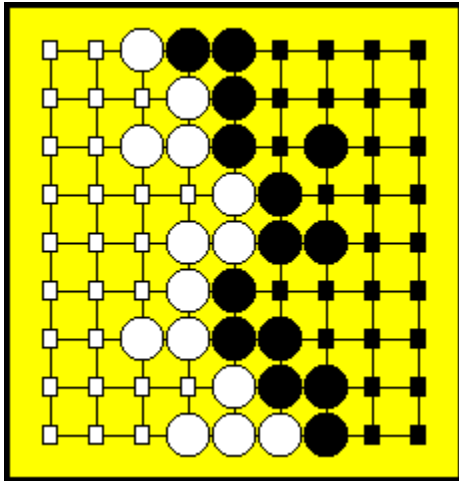
Probleem 3



Kan zwart de witte stenen vangen?

[Ga naar het antwoord](#)

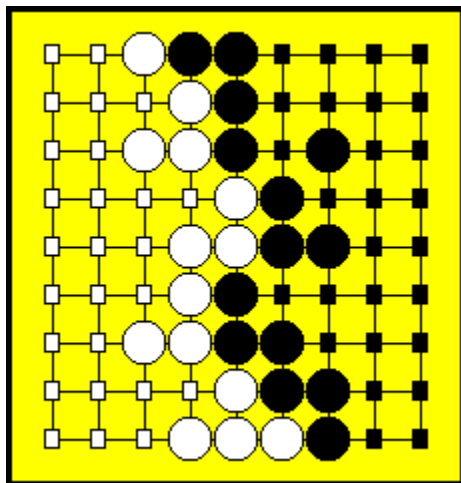
Antwoord op probleem 3



Ja. De witte groep heeft weliswaar twee gescheiden binnenvrijheden (ogen) op 'A' en 'B', maar het oog op B is vals. Zwart kan op 1 spelen, daarna de witte steen 'X' slaan en vervolgens de hele witte groep vangen. Wit kan daar niets tegen doen.

Volgende probleem

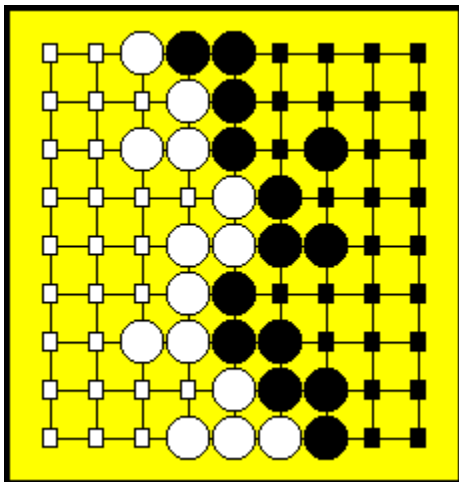
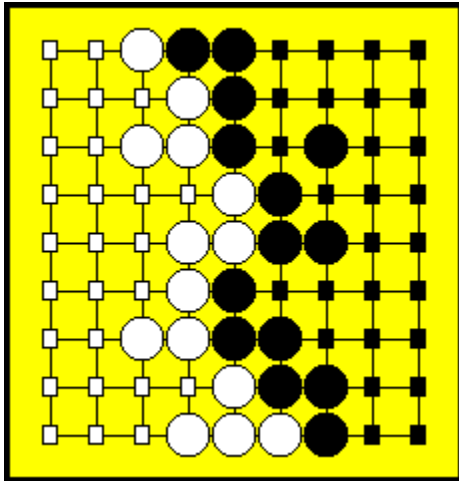
Probleem 4



Kan zwart de witte stenen vangen?

[Ga naar het antwoord](#)

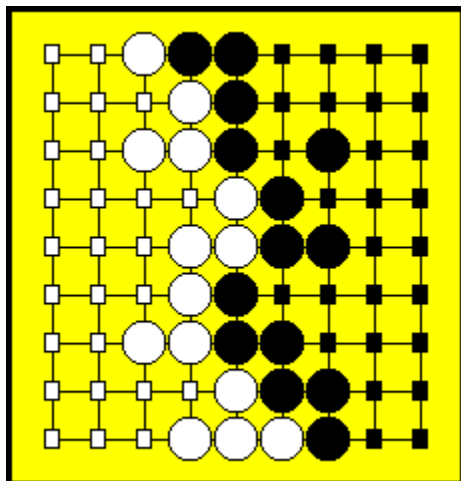
Antwoord op probleem 4



Ja. Zwart kan in deze stelling op 1 spelen; de witte keten heeft nu nog maar 1 vrijheid en de enige mogelijkheid voor wit lijkt om 2 te spelen en de zwarte steen te slaan. Na deze zet heeft wit echter nog steeds slechts 1 vrijheid! Zwart kan met zet 3 op "A" spelen en de witte groep slaan. Go-spelers noemen dit een 'snapback' en veel beginnende Go-spelers zijn het slachtoffer geworden van deze 'truc'.

Volgende probleem

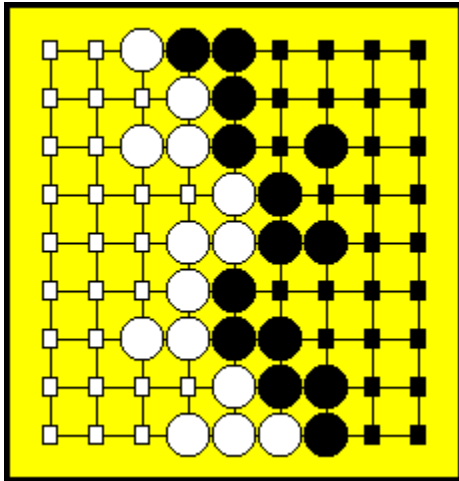
Probleem 5



Kan zwart de witte stenen vangen?

[Ga naar het antwoord](#)

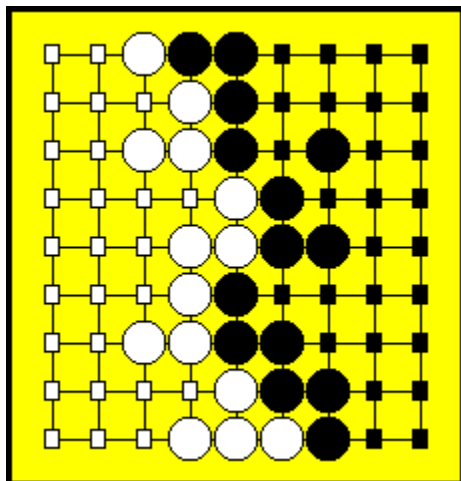
Antwoord op probleem 5



Ja, zwart kan op 1 spelen. De witte groep heeft nu nog twee vrijheden. Wit kan niet verhinderen dat zwart de witte groep met zijn volgende zet atari zet. Als wit probeert met 2 te ontsnappen speelt zwart op 3. De witte groep staat nu atari en wit kan niet verhinderen dat zwart de groep kan slaan. Een zet als zwart 1 noemen we een 'geta': een zet die geen vrijheden van de groep afneemt maar er wèl voor zorgt dat deze groep gevangen wordt.

Volgende probleem

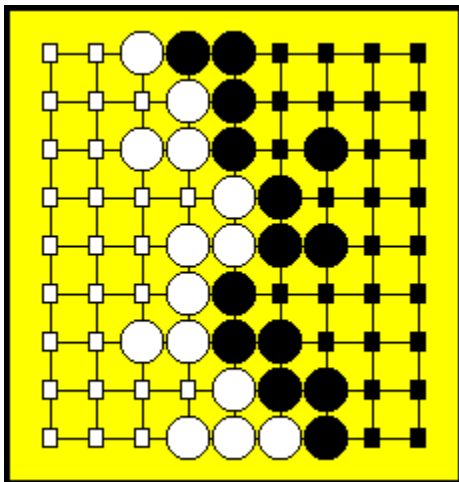
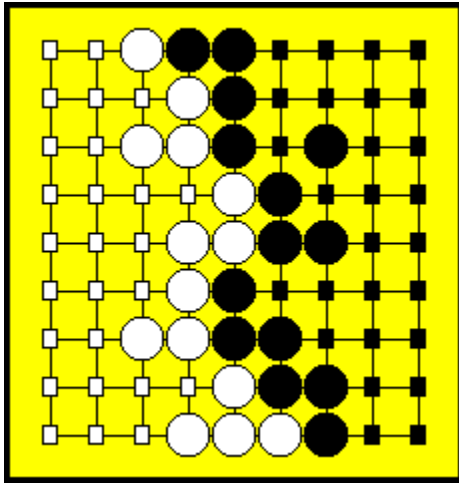
Probleem 6



Kan zwart de witte stenen vangen?

[Ga naar het antwoord](#)

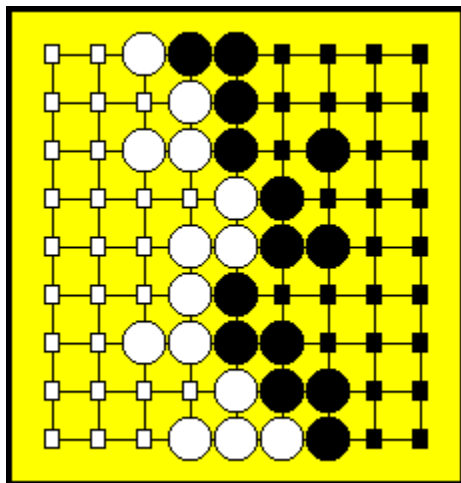
Antwoord op probleem 6



Ja, zwart kan op 1 spelen. Wit kan proberen te ontsnappen door op 2 te spelen, maar zwart speelt vervolgens op 3. Als wit blijft proberen weg te lopen ontstaat de zettenreeks tot en met 15. Op dit moment zijn alle illusies van wit dat hij kan ontsnappen wel verdwenen: als hij op 16 speelt heeft hij nog steeds maar één vrijheid: zwart kan de witte keten nu slaan. Een dergelijke situatie wordt in Go een 'trap' of 'ladder' genoemd.

[Volgende probleem](#)

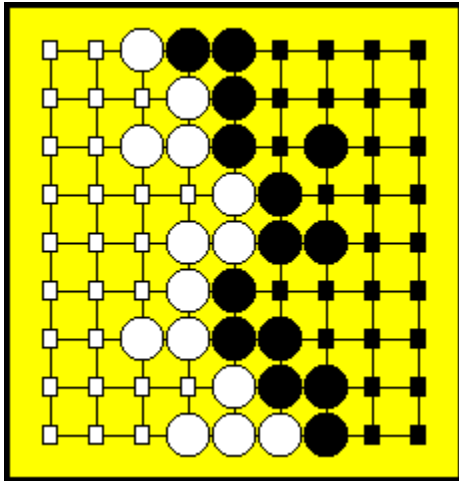
Probleem 7



Kan zwart de witte stenen vangen?

[Ga naar het antwoord](#)

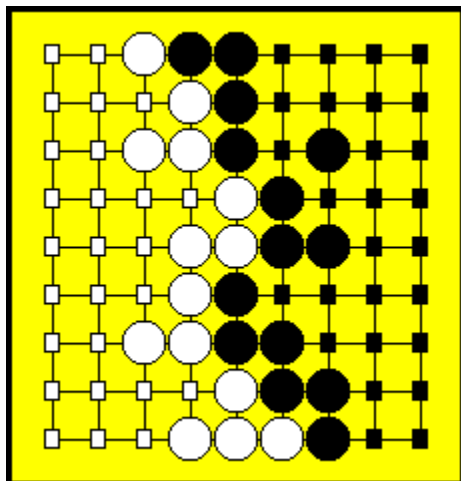
Antwoord op probleem 7



Nee. Dit probleem lijkt op het probleem op de vorige pagina, maar wit heeft hier een extra steen op 'A'. Nu kan wit wèl verlengen: de trap botst bij zet 8 op de witte steen 'A' en wit heeft nu weer voldoende vrijheden! Dergelijke situaties zijn één van de leuke aspecten van Go: van te voren uitrekenen of stenen in een trap gevangen kunnen worden of niet. Het zal duidelijk zijn dat het 'op de gok' een trap uitlopen zeer gevaarlijk kan zijn: het kan veel punten kosten!

Volgende probleem

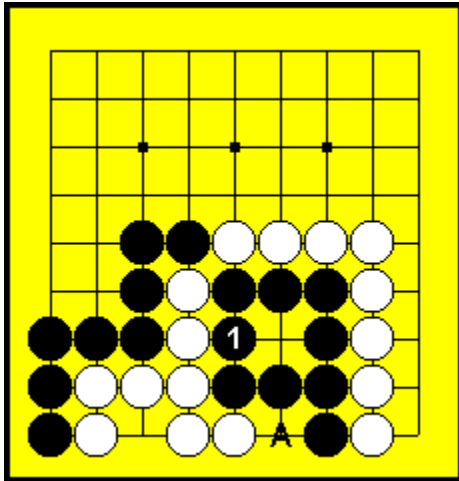
Probleem 8



Zwart is aan zet. Wat is zijn beste zet en waarom?

[Ga naar het antwoord](#)

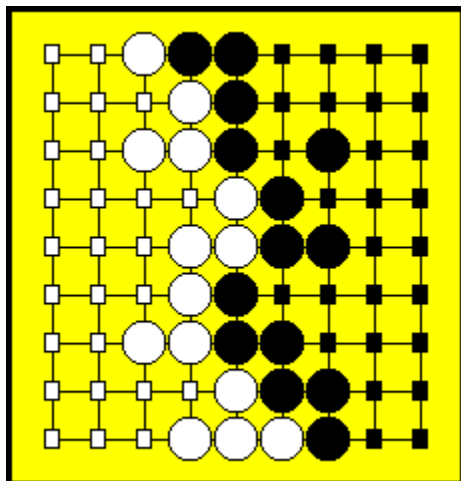
Antwoord op probleem 8



Zwart moet op 1 spelen. De situatie is nu een seki: zowel wit als zwart heeft één oog en ze hebben ook één gemeenschappelijke vrijheid. Ze zullen elkaar nu nooit kunnen vangen. Als zwart in plaats van op 1 ergens anders zou spelen (bijvoorbeeld op 'A'), dan zou wit op 1 spelen en zou de zwarte groep niet meer te redden zijn!

Volgende probleem

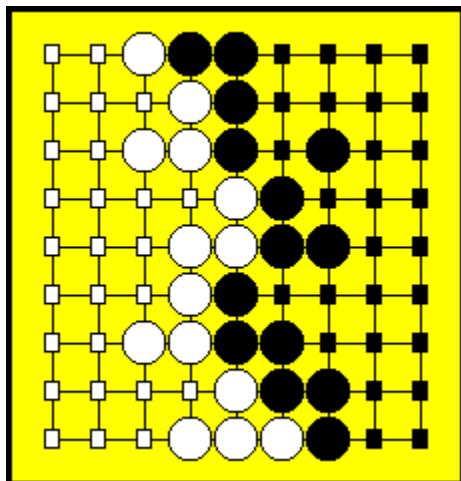
Probleem 9



Zwart is aan zet. Wat is zijn beste zet en waarom?

[Ga naar het antwoord](#)

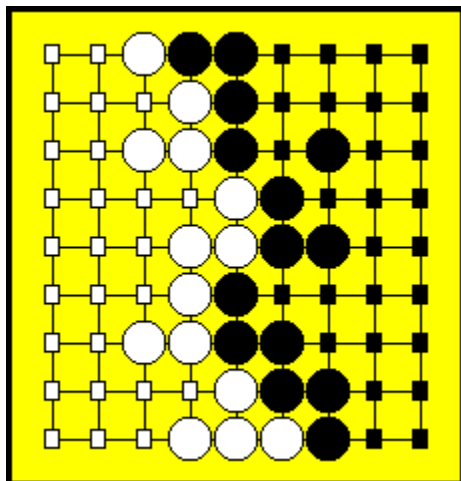
Antwoord op probleem 9



Zwart moet op 1 spelen. De situatie is nu een seki: zwart kan geen van beide witte groepen vangen en wit kan de zwarte groep niet vangen!

Volgende probleem

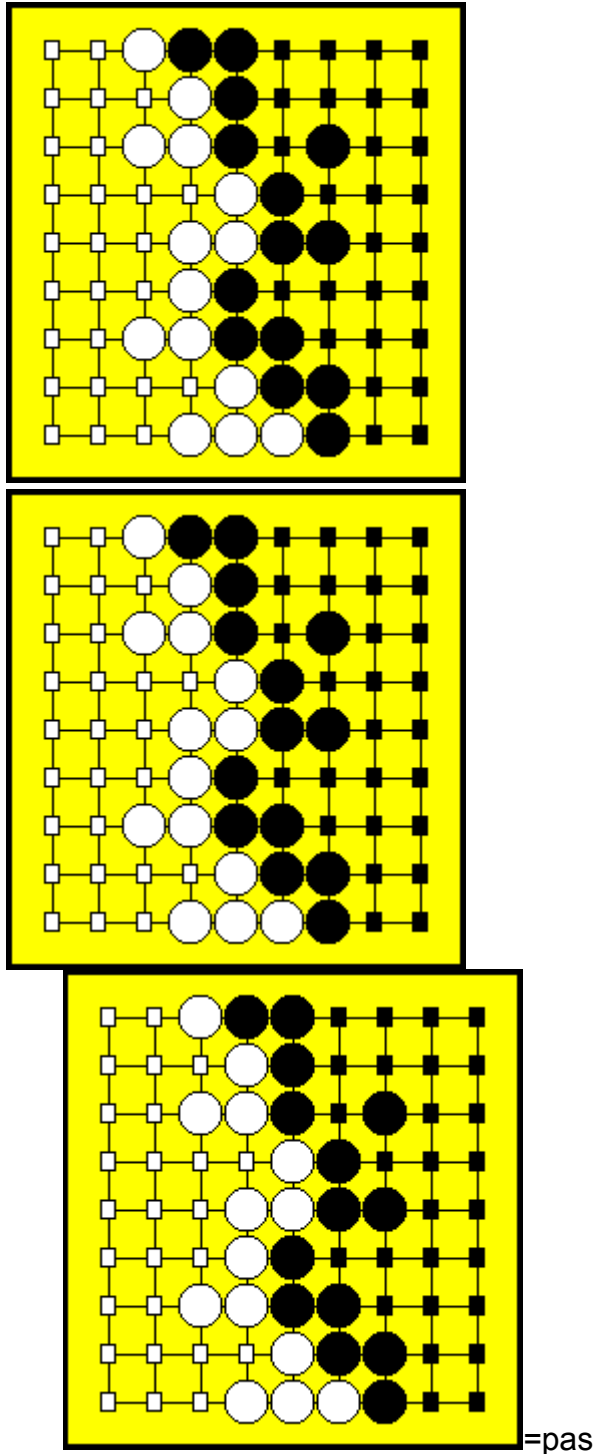
Probleem 10



Kan zwart de witte stenen vangen?

[Ga naar het antwoord](#)

Antwoord op probleem 10



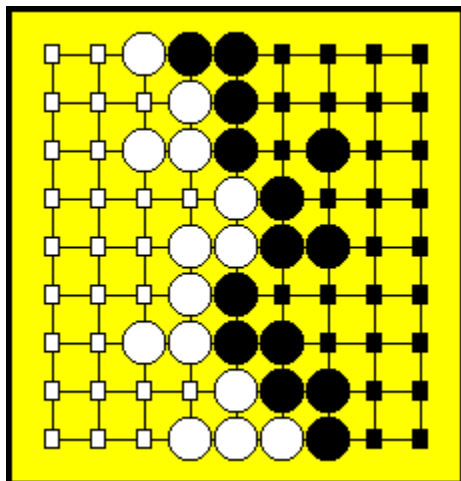
Ja. Zwart moet op 1 spelen. Wit kan deze zwarte steen niet atari zetten, want dan staat wit zelf atari. Wit moet dus passen. Zwart speelt nu op 3. Wit staat nu atari en moet met 4 de twee zwarte stenen slaan. Zwart speelt nu zet 5 op dezelfde plaats als zwart 1 en wit staat weer atari. Het maakt nu niet meer uit of wit de steen slaat of niet: wit heeft nog

maar één vrijheid en zwart kan wit nu altijd vangen!

Dit soort acties is erg belangrijk in Go: door een paar stenen te offeren kan een groot oog van een groep verkleind worden zodat deze gevangen kan worden!

Volgende probleem

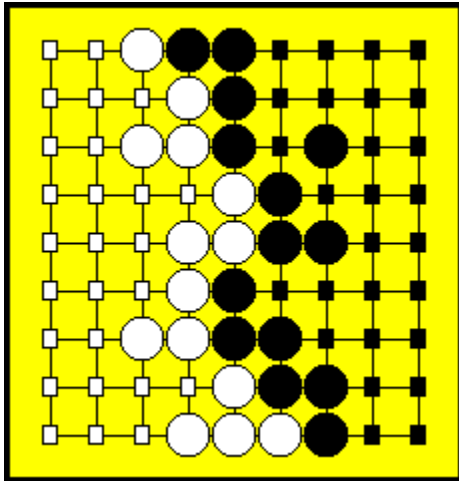
Probleem 11



Moet zwart hier spelen en zo ja waar?

[Ga naar het antwoord](#)

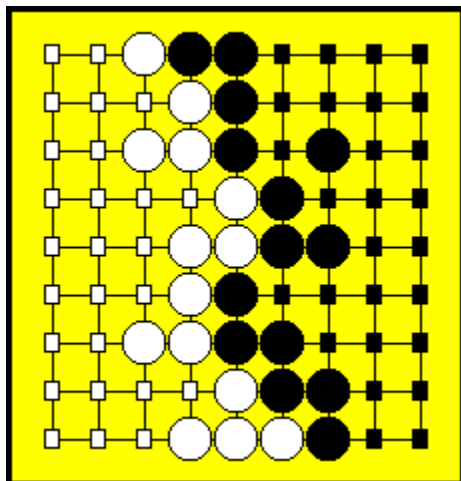
Antwoord op probleem 11



Zwart moet op 1 spelen. Zoals we zagen in het vorige probleem kan zo'n groep gevangen worden door het grote oog te verkleinen door een paar stenen te offeren. Nu zwart op 1 heeft gespeeld kan dat niet meer: hij heeft nu twee ogen (= gescheiden binnenvrijheden). Deze groep zal nu nooit meer gevangen kunnen worden!

Volgende probleem

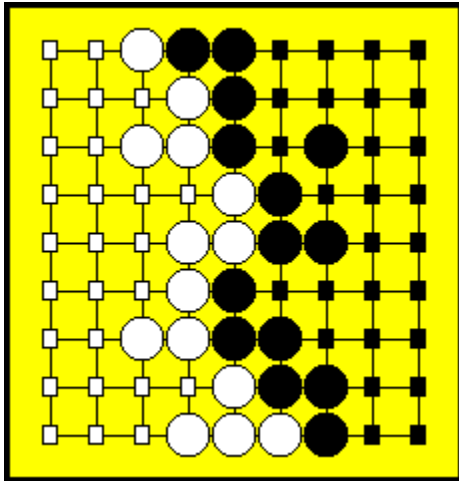
Probleem 12



Moet zwart hier spelen en zo ja waar?

[Ga naar het antwoord](#)

Antwoord op probleem 12



Nee, zwart hoeft hier niet te spelen. Wit is hier namelijk niet in staat om de zwarte groep te vangen: als wit op 'A' zou spelen speelt zwart op B en hij heeft twee ogen. Dit betekent dat zwart nooit meer gevangen kan worden. Zwart hoeft dus pas te verdedigen als wit de groep aanvalt. Voor alle duidelijkheid: de reden dat wit het oog hier niet kan verkleinen is dat zwart nu een oog van vier lege punten heeft, terwijl dat er in het vorige probleem maar drie waren!

Dit was het laatste probleem
[Terug naar de inhoudsopgave](#)

Over TurboGo

Als het goed is heeft u weinig moeite met het gebruiken van TurboGo, omdat de werking ervan zoveel mogelijk lijkt op de werking van alle andere Windows programma's. Als u denkt dat iets anders zo moeten of als u iets niet begrijpt, laat me het dan s.v.p. weten zodat ik dit in een volgende versie kan verbeteren.

Mocht u zich verbazen over het versienummer (3) van TurboGo voor Windows 95: dat is eenvoudig uitgelegd. Hoewel dit de eerste versie voor Windows 95 is, heb ik wel twee eerdere DOS-versies van TurboGo uitgebracht. Om verwarring met de Dos-versies te vermijden, heb ik besloten de versies gewoon door te nummeren. Vandaar nu dus versie 3.

Er zijn maar een paar dingen in TurboGo die wat extra uitleg kunnen gebruiken:

- Vensters met extra informatie over de partij die gespeeld wordt
- Partijen opslaan en weer inladen
- De taal
- De "speedbalk"
- Voorkeuren
- Kan TurboGo niet tellen?

En tenslotte, als u TurboGo wilt distribueren/verspreiden, lees dan eerst de distributievoorwaarden!

Vensters met extra informatie


TurboGo heeft een aantal vensters waarin u meer informatie kunt vinden over de partij dit op dat moment gespeeld wordt. Misschien is af en toe onduidelijk wel venster nou precies wat doet, dat wordt hier uitgelegd. Klik op de naam van het venster dat u niet begrijpt.

Ik heb mijn best gedaan om de naam van de vensters zo duidelijk mogelijk te maken. Als u een suggestie heeft voor een betere naamgeving, laat mij dat dan s.v.p. weten.

- [Partij-informatie venster](#)
- [Partijnotatie venster](#)
- [Nadenkstatus venster](#)
- [Extra informatie venster](#)
- [Zet-informatie venster](#)



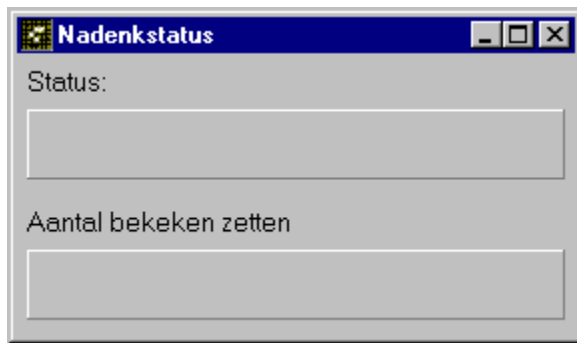
Het "Partij-informatie" venster geeft informatie over de partij die gespeeld wordt, zoals wie er aan zet is, de namen van de twee spelers, het aantal gevangenen etc.



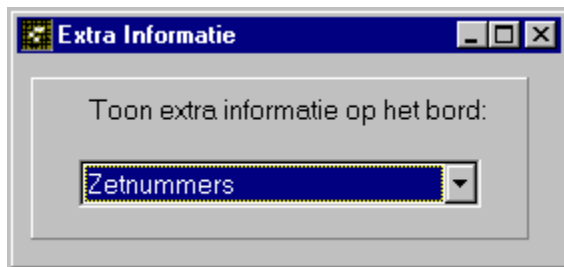
The image shows a window titled 'Partijnotatie' with a table of chess moves. The table has three columns: 'ZETNR', 'Zwart', and 'Wit'. The moves listed are: 1. C16 Q3 and 3. C3 R16. The window has a standard Windows-style title bar and a scrollbar on the right side.

ZETNR	Zwart	Wit
1.	C16	Q3
3.	C3	R16

Dit venster laat de gespeelde zetten doen in de gebruikelijke notatie van bordcoördinaten. Eerst het zetnummer, en dan de zwarte en witte zet. Bedenkt wel dat het coördinaat "A1" linksonder is.



Het "nadenkstatus" venster laat zien waar TurboGo over denkt als het een zet moet verzinnen. Hoewel dit niet het meest nuttige venster is, kan het toch wel aardig zijn om eens te bekijken.



In dit venster kunt u kiezen wat voor extra informatie u op het bord wilt zien. U kunt daarbij kiezen tussen "geen informatie", "dode groepen", "invloed", "laddervanggroepen", "vrijheden", "zetnummers" en "zetwaardes".



Het "Zet-informatie" venster is waarschijnlijk een van de meest interessante vensters. Allereerst moet u een punt selecteren waar u informatie over wilt. Dit doet u door met de rechtermuisknop op een punt van het bord te klikken. Het venster is verdeeld in twee delen. Het eerste deel, "Zetredenen" vertelt in gewoon Nederlands waarom TurboGo een bepaalde zet doet, en waarom het over andere punten ook heeft nagedacht. In het tweede deel, "Informatie" krijgt u informatie over het punt dat u geselecteerd heeft, zoals de status van de steen, het aantal vrijheden etc.

Partijen opslaan en weer inladen

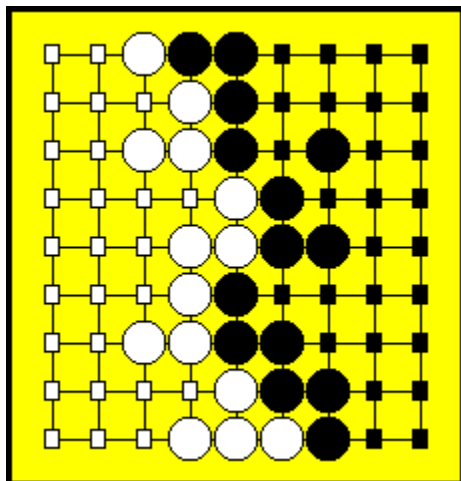
TurboGo geeft u de mogelijkheid om partijen op schijf op te slaan en weer in te lezen. Dit gebeurt in het eigen TurboGo ".GAM" formaat.

Op dit moment wordt het zgn. "Standard Go Format" nog niet door TurboGo ondersteund. Het is wel mijn bedoeling om deze functie in een toekomstige versie van TurboGo te implementeren.

De taal

TurboGo kan werken in twee verschillende talen: Nederlands en Engels. In het "voorkeuren"-venster kunt u aangeven welke van de twee talen u wilt gebruiken. Let wel op dat u TurboGo opnieuw moet opstarten voordat de taalverandering is doorgevoerd!

De "speedbalk"



De "speedbalk" geeft u een snelle toegang tot de meest gebruikte functies in TurboGo, zoals "Nieuwe partij" en "passen". U kunt zelf aangeven of, en zo ja waar, u deze balk in beeld wilt hebben in het "voorkeuren"-venster.

Voorkeuren

In het "voorkeuren"-venster kunt u TurboGo aanpassen aan uw eigen wensen. Zo kunt u bijv. het bord een andere kleur geven, of kunt u de taal of de speelsterkte veranderen. Let wel op dat alleen de geregistreerde versie uw voorkeuren onthoudt voor een volgende keer. De shareware-versie ondersteunt deze optie niet en zal, iedere keer dat TurboGo wordt opgestart, de standaard-waardes gebruiken

Het Voorkeuren-venster is verdeeld in twee stukken:

Algemeen. In dit gedeelte kunt u de volgende dingen aanpassen:

- **Speelniveau.** Dit varieert van niveau 1 (Zwak/snel) tot niveau 5 (sterker/langzaam). In de shareware-versie kunt u uitsluitend kiezen tussen niveau 1, 2 en 3. Alleen de geregistreerde versie ondersteunt niveau 4 en 5.
- **Taal.** U kunt kiezen tussen Nederlands en Engels. Een Duitse versie zal hoogstwaarschijnlijk later dit jaar verschijnen.
- **Tooltips laten zien.** Tooltips zijn de kleine gele "help-ballonnetjes" die u ziet als u de muiscursor op een knop laat staan. Hoewel deze tekstballonnetjes nuttig kunnen zijn als u de functie van een knop niet begrijpt, kunnen ze ook behoorlijk irritant worden. Daarom kunt u ze hier aan- of uitzetten.
- **Speedbalk.** De speedbalk geeft u toegang tot de meest gebruikte functies in TurboGo. U kunt hier aangeven of u de speedbalk in beeld wilt hebben en zo ja, of u deze dan bovenin uw scherm of aan de linkerkant wilt hebben.

Bord. Dit is het tweede deel, en u heeft de volgende opties:

- **Bordkleur** geeft u de mogelijkheid de achtergrondkleur van het bord aan te passen.
- **Toon coördinaten** geeft aan of u de coördinaten om het bord heen getekend wilt zien.
- **Laatste zet rondje.** Dit kleine rondje geeft aan waar de laatste zet gespeeld is. U kunt aangeven of u dit rondje wilt zien tijdens het spelen en naspelen van partijen, en welke kleur dat rondje moet hebben.

Kan TurboGo niet tellen?

Een van de meest veelgestelde vragen aan mij is deze: "TurboGo telt de eindstand niet goed. Waarom is dat?"

Het antwoord is eenvoudig: TurboGo kan prima tellen. Het verschil is dat TurboGo (zoals vrijwel ieder computerprogramma) de stand in een partij telt volgens de Chinese telling, terwijl de meeste menselijke spelers tellen op de Japanse manier. Als u wilt weten waarom TurboGo op de Chinese wijze telt, en wat het verschil is met de Japanse manier van tellen, lees dan het hoofdstuk "Over tellen".

Speelsterkte

TurboGo is geen erg sterke Go speler, hoewel het met redelijk succes aan verscheidene Computer Go Toernooien heeft meegedaan. Jammer genoeg geldt dit gebrek aan speelsterkte voor alle Go spelende computer go programma's. Er zijn veel redenen die ervoor zorgen dat Go erg moeilijk is voor computers.

Iedere redelijk geoefende menselijke speler zou niet erg veel moeite moeten hebben met het verslaan van een computer-go programma. Maar het mooie van Go is juist dat het, ondanks dit sterkteverschil, nog steeds leuk is voor menselijke spelers om tegen computers te spelen, omdat Go het principe van voorgiftstenen kent. Ik heb vaak genoeg zeer sterke spelers gezien die het leuk vinden om te proberen een computer-go programma te verslaan, met 20 of meer stenen voorgift.

Veel redenen

De regels van Go zijn erg eenvoudig, waarom is Go dan zo moeilijk voor computers? De beste manier om dit te laten zien, is om Go te vergelijken met schaken. Zoals u wellicht wel weet, hebben schaakprogramma's de wereldkampioen al meermalen verslagen, en verslaan ze vrijwel iedere menselijke schaakspeler met gemak. Wat zijn de verschillen tussen Go en schaken, die ervoor zorgen dat het programmeren van Go zo veel moeilijker maken?

- **Bordgrootte.** De bordgrootte in Go (19 bij 19 lijnen = 361 kruispunten) is veel groter dan in schaken ($8 \times 8 = 64$ velden).
- **Aantal mogelijke zetten.** Dit is de reden dat er in Go meestal 200 tot 300 verschillende zetmogelijkheden zijn, terwijl dat er bij schaken ca. 35 zijn. Schaakprogramma's leunen sterk op het "brute force" uitrekenen van posities, wat betekent dat ze simpelweg alle zetvarianties uitrekenen tot een bepaalde diepte is bereikt. Omdat Go zoveel meer zetmogelijkheden heeft, is dat voor Go simpelweg onmogelijk.
- **Doel van het spel.** Het doel van schaken is erg eenvoudig aan te geven: de koning vangen. Hierdoor is een bordpositie veel eenvoudiger te evalueren. In Go is het doel om meer gebied te maken dan de tegenstander. Om met dit doel voor ogen een bordpositie te evalueren heb je erg veel gegevens nodig: wie heeft welk gebied, zijn groepen dood of levend, zijn stenen gevangen etc. In Go is het veel moeilijker om een bepaalde bordpositie te evalueren dan in schaken.
- **Gevechten.** Dit is iets waar schakers het misschien niet mee eens zijn, maar naar mijn mening bestaat schaken doorgaans uit één gevecht. Go heeft veel meer gevechten, die tegelijkertijd op het bord worden uitgevochten. In Go worden meestal in de vier hoeken vier verschillende gevechten begonnen, en deze zullen zich over de rest van het bord uitspreiden, waardoor zelfs nog meer gevechten zullen ontstaan. En het wordt zelfs nog lastiger, want al deze gevechten beïnvloeden elkaar ook nog eens! Terwijl je een bepaald gevecht aan het voeren bent, zul je ook moeten kijken wat dit gevecht voor invloed heeft op al die andere gevechten. Het is veel eenvoudiger om maar één gevecht te hebben, zoals in schaken.

Met het bovenstaande in gedachten, lijkt het erop dat Kunstmatige Intelligentie (Artificial Intelligence, AI) de enige manier zal zijn om sterkte computer-Go programma's te maken. Hoewel AI behoorlijke vooruitgang aan het maken is, is dat bij lange na nog niet genoeg om een sterk computer-Go programma te maken. Uiteindelijk zal het toch een combinatie van AI (voor het hele bord) en "brute force" (voor kleine lokale problemen) moeten zijn dat een sterk Go-spielend computerprogramma moet opleveren.

Mijn persoonlijke voorspelling? Misschien, heel misschien, zal er in het jaar 2020 een programma zijn dat speelt op het niveau van een 1e dan amateur. Dit zou dan niet eens een heel sterk programma zijn, maar wel voldoende om de meeste menselijke spelers te kunnen verslaan. Maar het zou me niet verbazen als het nog veel langer zou duren, tot het jaar 2050 of zo. Gelukkig kunnen we in Go met voorgift spelen!

Computer Go Toernooien

TurboGo heeft aan een aantal Computer Go Toernooien meegedaan. Hieronder ziet u de resultaten die op de Europese Computer Go Kampioenschappen werden behaald:

1993 (Praag, Tsjechië). Gedeeld derde plaats.

1994 (Maastricht, Nederland). Derde plaats.

1995 (Tuchola, Polen). Tweede plaats.

In 1996 heeft TurboGo aan geen enkel Computer Go Toernooi meegedaan, maar in 1997 gaat het weer proberen Europees Computer Go Kampioen te worden, ditmaal in Marseille (Frankrijk). Omdat TurboGo steeds beter wordt, heb ik er goede hoop op dat er een goed resultaat uit zal komen!

Over tellen

Hoe telt TurboGo?

Zoals al eerder verteld zijn er in Go twee manieren om een partij uiteindelijk te tellen: de Japanse en de Chinese wijze. TurboGo maakt, zoals vrijwel alle Go-computerprogramma's, gebruik van de Chinese telwijze. De reden hiervoor is dat deze manier van tellen makkelijker is dan de Japanse en daardoor eenvoudiger te leren en gebruiken is, vooral door beginnende go-spelers.

Hoe werkt de Chinese telling?

In de Chinese telling wordt als volgt geteld: het aantal punten van een speler bestaat uit het aantal stenen dat hij op het bord heeft staan tijdens het tellen plus de door hem ingesloten lege kruispunten. Gevangen stenen worden hier niet meegeteld: dit wordt gecompenseerd door het feit dat de speler die de meeste stenen heeft gevangen uiteindelijk de meeste stenen op het bord heeft staan tijdens het tellen.

Hoe werkt de Japanse telling?

In de Japanse telling bestaat het aantal punten van een speler uit de door hem ingesloten lege kruispunten plus de door hem gevangen stenen. Hier worden dus de stenen die op het bord staan niet meegeteld.

Voor alle volledigheid wordt hier nog opgemerkt dat het voor de eindstand weinig uitmaakt op welke manier er geteld wordt. Het zou echter te ver voeren om daar op deze plaats nader op in te gaan.

Waarom telt TurboGo op de Chinese manier?

De reden dat TurboGo (zoals de meeste Go-spielende computerprogramma's) op de Chinese manier telt is dat dit voor computers veel eenvoudiger is. Om correct te tellen op de Japanse manier moet je zeker weten welke groepen dood of levend zijn, zonder er verder zetten aan te besteden. Helaas is het bepalen of een groep levend of dood is erg moeilijk voor computerprogramma's. TurboGo weet dit in meer dan 95% van de gevallen uitstekend, maar zit er dus ook in 5% van de gevallen naast, waardoor het tellen op de Japanse manier dan ook nog wel eens misgaat.

Daarom is de Chinese manier van tellen veel makkelijker voor de computer: alles waarvan je vindt dat het dood is moet je ook van het bord afslaan. Een steen die je niet slaat, wordt tijdens het tellen als levend beschouwd. Omdat dat geen punten kost is dat geen probleem. Op deze manier worden ook alle officiële computer Go toernooien gespeeld.

Het bord van 19 bij 19 is het meest gangbare bord en op de officiële toernooien wordt dan ook (vrijwel) altijd dit bord gebruikt. Dit bord heeft voor beginnende spelers echter het nadeel dat een partij lang kan duren en ook veel minder overzichtelijk is dan een partij op een kleiner bord. Beginnende spelers wordt dan ook sterk aangeraden om eerst een aantal partijen te spelen op het 9 bij 9 bord (het kleinste bord van de drie). Na een aantal partijen op dit bord kunt u dan overstappen op het 13 bij 13 of zelfs het 19 bij 19-bord.

Stuur al uw vragen of opmerkingen naar:

Arnoud van der Loeff
Postbus 335
2000 AH Haarlem
Nederland

URL : <http://www.xs4all.nl/~arnoudlf>
E-mail: arnoudlf@xs4all.nl
of: arnoud@kagi.com

Ik heb voor een postbus gekozen omdat dit adres waarschijnlijk stabiel zal zijn dan mijn huidige woonadres. Mocht u toch liever een brief naar mijn woonadres sturen, dan kan dat uiteraard ook:

Arnoud van der Loeff
B. von Suttnerstraat 229
2037 LL Haarlem
Nederland

Allereerst zal uw registratie mij aanmoedigen om aan TurboGo te blijven werken. Ik heb nog steeds veel ideeën om TurboGo te verbeteren, en uw opmerkingen en registraties zullen mij aanmoedigen om TurboGo te blijven verbeteren. Maar de voordelen zijn niet alleen voor mij.

- In de geregistreerde versie ziet u het "shareware-scherm" niet meer terug.
- In de geregistreerde versie kunt u tussen alle speelsterktes kiezen.
- In de geregistreerde versie zullen uw voorkeuren en de posities van alle vensters opgeslagen worden.
- Als u beschikt over e-mail, dan zal ik u op de hoogte houden van nieuwe ontwikkelingen van TurboGo, zoals updates. En vergeet niet: uw persoonlijke serienummer blijft geldig, ook bij nieuwe versies van TurboGo voor Windows 95!

Nederlandse Go Bond

Europees Go Centrum
Schokland 14
1181 HV Amstelveen
Tel. 020-6455555

<http://www.rug.nl/extern/gobond/index.html>
e-mail: egcc@xs4all.nl

TurboGo distribueren

Distributie van de shareware-versie van TurboGo voor Windows 95 kan ik alleen maar aanmoedigen, zolang u zich houdt aan de volgende regels:

- **VERSPREID NOOIT EEN SERIENUMMER VAN TURBOGO!** Een serienummer is een code die van TurboGo een geregistreeerde versie maakt, en is uniek voor iedere geregistreeerde gebruiker. Dit nummer wordt opgeslagen in het TURBOGO.INI bestand. Omdat de shareware-versie geen gebruik maakt van dit TURBOGO.INI bestand, mag dit bestand niet verspreid worden. Uiteraard is het ook niet toegestaan op welke andere wijze dan ook een serienummer van TurboGo te verspreiden.
- U moet absoluut duidelijk maken dat u de SHAREWARE-VERSIE van TurboGo verspreidt, en dat van de gebruiker ook een betaling aan mij wordt verwacht als deze het programma blijft gebruiken.
- Ik vind het erg belangrijk dat gebruikers over de nieuwste versie van TurboGo beschikken. Controleer daarom regelmatig op mijn homepage of er al een nieuwe versie van TurboGo beschikbaar is. Of stuur mij een e-mail, zodat ik u op de hoogte kan houden van de nieuwste versies.
- U dient ervoor te zorgen dat **ALLE** bestanden **ONGEWIJZIGD** door u gedistribueerd worden. Het gaat om de volgende zeven bestanden: *TURBOGO.EXE*, *TURBOGO.HLP*, *README.TXT*, *LEESMIJ.TXT*, *TURBOGO.DAT*, *REGISTER.EXE*, *REGISTER.HLP*. Het is uitdrukkelijk niet toegestaan deze bestanden te wijzigen. Als u zelf een tekstbestand wilt toevoegen is dat geen probleem. **LET OP: HET BESTAND TURBOGO.INI MAG NOOIT MEE-GEDISTRIBUEERD WORDEN!**
- Uiteraard mag u voor de distributie van TurboGo een klein bedrag in rekening brengen, dat is niet meer dan normaal. Daarbij vind ik f 7,50 voor een diskette met TurboGo een maximum, en bij een CD-ROM f 2,50 per programma. Elk bedrag daarboven vind ik onredelijk, en daar geef ik dan ook GEEN toestemming voor.

Als u TurboGo wilt distribueren, maar u kunt (of wilt) zich niet aan bovenstaande eisen houden, neem dan contact met mij op, zodat we kunnen zien of er een regeling te treffen is zodat u alsnog TurboGo kunt verspreiden.

Internet pagina's

Allereerst ben ik zo vrij hier mijn eigen pagina te noemen, ga hier regelmatig langs voor updates of nieuws over TurboGo!

Arnoud's Official TurboGo homepage

<http://www.xs4all.nl/~arnoudf>

Verder vindt u hieronder een overzicht van de belangrijkste internet-pagina's over Go. Op deze pagina's moet u alle informatie en adressen kunnen vinden die u zoekt. Wel is het zo dat het mogelijk is dat sommige van deze pagina's tegen de tijd dat u dit leest zijn verplaatst of simpelweg zijn opgeheven.

The Web Go Page Index from Ken Warkentyne

<http://ltiwww.epfl.ch/~warkent/go/golinks.html>

The Yahoo index page on Go

http://www.yahoo.com/Recreation/Games/Board_Games/Go/

Go Clubs and Associations in Europe

<http://eiunix.tuwien.ac.at/~michael/go/europe.html>

Jan van der Steen's excellent site

<http://www.cwi.nl/~jansteen/go/>

American Go Association

<http://www.usgo.org/>

Australian Go Association (AGA)

<http://www.adfa.oz.au/~dle/>

Canadian Go Association

<http://www.uwinnipeg.ca/~asbc/CGA/>

British Go Association

<http://www.britgo.demon.co.uk/>

Deutscher Go Bund e. V.

<http://www.zpr.uni-koeln.de/~gawron/dgob/>

Fédération Française de Go

<http://www710.univ-lyon1.fr/~ffg>

Nederlandse Go Bond

<http://www.rug.nl/extern/gobond/>

