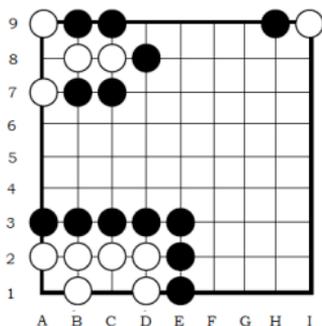




No início do jogo, o tabuleiro está vazio. Cada jogador começa com as suas peças numa reserva fora do tabuleiro. A primeira jogada é feita pelas Negras.

Na sua vez, cada jogador coloca uma peça sua (das que estão na reserva fora do tabuleiro) numa interseção vazia. Se, como consequência, um (ou mais) grupo do adversário ficar sem liberdades, esse grupo (ou grupos) é capturado e o jogo acaba, com vitória do jogador que efetuou a captura.

Uma peça não pode ser colocada de tal modo que o grupo a que pertence fique sem liberdades, a não ser que esta jogada capture peças adversárias (e, portanto, permita ganhar o jogo).



No diagrama as Negras (se for a sua vez de jogar) podem ganhar, optando por uma de duas capturas: ou em A8 (capturando o grupo branco B8,C8 e a peça branca que está em A9) ou em I8 (capturando a peça branca que está em I9). O grupo branco do canto inferior esquerdo não pode ser capturado. É inválido jogar em A1 ou C1 porque estas interseções não têm liberdades.

**Nota:** O Atari Go pode ser jogado com papel quadriculado e lápis.