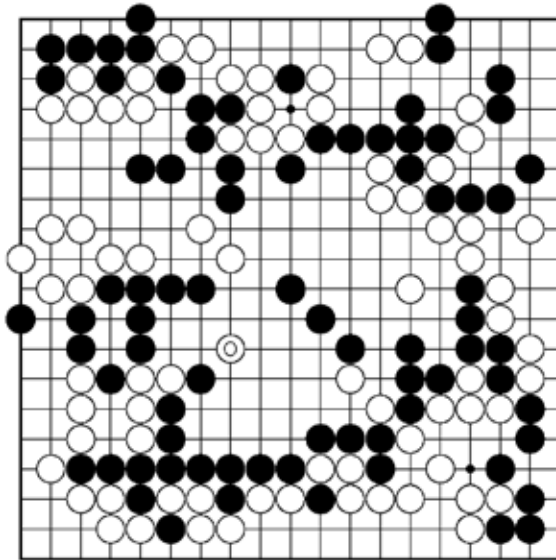


GO

Das Spiel der Götter



Weiterführende Literatur zum Go-Spiel und eine breite Auswahl an Go-Spielmaterial finden Sie in unserem Online-Shop unter:

www.hebsacker-verlag.de/shop.php

Informationen zum Go-Spiel und zum Go in Deutschland finden Sie unter der Web-Adresse des Deutschen Go-Bundes e. V., Berlin:

www.dgob.de

Das Diagramm auf der Titelseite dieser Anleitung stellt die wohl berühmteste Go-Partie des 20. Jahrhunderts dar, die vom 6. Oktober 1933 bis zum 29. Januar 1934 zwischen dem damals 59 Jahre alten Japaner Honinbo Shusai (weiß) und dem erst 19 Jahre alten Chinesen Go Seigen (schwarz) ausgetragen worden ist. Sie markiert nicht nur wie kaum eine andere Partie den Übergang vom klassischen zum modernen Go. Zugleich ist der markierte Zug von so außergewöhnlicher Qualität, daß er als der »beste Zug des vergangenen Jahrhunderts« allgemeine Anerkennung gefunden hat. Die Partie wurde von Honinbo Shusai mit zwei Punkten gewonnen.

Die Grundregeln des Go-Spiels

1. Spielmaterial und Ziel des Spiels

Go wird auf einem Brett von 19x19 Linien mit schwarzen und weißen Spielsteinen gespielt. Es wird immer abwechselnd auf die Schnittpunkte des Brettes gesetzt, wobei Schwarz beginnt. Ziel des Spieles ist es, mehr Gebiet zu machen als der andere Spieler.

Das Spielbrett, Was ist Gebiet?, Wo ist Gebiet entstanden?, Wer hat gewonnen? S. 4/5

2. Freiheiten und Steine fangen

Steine ohne Freiheiten sind gefangen und werden vom Brett genommen.

Freiheiten, Ketten von Steinen, Wann sind Steine gefangen?, Gebiet unter den Steinen, Was zählen Gefangene? S. 6/7

3. Verbotene Züge

Die Selbstmordregel: Selbstmordzüge sind verboten. Die Ko-Regel: Das direkte Zurückschlagen eines einzelnen Steines im nächsten Zug ist verboten.

Was ist Selbstmord?, Schlagen geht vor, Was ist ein Ko?, Was ist eine Ko-Drohung? S. 8/9

4. Leben, Tod und Seki

Gruppen von Steinen, die nicht mehr gefangen werden können, sind lebendig; Gruppen von Steinen, die gefangen werden können, sind tot.

Zwei Augen?, Wann ist eine Gruppe tot?, Was sind tote Steine?, Was ist ein Seki? S. 10/11

5. Ende und Auszählen

Eine Partie ist beendet, wenn beide Spieler nicht mehr ziehen wollen. Wer dann mehr Punkte als der andere hat, der hat die Partie gewonnen.

Partieende, Neutrale, Tote Steine entfernen, Auszählen S. 12

6. Die offiziellen japanischen Go-Regeln

Das von den japanischen Go-Verbänden Nihon Ki-In und Kansai Ki-In offiziell anerkannte Regelwerk S. 13–15

1. Spielmaterial und Ziel des Spiels

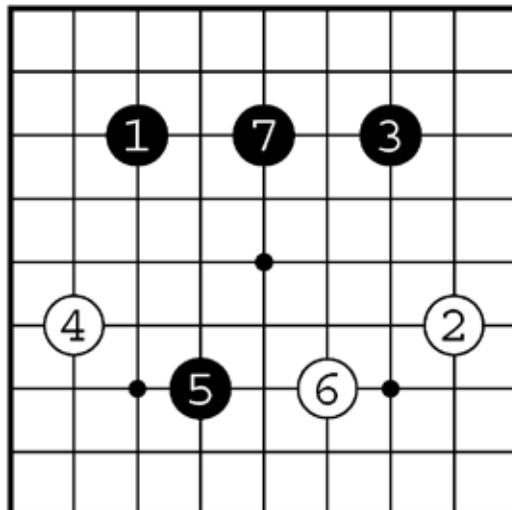
Go wird auf einem Brett von 19x19 Linien mit schwarzen und weißen Spielsteinen gespielt. Es wird immer abwechselnd auf die Schnittpunkte des Brettes gesetzt, wobei Schwarz beginnt. Ziel des Spieles ist es, mehr Gebiet zu machen als der andere Spieler.

Das Spielbrett

Ein gewöhnliches Go-Brett hat 19x19 Linien und somit 361 Schnittpunkte, auf die Schwarz und Weiß ihre Spielsteine abwechselnd setzen. Neueinsteiger spielen dagegen auf einem 9x9- oder einem 13x13-Brett, um das Spiel während der Lernphase einfacher und übersichtlicher zu halten, die Regeln aber ändern sich dadurch nicht.

Was ist Gebiet?

Gebiet wird gemacht, indem man auf dem Go-Brett freie Schnittpunkte mit den eigenen Steinen vollständig abgrenzt. Alle anderen Schnittpunkte gelten als Neutrale. Im Dia. 1 sind die ersten sieben Züge einer Go-Partie zu sehen. Schwarz hat mit den Zügen 1, 3 und 7 begonnen, sich am oberen Rand des Brettes sein Gebiet abzugrenzen. Die



Dia. 1

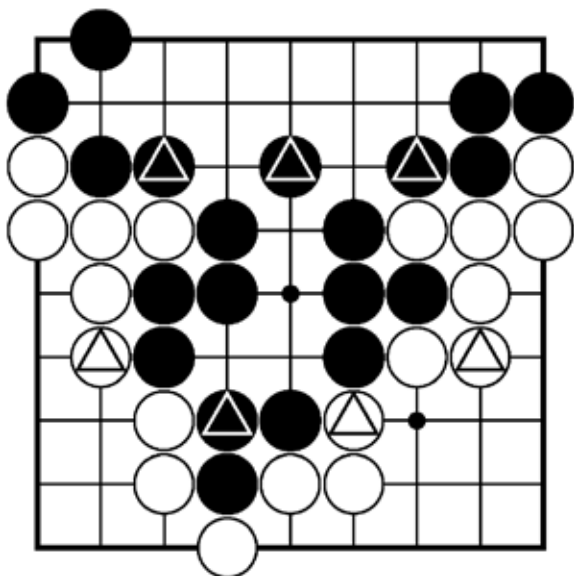
weißen Züge 2 und 6 stellen den Versuch dar, Gebiet in der rechten unteren Ecke zu machen. Der schwarze Zug auf 5 soll es Weiß erschweren, am unteren Rand mit 4 Gebiet abzugrenzen.

Im Dia. 2 ist die gleiche Partie beendet. Wie sich bereits im ersten Dia. abgezeichnet hatte, hat Schwarz am oberen Rand leere Schnittpunkte vollständig abgegrenzt und somit Gebiet gemacht. Ein Gebiet ist dann vollständig abgegrenzt, wenn es gegenüber den gegenischen Steinen abgegrenzt ist. Weiß hat tatsächlich in der unteren rechten Ecke Gebiet gemacht. In der linken unteren Ecke ist ebenfalls weißes Gebiet entstanden. Allerdings ist das weiße Gebiet hier nicht so groß geworden wie das Gebiet in der rechten unteren Ecke, da dies durch den Zug 5 in Dia. 1 tatsächlich erschwert worden ist. Schwarz ist es zudem gelungen, in der Mitte des Brettes einige Punkte für sich abzugrenzen.

Die Partie endet in Dia. 2 mit einem Sieg für Weiß. Schwarz hat 20 Schnittpunkte und Weiß 22 Schnittpunkte Gebiet abgegrenzt. Da jeder abgegrenzte Schnittpunkt eine Punkt zählt, gewinnt Weiß die Partie mit zwei Punkten.

Wo ist Gebiet entstanden?

Wer hat gewonnen?



Dia. 2

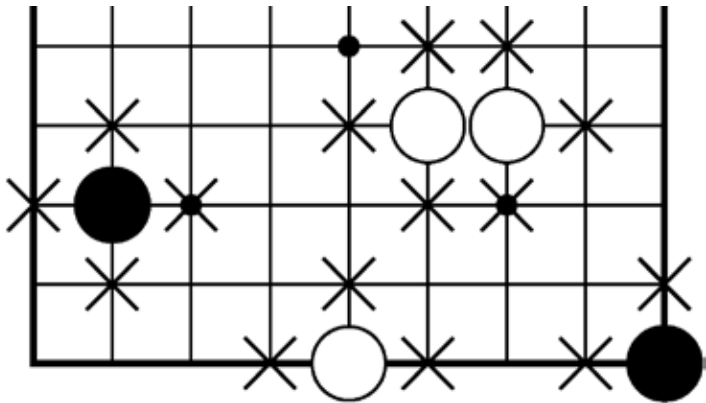
2. Freiheiten und Steine fangen

Steine ohne Freiheiten sind gefangen und werden vom Brett genommen.

Freiheiten

Das Abgrenzen von Gebiet wird beim Go dadurch erschwert, daß Steine gefangen werden können, indem man ihnen alle Freiheiten nimmt. Eine Freiheit ist der unbesetzte benachbarte Schnittpunkt eines Steines. Diagonal benachbarte Schnittpunkte sind keine Freiheiten. Wie in Dia. 3 zu sehen, hat der linke schwarze Spielstein vier Freiheiten, der weiße Stein am unteren Rand hat dagegen nur drei Freiheiten und der schwarze Spielstein in der Ecke hat sogar nur zwei Freiheiten.

Dia. 3

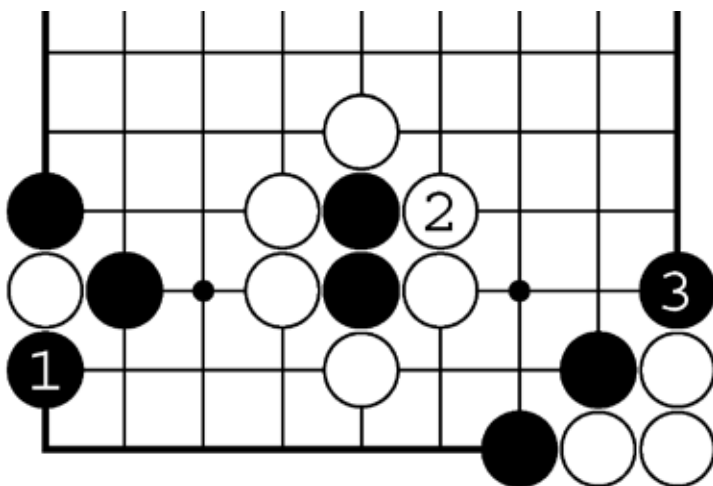


Ketten von Steinen

Mehere Steine der gleichen Farbe, die auf benachbarten Schnittpunkten stehen, bilden zusammen eine Kette mit gemeinsamen Freiheiten. Entsprechend erhöht sich die Zahl der Freiheiten einer solchen Kette. So haben die beiden weißen Steine in Dia. 3 gemeinsam sechs Freiheiten. Auch in diesem Fall gelten diagonal benachbarte Steine nicht als Kette von Steinen mit gemeinsamen Freiheiten. Steinketten müssen durch die Linien des Brettes verbunden sein.

Sind ein oder mehrere Steine vollständig von gegnerischen Steinen umzingelt, haben sie keine Freiheiten mehr und müssen vom Brett genommen werden. In Dia. 4 schlägt der schwarze Zug 1 einen weißen Stein, da mit diesem Zug die letzte der drei Freiheiten dieses Steines besetzt wird. Mit Zug 2 schlägt Weiß zwei schwarze Steine durch das besetzen der letzten von sechs Freiheiten der beiden schwarzen Steine. Mit Zug 3 schlägt Schwarz wiederum die drei weißen Steine in der Ecke durch das Besetzen der letzten von drei Freiheiten dieser Steinkette. Zu beachten ist, daß nicht gilt: Je mehr Steine, desto mehr Freiheiten! Immerhin hatte der eine geschlagene weiße Stein am Rand genauso viele Freiheiten wie die drei geschlagenen weißen Steine in der Ecke.

Wann sind Steine gefangen?



Dia. 4

Werden die gefangenen Steine in Dia. 4 vom Brett genommen, so entsteht an dieser Stelle gleichzeitig Gebiet, da die durch das Schlagen freiwerdenden Schnittpunkte vollständig von den Spielsteinen einer Farbe umschlossen sind.

Gebiet unter den Steinen

Am Ende einer Go-Partie zählen sowohl jeder abgegrenzte Gebietspunkt als auch jeder Gefangene des Gegners einen Punkt. Gewonnen hat, wer in der Summe mehr Punkte hat.

Was zählen Gefangene?

3. Verbotene Züge

Die Selbstmordregel: Selbstmordzüge sind verboten.

Die Ko-Regel: Das direkte Zurückschlagen eines einzelnen Steines im darauffolgenden Zug ist verboten.

Was ist Selbstmord?

Selbstmord ist der Zug auf einen Schnittpunkt ohne Freiheiten. Züge auf Schnittpunkte ohne Freiheiten aber sind beim Go verboten. Im Dia. 5 darf Schwarz deshalb auf keines der beiden mit X markierten Felder ziehen. Im linken Fall hätte der eine Stein auf X keine Freiheit, da alle benachbarten Schnittpunkte durch gegnerische Steine besetzt sind. Im rechten Fall hätte die schwarze Steinkette durch einen Zug auf X keine Freiheit mehr, da sie komplett eingeschlossen ist. Also sind beide Züge verboten.

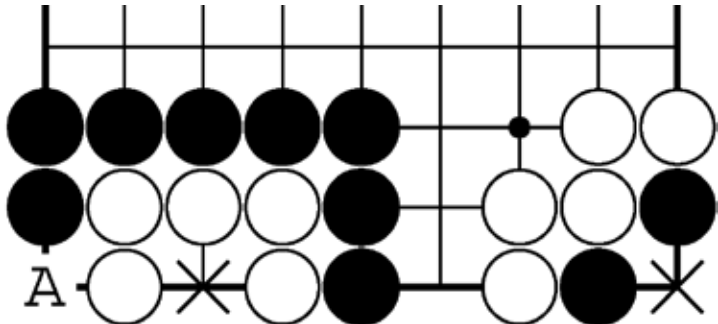
Schlagen geht vor

Wäre allerdings der Punkt A mit einem schwarzen oder weißen Stein besetzt, dann wäre ein schwarzer Zug auf X nicht mehr verboten, da er zugleich allen weißen Steinen die letzte Freiheit nehmen würde. Mit diesem Zug würde somit die weiße Steingruppe vom Brett genommen werden, wonach der schwarze Stein auf X wieder drei Freiheiten hätte. Ein Zug auf einen Schnittpunkt ohne Freiheiten ist also nur verboten, wenn damit nicht zugleich gegnerische Steine geschlagen werden.

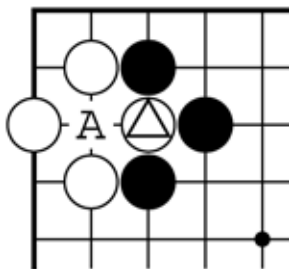
Was ist ein Ko?

Die Ko-Regel besagt, daß ein einzelner schlagender Stein nicht sofort zurückgeschlagen werden darf. In Dia. 6.1 hat der markierte Stein nur noch eine Freiheit auf A und

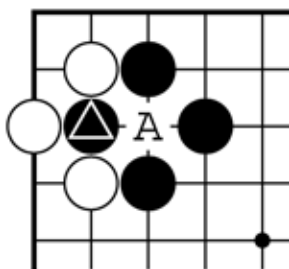
Dia. 5



kann somit geschlagen werden. Ein schwarzer Zug auf A in Dia. 6.1 ist somit kein Selbstmord. Mit diesem Zug verliert der weiße Stein seine letzte Freiheit und muß vom Brett genommen werden - im Ergebnis entsteht die Stellung aus Dia. 6.2. Diese Stellung ist aber die genaue Umkehrung der Stellung in Dia. 6.1. Also könnte nun Weiß in Dia. 6.2 einen schwarzen Stein durch einen Zug auf A schlagen, was wieder zur Stellung in Dia. 6.1 führen würde und immer so weiter ... Deshalb verbietet die Ko-Regel das Zurückschlagen eines Steins, der einen Stein geschlagen hat. Dieses Verbot gilt ausdrücklich nicht, wenn ein Stein mehrere Steine oder mehrere Steine einen Stein geschlagen haben.

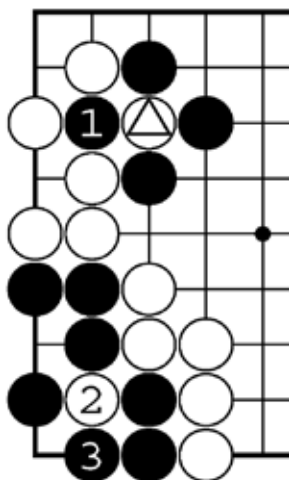


Dia. 6.1



Dia. 6.2

Hat Schwarz – wie in Dia. 7 – einen einzelnen Stein geschlagen, dann muß Weiß an einer anderen Stelle fortsetzen. Dies kann Weiß aber mit 2 so machen, daß Schwarz gezwungen wird, dort zu antworten. Danach ist es Weiß dann wieder erlaubt, den einzelnen Stein auf die Stelle des markierten Steins zu spielen und so den schwarzen Stein 1 zurückzuschlagen. Eine solche Ko-Drohung stellt eine Möglichkeit dar, die Ko-Regel zu beachten und trotzdem einen einzelnen Stein zurückzuschlagen.



Was ist eine Ko-Drohung?

Dia. 7

4. Leben, Tod und Seki

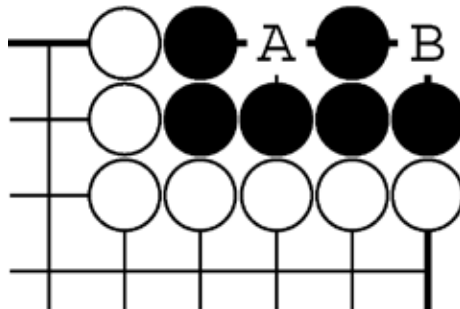
Gruppen von Steinen, die nicht mehr gefangen werden können, sind lebendig; Gruppen von Steinen, die gefangen werden können, sind tot.

Zwei Augen

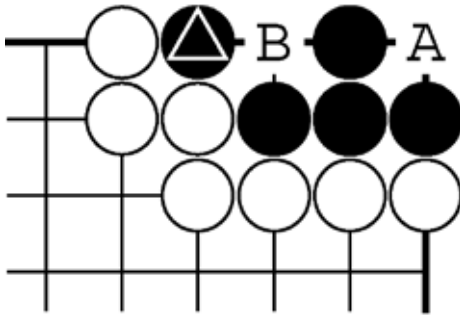
In Dia. 8 darf Weiß weder auf A noch auf B setzen, da beide Züge Selbstmord wären, was verboten ist (vgl. S. 8: Die Selbstmordregel). Also kann die schwarze Gruppe von Weiß nicht mehr gefangen werden, da es Weiß nicht möglich ist, alle Freiheiten von Schwarz zu besetzen. Die schwarze Gruppe ist somit zwar komplett eingeschlossen, hat aber – so sagt man beim Go – »zwei Augen« (A und B) und ist somit lebendig.

Wann ist eine Gruppe tot?

Die schwarze Gruppe in Dia. 9 kann von Weiß noch gefangen werden. Zwar wäre ein Zug auf A wiederum Selbstmord, nicht aber ein Zug auf B, da Weiß damit dem markierten schwarzen Stein die letzte Freiheit nimmt. Diesen schlagenden Stein von Weiß darf nun Schwarz nicht im nächsten Zug zurückschlagen (vgl. S. 8 f.: Die Ko-Regel), weshalb Schwarz anderswo auf dem Brett ziehen muß. Danach aber darf Weiß dann auf A setzen, da dieser Zug nun der schwarzen Steingruppe die letzte Freiheit nimmt. Die schwarze Gruppe ist komplett eingeschlossen und kann noch gefangen werden und ist somit tot.



Dia. 8



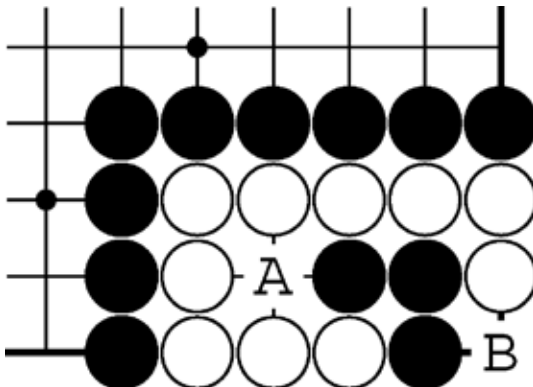
Dia. 9

Tote Steine müssen nicht extra geschlagen werden, was Züge in das eigene Gebiet eines Spielers erforderlich machen würde. Wenn der Status von toten Steinen eindeutig ist und diese Steine nur von lebendigen gegnerischen Steinen umschlossen sind – wie in Dia. 9 –, können diese Steine am Ende einer Partie als Gefangene vom Brett genommen werden (vgl. S. 12: Ende und Auszählen).

Was sind tote Steine?

In der Situation in Dia. 10 handelt es sich um eine Art »friedliche Koexistenz« (Seki) – weder Schwarz noch Weiß wollen auf A oder B ziehen, da sie sich damit die vorletzte Freiheit nehmen würden, woraufhin der jeweils andere Spieler im folgenden Zug durch das nehmen der letzten Freiheit die Steine schlagen könnte. Da dies keiner von beiden Spielern wollen kann, wird in einer solchen Situation gar nicht mehr gezogen – beide Gruppen werden als lebendig betrachtet. Allerdings macht in einer solchen Stellung auch keiner der beiden Spieler Punkte, A und B sind Neutrale.

Was ist ein Seki?



Dia. 10

5. Ende und Auszählen

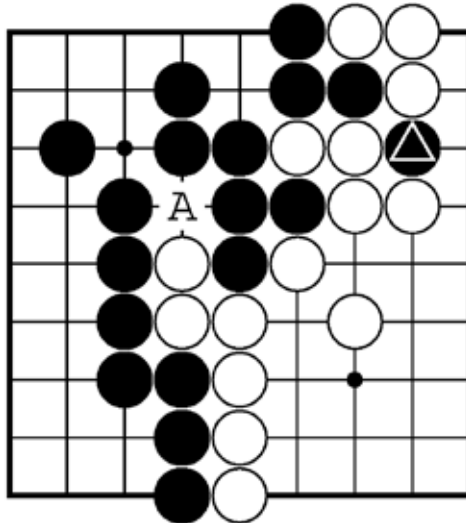
Eine Partie ist beendet, wenn beide Spieler nicht mehr ziehen wollen. Wer dann mehr Punkte als der andere hat, der hat die Partie gewonnen.

Partieende Im Dia. 11 hat sich Schwarz die linke und Weiß die rechte Brethälfte abgesteckt. Beide glauben nicht, daß sie noch in das Gebiet des jeweils anderen setzen können, ohne gefangen zu werden. Also passen beide und einigen sich auf das Ende der Partie.

Neutrale Danach werden die neutralen Punkte zwischen den beiden Gebieten auf dem Brett – A in Dia. 11 – besetzt.

Tote Steine entfernen Tote Steine – wie der markierte schwarze Stein in Dia. 11 – werden nun vom Brett genommen. Tot sind alle Steine, die nicht lebendig sind und somit nicht mehr gerettet werden können (vgl. S. 10 f.: Leben, Tod und Seki).

Auszählen Zuletzt wird gezählt: Schwarz hat 25 Schnittpunkte abgegrenzt, Weiß hat 23 Schnittpunkte abgegrenzt und einen Stein gefangen, also 24 Punkte gemacht. Somit gewinnt Schwarz die Partie mit einem Punkt.



Dia. 11

6. Die offiziellen japanischen Go-Regeln

Die folgende Fassung der japanischen Go-Regeln ist vom 10. April 1989 und gilt seit dem 15. Mai 1989. Sie wird von beiden japanischen Go-Verbänden, dem Nihon Ki-in und dem Kansai Ki-in, als verbindliche Festlegung der japanischen Go-Regeln angesehen. Diese Regeln sollen »in gutem Geiste und in gegenseitigem Vertrauen zwischen den Spielern« angewendet werden.

Artikel 1 (Eine Go-Partie)

Go ist ein Spiel, in dem zwei Spieler geschickt auf einem Brett miteinander in Wettbewerb treten, von Spielbeginn bis zum Ende des Spiels gemäß Artikel 9, um herauszufinden, wer mehr Gebiet nehmen kann. Eine Partie bezieht sich auf die Züge, die bis zum Ende des Spiels getätigt werden.

Artikel 2 (Zug)

Die Spieler können abwechselnd je einen Zug setzen, wobei ein Spieler die schwarzen, sein Gegner die weißen Steine führt.

Artikel 3 (Spielpunkt)

Das Brett besteht aus einem Raster von 19 horizontalen und 19 vertikalen Linien, die 361 Schnittpunkte bilden. Ein Stein kann auf jeden unbesetzten Schnittpunkt (genannt: freier Punkt) gesetzt werden, den Artikel 4 erlaubt. Der Punkt, auf den ein Stein gesetzt wird, wird Spielpunkt genannt.

Artikel 4 (Erlaubte Steine auf dem Brett)

Nach Beendigung eines Zuges darf eine Gruppe von einem oder mehreren Steinen, die einem Spieler gehören, auf ihren Spielpunkten auf dem Brett stehen bleiben, solange sie einen horizontal oder vertikal benachbarten freien Punkt hat. Dieser freie Punkt wird Freiheit genannt. Keine Gruppe von Steinen ohne Freiheit kann auf dem Brett existieren.

Artikel 5 (Schlagen)

Wenn durch einen Zug eines Spielers einer oder mehrere gegnerische Steine nicht mehr entsprechend dem vorhergehenden

Artikel 4 auf dem Brett existieren kann, muß der Spieler alle diese gegnerischen Steine entfernen. Diese Steine werden Gefangene genannt. In diesem Fall ist der Zug beendet, wenn alle Steine entfernt worden sind.

Artikel 6 (Ko)

Eine Form, bei der die Spieler abwechselnd gegnerische Steine schlagen und zurückschlagen können, wird Ko genannt. Ein Spieler, dessen Stein in einem Ko geschlagen wurde, kann im nächsten Zug nicht in dem gleichen Ko zurückschlagen.

Artikel 7 (Leben und Tod)

1. Steine werden als lebend bezeichnet, wenn sie vom Gegner nicht geschlagen werden können, oder wenn durch das Schlagen ein neuer Stein gesetzt werden kann, den der Gegner nicht schlagen kann. Steine, die nicht leben, werden als tot bezeichnet.

2. Zur Bestätigung von Leben und Tod nach dem Anhalten der Partie gemäß Artikel 9 ist das Zurückschlagen in demselben Ko verboten. Ein Spieler, dessen Stein in einem Ko geschlagen wurde, kann jedoch in diesem Ko zurückschlagen, nachdem einmal für diesen speziellen Ko-Kampf gepaßt wurde.

Artikel 8 (Gebiet)

Leere Punkte, die von den lebenden Steinen genau eines Spielers umzingelt sind, werden Augenpunkte genannt. Andere leere Punkte werden Neutrale genannt. Steine, die leben, aber neutrale Punkte enthalten, werden als Seki bezeichnet. Augenpunkte, die von lebenden Steinen umschlossen und nicht Seki sind, werden als Gebiet bezeichnet. Dabei zählt jeder Augenpunkt als ein Punkt Gebiet.

Artikel 9 (Partieende)

1. Die Partie wird angehalten, wenn ein Spieler und sein Gegner nacheinander passen.

2. Nach dem Anhalten endet die Partie, wenn beide Spieler über Leben und Tod von Steinen und Gebiet einer Meinung sind und dies bestätigen. Dies wird als Ende der Partie bezeichnet.

3. Falls ein Spieler die Wiederaufnahme einer angehaltenen Partie verlangt, so muß sein Gegner einwilligen und hat das Recht auf den ersten Zug.

Artikel 10 (Festlegung des Ergebnisses)

1. Nach der Übereinstimmung, daß die Partie beendet ist, entfernt jeder Spieler alle gegnerischen toten Steine aus seinem Gebiet, so wie es ist, und fügt sie seinen Gefangenen hinzu.

2. Die Gefangenen werden dann in das gegnerische Gebiet gesetzt und die Gebietspunkte gezählt und verglichen. Der Spieler mit mehr Gebiet gewinnt. Wenn beide Spieler den gleichen Anteil haben, so ist die Partie unentschieden, was Jigo genannt wird.

3. Falls ein Spieler einen Einwand gegen das Ergebnis erhebt, müssen beide Spieler das Ergebnis bestätigen, indem sie beispielsweise die Partie nachspielen.

4. Nachdem beide Spieler das Ergebnis bestätigt haben, kann das Ergebnis unter keinen Umständen mehr geändert werden.

Artikel 11 (Aufgabe)

Während einer Partie kann ein Spieler die Partie beenden, indem er die Niederlage eingesteht. Dies wird Aufgabe genannt. Man sagt, der Gegner hat durch Aufgabe gewonnen.

Artikel 12 (Ohne Ergebnis)

Wenn dieselbe Ganzbrett-Position während einer Partie wiederholt wird, so endet die Partie ohne Ergebnis, wenn beide Spieler zustimmen.

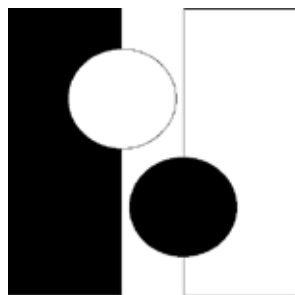
Artikel 13 (Beide Spieler verlieren)

1. Wenn die Partie entsprechend Artikel 9 angehalten wurde und die Spieler noch einen wirksamen Zug finden, der das Ergebnis der Partie beeinflussen würde und sie sich daher nicht einigen können, die Partie zu beenden, so verlieren beide Spieler.

2. Wenn ein Stein auf dem Brett während der Partie verschoben wurde und die Partie fortgesetzt wurde, so geht die Partie weiter, indem der Stein auf den ursprünglichen Spielpunkt zurückgelegt wird. Wenn sie sich nicht einigen können, verlieren beide Spieler.

Artikel 14 (Verlust durch Regelverletzung)

Eine Verletzung der obigen Regeln hat den unmittelbaren Verlust der Partie zur Folge, vorausgesetzt das Ergebnis ist noch nicht von beiden Spielern bestätigt worden.



www.hebsacker-verlag.de