

Go -karate van de geest-

Inleiding:

Het lijkt een vreemde titel om mee te beginnen: wat kunnen een vechtsport zoals Karate en een denkspel zoals Go nu gemeen hebben?

De kenmerken van Karate en Go zijn overwegend hetzelfde. Zo kennen we in beide: aanval en verdediging, strategie, tactiek en techniek.

Ook in de terminologie komen veel overeenkomsten voor:

Karate: Sen-no-Sen Go: Sente (tegen de aanval in bewegen)

Karate: Go-no-Sen Go: Gote (de aanval laten gaan en tactisch terug komen)

Karate: Kata Go: Katachi (vorm)

Daarnaast kennen we in beide de kyu- en dangraden methode om de geoefendheid van de speler weer te geven. Uiteraard zitten de Go spelers niet met een band om maar er wordt met een "zwakkere" tegenstander rekening gehouden door het geven van voorgiftstenen, dus de "zwakkere" krijgt een aantal stenen voor.

Maar het belangrijkste is de manier van denken: Aanvallen of verdedigen? Meegaan met de aanvaller of er juist tegen in gaan? Welke techniek brengt in deze situatie voordeel? Enz.

De geschiedenis:

Go is ontwikkeld in China waar het Wei Qi heet. De verhalen over de oorsprong van het spel zijn te veel om er uitgebreid op in te gaan en uiteraard zijn die verhalen ook niet meer te controleren. Zoals zo vaak in dit soort zaken het geval is, duisternis alom.

Het zou uitgevonden kunnen zijn door heerser Yao (2357-2256 bc), door heerser Shun (2255-2205 bc) of door Chinese astrologen om maar een paar illustere figuren uit het rijtje mogelijke "uitvinders" te noemen.

Zeker is wel dat het Wei Qi al zo'n 4 duizend jaar bekend is.

Vanaf ongeveer het jaar 600 worden er regelmatig groepen afgezanten vanuit Japan naar China gestuurd voor de diplomatie, maar vooral om kennis op te doen met als resultaat was dat het Boeddhisme, het Schrift en vele andere zaken mee terug kwamen. Deze werden door de Japanners omarmd die er op de hun bekende wijze een eigen draai er aan gaven.

Zo verbleef afgezant Kibi-No-Mabi 17 jaar in China in de plaats Chagan (hoofdstad Tang Dynastie).

Rond het jaar 800 kwam hij terug en nam o.a. de Biwa (soort luit) én een spelletje mee: Wei Qi. Het spel werd omgedoopt in **Go** en na enige tijd begon het terrein te winnen omdat het bij Samurai erg in trek was vanwege de training in militaire strategie die in het spel verweven zit.

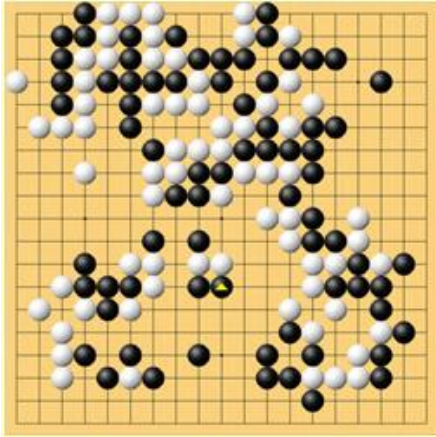


Echt in de lift kwam het spel na de stichting van 4 officiële academies in 1612 door Shogun Tokugawa. Hier konden grote spelers betaald spelen en les geven. In 1924 werd de Japanse Go bond opgericht (Nihon Ki-in - <http://www.nihonkiin.or.jp/>), die nog steeds bestaat. Tevens werd een belangrijk wedstrijdencircuit opgezet in samenwerking met een grote krant de "Mainichi". Vanaf deze tijd wordt Go populair in alle lagen van de bevolking en wordt het ook meer en meer bekend in Amerika en Europa.

Het spel:

Go is eenvoudig en simpel en in 5 minuten aan te leren en toch is Go het moeilijkste denkspel dat we kennen.

Go wordt gespeeld tussen twee spelers op een bord met 19x19 lijnen, dit zijn 381 kruispunten die allemaal gebruikt mogen worden (er zijn kleinere varianten voor kinderen of voor een snelle partij:



9x9 of 13x13).

Op de kruispunten worden tijdens het spel om beurten witte of zwarte stenen geplaatst waarbij zwart begint. Het doel van het spel is het beheersen van een groter deel van het bord dan de tegenstander door gebied af te bakenen en stenen van de ander te slaan.

De partij eindigt in overleg, beide spelers moeten het er over eens zijn dat verder spelen geen zin meer heeft. Degene met de meeste punten aan het einde wint de partij.

Als punten tellen:

- het aantal onbezette punten in "eigen gebied",
- het aantal stenen van de tegenstander die zich in dat gebied bevinden,
- de geslagen stenen van de tegenstander.

Vergelijking met schaken: Een bord van 11 x 11 lijnen (= 121 kruispunten) heeft dezelfde moeilijkheidsgraad als schaken, niet wit maar zwart begint en men begint met een leeg bord ipv een vol bord.

Gradering:

Er zijn meer dan 30 kyu graden en uiteraard 10 dangraden. In Europa wordt deze gradering nog verfijnd door de indeling in klassen (tussen de 4 en 90).

Ingewikkeld? Misschien maar doel ervan is in elk geval om door middel van voorgiften stenen nauwkeurig de kansen van 2 in sterkte verschillende spelers gelijk te trekken.

Links:

- Nederlandse Go bond: <http://www.gobond.nl/>
- Goede site: <http://www.321go.org>

Online spelen:

- <http://www.dragongoserver.net/>
- <http://www.gokgs.com/>
- <http://www.evengamen.nl/open.php?id=1125>