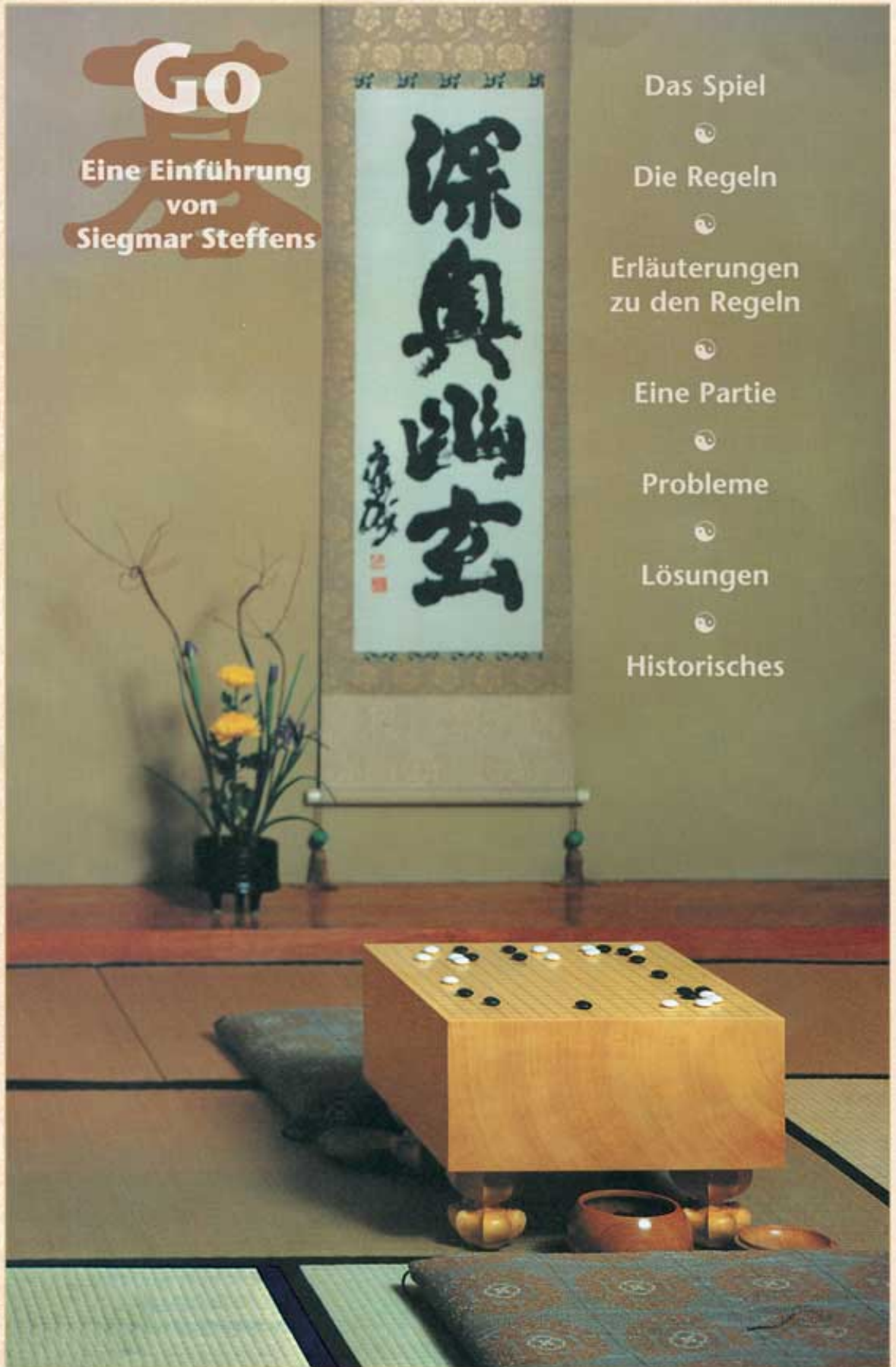


Deutscher
Go-Bund e. V.
Postfach 605454
22249 Hamburg

www.dgob.de



動
須
相
忘



Go

Eine Einführung
von
Siegmar Steffens

- Das Spiel
- Die Regeln
- Erläuterungen
zu den Regeln
- Eine Partie
- Probleme
- Lösungen
- Historisches

Gehe vorwärts, aber in angemessener Weise
– Spiele der Gesamtsituation angemessen –



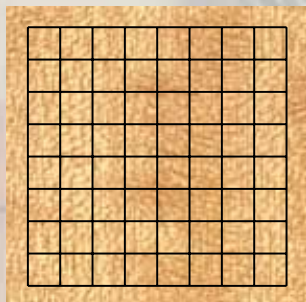
Ein Turnier-Go-Set



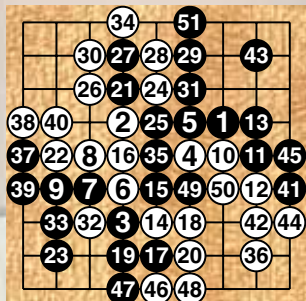
Go-Brettecke (Detail)



Go-Steine



Brett mit 9 x 9 Linien



9 x 9 Brett mit Endstellung

GO – Das Spiel

Go ist das älteste und interessanteste Brettspiel der Welt.

Go benutzt die einfachsten Elemente der menschlichen Abstraktion:

Fläche – Linie – Kreis – sowie die Begriffe Schwarz und Weiß.

Das Gobrett besteht im Allgemeinen aus Holz. Auf ihm befinden sich senkrechte und waagerechte Linien. Auf die dadurch gegebenen Schnittpunkte werden die Go-Steine gesetzt.

Gosteine sind Linsen bzw. runde Scheiben. Ihr Durchmesser ist etwas kleiner als der Linienabstand und ihre Zahl ist gleich der Zahl der Schnittpunkte auf dem Gobrett. Die Go-Steine sind bis auf die Farbe (50% schwarz und 50% weiß) alle gleichartig und gleichwertig.

Die Gospieler werden nach den Farben der Steine Schwarz (S) und Weiß (W) genannt. Sie setzen abwechselnd einen Stein auf das zu Beginn völlig leere Brett. Schwarz beginnt.

Anfänger sollten auf einem Brett mit 9 x 9 Linien spielen. Dadurch lassen sich die grundlegenden Geheimnisse des Go schnell und effektiv erkennen.

Für taktische und strategische Manöver größeren Maßstabs eignet sich das 13er-Brett (13 x 13 Linien) ausgezeichnet.

Der Turnierspieler benutzt ein 19er-Brett.

Go ist ein Spiel um Gebiet und Gefangene. Das Ziel des Spieles besteht darin, durch geschicktes Setzen der Steine freie Schnittpunkte zu umschließen, sogenannte Gebiete zu bauen – Zäune zu errichten – um die eigenen Punkte von den gegnerischen abzugrenzen. Beim Abstecken der Gebiete entbrennen Kämpfe. Dabei können Steine gefangen werden. Dies ist der Fall, wenn alle angrenzenden Punkte von Steinen des Gegners besetzt sind.

Gefangene nimmt man vom Brett und bewahrt sie bis zum Partieende auf. Jeder Gefangene und jeder umschlossene Schnittpunkt zählen am Ende der Partie als ein Pluspunkt. Sieger ist der Spieler mit den meisten Punkten.

Die Partie ist beendet, wenn keiner der beiden Spieler durch weiteres Setzen einen zusätzlichen Vorteil erringen kann. Sie geben dies durch Passen (Verzicht auf den Satz) bekannt.

動
須
相
応

Gehe vorwärts, aber in angemessener Weise
– Spiele der Gesamtsituation angemessen –



動
須
相
応

GO – Die Regeln

Regel 1: Setzen

Go wird zwischen zwei Spielern gespielt. Einer benutzt schwarze und der andere weiße Spielsteine (Gosteine).

Die Spieler setzen abwechselnd einen Stein auf einen unbesetzten Schnittpunkt der sich kreuzenden Linien des Gobrettes.

Ein einmal gesetzter Stein darf nicht mehr bewegt werden, es sei denn, er wird gefangen.

Der Spieler mit den schwarzen Steinen beginnt die Partie, indem er einen schwarzen Stein auf einen Schnittpunkt des noch völlig leeren Brettes setzt.

Regel 2: Fangen

Steine einer Farbe, deren Freiheiten alle von Steinen der anderen Farbe besetzt sind, gelten als gefangen. Gefangene werden vom Brett entfernt und bis zum Ende der Partie aufbewahrt, da jeder Stein bei der Endabrechnung einen Punkt wert ist.

Das Besetzen der letzten Freiheit und das Entfernen der gefangenen Steine bilden eine Einheit.

Als Freiheit bezeichnet man die an einen Stein oder eine Steingruppe direkt angrenzenden freien Schnittpunkte.

Regel 3: Ko

Können die Spieler auf benachbarten Punkten abwechselnd einen Stein fangen, nennt man diese Situation Ko.

Das sofortige Zurückschlagen des gegnerischen Steines ist verboten. Es muss vor dem Zurückschlagen ein Zwischensatz, eine sogenannte Ko-Drohung, ausgeführt werden.

Regel 4: Gewinn

Der Spieler mit dem größten Gebiet – oder anders ausgedrückt: der Spieler, der mit seinen Steinen die meisten unbesetzten Schnittpunkte umschlossen hat – ist der Sieger. Dabei werden die gefangenen Steine in das Gebiet ihrer Farbe gesetzt.

Bei Punktgleichheit ist die Partie unentschieden.

Regel 5: Vorgabe

Spielstärkeunterschiede zwischen Gospielern können mit Hilfe von Vorgabesteinen vollständig ausgeglichen werden.

Der schwächere Spieler erhält in jedem Fall die schwarzen Steine.

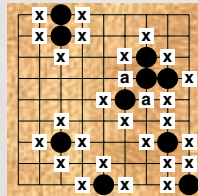
Bei höheren Vorgaben (2 bis 9 Steine) zählt das Aufstellen der Vorgabesteine auf die mit einem Vollkreis gekennzeichneten Schnittpunkte als erster Satz.

Gehe vorwärts, aber in angemessener Weise
– Spiele der Gesamtsituation angemessen –

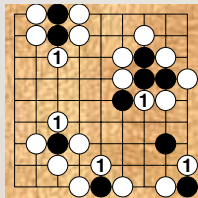


動
須
相
応

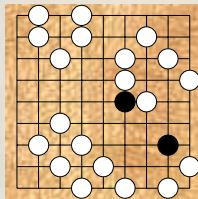
GO – Erläuterungen zu den Regeln



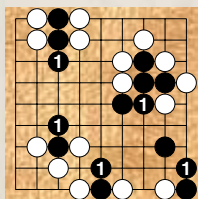
Die Regel 1 bedarf keiner Erläuterung, während in der Regel 2 die Begriffe Freiheit und Gefangennahme vielleicht nicht völlig klar sind. Im Diagramm ist der Begriff "Freiheit" als direkt an einen Stein oder eine Steingruppe angrenzender freier Schnittpunkt mit einem x dargestellt. Gemeinsame Freiheiten von zwei Steingruppen sind mit einem a gekennzeichnet (auch ein einzelner Stein ist eine Gruppe).



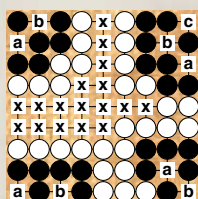
In diesem Diagramm ist die Gefangennahme von schwarzen Steinen dargestellt. Weiß hat bei fünf schwarzen Gruppen alle Freiheiten – bis auf eine – besetzt. Nun kann er jeweils mit 1 eine schwarze Gruppe fangen. Es soll erinnert werden: Setzen und Entfernen der Gefangenen vom Brett bilden eine Einheit.



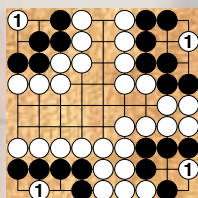
Hier ist die Situation nach dem Entfernen der Gefangenen zu sehen. Taktisch interessant ist, dass zum Fangen eines Steines in der Ecke zwei, am Rand drei und in der Mitte vier Sätze benötigt werden. Zum Fangen von zwei Steinen sind jeweils 3, 4 und 6 Sätze erforderlich. Fazit: in der Mitte lassen sich die Steine am schwersten fangen.



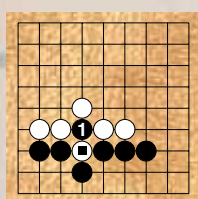
Durch Schwarz 1 besitzt jede schwarze Gruppe drei neue Freiheiten. Weiß benötigt jetzt drei weitere Sätze, um eine der schwarzen Gruppen zu fangen. Rechts hat Schwarz mit 1 je zwei Steingruppen miteinander verbunden. Unten rechts muss Schwarz allerdings noch einen der beiden Punkte (links bzw. oberhalb der Zweisteingruppe) besetzen.



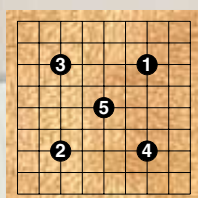
Das Diagramm zeigt das Ende einer Partie und verdeutlicht Regel 4. Die Spieler haben gepasst, da keiner mehr einen Punkt erzielen kann. Schwarz besitzt vier Gebiete mit insgesamt 9 Punkten ($4xa+4xb+c$) und Weiß ein Gebiet mit 17 Punkten (x). Damit hätte Weiß mit 8 Punkten gewonnen. Da Schwarz aber im Partieverlauf 4 Weiße gefangen hat, reduziert sich der Sieg des Weißen auf 4 Punkte.



Im vorhergehenden Diagramm kann Weiß keine der schwarzen Gruppen fangen. Jeder auf a, b oder c gesetzte Weiße wäre sofort gefangen, da er keine Freiheiten mehr besitzt. In diesem Diagramm fängt Weiß mit 1 alle schwarzen Gruppen. Ein schwarzer Stein im weißen Gebiet würde gefangen werden, bevor er die weißen Gruppen ernsthaft bedrohen könnte.



Schwarz 1 fängt den markierten Weißen. Damit beginnt ein Ko (Regel 3). Nach Schwarz 1 besitzt dieser Stein eine Freiheit – dort wo vorher Weiß stand. Jetzt könnte Weiß mit 2 Schwarz 1 nehmen, dann wieder Schwarz usw. Die Partie würde kein Ende finden, wenn beide Spieler hier weiter spielen. Darum ist Weiß 2 fängt Schwarz 2 verboten. Bevor Weiß Schwarz 1 wieder nehmen darf, muss Weiß einen anderen Satz gespielt haben.



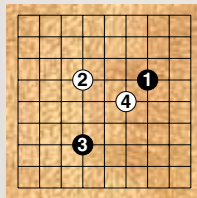
Zum Schluss noch eine Bemerkung zur Regel 6. Ein Vorteil des Go gegenüber anderen Spielen ist die Möglichkeit, problemlos auch große Spielstärkeunterschiede zwischen den Partnern auszugleichen, ohne dem Spiel seinen Reiz zu nehmen. Man gibt dem schwächeren Spieler so viele Steine vor, bis die Gewinnchancen ausgeglichen sind, z. B. 1 bis 5 im Diagramm (erster Satz von Schwarz).

Gehe vorwärts, aber in angemessener Weise
– Spiele der Gesamtsituation angemessen –



動
須
相
応

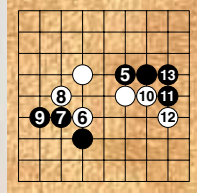
GO – Eine Partie (1)



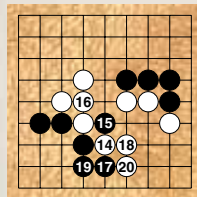
Schwarz besetzt mit 1 einen 3-4-Punkt und begründet damit einen Gebietsanspruch in der rechten oberen Ecke.

Weiß 2 geht mit dem 4-4-Punkt in Opposition zu Schwarz 1. Damit wählt er Einfluss statt Gebietsanspruch.

Fazit: Die 3. Reihe ist gebietsorientiert und die 4. einflussorientiert. Diesen Zusammenhang sollten die Spieler nicht vergessen.



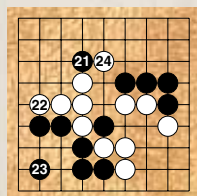
Nach dem Angriff W4 verteidigt S5 den Gebietsanspruch in der Ecke. W6 greift wieder an und entwickelt den weißen Einfluss weiter. Mit den nächsten Sätzen bleiben beide Spieler ihrer gewählten Strategie treu. Schwarz versucht Gebiet zu realisieren, während Weiß seinen Einfluss verstärkt. Nach S13 sollte Weiß nun auch nach Gebiet streben.



W14 zielt auf ein Gebiet in der unteren rechten Ecke. S15 droht W6 zu fangen. W16 verhindert diesen Plan. Jetzt greift S17 den nächsten Weißen an. Weiß schafft sich mit 18 neue Freiheiten.

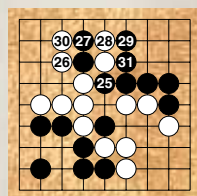
S19 verhindert einen Doppelangriff. Könnte Weiß auf S19 spielen, wären S3 und S17 angegriffen (jeweils nur noch eine Freiheit).

W20 sichert, wie erwartet, das Gebiet in der rechten unteren Ecke.



S21 ist ein mutiger Satz. Er soll ein weißes Gebiet in der linken oberen Ecke klein halten und sein eigenes in der rechten oberen Ecke möglichst maximieren. Bevor Weiß sich diesem Plan entgegenstellt bedroht er aber erst einmal mit 22 die schwarzen Steine links unten. S23 ist unverzichtbar. W24 bläst zum Gegenangriff.

Er will den schwarzen Plan umkehren.



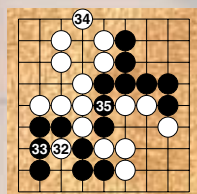
S25 isoliert W24. Mit 26 greift Weiß S21 an.

S27 sorgt für Freiheiten. W28 nimmt eine Freiheit.

Mit dem Gegenangriff S29 sichert Schwarz die rechte obere Ecke.

S29 auf W30 soll später untersucht werden. W30 bedroht S21 und S27. Gleichzeitig sichert er die linke obere Ecke.

S31 ist die Gegendrohung.

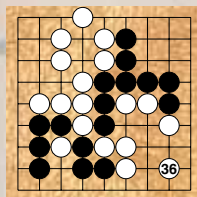


W32 ist ein Zwischensatz. Er könnte z.B. als Kodrohung verwendet werden. Weiß droht damit, die Schwarzen in der Ecke zu fangen.

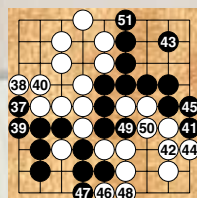
Das wäre viel mehr wert als die zwei schwarzen Steine am oberen Rand. S33 wehrt sich gegen die Bedrohung und fängt W32.

W34 nimmt nun die beiden schwarzen Steine am oberen Rand.

S35 rettet S15 und bedroht die gesamte Weiße Ecke.



S35 ist ein Angriff auf die sechs weißen Steine in der unteren rechten Ecke. W36 ist ein hervorragender Satz. Er ist sehr schwer zu finden. Man muss viele Varianten durchrechnen, bevor man diesen Satz entdeckt und dadurch alle drohenden Verluste vermeidet. Später soll eine der möglichen Varianten untersucht werden.



Mit S37 bis W40 werden die gegenseitigen Grenzen am linken Rand vollständig geschlossen. S41 bereitet einen Doppelangriff auf W50 vor, den Weiß mit 42 verteidigen muss. Danach hat Schwarz mit 43 seine Ecke zu sichern. Mit W44 bis S51 werden alle Grenzpunkte geschlossen und beide Spieler passen.

Die Partie ist beendet. Nun erfolgt die Abrechnung.

Gehe vorwärts, aber in angemessener Weise
– Spiele der Gesamtsituation angemessen –



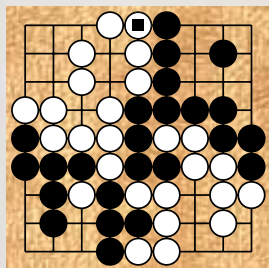
動
須
相
忘

GO – Eine Partie (2)

Die Abrechnung einer Gopartie erfolgt in vier Schritten.

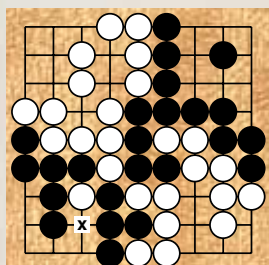
1. Schritt:

Es werden alle neutralen Punkte besetzt - diese Punkte befinden sich zwischen den Grenzlinien der Ketten. Ihre Besetzung bringt keinem der Spieler einen Vorteil. In dieser Partie gibt es nur einen neutralen Punkt (Weiß ◻).



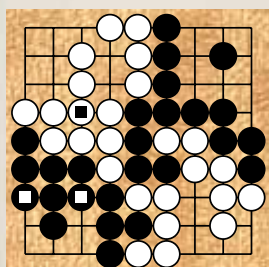
2. Schritt:

Die gefangenen, aber bisher noch nicht vollständig umschlossenen Steine, die im gegnerischen Gebiet stehen, werden vom Brett entfernt. W32 ist gefangen und wird nun vom Brett entfernt. Der frei gewordene Punkt ist mit x gekennzeichnet. In dieser Partie wurden zwei schwarze Steine (S21 und S27) gefangen und aufbewahrt.



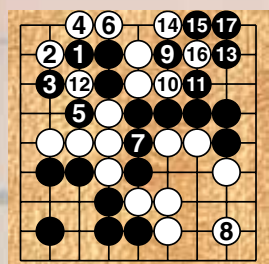
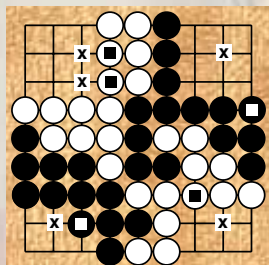
3. Schritt:

Die gefangenen Steine werden in das Gebiet ihrer Farbe gesetzt. So, dass sich möglichst einfache geometrische Formen ergeben. In dieser Partie hat Schwarz einen Gefangenen (◻) und Weiß zwei Gefangene (◻), die in das Gebiet ihrer Farbe gesetzt werden.

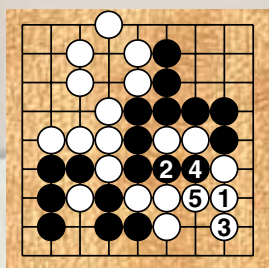


4. Schritt:

Die unregelmäßigen Gebiete werden durch Umsetzen einzelner Steine in eine leicht zählbare Form gebracht. Die Steine ◻ und ◻ haben vorher auf x gestanden. Jetzt ist das Zählen der Gebietspunkte einfach. In der oberen Brethälfte haben beide Spieler 9 Punkte, in der unteren hat Schwarz 5 und Weiß 6 Punkte. Weiß gewinnt diese Partie also mit einem Punkt.



Hier spielt Schwarz 1 statt 29 in der Partie. Die Folge W2 bis S11 ist erzwungen. W12 nimmt die drei Schwarzen links oben. S14 bis S17 sichert die rechte obere Ecke. Dieses Abspiel ist für Weiß sehr günstig. Deshalb wählte Schwarz in der Partie seinen Satz 29. Nach W16 könnte Schwarz ein Ko spielen.



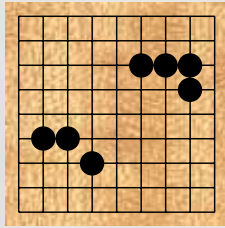
Hier noch die Variante w1 statt W36 in der Partie. Schwarz beginnt mit 2. Deckt Weiß auf 4, geht Schwarz auf 5 und fängt alle weißen Steine in dieser Ecke. Daher muß Weiß mit 3 verteidigen und die beiden oberen Steine opfern. Nach S4 deckt Weiß auf 5. Ein wesentlich schlechteres Ergebnis als nach W36 in der Partie.

Gehe vorwärts, aber in angemessener Weise
– Spiele der Gesamtsituation angemessen –

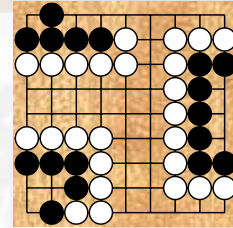
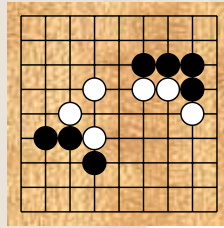


動
須
相
応

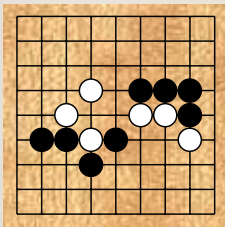
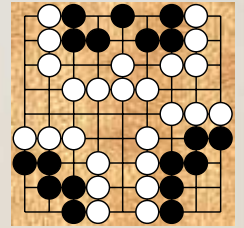
GO – Probleme



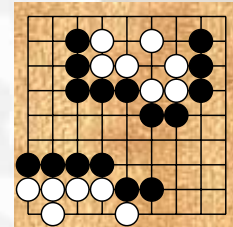
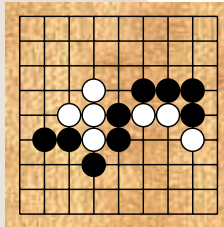
Wieviele Freiheiten besitzen die drei schwarzen Gruppen?



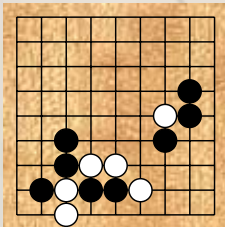
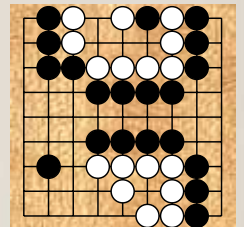
Weiß beginnt. Wie kann er die Schwarzen fangen? Wie könnte Schwarz seine Steine retten?



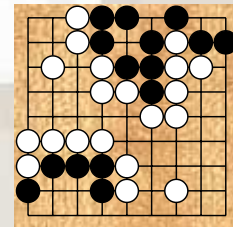
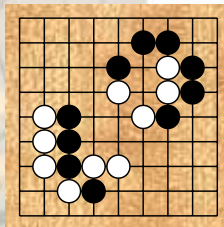
Schwarz beginnt. Wie kann er links einen und rechts zwei weiße Steine fangen?



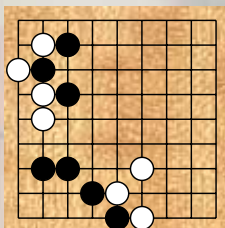
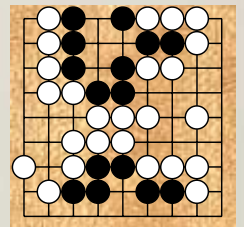
Schwarz beginnt. Wie kann er die Weißen fangen? Wie könnte Weiß seine Steine retten?



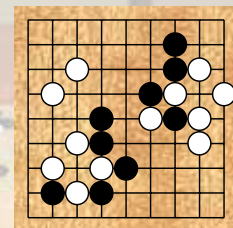
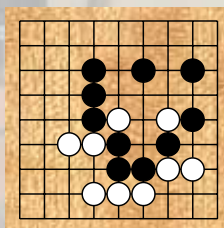
Schwarz beginnt. Wie kann er weiße Steine fangen?



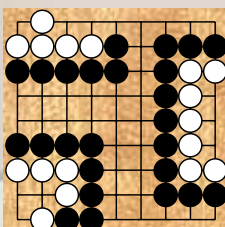
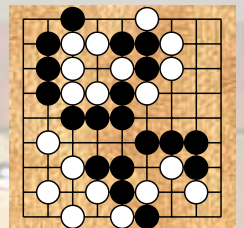
Schwarz beginnt. Wie kann er seine Steine retten? Wie könnte Weiß die Schwarzen fangen?



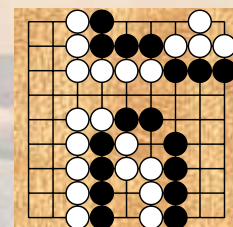
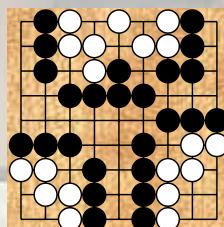
Schwarz beginnt. Wie rettet er seine bedrohten Steine?



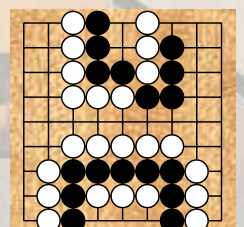
Schwarz beginnt. Wo muss Schwarz Ko spielen?



Weiß beginnt. Wie kann er seine Steine retten?



Schwarz beginnt. Wie rettet er seine bedrohten Steine?

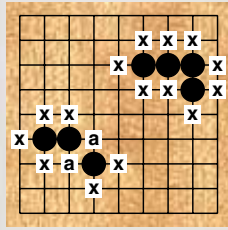


Gehe vorwärts, aber in angemessener Weise
– Spiele der Gesamtsituation angemessen –

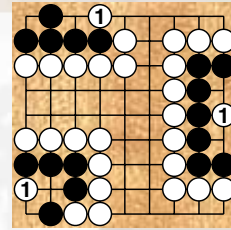
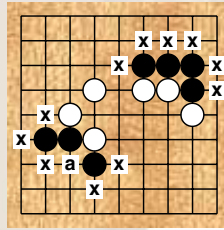


動
須
相
応

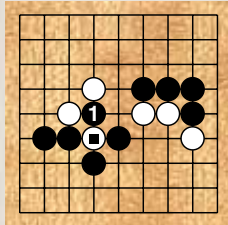
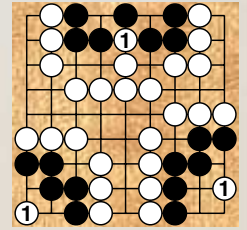
GO – Lösungen



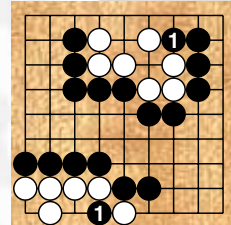
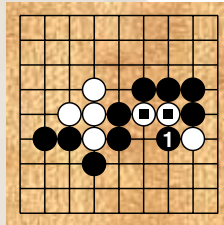
Die Freiheiten sind mit x dargestellt, gemeinsame mit a (links 6, 4 und 9, rechts 4, 3 und 6).



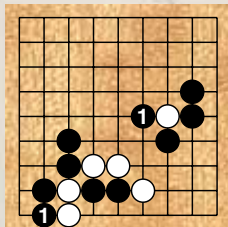
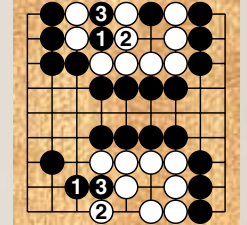
W1 fängt die schwarzen Gruppen. Auf dem gleichen Punkt könnte Schwarz seine Steine retten.



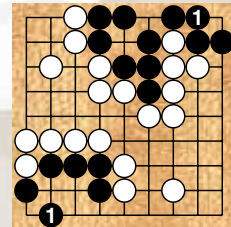
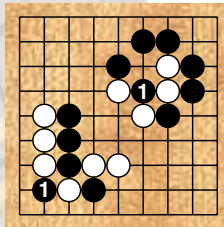
Links fängt S1 sofort. Rechts muss Schwarz noch einmal setzen. Weiß kann aber nicht entkommen.



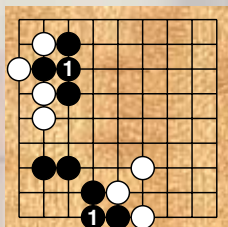
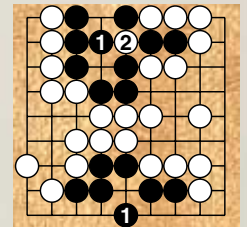
S1 fängt die weißen Steine. Auf dem gleichen Punkt könnte Weiß seine Steine retten.



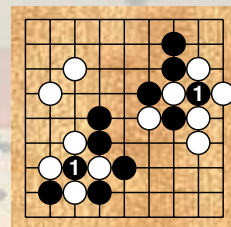
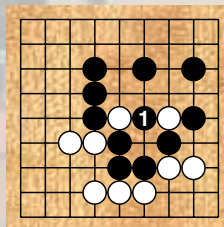
Nach S1 besitzen die Weißen nur noch eine Freiheit und werden durch Schwarz gefangen. Wie geht es weiter?



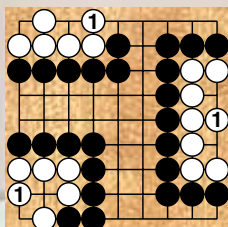
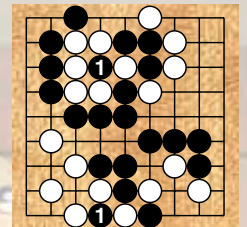
S1 rettet die Steine. Auf dem gleichen Punkt könnte Weiß die schwarzen Steine fangen.



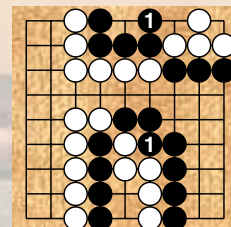
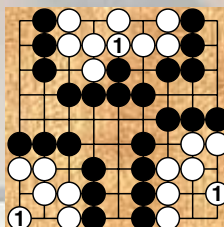
S1 verbindet die bedrohten Steine miteinander zu einer Gruppe mit genügend Freiheiten.



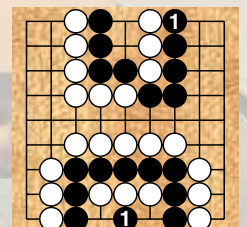
S1 beginnt in allen Fällen ein Ko. Schwarz muss die Ko's gewinnen, wenn er Verluste vermeiden will.



Mit W1 schafft er in allen Gruppen zwei sogenannte Augen. Dadurch kann Schwarz nicht mehr alle Freiheiten besetzen.



Mit S1 erreicht Schwarz ein sogenanntes Seki, eine unentschiedene Situation. Keiner kann weitere Freiheiten besetzen.



Gehe vorwärts, aber in angemessener Weise
– Spiele der Gesamtsituation angemessen –



動
須
相
応

GO – Historisches

Spiele sind so alt wie die Menschheit und es wird sie solange geben, wie Menschen existieren. Sie sind Ausdruck der menschlichen Kultur und auch ihrer Zeit. Manche Spiele leben nur kurze Zeit, aber es gibt auch solche, die sich erhalten, von Generation zu Generation weitergegeben werden und die ganze Welt erobern. Eines dieser Spiele, das die Zeiten überdauerte und heute in fast allen Ländern der Erde gespielt wird, ist das Go.

Der Ursprung des Go verliert sich im Dunkel der Menschheitsgeschichte. Seine Entwicklung beginnt vermutlich zur Zeit der legendären Herrscher der uralten chinesischen Reiche vor weit über 4000 Jahren. Nur geheimnisvolle Sagen und phantasievolle Märchen vermögen uns einige Hinweise zu geben.

Das bekannteste und wohl auch älteste Märchen zum Thema Go ist „Die vermoderte Axt“:

Eines Tages traf ein Holzfäller auf einem Berg zwei Mönche. Sie saßen an einem steinernen Tisch und spielten Go. Fasziniert sah er zu und stellte seine Axt zur Seite. Nach Beendigung der Partie verschwanden die Mönche in den Wolken. Der Stiel der Axt war inzwischen vermodert und die Klinge nur noch ein Häufchen Rost. In seinem Dorf aber fand der Holzfäller keinen bekannten Menschen mehr vor.

Das Go ist zu diesen Zeiten sicher kein reines Spiel gewesen. Vermutlich diente es kultischen Zwecken, hatte magisch-rituellen Charakter oder war Bestandteil der Orakelkunst. Vieles deutet in diese Richtung. Der Brettmittelpunkt heißt noch heute „Tengen“ oder „Mittelpunkt des Himmels“. Die Vorgabepunkte werden „Hoshi“ oder „Sterne“ genannt und die vier Ecken des Brettes mit den Himmelsrichtungen verglichen. Andere Quellen deuten die Ecken als Jahreszeiten und die Spielpunkte als die Zahl der Tage im Jahr.

In alten Überlieferungen werden auch verschiedene „Erfinder“ des Go-Spieles genannt. So die Kaiser Yao (2357-2256 v.u.Z.) und Shun (2255-2205 v.u.Z.) oder ein Gefolgsmann des Kaisers Chie (1818-1716 v.u.Z.), der auch als Erfinder des Kartenspieles gilt. Diese „Erfindungen“ sollten – so eine Version – die unterentwickelten Geisteskräfte der kaiserlichen Söhne positiv beeinflussen und – nach einer anderen Version – Hilfsmittel bei astronomischen und astrologischen Berechnungen gewesen sein.

Wie dem auch sei, um 1000 v.u.Z. wird vom Go in China wie von einer allgemein bekannten Sache gesprochen und es ist sicher heute und in Zukunft nicht mehr nachweisbar, wie es zu diesem faszinierenden, die Jahrtausende überdauernden Spiel wurde.

Es ist jedoch interessant, daß in früheren Zeiten überwiegend der Hof, die Mönche und die Militärs sich mit dem Go beschäftigt haben. Es diente dabei nicht nur der geistigen Schulung, sondern auch der Überprüfung von speziellen taktischen und strategischen Lösungen in mehr oder weniger wichtigen Auseinandersetzungen.

Erst vor ca. 1300 Jahren kam das Spiel von China über Korea nach Japan. Dort entstand seine heutige Vollkommenheit. Die Bedeutung des Go für das damalige Japan läßt sich aus der Gründung eines Go-Ministeriums und einer staatlichen Go-Akademie erkennen.

In Europa verbreitete sich das Go Ende des 19. Jahrhunderts. Heute wird es in fast allen Ländern der Erde gespielt.

Gehe vorwärts, aber in angemessener Weise
– Spiele der Gesamtsituation angemessen –