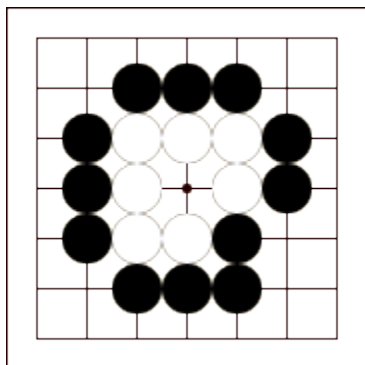
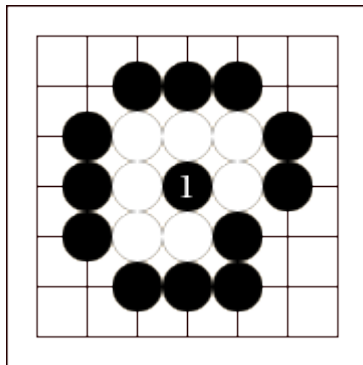


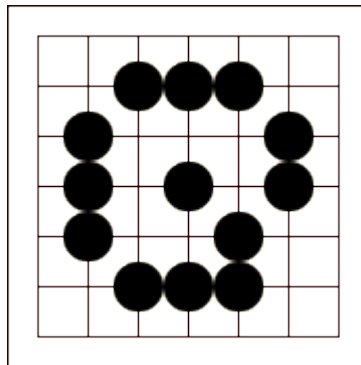
Για να αιχμαλωτιστεί μια ομάδα πετρών, όλες οι διασταυρώσεις που αγγίζουν την ομάδα αυτή, πρέπει να γεμίσουν. Η ομάδα, δεν πρέπει μόνο να περικυκλώνεται από έξω, αλλά και οι κενοί χώροι (διασταυρώσεις) μέσα στην ομάδα που γειτονεύουν με τις πέτρες πρέπει να γεμίσουν επίσης. Ένας μόνο άδειος χώρος (διασταύρωση) μέσα στην ομάδα, ονομάζεται «μάτι». Πραγματικά, μέχρι το τέλος ενός παιχνιδιού, μια ομάδα για να παραμείνει ζωντανή, πρέπει να περιέχει τουλάχιστον 2 ξεχωριστές διασταυρώσεις (χώρους). Ένα σημαντικό θέμα στις μάχες γκο, είναι να δημιουργείς χώρο-μάτι για τις ομάδες σου και να προσπαθείς να αποτρέψεις τον αντίπαλο να κάνει μάτια.



Σχήμα 1



Σχήμα 2



Σχήμα 3

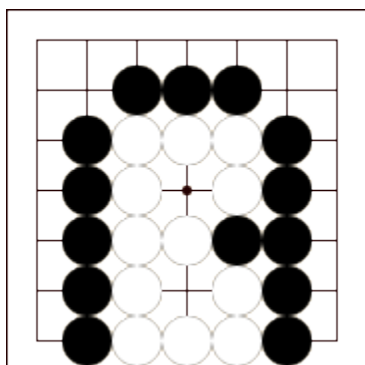
Στο **Σχήμα 1**, η άσπρη ομάδα, έχει ένα μάτι και περικυκλώνεται εντελώς απ' έξω. Επομένως, η άσπρη ομάδα, έχει μόνο έναν βαθμό ελευθερίας.

Οι μαύρες πέτρες μπορούν να «σκοτώσουν» την άσπρη ομάδα γεμίζοντας το ένα μάτι, όπως φαίνεται στο **Σχήμα 2**. Αν η άσπρη ομάδα είχε βαθμούς ελευθερίας εξωτερικά, αυτή η κίνηση δεν θα μπορούσε να γίνει, γιατί το να βάλεις μια πέτρα εκεί όπου μπορεί να αιχμαλωτιστεί (αυτοκτονία), είναι εκτός κανόνων του γκο.

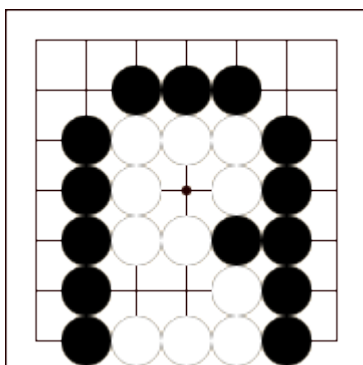
Το **Σχήμα 3**, δείχνει την θέση μετά την αιχμαλωσία των άσπρων πετρών. Οι μαύρες πέτρες κέρδισαν 14 πόντους, (7 άδειες διασταυρώσεις και 7 φυλακισμένες άσπρες πέτρες).

2 ΜΑΤΙΑ

Στην αρχή του παιχνιδιού, όταν το ταμπλό είναι κατά μεγάλο μέρος άδειο, οι πέτρες οι οποίες απειλούνται με αιχμαλωσία, μπορούν να σωθούν επεκτείνοντας και αυξάνοντας τους βαθμούς ελευθερίας τους. Παρόλα αυτά, όσο το παιχνίδι προχωράει, και όλο και περισσότερες διασταυρώσεις (χώροι) γεμίζουν, οι ομάδες αρχίζουν να περικυκλώνουν η μια την άλλη. Όμως, δεν μπορούν να αιχμαλωτιστούν όλες οι ομάδες που περικυκλώνονται. Μια ομάδα, η οποία περιβάλλεται από τουλάχιστον 2 διαφορετικά μάτια, δεν μπορεί ποτέ να αιχμαλωτιστεί γιατί και τα δυο μάτια δεν μπορούν να γεμιστούν σε μια κίνηση (την ίδια στιγμή).



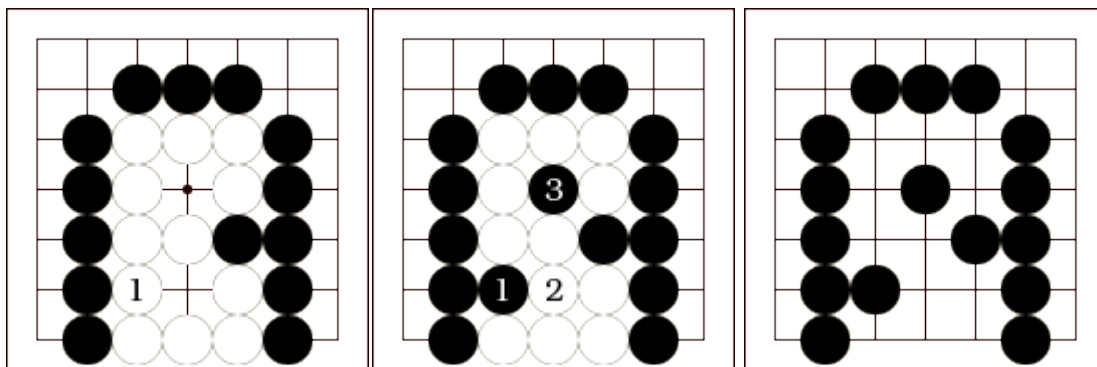
Σχήμα 4



Σχήμα 5

Στο **Σχήμα 4**, παρόλο που οι άσπρες πέτρες είναι τελείως περικυκλωμένες από έξω, έχουν 2 μάτια και είναι ασφαλείς

Στο **Σχήμα 5**, ποια είναι η σωστή κίνηση αν είναι η σειρά των άσπρων να παίξουν; Ποια είναι η κίνηση αν είναι η σειρά των μαύρων;



Σχήμα 6

Σχήμα 7

Σχήμα 8

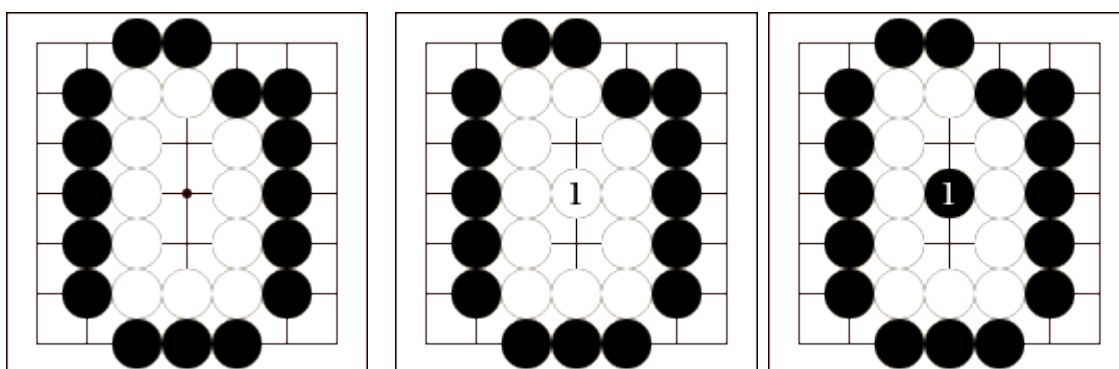
Σχήμα 6: Αν είναι η σειρά του άσπρου να παίξει, θα εξασφαλίσει ασφάλεια στο 2^ο μάτι.

Σχήμα 7: Αν είναι η σειρά του μαύρου να παίξει, η μαύρη πέτρα θα μπει στο ίδιο σημείο, αφαιρώντας έτσι το 2^ο μάτι του άσπρου και θέτοντας τις 4 πέτρες στο κάτω μέρος σε «αταρι». Αν ο άσπρος, ενώσει τις πέτρες, τα μαύρα αιχμαλωτίζουν όλη την ομάδα παίζοντας στο ένα και μόνο μάτι που απέμεινε.

Τι είναι το **ΑΤΑΡΙ**:

Όταν μια πέτρα ή μια ομάδα πετρών είναι περικυκλωμένη-ες από τις αντίπαλες πέτρες και έχει μόνο έναν βαθμό ελευθερίας. Η κίνηση ατάρι, είναι η κίνηση όπου ο αντίπαλος τοποθετεί την 3^η πέτρα και μένει μόνο ένας βαθμός ελευθερίας στην/στις πέτρα-ες που θέλει να περικυκλώσει. Έτσι, όταν δείτε μια κίνηση αταρι, πρέπει να παίξετε στον 4^ο βαθμό ελευθερίας που σας απομένει για να μην χάσετε την πέτρα σας (στα Ιαπωνικά σημαίνει: η κίνηση πριν την αιχμαλωσία).

Σχήμα 8: Το σχήμα 8 δείχνει το αποτέλεσμα μετά την αιχμαλωσία. Ο μαύρος κέρδισε 24 πόντους (12 πόντους από τους περικυκλωμένους χώρους και 12 από τις αιχμαλωτισμένες πέτρες)



Σχήμα 9

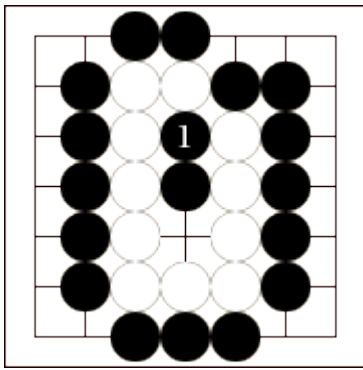
Σχήμα 10

Σχήμα 11

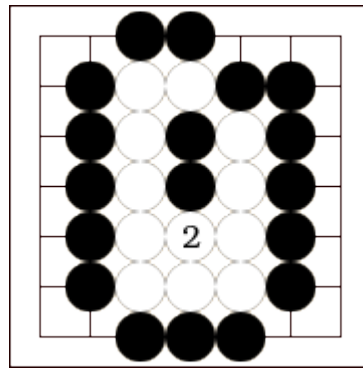
Σχήμα 9: Σ' αυτή την θέση, ποια είναι η σωστή κίνηση αν έπαιζε ο άσπρος; Ποια είναι η σωστή κίνηση αν έπαιζε ο μαύρος;

Σχήμα 10: Αν είναι η σειρά του άσπρου, πρέπει φυσικά να παίξει στην θέση 1, δημιουργώντας την γνωστή ασφαλή θέση με τα 2 μάτια.

Σχήμα 11: Αν ο μαύρος παίξει στη θέση 1, τα άσπρα δεν θα μπορούν πια να δημιουργήσουν 2 μάτια και η άσπρη ομάδα θα σκοτωθεί. Τα ακόλουθα σχήματα δείχνουν την αλληλουχία της αιχμαλωσίας.



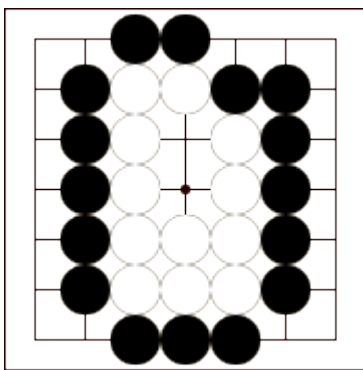
Σχήμα 12



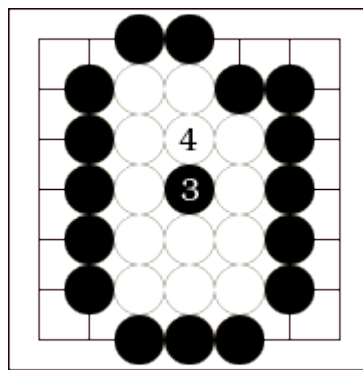
Σχήμα 13

Σχήμα 12: Τα άσπρα δεν μπορούν να κάνουν τίποτα – αν ο άσπρος παίξει μέσα, μόνο ένας βαθμός ελευθερίας απομένει και ο μαύρος θα αιχμαλωτίσει αμέσως αυτή τη διασταύρωση. Έτσι, ο μαύρος θα παίξει ξανά, θέτοντας την ομάδα σε αταρι

Σχήμα 13: Τα άσπρα μπορούν να αιχμαλωτίσουν τις δύο πέτρες, όμως...



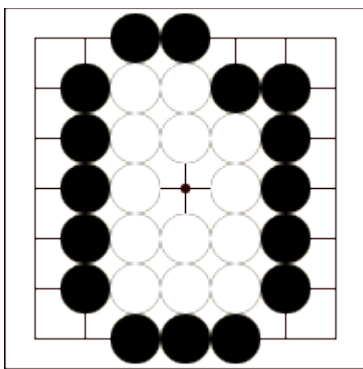
Σχήμα 14



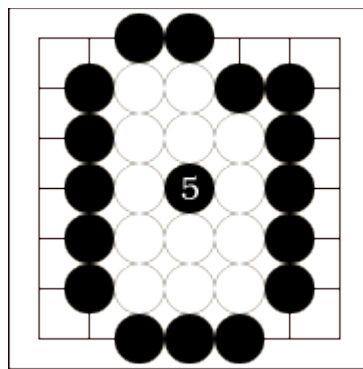
Σχήμα 15

Σχήμα 14: τώρα τα άσπρα έχουν δύο ενωμένους βαθμούς ελευθερίας και...

Σχήμα 15: Ο μαύρος μπορεί να επιστρέψει και για μία ακόμη φορά θα θέσει την ομάδα σε αταρι. Τα ασπρα μπορούν πάλι να αιχμαλωτίσουν αλλά...



Σχήμα 16



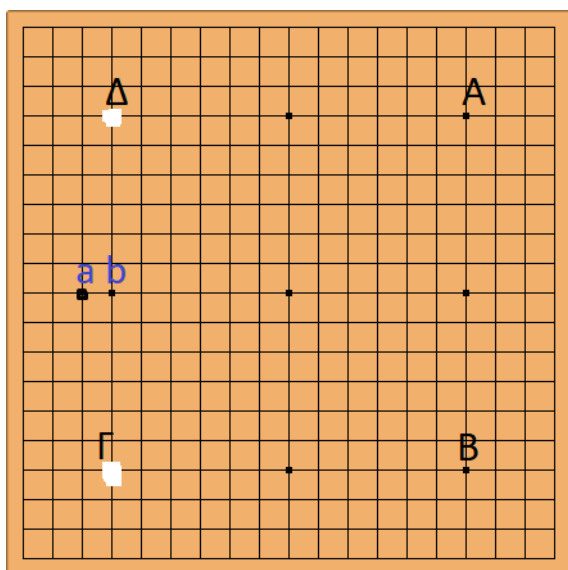
Σχήμα 17

Σχήμα 16: τώρα τα άσπρα έχουν μείνει με ένα μόνο μάτι.

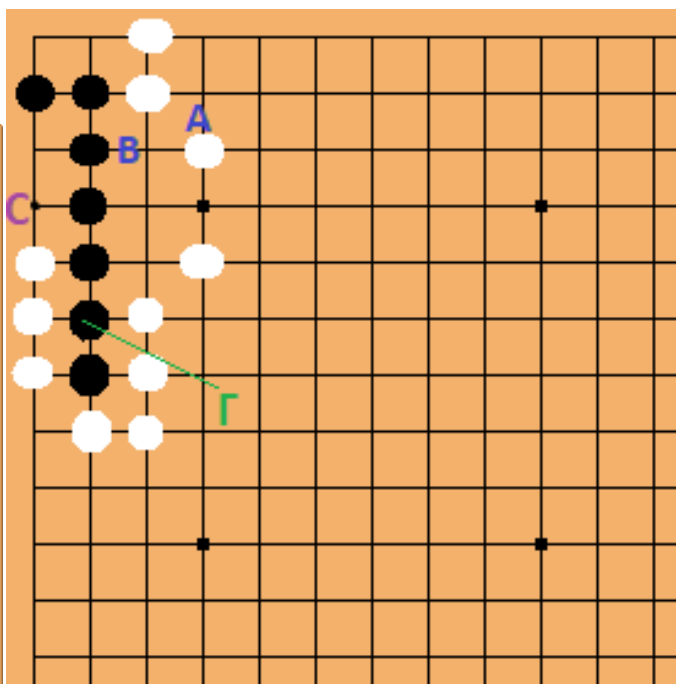
Σχήμα 17: τα μαύρα τώρα μπορούν να αιχμαλωτίσουν ολόκληρη την άσπρη ομάδα, γεμίζοντας τον τελευταίο βαθμό ελευθερίας.

ΦΟΥΖΙΚΙ: (Εικόνα 1) Πολύ ρευστό άνοιγμα. Τι σημαίνει ρευστό άνοιγμα; Έχει παίξει ο μαύρος (πέτρα Α) πάνω στο «οσι» μετά ο λευκός έπαιξε στο σημείο Γ, μετά ο μαύρος έπαιξε στο σημείο Β και μετά ο λευκός στο σημείο Δ.

Άσκηση: Στην **Εικόνα 1**, προτιμάς να παίξεις στο σημείο a ή b; Και αναρωτιέσαι αν υπάρχει κάποια διαφορά μεταξύ των a και b. Η σωστή κίνηση είναι να παίξεις στο σημείο a. Προέρχεται από την έννοια της απόστασης: όσο πιο κοντά στην μια πλευρά του ταμπλό, και σε μεγαλύτερη απόσταση από τις αντίπαλες πέτρες.



Εικόνα 1



Εικόνα 2

ΠΑΙΧΝΙΔΙ TSUMEGO

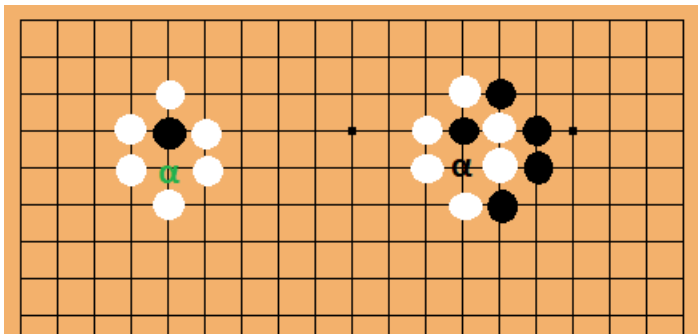
Το τσουμεγκό είναι παιχνίδι ζωής – θανάτου. “Ζωής” σημαίνει ότι οι πέτρες σας θα επιβιώσουν, “θανάτου” σημαίνει ότι πρέπει να σκοτώσετε τις πέτρες του άλλου.

Εικόνα 2: Όταν έχετε μια πέτρα Α, αυτή η πέτρα έχει 4 βαθμούς ελευθερίας, η Β έχει μόνο 2 βαθμούς ελευθερίας. Η Γ δεν έχει κανένα βαθμό ελευθερίας, είναι περικυκλωμένη, αλλά αυτό δεν σημαίνει ότι θα χαθεί. Τι ονομάζουμε βαθμό ελευθερίας; Έχουμε μια μαύρη πέτρα, άμα βάλετε 3 λευκές στις γύρω διασταυρώσεις και έχετε μόνο μια διέξοδο και είναι η σειρά του λευκού, είστε σε «ατάλα». Το ατάλα, σημαίνει ότι κινδυνεύετε με μια κίνηση του αντιπάλου, να σας «φάει» την πέτρα.

Στην εικόνα 2, έχουμε ένα θέμα επιβίωσης. Μια επιβίωση, είναι στην πραγματικότητα να παίξει η μαύρη πέτρα στο σημείο C για να έχετε ένα μάτι. Άρα το μάτι είναι ένας εσωτερικός χώρος, όπου μπορείτε να παίξετε. Άμα έχετε μόνο ένα μάτι, χάνετε τις πέτρες σας εφόσον έχετε περικυκλωθεί. Αυτό συμβαίνει γιατί έχετε ένα μάτι και ο αντίπαλος έχει δικαίωμα να βάλει την πέτρα μέσα στο μάτι και τότε σας παίρνει την ομάδα πετρών. Οι πέτρες σας σώζονται, μόνο όταν έχετε δυο μάτια.

Στην εικόνα 2, τα λευκά, έχουν στριμώξει στην γωνία τα μαύρα. Άρα, έχουμε την εντύπωση ότι αν παίξουν αρκετά καλά τα λευκά, θα στριμώξουν τόσο πολύ τις μαύρες που θα χάσει όλες τις πέτρες.

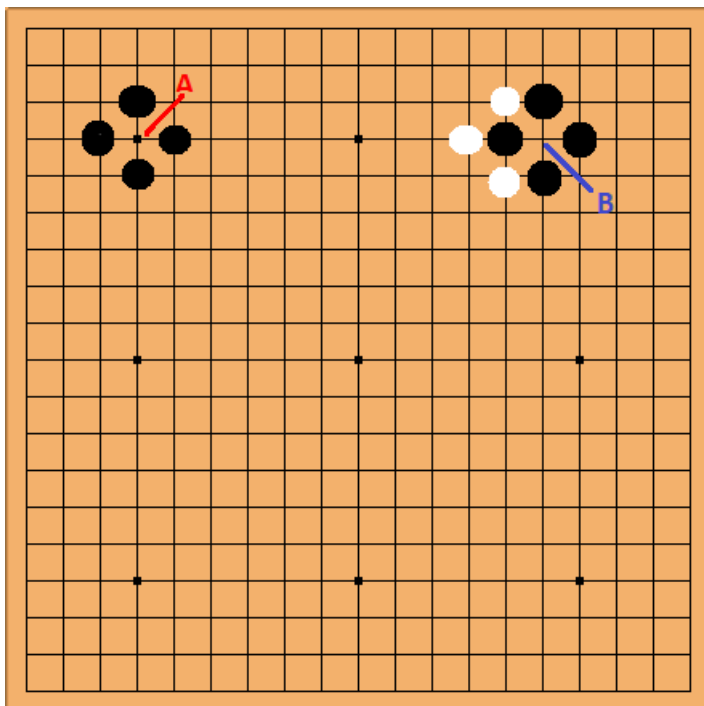
ΚΑΝΟΝΑΣ ΚΟ: (στα Ιαπωνικά κο σημαίνει: αιωνιότητα) Είναι η απαγόρευση της επανάληψης. Πριν εξηγήσουμε τον κανόνα κο, πρέπει να διευκρινίσουμε ότι απαγορεύεται η αυτοκτονία. Δηλαδή, όπως φαίνεται στην **Εικόνα 3**, η λευκή πέτρα δεν έχει δικαίωμα να παίξει στο σημείο Α. Στην **Εικόνα 3-α**, αν παίξει ο μαύρος στο σημείο α (με πράσινο χρώμα), αυτοκτονεί ή όχι; Η απάντηση είναι ότι αυτοκτονεί και έτσι απαγορεύεται αυτή η κίνηση. Στην 2^η απεικόνιση της **Εικόνας 3-α**, η μαύρη πέτρα επιτρέπεται να παίξει στο σημείο α; Ναι επιτρέπεται, γιατί με αυτή την κίνηση, θα περικυκλώσει 2 λευκές πέτρες και θα τις φυλακίσει.



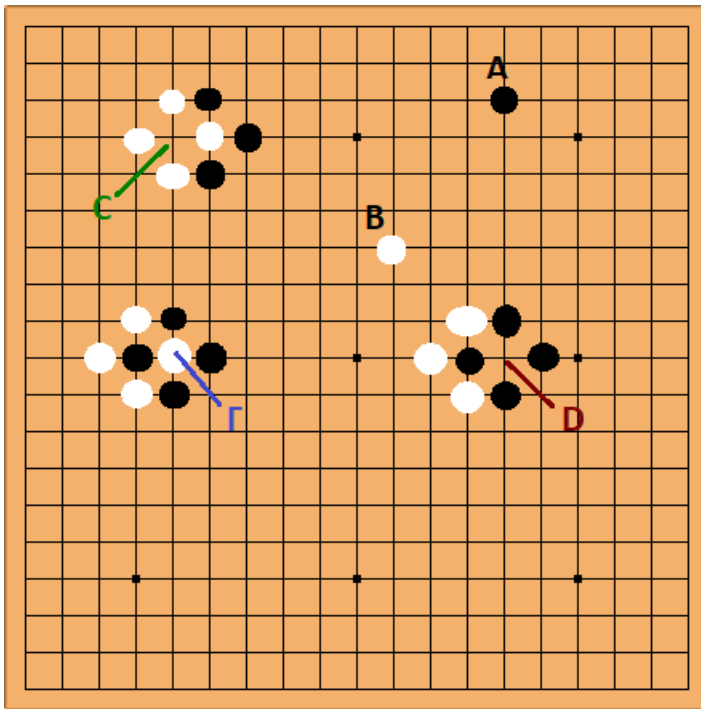
Εικόνα 3-α

Όταν μια πέτρα, ή μια ομάδα πετρών είναι περικυκλωμένη και δεν έχει κανέναν βαθμό ελευθερίας, δεν επιτρέπεται να παίξει στη μια διασταύρωση που απομένει (1^η απεικόνιση στην Εικόνα 3-α) γιατί αυτή κίνηση θα ήταν αυτο-αιχμαλωσία.

Ο λευκός, έχει δικαίωμα να παίξει στο σημείο B (Εικόνα 3) γιατί δεν αυτοκτονεί, μπορεί να πάρει μαύρη πέτρα. Αν παίξει ο λευκός στο σημείο B (Εικόνα 3) τότε, παίρνει την μαύρη πέτρα που ήταν στο σημείο C (Εικόνα 4). Τώρα, θα αναρωτιέστε: θα μπορούσε η μαύρη πέτρα να παίξει στο σημείο C και να πάρει την λεύκη πέτρα; Αυτό απαγορεύεται γιατί είναι επανάληψη (κανόνας κο). Πρέπει ο μαύρος να παίξει όπου θέλει (π.χ. σημείο A στην Εικόνα 4) αλλά όχι στο σημείο C. Τώρα ο λευκός, έχει την δυνατότητα ή να παίξει στο σημείο Γ, ή να κρατήσει το κο, δηλαδή μπορεί να παίξει έξω (π.χ. στο σημείο B της Εικόνας 4). Τώρα ο μαύρος, έχει δικαίωμα να παίξει στο σημείο C και να πάρει την λεύκη πέτρα που ήταν στο σημείο D. Ο λευκός, δεν έχει δικαίωμα να πάρει μαύρη πέτρα τώρα στο σημείο D, θα παίξει όπου θέλει. Ο μαύρος μπορεί να παίξει στο σημείο D ή να παίξει όπου θέλει.



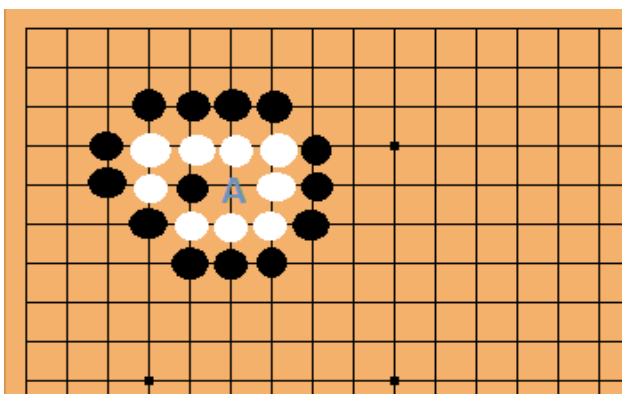
Εικόνα 3



Εικόνα 4

Τώρα, θα αναρωτιέστε ποια είναι η διαφορά σε σχέση με την μια επανάληψη; Είναι ότι το goban (ξύλινο ταμπλό), αλλάζει συνεχώς (π.χ. οι πέτρες - κινήσεις A και B μεσολάβησαν μεταξύ των αιχμαλωσιών -> **Εικόνα 4**). Ενώ αν είχαμε την επανάληψη, τότε θα είχαμε απλά φυλακισμένους, χωρίς το goban να αλλάζει. Άρα, ο κανόνας κο είναι ότι ο αντίπαλος δεν μπορεί να αιχμαλωτίσει την πέτρα αμέσως μετά από μια αιχμαλωσία, πρέπει να παίξει κάπου αλλού (π.χ. στο σημείο A και B, Εικόνα 4) και αυτή η κίνηση (A και B) είναι αναγκαστική κίνηση για να αποφύγουμε την επανάληψη της αιχμαλωσίας του λευκού από τον μαύρο και του μαύρου από τον λευκό. Για να τελειώσει ένα κο, μπορεί ο μαύρος να παίξει στο σημείο D ή ο λευκός να παίξει στο σημείο C. Η κίνηση της λήξης του κο, εξαρτάται από την κρίση του παίχτη.

Στην **Εικόνα 4-α**, αν παίξει ο μαύρος στο σημείο A, θα είναι αυτοκτονία ή θα αιχμαλωτίσει τις λευκές πέτρες; Η κίνηση στην διασταύρωση A, επιτρέπεται η όχι;

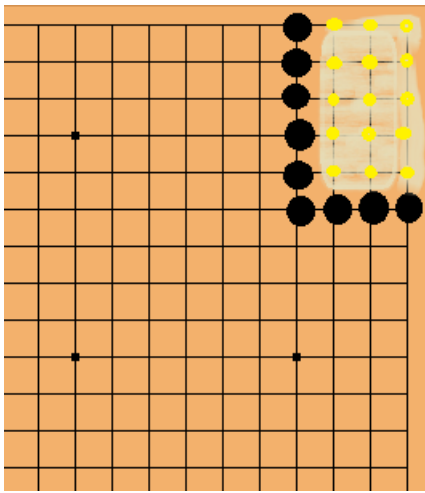


Εικόνα 4-α

Η απάντηση είναι ότι το σημείο A είναι ο τελευταίος βαθμός ελευθερίας που απέμεινε στην λευκή ομάδα και έτσι είναι μια κίνηση αιχμαλωσίας των λευκών και όχι μια κίνηση αυτοκτονίας και άρα επιτρέπεται.

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ 1^ο

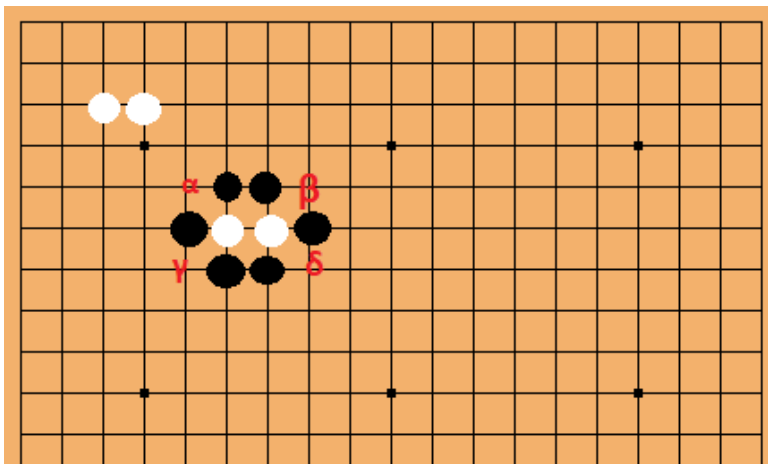
Μόλις περικυκλώσετε οποιαδήποτε περιοχή στο goban όλος ο περικυκλωμένος χώρος μέσα (όπως φαίνεται στην **Εικόνα 5**, η άσπρη περιοχή μέσα στις μαύρες πέτρες) είναι η περιοχή σας και κάθε σημείο διασταύρωσης είναι οι πόντοι σας. Άρα, πόσους πόντους έχουν τα μαύρα στην Εικόνα 5; Έχει 15 πόντους (κίτρινα σημεία).



Εικόνα 5

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ 2^ο

Τι γίνεται όταν έχουμε 2 λευκές πέτρες στο goban; Πόσους βαθμούς ελευθερίας έχουν οι 2 λευκές πέτρες; (Εικόνα 6).



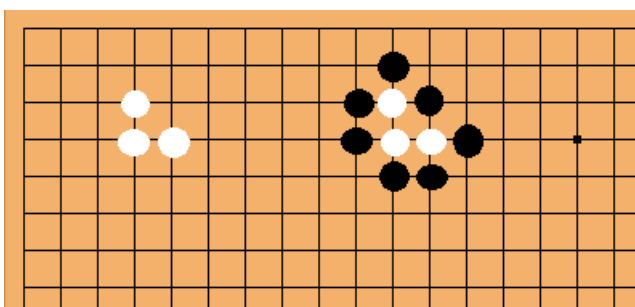
Εικόνα 6

Οι δυο λευκές πέτρες, έχουν 6 βαθμούς ελευθερίας; Πρέπει να περικυκλώσουμε τις 2 λευκές πέτρες στα σημεία α, β, γ και δ; Θεωρούνται αυτά τα σημεία βαθμοί ελευθερίας των δυο λευκών πετρών και πρέπει να τοποθετήσουμε εκεί μαύρες πέτρες για να φυλακίσουμε τις 2 λευκές; Όχι, δεν χρειάζεται! Τώρα οι 2 άσπρες πέτρες είναι φυλακισμένες. Και αυτό συμβαίνει γιατί για να «αποδράσουν» οι 2 λευκές πέτρες, χρειάζονται μόνο οι διασταυρώσεις όπου έχει τοποθετήσει ο μαύρος τις πέτρες του. Τα σημεία α, β, γ, και δ δεν χρησιμεύουν στα λευκά για να αποδράσουν.

Όταν μια πέτρα, ή μια ομάδα πετρών δεν έχει κανέναν βαθμό ελευθερίας, τότε θα αιχμαλωτιστεί.

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ 3^ο

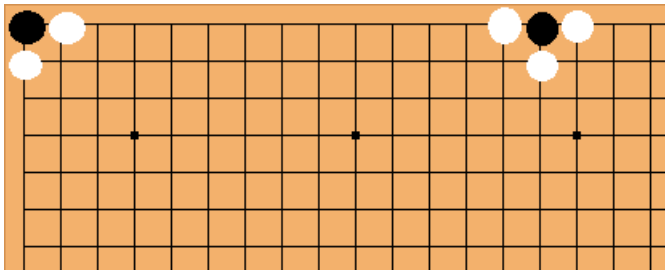
Τι γίνεται όταν έχουμε 3 λευκές πέτρες οι οποίες δεν είναι σε ευθεία πάνω στο goban; Πόσους βαθμούς ελευθερίας έχουν; (Εικόνα 7)



Εικόνα 7

Οι λευκές πέτρες, έχουν 7 βαθμούς ελευθερίας και όπως δείχνει η Εικόνα 7, περικυκλώθηκαν από 7 μαύρες πέτρες.

Σε άλλα επιτραπέζια παιχνίδια, κάθε κομμάτι έχει έναν συγκεκριμένο τρόπο με τον οποίο κινείται, αλλά στο γκο, κάθε κομμάτι- πέτρα είναι ισάξια και ισοδύναμα πριν τις τοποθετήσετε στο γκομπαν. Επομένως, μπορείτε να αρχίσετε την τοποθέτηση, όπου θέλετε. Τι γίνεται όμως όταν αρχίζετε να παίζετε στην πρώτη γραμμή; Είναι έξυπνη αυτή η κίνηση; (Εικόνα 8)



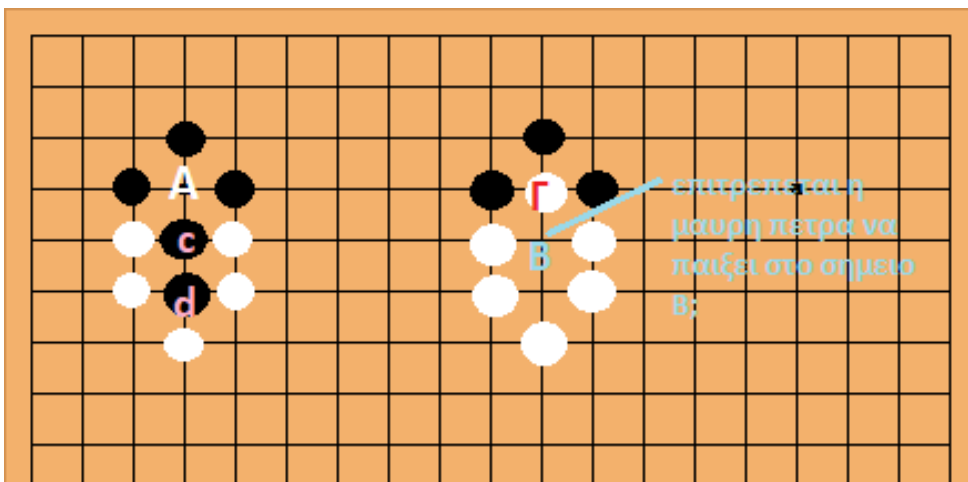
Εικόνα 8

Αν αρχίσουμε π.χ. στην διασταύρωση 15, έχουμε μόνο 3 βαθμούς ελευθερίας (Εικόνα 8). Αν αρχίσουμε στην γωνία του γκομπαν, έχουμε μόνο 2 βαθμούς ελευθερίας (Εικόνα 8).

Άρα, από πού αρχίζουμε; Σίγουρα όχι από την πρώτη γραμμή ή κάποια γωνία και αυτό γιατί έχουμε λιγότερους βαθμούς ελευθερίας και έτσι είναι πιο εύκολο να περικυκλωθούμε.

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ 4^ο

Στην **Εικόνα 9**, επιτρέπεται στον λευκό να παίξει στο σημείο A; Η απάντηση είναι ναι γιατί οι 2 μαύρες πέτρες c και d έχουν μόνο έναν βαθμό ελευθερίας, την διασταύρωση A. Επομένως, μόλις τοποθετήσετε μια λευκή πέτρα στο σημείο A, μπορείτε να αιχμαλωτίσετε τις μαύρες πέτρες c και d.



Εικόνα 9

Επιτρέπεται η μαύρη πέτρα – μετά την αιχμαλωσία των 2 μαύρων πετρών, να παίξει στο σημείο B;

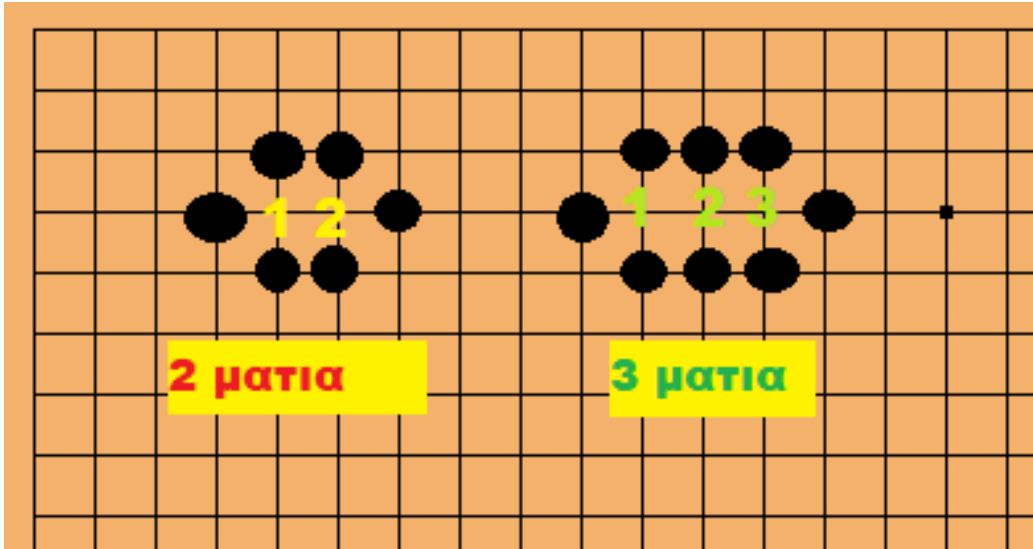
Η απάντηση είναι ναι, και έτσι ο μαύρος θα αιχμαλωτίσει την λευκή πέτρα Γ. Στην περίπτωση που απεικονίζει η **Εικόνα 9**, δεν υπάρχει κίνηση κο, δηλαδή δεν υπάρχει ατελείωτη επαναφυλάκιση των πετρών.

Ποια είναι η διαφορά μεταξύ του 4^{ου} παραδείγματος και της κίνησης κο (σελίδα 4) Στο κο, δυο παίκτες αιχμαλωτίζουν μια πέτρα επαναλαμβανόμενα (το οποίο δεν επιτρέπεται), ενώ στο 4^ο παράδειγμα παραπάνω, αιχμαλωτίζονται πάνω από μια πέτρες (c & d) και έτσι, δεν είναι κο.

ΖΩΗ ΚΑΙ ΘΑΝΑΤΟΣ ΣΤΟ ΓΚΟ * ΜΑΤΙΑ

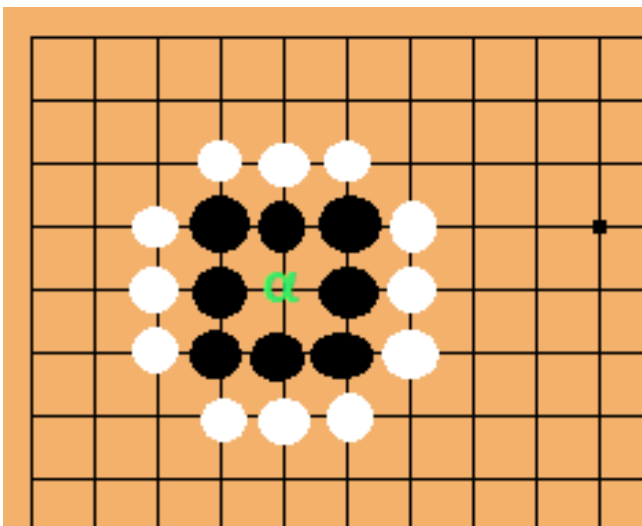
Τι είναι η ζωή και θάνατος στο γκο και γιατί είναι τόσο σημαντικό;

Βασικά, η ζωή και ο θάνατος είναι πως προστατεύουμε την ομάδα πετρών μας από επίθεση. Στην ζωή και θάνατο, το να δημιουργήσουμε μάτια είναι πολύ σημαντικό. Έτσι, όταν μια ομάδα πετρών περικυκλώνει τουλάχιστον έναν χώρο (μια άδεια διασταύρωση), αυτό αποκαλείται «μάτι». Π.χ. στην Εικόνα 3, το σημείο A, είναι ένα μάτι. Αν μια ομάδα πετρών περιβάλλει δυο χώρους (δυο άδειες διασταυρώσεις), αυτό είναι επίσης μάτι. Αν περιβάλλει 3 χώρους, είναι επίσης μάτι (**Εικόνα 10**)



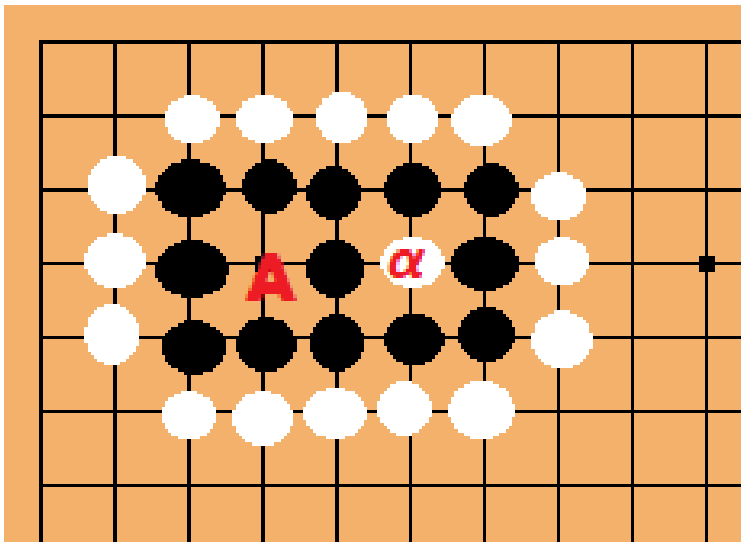
Εικόνα 10

Γιατί χρειαζόμαστε 2 μάτια; Μια ζωντανή ομάδα, χρειάζεται να έχει 2 μάτια. Αν μια ομάδα πετρών έχει μόνο ένα μάτι και περιβάλλεται από τις αντίπαλες πέτρες (**Εικόνα 11-α**), αν παίξει η λευκή πέτρα στο σημείο α, αυτοκτονεί ή αιχμαλωτίζει τις μαύρες πέτρες; Η απάντηση είναι ότι αν παίξει η λευκή πέτρα στο σημείο α, είναι μια κίνηση αιχμαλωσίας των μαύρων. Γιατί οι μαύρες πέτρες περιβάλλονται από τις λευκές ήδη, και η ομάδα των μαύρων, έχει μόνο έναν βαθμό ελευθερίας. Έτσι, όταν η λευκή πέτρα μπλοκάρει και τον τελευταίο βαθμό ελευθερίας που απέμεινε στις μαύρες πέτρες (σημείο α), τότε μπορεί να αιχμαλωτίσει την μαύρη ομάδα.



Εικόνα 11-α

Αν έχουμε μόνο ένα μάτι, δεν είναι αρκετό ώστε να προστατέψουμε την ομάδα μας. Αν όμως έχουμε 2 μάτια (**Εικόνα 11-β**), παρόλο που περικυκλώθηκε η μαύρη ομάδα από τις λευκές πέτρες, η μαύρη ομάδα είναι σε κίνδυνο ή είναι εντάξει αν η λευκή πέτρα παίξει στο σημείο A; Η απάντηση είναι ότι αν παίξει η λευκή πέτρα στο σημείο α, δεν κινδυνεύει η μαύρη ομάδα και αυτό γιατί το σημείο α είναι σημείο αυτοκτονίας. Δεν είναι κίνηση αιχμαλωσίας γιατί στην μαύρη ομάδα, έχει απομείνει ένας βαθμός ελευθερίας ακόμα (σημείο A).



Εικόνα 11-β

Τι γίνεται αν ο λευκός παίξει στο σημείο A και το σημείο α παραμείνει ελεύθερο; Είναι κίνηση αυτοκτονίας ή είναι κίνηση αιχμαλωσίας της μαύρης ομάδας; Η απάντηση είναι ότι αν παίξει ο λευκός στο σημείο A, και αυτό είναι κίνηση αυτοκτονίας γιατί το σημείο A, δεν έχει κανένα άλλο βαθμό ελευθερίας και η διπλανή ομάδα των μαύρων, έχει έναν βαθμό ελευθερίας (σημείο α). Επομένως, ο λευκός δεν μπορεί να παίξει ούτε στο σημείο A, ούτε στο σημείο α, με άλλα λόγια, όλη η μαύρη ομάδα, θα έχει πάντα δυο βαθμούς ελευθερίας που θα της έχουν απομείνει και έτσι, οι λευκοί δεν μπορούν ποτέ να σκοτώσουν την μαύρη ομάδα. Δημιουργώντας λοιπόν 2 μάτια, ασφαλίζεται η ομάδα γιατί όταν περικυκλωνόμαστε, πάντα μας απομένουν 2 βαθμοί ελευθερίας.

Πηγές:

https://www.pandanet.co.jp/English/learning_go/learning_go_7.html

<https://www.youtube.com/channel/UCMp-4uv1jfVa0dXkZv3qQYA>

https://www.youtube.com/watch?v=M2_yceci0yE